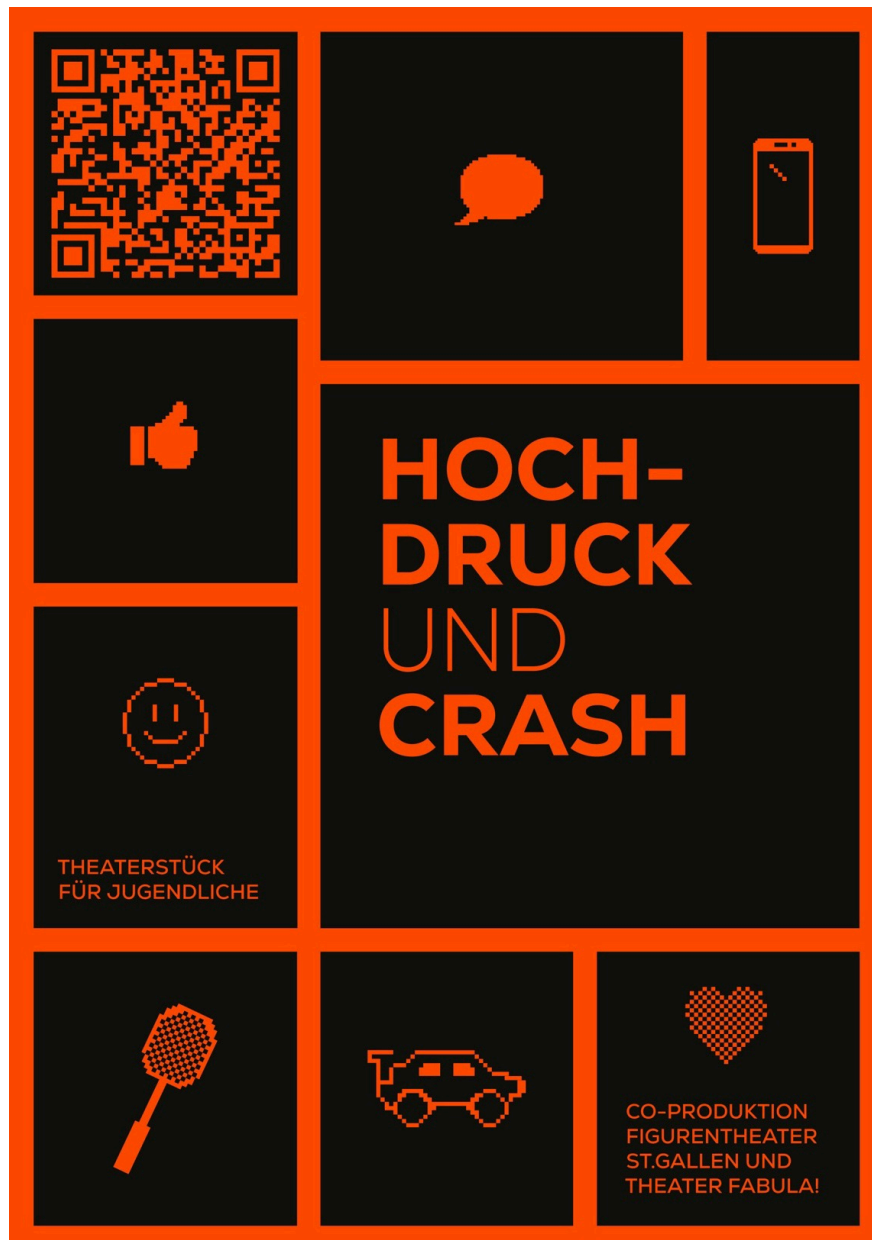
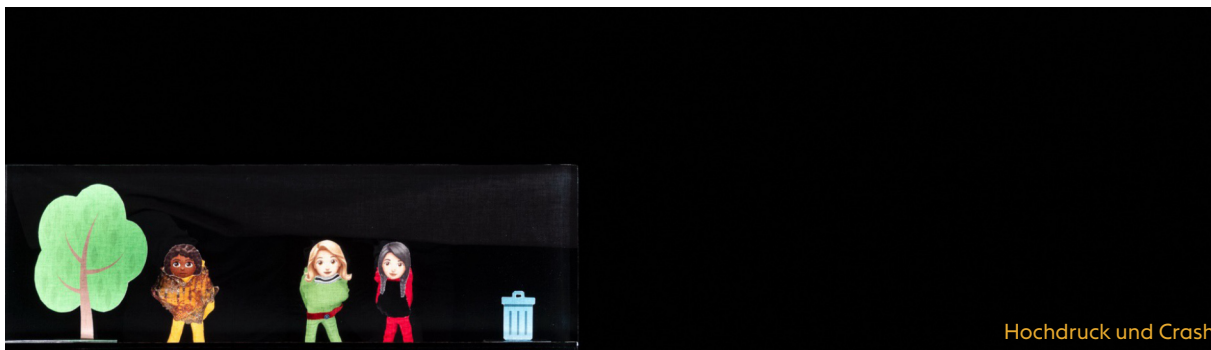


