



BEWERTUNG DER PERFORMANCE

Mit Hilfe dieser Tabelle kannst du deine Performance selbst bewerten und Bewertungen von Mitschülern einholen:

<p>Wie überzeugend ist die Idee? Stichwörter: Gliederung des Ablaufs, Aufmerksamkeitssignale, sinnvermittelnde Bewegungen</p>
<p>Wie wird das Thema durch Gestaltungsmittel umgesetzt? Stichwörter: Darstellungsform (erzählend bis analytisch), vermittelte Bilder und Emotionen</p>
<p>Wie ausdrucksstark sind Körperbilder und Handlungen? Stichwörter: ausgeprägte/diffuse Formsprache, Nachvollziehbarkeit, Irritation</p>
<p>Wie authentisch performen die Darsteller? Stichwörter: Verbleib im „Spiel“, themenangemessene Choreographie (übertrieben/sparsam/stilisiert), Einbindung der Zuschauer</p>
<p>Wie wird der Raum genutzt? Stichwörter: ausgewählte/gebauter räumliche Situation, Ausnutzung des Raumes</p>
<p>Passen Kleidung/Maske? Stichwörter: Kleidung oder Kostümierung, Maskierungen, Schminke oder sinnvoller Verzicht darauf</p>
<p>Werden die Requisiten sinnvoll eingesetzt? Stichwörter: sind die Requisiten wichtig, machen sie Sinn?</p>
<p>Passt der Sound? Stichwörter: unterstützt/erweitert die eingespielte Musik/der Sound das Thema der Performance?</p>
<p>Wird mit Beleuchtung sinnvoll unterstützt? Stichwörter: die Verwendung von Licht und/oder das Spiel mit Schatten,</p>
<p>Passen die Texte und die Stimme zur Performance? Stichwörter: Inhalte der Texte, Ausdruckskraft der sprachlich-stimmlichen Mittel</p>
<p>Passt die Dauer der Performance richtig zum Thema? Stichwörter: Spieltempo ist schleppend/gedehnt/gerafft.</p>



PERFORMANCE



PROJEKTPLAN

Benutze diesen Projektplan um deine Performance im richtigen Zeitrahmen fertig zu stellen.

Datum	benötigte Zeit	Aktion	Ressourcen
		Vorführung & Dokumentation	
		Drehplan erstellen	



DOKUMENTATION

Dokumentiere deine der Arbeit mit Video oder Kamera.

Erstelle einen Drehplan für deinen Kameramann anhand deines Storyboards nach folgendem Muster.



personalisierte Führung	
feste Kamera	
Schwenk nach links/rechts	
Einstellungsgröße	
Shot/Gegenshot/Mastershot	
Details	

PROJEKTREVISION

Nutze deine Notizen, Storyboards, Entwürfe, Fotos, Filme und Scribbles um folgende Fragen zu beantworten:

- Konntest du dein Projekt in der veranschlagten Zeit fertigstellen
- Welche Schritte hast du unternommen, um deine Performance zu planen, zu verbessern und durchzuführen(nutze dieses Heft)?
- Welche Schritte waren dabei erfolgreich?
- Warum waren diese Schritte erfolgreich?
- Wurden eine Planung und eine Dokumentation erstellt?
- Kann man an Planung und Dokumentation erkennen, wie sich dein Projekt verändert hat und wo?
- In welchen Bereichen bist du zufrieden mit deiner Arbeit und warum?

DIE PERFORMANCE

aus der Sicht des eines Beschreibers

In der Arbeit "I can not keep silence any more" (Straßbourg, 1996) bezieht sich Kulik auf Tolstoi, der unter dem selben Titel gegen die Exekution russischer Bauern protestierte. Kulik, der bereits eine Partei der Tiere gründete, kroch auf allen Vieren vor das Europa-Parlament in Straßbourg und zog ein Kalb hinter sich her, welches eine britische Flagge auf dem Rücken trug. Sein Protest richtete sich gegen den Genozid an englischen Kühen.

