

INHALT

Kapitel 1	Pantomime als Bewegungskunst	5
	Vorbemerkung	6
	Definition	7
	Historische Aspekte	7
	Bewegungspädagogische Motive	12
	Spielen und Planen	13
	Fördern und Fordern	15
	Grundbausteine der Methode	17
	Begriffe und Merkmale der Pantomime	18
	Pantomimische Bewegungstechniken	24
	Die fünf imaginären Darstellungsbereiche	26
	Der imaginäre Gegenstand	26
	Der imaginäre Raum	27
	Die imaginäre Kraft	30
	Die imaginäre Person	31
	Die aktive Wahrnehmung	31
Kapitel 2	Übungen und Spiele für die Pantomime	33
	Einstimmung, Konzentration, Lockerung	34
	Raumschema	35
	Elementarübungen zur Evokation	37
	Elementare Stilübungen	41
	Differenzierte Darstellungsübungen/-spiele	43
	Anregungen für Einzel- und Gruppenspielszenen	53

Kapitel 3	Pantomimische Übungsabläufe und Spielszenen	55
	Übungsabläufe	56
	Spielszenen (für einen oder mehrere Spieler)	60
Anhang	Literatur	119

Spielen und Planen

Das Kind übt und spielt zu sein, der Schauspieler hingegen übt und spielt zu scheinen. Ein spielendes Kind hat eine relativ genaue Vorstellung von dem was es darstellen möchte, bereits darstellt oder gedanklich entwickelt: Ich bin der Kapitän, du bist der Matrose. Wir überqueren auf einem Schiff die Ostsee. Erst gibt es nur Sonnenschein, dann Regen, dann einen heftigen Sturm und schließlich Haie Oder das Kind passt im Spiel Gegenstände oder Spielideen seinen Bedürfnissen an: Aus einem Strich auf dem Boden wird eine Mauer. Aus ein paar Strichen auf dem Fußboden kann eine ganze Wohnung entstehen. Dort befindet sich die Küche – ein kleiner Kasten wird zu einem Herd. Aus einem Gymnastikstab wird ein Fernrohr. Der Nachbar wird beobachtet. Man ist wütend darüber, dass der Nachbar aus Ungeschicklichkeit die Grundstücksgrenze um wenige Zentimeter übertreten hat. Das Kind begreift natürlich auch sehr schnell, dass es die Rolle tauschen kann: Ich bin der böse Nachbar und du hast Angst vor mir – jetzt bist du der böse Nachbar und ich laufe weg.

**Das spielende/
darstellende Kind**

Rollentausch



**Erlebnisreiches
Tun**

Warum ist das so? Eine pantomimische Szene erarbeiten und vorspielen ist für Kinder (und Erwachsene) ein erlebnisreiches Tun. Im Erarbeitungs- bzw. Spielprozess einer Pantomime erleben und erfahren sich Kinder anders als gewohnt, sie erleben sich beispielsweise mutig oder vorsichtig oder erfahren, dass man auch ohne Sprache Gefühle und Botschaften ausdrücken kann. Hierbei entwickeln Kinder individuelle

Planungsstrategien, sie lernen Handlungsabläufe zu verstehen, sie müssen antizipieren lernen, sie lernen logisch und unlogisch zu denken und sie lernen Bewegungsabläufe bewusst und möglichst genau einzustudieren. Das fiktive Spiel mit fiktiven Handlungen in einem realen Raum mit entsprechend realen Themen kann von einem Kind jederzeit aufgesucht und wieder verlassen werden. Das Bewusste (vgl. Gadamer, 1986) in diesem Prozess ist die Forderung des Kindes, verstanden werden zu wollen. Eben das setzt ein gewisses Üben, Können und Vertrauen voraus. Dieses Erfahren von Vertrauen ist von grundsätzlicher Bedeutung und verstehbar als: „Seht mir zu!“ Somit kann es einen Wirklichkeitsausschnitt auch verändern, erkunden, ausprobieren und verkörpern (vgl. Nickel, 1997). Schließlich erlebt, erfährt (z. B. eine Rolle anders auszudrücken) und lernt das Kind während dieser Prozesse immer wieder aufs Neue (vgl. Turner, 1989).

