

## Wie kommt man zu einer Szene? Hilfsmittel:

- Rollenbeschreibungen/Rahmenbedingungen z.B. auf Kärtchen schreiben, mischen und ziehen lassen
- Statuen, Standbilder
- Zeitungsüberschriften
- Lexika, Wörter, Redewendungen
- Texte bzw. Textpassagen
- Horoskope
- Traumreise
- Photos
- Bilder malen
- Objekte
- Lieder

Zusätze:

- ein best. Wort, mehrere Wörter, ein best. Satz
- eine Körperhaltung, ein Ausdruck, eine Eigenart (z.B. Stottern) müssen in der Szene vorkommen: sollen sie eröffnen, beenden, ihr Höhepunkt sein

## Bearbeitung/Dynamisierung/Verfremdung von Szenen

### **Wenn die Würze fehlt, probiert doch mal:**

- verschiedene Geschwindigkeiten: eine Szene in Zeitlupe (sich jedes Satzes, jeder Geste genau bewusst sein) oder im Zeitraffer (verdichtet, mit größtmöglicher Konzentration) spielen, oder in unterschiedlichen Tempi oder auch Rhythmen spielen
- Übertreibung: z.B. mit übergroßen Bewegungen spielen, alles übertreiben: Gestik, Charaktereigenschaften, Gefühle, Konflikte z.B. Wut wird zur Raserei, Liebe zu Kitsch oder aufbrausender Leidenschaft. Nichts ersetzen, nichts verändern, nur übertreiben. Ist man sich der Extreme bewusst, so bekommt man die Feineinstellung leichter in den Griff
- Macken, Spleens entwickeln und ausbauen
- Szene in verschiedenen Genres spielen (Krimi, Western, Science-Fiction, Märchen, Oper, Musical, Tragödie, Komödie, Horrorfilm, Love-Story etc.)
- Szene mit unterschiedlichen Gefühlszuständen (traurig, wütend, verliebt, gelangweilt etc.) spielen
- Szene mal ohne Sprache spielen (nur Handlungsablauf) oder nur jeder dritte Satz wird laut gesagt oder mit einer Nonsenssprache spielen
- Stopps einbauen: nach jedem Satz kurz „einfrieren“
- Szene schreiend oder singend spielen
- jeden Satz zweimal sagen
- Szene mit Korken zwischen den Zähnen spielen
- gegenseitig Rollen tauschen oder neu besetzen
- Gegenteil der eigenen Rolle spielen
- Szene in einer anderen Umgebung (z.B. in einem anderen Land, statt auf dem Bahnhof im eigenen Schlafzimmer...) oder anderem Milieu (z.B. Travestie) spielen - Veränderung von Ort, Zeit, ... ,
- mit Requisiten spielen

- überraschende Wendungen einbauen (Gegensätze suchen, Diskrepanz zwischen Text und Handeln herstellen)
- Armführung von hinten durch jemand anderen
- Veränderung des Stils (effektiv theatralisch, mit konventioneller Theatergebärde, minimalistisch...)
- Szene halblaut mit zurückgenommener Gestik und Mimik spielen (hilft dem Darsteller sich auf das Inhaltliche der Szene zu konzentrieren)
- herausfinden, wo Spannung vorhanden ist/ wo sie noch fehlt: dort, wo es spannend sein soll, vor jedem Wort eine Pause machen oder jeden Satz des Mitspielers mit einem geraunten „Genau!“ kommentieren.
- Um Bewegungen, Gänge deutlich zu machen, jeden Spieler auf eine Zeitung stellen, die er mitnehmen muss, wenn er sich bewegt.
- Subtexte einbauen (Person denkt etwas anderes als sie sagt bzw. als sie handelt/ innerer Konflikt)
- Rollenbiographie schreiben (lassen)