Schlachthof-Kritiker

Gilt eine Kuh nicht mehr als produktiv genug - u.a. bedingt durch Krankheit oder Unfruchtbarkeit -, so wird auch noch das Letzte, was ihr geblieben ist, aus ihr herausgeholt: ihr Leben! Sie wird ermordet, um als „Fleisch“ gegessen zu werden. Als Individuum wurde sie allen Beteuerungen zum Trotz nie geschätzt. Eine Kuh hätte eine Lebenserwartung von ca. 20-25 Jahren, doch als ausgebeutete „Milchkuh“ wird sie heute durchschnittlich 5 Jahre alt.

Aufgabe: Vergleiche beide Texte und das Bild oben. Lies auch die Begleittexte. Auf welchen Ebenen lernt oder erfährt ein Leser/Zuschauer etwas über die angesprochenen Probleme? Erstelle eine Vergleichstabelle mit drei Spalten (Bild, Zitat, Beschreibung).

aus der Sicht des Performers

"Any violence destroys our idea of democracy. The repression of "lower" classes has usually led to social cataclysms. The repression of "lower" species will lead to global biological catastrophe. I will bark as a mad dog, because I know that if no one stops the genocide of English cows I will be next. Then you, for shure." (Oleg Kulik in: s.o., S.76)



Schlachthof-Betreiber

Mensch und Tier im Mittelpunkt. Das Wohl der Tiere und die Zufriedenheit unserer Kunden stehen bei uns an erster Stelle. Mit viel Erfahrung und Kompetenz sorgen wir für Vertrauen und Sicherheit.



TIMELINE FÜR DEN ÜBERBLICK

Mit der Timeline kannst du dir einen guten Überblick über deine Performance verschaffen. Stell dir vor, deine Performance soll in verschiedenen Ländern von verschiedenen Schauspielern aufgeführt werden. Dafür wird eine Art Notation benötigt. Erstelle ein Storyboard deiner Performance (Zeichnungen oder Fotos oder Screenshots) und klebe sie nebeneinander auf Papierbögen.



Zeichne nun mehrere Linien über oder unter die Bilder und beschrifte sie folgendermaßen (bzw. nutze die Elemente, die du vorher bearbeitet hast):

Timeline (Beispiel)

Sprache	
Beleuchtung	
Sound	
Zeichen geben	



und kennzeichne, wo ein Zusatz startet und wo er endet.
Füge gegebenenfalls neue Timeline-Einträge hinzu.



EINE STORY FINDEN 3

Wie kannst du eine Story für deine Performance noch erweitern?
Schreibe alle entscheidenden Punkte auf Karteikarten oder kleine Zettel. Lege sie vor dir aus.

Möglichkeit 1

Stell dir vor, die einzelnen Punkte wären Fotos in einem Familienfotoalbum.
Finde alle Details zu den Fotos heraus, z.B.:

- Wie sieht es dort aus? (z.B. im Haus, draußen, Stadt, Land, Dorf ...)
- Was tun die Personen (z.B. essen sie, schlafen sie arbeiten sie? - je genauer desto besser)
- Welche Kleidung haben die Personen an? (z.B. steif, casual ...)
- Welche Jahreszeit ist es?
- Welche Tageszeit ist es?

Möglichkeit 2

Wirble die Karten durcheinander und sortiere sie neu - kommst du auf neue Ideen? Notiere oder fotografiere die neue Zusammensetzung.

Möglichkeit 3

Staple alle Karten und lass sie von verschiedenen Personen neu sortieren.
Was für eine Story ergibt sich nun? Notiere oder fotografiere die neue Zusammensetzung.

Möglichkeit 4

Beschreibe nur auf separaten Karten, was die Person oder die Personen tun.
Nimm die ersten Karten weg und formuliere neu.

Möglichkeit 5

Beschreibe nur auf separaten Karten, was die Person oder die Personen tun.
Nimm die ersten Karten weg und formuliere neu.



EINE STORY FINDEN 2

Wie kannst du eine Story für deine Performance erweitern?

Arbeite mit einer Story-Map.