Spielprozess



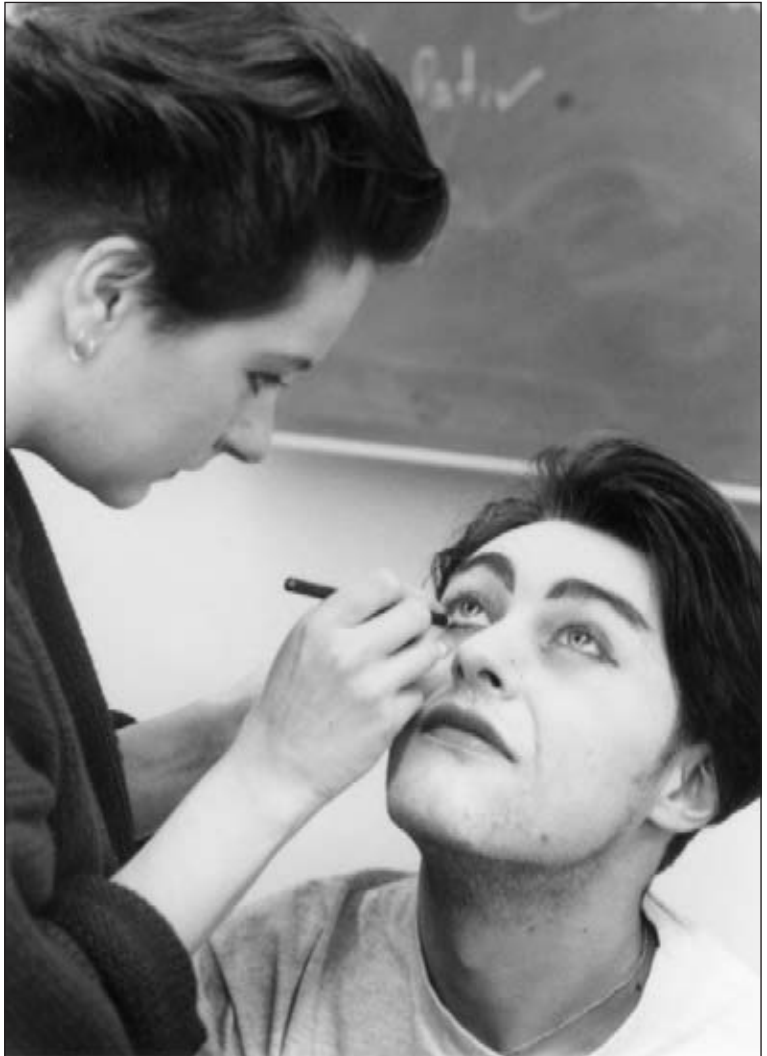
Die Bewegungserfahrungen sind grob in die darstellerischen und die bewegungstechnischen Fertigkeiten zu unterscheiden. Dazu gehören Bewegungserfahrungen wie beispielsweise so zu tun als ob man einen schweren Koffer trägt, obwohl kein realer Koffer vorhanden ist. Hinzu kommt beim imaginären Koffer tragen die besondere Art der Bewegung (auch einer leichten Überbetonung und Verlangsamung in der Ausführung): Der Spieler muss mit einer imaginären Gegenkraft spielen, die er auch körperlich auszudrücken vermag. Unter dem Begriff Bewegungserfahrung in der Pantomime sind gleichzeitig das Erfahren, das Erspüren und das Entdecken von imaginären Gegenständen, Kräften, Rollenfiguren und Verhaltenweisen zu verstehen. Um eine imaginäre Wand zu erschaffen sind beispielsweise unterscheidbare Material- und Objekterfahrungen notwendig, denn eine Wand kann unterschiedliche Oberflächen und Flächen aufweisen. Mit anderen Worten: Sie kann glatt, frisch gestrichen, kalt, glitschig, brüchig usw. sein.