Nimm eine „Rohstory“ und probiere aus. Schreibe diese Struktur auf ein Flipchart und fülle sie aus.

Die Beteiligten

Settings

Problem / zu lösende Aufgabe / Situation= Aufgabe

Möglichkeiten, wie die Story verläuft

Ereignis A

Ereignis B

Ereignis C

Wie würde die Aufgabe lösen?

(finde mindestens zwei Personen, die ganz anders sind als du)

Schlussfolgerung



EIGENE IKONOGRAPHIE UND GESTEN

Bei einer Performance mit Gesten versucht man, eine andere Person, ein Tier, ein Objekt oder eine Handlung zu imitieren. Es sind dies z.B. Gesten, mit denen wir uns verständlich zu machen versuchen, wenn wir die Sprache unseres Partners überhaupt nicht beherrschen. Eine gute mimische Geste ist auch für jemanden verständlich, der sie vorher noch nie gesehen hat.

Vorgehen

Untersuche Gesten und Bewegungen, indem du Fotos aus Zeitschriften suchst und sie mit Gesten übermalst, die eine eher gegenteilige Wirkung haben (z.B. freundliche Begrüßung - krasse Ablehnung). Untersuche dabei:

- Signale des Gesichtsausdrucks (z.B. Freude, Trauer)
- Signale der Hände (z.B. Herbeiwinken)
- Imitation anderer Person, Tiere, Objekte oder eine Handlung
- sozial angepasste oder erzwungene Gesten (z.B. falsches Lachen, devote Haltung)
- Nachahmende Gesten (z.B. „Ich kann fliegen!“)
- Simulationen (z.B. gespielter Essen ohne Essen)
- Schematische Gesten (z.B. „Psst!“)
- Symbolische Gesten (z.B. „Du spinnst“)
- Technische Gesten (für Spezialisten z.B. bei der Verkehrsregelung)
- Sprachähnliche Gesten (z.B. Handzeichen für Zahlen)

Suche einige Gesten heraus und entwickle für dich eigene Beispiele. Übe die Gesten, erstelle Fotos, kurze Videos oder Skizzen und führe sie vor. Stell dir vor, diese Fotos werden im 3000 Jahren gefunden und in einem Museum ausgestellt. Wie würde da der Begleittext zu den Bildern lauten?



KÖRPERHALTUNGEN -ALLGEMEIN

Wie sollen bei deiner Performance Körperhaltung und möglicher Körperkontakt gestaltet werden?

Vorgehen

Untersuche zunächst per Standbild einige Körperhaltungen. Entwickle zusammen mit einem Nachbarn eine Körperhaltung aus zwei der unten dargestellten Bereiche, übe sie (du machst sie vor, dein Nachbar korrigiert sie) und führe sie dann ohne Erklärung vor. Die Klasse beobachtet dein Standbild und kommentiert die wie im Standbild-Verfahren.

Mögliche Auswahl:

- Tätigkeiten (z.B. Kochen)
- Ausdruck von Emotionen (z.B. Wut)
- Begleitung beim Sprechen (z.B. vorbeugen)
- Darstellung der Persönlichkeit (z.B. lässig)
- Bewegung und Konvention (z.B. beim Vortrag)
- Symbolischem Ausdruck (z.B. in Ritterschlag)

Fotografiere die Körperhaltungen oder skizziere sie.

Wenn du komplizierte Körperhaltungen darstellen willst, lass dich von zwei Mitschüler stützen, so dass du nicht umfallen kannst.



EINE STORY FINDEN 1

Wie kannst du eine Story für deine Performance finden?

Arbeite mit der gesamten Gruppe. Jeder denkt sich innerhalb von fünf bis 10 Minuten eine einfache Story für die Performance aus (Dauer maximal eine Minute, zwei Figuren spielen mit). Dann stellen sich alle in einen Kreis. Nun brauchst du drei Personen: einen Arrangeur, einen Mitspieler und die selbst.

Vorgehen A

- Du gehst zu deinem Arrangeur und erzählst ihm die Story. Dieser geht zu deinem Mitspieler und verfälscht deine Story (er kann zum Beispiel die Partner ändern, das Problem ändern, die Umgebung ändern, vollkommen widersprüchlich reagieren). Er hört dann die Story deines Mitspielers, verfälscht auch sie und teilt dir diese Version mit.
- Nun führt ihr zusammen die Handlung auf - ihr dürft euch aber nicht zur Story selbst verständigen (z.B. fragen: „Wer bist du jetzt eigentlich?“ oder „Wo sind wir?“). Das führt natürlich zu einem ungeplanten Verlauf. Genau das ist der Sinn der Sache.

Vorgehen B

Eine Story kann Anfang und Ende haben, muss sie aber nicht. Sie kann auch einfach ohne Höhepunkte verlaufen oder eine Art Collage sein.

Storys mit Anfang und Ende beginnen in der Regel mit einer Sache oder Person, die fehlt (Mangelsituation) und enden mit einer Art Ausgleich. Solche Geschichten sind einfach zu finden (uns fehlt saubere Luft - wohin ist sie verschwunden?). Manchmal findet man das Ende (Autos werden verboten), manchmal nicht (offenes Ende - alle Autos wurden verboten, die Luft bleibt trotzdem schlecht). Die zweite Version ist einfacher zu konstruieren (man muss eine Mangelsituation finden - gibt es reichlich).

Inhaltlich komplexer sind Geschichten ohne Höhepunkt - hier muss sich die Story ohne einer verdeutlichung durch Anfang und Schluss ergeben (z.B. alle Personen warten eine Stunde vor einer Ampel). Du musst also eine typische Situation finden (z.B. schlafende Schüler).

Collagen sind recht einfach, es ist nur kompliziert, sie so zusammen zu stellen, dass der Zuschauer die Verbindung der Teilstücke begreift. Notiere deshalb zwischen die „Einzelstücke“ die zu sehenden Verbindungen.

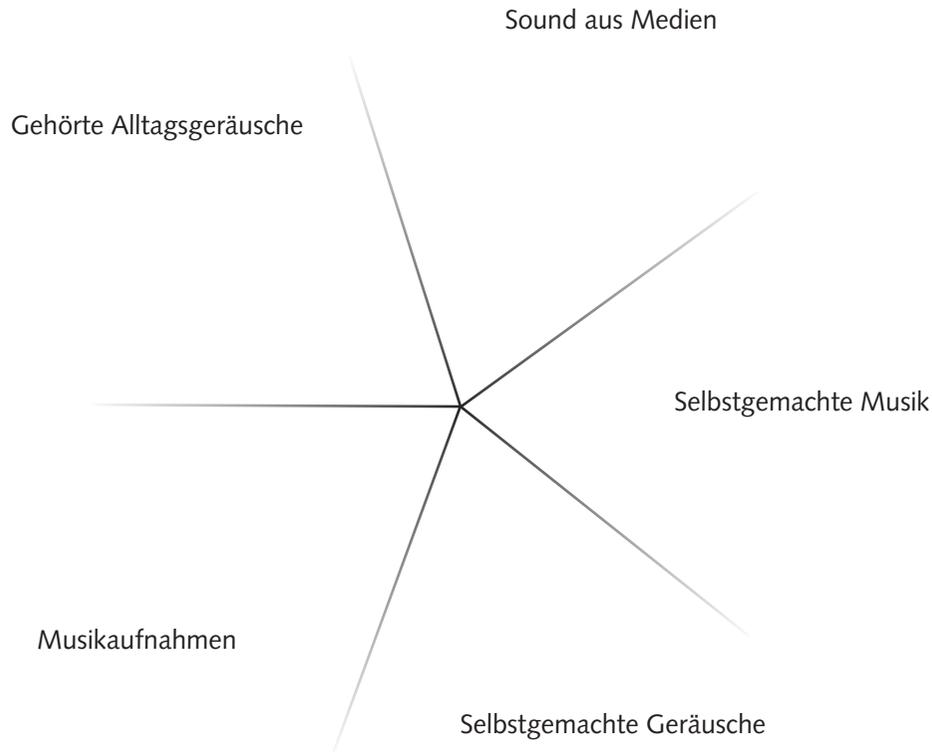


SOUNDDESIGN

Zu einer Performance kann ein Sound sehr gut passen (oder auch nicht). Zunächst ist es wichtig zu überlegen, welche Sound in welcher Qualität gut zu welcher Szene passt. Dazu musst du mit dem Storyboard arbeiten und eine „Spur“ für Sound anlegen.