Körpererfahrungen

Als-ob

- Überlege, mit welchen Mitteln du den Raum/Ort ausgestalten möchtest. Welche imaginären Gegenstände (z. B. Einrichtungsgegenstände) gibt es? Welche imaginären Raumwände und/oder -decken gibt es? Musst du Besonderheiten der Raumkontur berücksichtigen (z. B. aus einem Ei schlüpfen, durch eine Höhle gehen oder dich in einem Labyrinth verlaufen)? Welche Hindernisse (z. B. Zäune, Treppen) oder Besonderheiten gibt es in deinem Raum? Kannst du bestimmte Wege durch das pantomimische Gehen verdeutlichen?

Schminken



Die imaginäre Kraft

In diesem Bereich lassen sich insbesondere die Translation und die imaginäre Kraftaufwendung unterscheiden. Die imaginäre Kraftaufwendung ist beispielsweise das senkrechte Ziehen/Heben von oben nach unten und von unten nach oben. Die Translation ist eine pantomimische Technik, mit der das Verschieben von Körperteilen (z. B. Brust, Becken, Kopf, Arme) auf einer gedachten waagerechten Achse gemeint ist. Sie wird notwendig, um eine Kraft bzw. Gegenkraft darzustellen, die auf einen Darsteller einwirkt (er wird am Arm gezogen, ein schwerer Koffer zieht seinen Arm nach unten (vgl. Müller 1987)). Die Translation ist nicht nur eine Möglichkeit, den Reaktionsmoment (eine imaginäre Kraft wirkt auf den Pantomimen) zu erschaffen, sondern auch den Moment der Aktion (der Mime wirkt mit seiner gespielten Kraft auf ein Objekt ein). Die pantomimisch dargestellte Kraftaufwendung dient also der Fiktion von Wirkung und Gegenwirkung von leichtem (z. B. Luftballon) bis starkem Kraftaufwand (einen Schrank wegschieben, ein Auto anschieben) mit Teil- bzw. Ganzkörpereinsatz.

Ausgangspunkte für Spielmotive mit imaginärem Kraftaufwand sind z. B.: Kraftsportler, einen Korken aus einer Weinflasche ziehen, eine Dogge spazieren führen, einen störrischen Esel wegschieben, einen Koffer tragen, ein Fenster oder eine Safetür öffnen.

Die imaginäre Kraftaufwendung

Spielmotive



**Aus einem
Bierkrug trinken**



Wir trinken:

- aus einer hauchdünnen Kaffeetasse,
- aus einem Bierkrug,
- aus einem Sektglas,
- ein sehr süßes (scharfes) Getränk,
- mit einem Strohhalm,
- einen Schluck Zitronensaft.

Wir essen:

- einen Kaugummi,
- eine Pizza,
- ein zähes Schinkenbrot,
- einen grätenreichen Fisch,
- Spaghettis,
- Johannisbeeren vom Strauch,
- eine Banane,
- eine Apfelsine,
- Weintrauben.

„Greifen, Tragen, Öffnen und Schließen“:

Wir versuchen einige der angegebene Tätigkeiten pantomimisch darzustellen. Wir achten besonders auf körperliche Reaktionen und Empfindungen, als ob wir die Tätigkeiten mit den realen Objekten ausführen würden. Am Ende verbindet jeder Spieler oder jedes Paar einige Tätigkeiten zu einem kleinen Handlungsablauf oder einer kurzen Spielszene. Beispiel: Ein Stück Papier in einen Koffer legen. Der jetzt „schwere“ Koffer wird durch eine Tür zum Schreibtisch getragen und das Papier in die Schublade gelegt.