Vorgehen

Wähle einzelne Partien für einen „begleitenden/unterstreichende“ Sound aus. Welcher Sound kommt hier in Frage? Trage deine Ideen mit Hilfe der folgenden Grafik ein oder schraffiere ihn nach Wichtigkeit - was passt am besten? (Je voller der Abschnitt, desto besser passt der Sound wahrscheinlich). Gestalten kannst du die Soundcollage am Computer (am einfachsten: Powerpoint).



KÖRPERHALTUNGEN - ZUORDNUNGEN

Aus Körperhaltungen kann man auf den Zustand einer Person schließen.

Vorgehen

Nimm dein Storyboard und isoliere einzelne, wichtige Bewegungen daraus. Erstelle Strichmännchen nach dem unteren Muster und lasse sie von mindestens vier Personen interpretieren. Stimmen diese mit deiner Absicht überein? Verändere die Strichmännchen so lange, bis sie passen.



GESTALTERISCHE MITTEL

Wenn du deine Performance erstellst oder überarbeitest, kannst du mit künstlerischen Mitteln experimentieren, um eine möglichst intensive Wirkung zu erzielen.

Übersteigerung

Welche Dinge können übersteigert werden? Probiere unterschiedliche Haltungen, Mimik, Gestik, Kleidung aus und lasse dich fotografieren. Wähle aus mehreren Aufnahmen die passendste heraus.

Wiederholung

Welche Elemente können wiederholt werden (z.B. um es eindeutiger zu machen)? Teste dies, indem du wichtige Sequenzen mehrfach spielst oder mit Hilfe deines Partners vervielfachst.

Vereinfachung

Welche Dinge könne wiederholt werden (z.B. um sie klarer darzustellen)? Das kann in vielerlei Hinsicht geschehen (einfachere Gesten usw, Verlangsamung, Weglassen von Partien). Probiere dies aus, indem du deine Aufführungszeit um 50% kürzt - was würdest du warum weglassen?

Zeichen geben

Wo musst du besondere Signale geben? Stell dir vor, du willst besondere Passagen hervorheben und hältst dazu immer ein rotes Schild hoch. An welchen Stellen wirst du das tun? Wie kannst du die Stelle auch ohne das rote Schild hervorheben, indem du Zeichen gibst?

Versatzstücke einfügen

Jetzt musst du dir deine Aufführung wie eine Collage vorstellen. All die Elemente, die du genutzt hast, sind ausgerissene Partien aus einer Schulzeitung. Nun fügst du ein Collageelement aus einer anderen Zeitung ein (z.B. eine für Brieftaubenzüchter oder für Sprayer; auf jeden Fall eine, die nicht unmittelbar zum Thema passt). Welche Zeitung wirst du wählen, welche Rubrik und was für Artikel?



GEWÜNSCHTES ERSCHEINUNGSBILD

Wie möchtest du in deiner Performance erscheinen? Um das herauszubekommen, musst du einige deiner Mitschüler befragen und ein Eigenschaftensprofil erstellen.

Aufgabe

Kreuze das von dir gewünschte Profil an, verbinde die Linien und zeige deinem Publikum deine entsprechende Körperhaltung.

	3	2	1	0	1	2	3	
kompetent								inkompetent
sympathisch								unsympathisch
langweilig								interessant
intelligent								unintelligent
unbedeutend								mächtig
arrogant								bescheiden
entspannt								verkrampt
schüchtern								selbstsicher
fair								unfair
kalt								mitfühlend
häßlich								attraktiv
dynamisch								schwerfällig
beruhigend								beängstigend
gutgelaunt								verärgert

Was musst du verändern, damit des Profil der Zuschauer deinen Wünschen entspricht? - probiere aus.