**Greifen, Tragen,
Öffnen und
Schließen**

Wir greifen:

- eine kostbare zerbrechliche Glasvase,
- einen vollen Milchkrug,
- einen Wattebausch,
- ein Stück Papier,
- ein klebriges Bonbon,
- eine heiße Kartoffel,
- einen Füllfederhalter,
- in heißes Wasser hinein,
- in einen Eimer mit Tapetenkleister,
- einen nassen Schwamm,
- mehrere Eiswürfel.

Wir tragen (allein oder zu zweit):

- einen Koffer,
- ein Klavier,
- ein Kissen,
- eine Glasscheibe,
- einen Balken.

Wir öffnen/schließen:

- eine schwere Haustür,
- einen großen alten Wäscheschrank,
- eine knarrende Zimmertür,
- ein Fenster zur Straße,
- einen Safe,
- eine Schublade,
- einen Spiegelschrank im Bad,
- eine kleine Pillendose.

Empfindungen, Tätigkeiten und Reaktionen

„Empfindungen, Tätigkeiten und Reaktionen“:

Wir sitzen oder stehen entweder allein oder mit einem Partner und versuchen über einige der angegebenen Empfindungen nachzudenken und uns Situationen dazu vorzustellen. Die Situationen sollen nachher vorgespielt werden und die betreffende Empfindung oder Tätigkeit gezeigt werden.

Empfindungen zeigen



Wir sind:

- freudig,
- traurig,
- ängstlich,
- stolz,
- hochmütig,
- gleichgültig.
- müde,
- zornig,
- zärtlich.

Wir haben uns:

- geschnitten,
- geklemmt,
- verbrannt,
- gestochen,
- gestoßen.



„Berufe und Verhalten“:

Wir sitzen oder stehen entweder allein und suchen uns einen Beruf aus. Wir überlegen uns dann, wie wir diesen Beruf darstellen können und welches Verhalten beim Ausüben dieses Berufes von Bedeutung ist. Diese Überlegungen halten wir stichpunktartig fest und entwickeln einen Handlungsablauf, den wir einüben und als kleine Spielszene den Mitspielern vorführen können.

Berufe und Verhalten

Wir sind von Beruf:

- Chauffeur
- Zauberkünstler
- Zahnarzt
- Kassiererin
- Politiker
- Bäcker
- Schneider
- (Sport-)Lehrer
- Kellner





„Situationen und Reaktionen“:

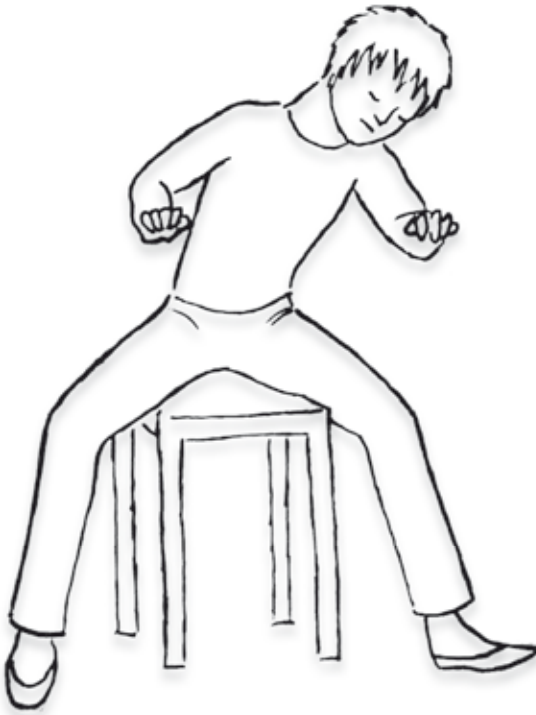
Wir sitzen mit einem Partner oder mit der Gruppe zusammen und besprechen die angegebenen Situationen und über typische Verhaltensweisen dabei. Einige der Situationen werden pantomimisch dargestellt. Ein Spieler von uns beobachtet unser Spiel und gibt uns am Ende eine Rückmeldung. Am Ende entwickelt jede Gruppe (ca. 5 Personen pro Gruppe) aus den Beispielen eine kurze Spielszene, die den Mitspielern vorgeführt werden kann.