SELBST-BERÜHRUNG, ABSTÄNDE, BERÜHRUNG

In der Performance spricht dein Körper auch durch den Abstand zu den Anderen, durch Selbstberührung und durch die Berührung anderer.

Abstände

Wir haben um uns Zonen des Abstands, die verschiedene „Nähe“ zum anderen ausdrücken. Untersuche folgende fünf Abstände und nutze diese Erkenntnisse für deine Performance.

Beziehung	ca. Abstand	Eigenschaften: man kann ...
intim		
nah		
unpersönlich		
öffentlich		

Körperkontakt

Untersuche in einer Tabelle (Person - Berührung) bei dir selbst, welche Berührungen von wem für dich zulässig sind. Beschreibe möglichst genau deine Einstellungen zur anderen Person, deine Beziehungen zu ihr, ihren Status und Körperregion und die Art der Berührung (diese Notizen sind nur für dich gedacht). Ändere die Zuordnungen (andere Personen für die gleichen Berührungen) und veranschauliche deine Gefühle durch eine Zeichnung nur mit Farbe und Form (die kannst du dann später bei der Performance nutzen).

Beispiele für Berührungen

- Professionelle Berührungen (z.B. Arzt)
- Höflichkeit (z.B. Händeschütteln)
- Freundschaft (z.B. Umarmung)
- Vertraulichkeit, Liebe, Erotik (z.B. Küsse)

Selbstberührungen

Selbst berührt man sich in der Regel automatisch (z.B. Kopfkratzen) - manche sind „in Ordnung“, manche erscheinen ekelig. Selbstberührung kann aber auch als Zeichen von „nachdenken über“ gedeutet werden (z.B. Geborgenheit suchen). Beobachte deine Mitschüler bei Selbstberührungen und erstelle eine kleine Liste mit Selbstberührungen. Die kannst du für deine Performance nutzen.



DARSTELLUNGSFORMEN

Stell dir vor, du musst als Regisseur ein Feature zu einer noch lebenden Person herstellen. Du kannst das Feature in unterschiedlicher Form herstellen: Du kannst die Person etwas erzählen lassen.



Du kannst die Person filmen und beschreiben, was sie tut.



Du kannst versuchen zu analysieren, was mit dieser Person „los ist“.



Suche einen Interviewpartner heraus, der möglichst etwas Dramatisches erzählen soll. Schreibe in dieser Tabelle auf, was der Zuschauer erfährt und wie er möglicherweise reagiert:

Darstellungsart	der Zuschauer erfährt zu dieser Person / Reaktion
erzählen	
beschreiben	
analysieren	



SPRACHE

Vielleicht willst du deine Performance durch Sprache begleiten. Stell dir vor, die hast deine Performance für einen Schauspieler aus einem fernen Land entworfen, der auf Anweisungen von dir wartet. So kannst du herausbekommen, wie du die Wirkung des sprachlichen Elements steigern kannst.

Vorgehen

- zeichne Scribbles deiner Sequenz oder fotografiere oder filme sie
- suche einen Partner für das gleiche Vorhaben
- wähle aus, welche Teile du überhaupt durch Sprache begleiten möchtest
- wähle aus, ob du Sätze, Wörter oder Laute nimmst
- tausche mit deinem Partner die Sequenz aus

bearbeitet beide Sequenz nach folgenden Vorgaben:

- Du: Dein Schauspieler kommt aus einem Land, in dem man immer ganz leise und eintönig spricht - was gibst du hier vor?
- Dein Partner: Dein Schauspieler kommt aus einem Land, in dem man immer ganz laut und mit sehr viel Betonungen spricht - was gibst du hier vor?

Vergleich nach der Bearbeitung eure Regieanweisungen (du musst nun für jedes Stück zwei unterschiedliche Anweisungen haben).

- Was passt besonders gut zu deiner Performance?
- Wähle aus und lasse dich von deinem Partner korrigieren.



ARBEIT MIT IRRITATIONEN

Wie kann man bei einer Performance mit Irritationen arbeiten? (Irritation in seiner ursprünglichen Bedeutung: reizen, erregen, provozieren; in seiner Bedeutung innerhalb einer Performance: Bildern und Handlungen zur Wahrnehmungsveränderung).

Dazu ist es gut, sich die Meinung anderer Personen mit einer Fallstudie einzuholen.

Vorgehen

- Stelle das Thema deiner Performance zu einer Fallstudie zusammen.
- Bereite dich darauf vor, den Anfang der Fallstudie vorzuführen, bis die Zuschauer einen kleinen Einblick in deine Absichten gewonnen haben. Verteile dann einen Arbeitsbogen an die Zuschauer mit folgenden Fragen:
- *Was kannst du erkennen - was passierte in der Situation?*
- *Werden „Parteien“, Positionen oder Interessensvertreter in diesem Konflikt genannt und kannst du sie erkennen?*
 - *Welche Schritte gibt es für dich persönlich um zu intervenieren,*
 - *neue Positionen an dieser Stelle vorzustellen oder*
 - *Wege aus möglichen Unsicherheiten, Problemen oder Konflikten darzustellen?*
- Bitte die Zuschauer nach vorne zu dir zu kommen und ihre persönliche Lösung für den weiteren Verlauf der Performance darzustellen (nicht nur zu erzählen), später auch zu kommentieren.
- Mache dir Notizen, die du für die Überarbeitung deiner Performance gebrauchen kannst.



PERSPEKTIVWECHSEL

Was sollen die Zuschauer bei deiner Performance denken und fühlen? Bedenke, dass es viele verschiedenen Arten von Zuschauern mit sehr unterschiedlichem Empfindungen geben kann (wie z.B. jemand, der schon einmal das gleiche wie du erlebt hat).

Vorgehen

- Nimm deinen Grundriss mit den geplanten Bewegungen.
- Symbolisiere dich und die Zuschauer mit Playmofiguren und stelle diese an ihren Platz.
- Erstelle Identitätskarten für deine Zuschauer mit einigen der folgenden Einträge: Name, Geschlecht, Alter, Herkunft, Familienstand, berufliche Situation, Soziale Situation, Sonstiges.
- Nimm dafür möglichst unterschiedliche Personen.
- Überlege, was diese Personen fühlen und denken, wenn sie deine Performance sehen und schlüpf in deren Rolle. Orientiere dich dabei an folgenden Leitfragen (wähle einige aus).
 - Was kann ich mit dieser Performance über mich erfahren?
 - Was kann ich mit der Performance über die Gesellschaft lernen?
 - Was würde ich gerne zum Performer sagen?
 - Wie würde ich das Ereignis meiner Mutter (... andere Personen) darstellen?
 - Was würde ich gerne in einer Performance zum Thema sehen?
 - Sind das meine Probleme, die da dargestellt werden?
 - In welcher Rolle würde ich mehr von dieser Performance haben?
- Schreibe die Gedanken der Personen in Comic-Blasen und lege sie an die Figur.
- Nutze diese Gedanken zur Revision deiner Performance.



RAUM UND BEWEGUNG

Bei einer Performance bewegst du dich im Raum und die Betrachter stehen um dich herum, bewegen sich und sehen dich aus einer bestimmten Sicht. Du musst also deine Bewegungen im Raum planen.

- Zeichne einen Grundriss des Raumes, zeichne ein, wo sich die Zuschauer befinden (sie können sich auch bewegen).
- Zeichne auch deine geplanten Bewegungen mit ein (Profis markieren sich dafür Stellen auf dem Boden).
- Schreibe eine Art Bewegungswegweiser dorthin, wo du deine Bewegung ändern möchtest (stell dir vor, du nutzt sie wie eine Regieanweisung). Beachte dabei, welche Bewegung der Zuschauer wahrnimmt und welche Teil deines Körpers er sehen kann. Nimm dafür farbige Pappe.
- Spiele die Bewegung mit einer Playmo-Puppe nach und korrigiere.
- Nutze die Anleitung zur Bewegung im Raum für deine Bewegungswegweiser.