Wir sind Zuschauer beim:

- Fußball,
- Tennis, Federball,
- Boxen,
- Autorennen,
- Sackhüpfen,
- Eiskunstlauf,
- Rudern,
- Speerwurf.

Wir werden umkreist:

- von einer Fliege,
- von einer Biene,
- von einem großen Hund,
- von einem Raubvogel,
- von einem Hai.



Beim Fahren sieht er seinen Motor an, linke Seite, rechte Seite, und horcht

Beim Fahren sieht er seinen Motor an, linke Seite, rechte Seite, und horcht. Er fährt immer wieder durch lautes Krachen und plötzliches Rucken zusammen. Nach einem letzten Ruck hält die Maschine an. Er senkt den Kopf und nimmt seinen Helm ab. Dann steigt er ab, geht um das Motorrad herum, versucht herauszufinden, was mit dem Motor nicht in Ordnung ist und versucht mehrmals den Motor neu zu starten. Er haut mit der Hand auf den Motor und tut sich weh. Dann tritt er gegen das Motorrad. Wieder tut er sich weh. Humpelnd geht er vom Motorrad weg. Fast am Bühnenende dreht er sich um, nimmt sein Motorrad und schiebt es humpelnd von der Spielfläche.

„Kein Benzin im Tank!“

■ *Im Kino*

Auf der Spielfläche befinden sich drei Stühle nebeneinander.

Ein Kinobesucher kommt auf die Bühne, er stellt sich als Letzter in eine Warteschlange vor der Kasse. Es geht nur langsam schrittweise voran.

Während des Wartens schaut er auf seine Uhr, trippelt auf der Stelle, schaut dem Vordermann über die Schulter und dreht sich einmal verärgert um, weil gedrängelt wird.

Endlich an der Kasse angekommen, bezahlt er und erhält seine Eintrittskarte, die er ganz stolz noch Wartenden zeigt.

Am Eingang zeigt er seine Karte dem Kontrolleur und geht beschwingt in den Kinosaal.

Im Kinosaal ist es nicht hell und er versucht so gut es eben geht einen freien Platz zu entdecken. Zunächst entdeckt er keinen freien Platz und sucht mit dem Zeigefinger die Sitzreihen ab. Dort in der übernächsten Reihe ist noch ein Platz frei.

In dieser Reihe angekommen, schiebt er sich zwischen zwei Sitzreihen entlang und tastet, um seinen freien Sitz zu finden.

Beim Weitergehen schaut er sich schon die Vorstellung an. Dabei stört er die anderen Besucher, die bereits sitzen. Einer Frau tritt er auf die Füße und an einem dicken Mann kommt er kaum vorbei.

Immer noch von der Leinwand gefesselt setzt er sich in Gedanken auf einen besetzten Sitz, wird zurechtgewiesen und geht weiter.

Schließlich findet er seinen Sitz und macht es sich bequem. Er möchte seine Arme auf die Armlehnen legen, aber die Armlehnen sind schon von seinen Sitznachbarn besetzt. Er resigniert und macht sich ganz schmal.

Er ist von der Vorführung gefangen. Es ist ein Weltraumabenteurer. Man erkennt es an seinen Reaktionen. Sein Gesicht zeigt Angst, Schrecken, Freude. In seinen Händen sind Laserpistolen und seine freie Faust mischt sich in den Kampf ein. Er springt auf seine fliegende Maschine, er zieht seine Laserpistolen, jongliert damit und schießt und mit seinen Füßen macht er Karatetritte.

Seine Sitznachbarn sind verärgert und protestieren. Er beruhigt sie und sich ein bisschen. Aber nicht für lange.

„Ihre Karte bitte!“