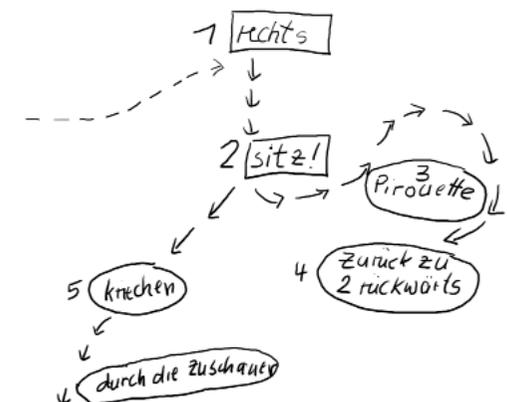
Anleitung

Bewegungsrichtungen - jeweils bezogen auf den Raum - sind:

- mit oder gegen die hintere Diagonale
- mit oder gegen die vordere Diagonale
- parallel oder senkrecht zur Bühnenkante

Bewegungsrichtungen - jeweils bezogen auf den Zuschauer - sind:

- rückwärts oder vorwärts
- von oder nach hinten frontal
- seitwärts links oder rechts





ZEIT - VERGANGENHEIT, GEGENWART, ZUKUNFT

Bei deiner Performance hast du die Möglichkeit mit verschiedenen Zeitebenen zu arbeiten:

- „zeitlos“, nur in der Gegenwart (gespielte Zeit=Aufführungszeit, das betrifft auch Zeitschnipsel)
- Vergangenheit
- Zukunft

Wie auch immer du das organisierst, denke daran, dass die Zuschauer dies auch wahrnehmen müssen (falls sie das sollen); schwierig ist z.B. die Arbeit mit Rückblenden.

Vorgehen

Um die Arbeit mit der Zeit zu genauer zu bestimmen, ist die Arbeit mit einem Storyboard gut. Stell dir vor, deine Performance soll als Comic erscheinen. Welche Hinweise gibst du in dem Comic im Hinblick auf die Zeiten (z.B. Sprecher aus dem off, Zeitangaben bei Dialogen, Zeitangaben in Comic-Räumen wie Uhren, Nachrichten, Kleidung usw.). Untersuche Comics im Hinblick auf Zeithinweise.

- Fasse deine Performance in Comic-Bildern zusammen und für die entsprechenden Zeithinweise zusammen.
- Überlege, wie du das kommunizieren möchtest und setze das in Regieanweisungen um.



BEGLEITELEMENTE

Womit möchtest du deine Performance begleiten?

Hier gibt es viele Möglichkeiten wie Projektion, Sound (siehe weiter unten), Gegenstände, Kleidung, Schminke, Masken etc.

Vorgehen

- Fotografiere dich in den entsprechenden Posen der Performance.
- Erstelle ein Moodboard mit Dingen, die gut zu den einzelnen Szenen passen.
- Erstelle verschiedene entsprechende Fotomontagen oder bemale die Fotos.
- Lass andere deine Fotos bemalen, damit du auf neue Idee kommst.
- Kombiniere nach einem Zufallsverfahren die Kombination von Foto und Element aus dem Moodboard.
- Entscheide danach, welche Möglichkeit besonders gut zu deiner Performance passt.

Eine gute Hilfe ist auch eine Zufallssammlung aus Illustrierten.

Vorgehen

- Nimm eine Illustrierte und lege sie auf eine Schnittunterlage.
- Nimm einen Cutter und schneide auf der Illustrierten einen durchgehenden Block heraus.
- Nun hast du - je nach Stärke der Zeitung - um die hundert Illustrationen, die du verwenden kannst.
- Suche in deiner Performance nach Situationen, in denen du diese Schnipsel oder Teile davon „unterbringen kannst“ (und sei es nur die Farbe).