Theaterpädagogisches Begleitmaterial





Inhaltsverzeichnis

Überblick	3
Interview mit Regisseurin Frauke Jacobi	5
Die Inszenierung	7
Die Handlung	7
Grafik: Die Besonderheiten der Inszenierung	9
Die Umsetzung	10
Die Figuren	11
Theaterpädagogische Übungen	13
Thema 1: Grundlagen Theater / Objekttheater	13
Thema 2: Leistungsdruck	14
Themen 3: (Falsche) Freunde	15
Thema 3.1: Fehlentscheidungen / Verantwortung übernehmen	15
Anhang	16

Verwendete Kürzel: LP = Lehrperson, SuS= Schüler und Schülerinnen

Fotos aus dem Stück von

Überblick

Leistungsdruck – Verhängnisvolle Entscheidungen – Freunde / Eltern / Ich?

Wer bin ICH eigentlich?

Wie will ich mein Leben gestalten?

Wer bestimmt über mein Leben?

Wer übernimmt die Verantwortung für mein Tun?

Wie kann ich für andere da sein und zugleich

für mich selbst eintreten?

Ist der Weg, den ich gehe, wirklich mein Weg?



«Hochdruck und Crash» ist ein Hörspiel mit live animierten Bildern und Figuren und basiert auf zwei Kurzromanen aus dem renommierten da bux-Verlag. Die Inszenierung erzählt temporeich und ohne moralischen Zeigefinger von zwei Jugendlichen in Extremsituationen.

«Hochdruck» von Maxima Hampel

Caro ist die perfekte Tochter mit den perfekten Hobbys und den perfekten Noten. Gut ist nie gut genug. Besser muss es sein, immer besser. Als das nicht mehr geht, überschreitet Caro eine gefährliche Grenze.
– Klappentext von «Hochdruck»

«Crash» von Petra Ivanov

Zwei Jugendliche rasen in einem gestohlenen Wagen durch die Nacht und bauen einen Unfall. Wer wird die Verantwortung dafür übernehmen? Und zu welchem Preis?

– Klappentext von «Crash»



**Material zur Vor- und
Nachbereitung von
«Hochdruck und Crash»**

Den Rahmen der Geschichte bildet das Haus, in welchem die beiden Protagonisten leben. Dabei tritt es selbst als Erzähler auf: Es zeigt die Geschichten in seinen Fenstern und kommentiert sie auf humorvolle Art, leitet von einer Episode oder Szene zur nächsten über und verbindet so die beiden ansonsten unabhängigen Geschichten.



Moodboard "Haus" in Hochdruck und Crash

Interview mit Regisseurin Frauke Jacobi



Wie bist du auf das Konzept der Inszenierung gekommen, die beiden Kurzromane als Hörstück mit animierten Bildern und Figuren umzusetzen?

Wir wollten mit diesem Konzept dem Vorurteil, Figurentheater sei «niedlich und nur für kleine Kinder», etwas entgegensetzen und haben uns deshalb auf die Suche gemacht nach Ausdrucksformen, die Jugendliche nutzen. Für «Hochdruck» haben wir deshalb Emojis gewählt, welche viel als Kommunikationsmittel Verwendung finden. Bei «Crash» sind es die Anime-Figuren geworden, welche ebenfalls beliebt und bekannt sind bei jungen Menschen.

Für das Medium Hörspiel haben wir uns entschieden, weil es niederschwelliger ist als Lesen und deshalb sehr beliebt - nicht nur bei Jugendlichen. Und die Zusammenarbeit mit Schauspielstudierenden der Zürcher Hochschule der Künste fand ich spannend, denn es war mir wichtig, junge Stimmen für die Hauptfiguren zu haben.

Kein Fenster. Keine Klappe in der Tür. Nur ein Guckloch. Ich presse mein Auge dagegen, sehe aber nichts. Jak hat doch gesagt, Minderjährige kämen nicht in den Knast! Weshalb sperrt man mich ein? Muss ich etwa hierbleiben?

Blerim in "Crash"

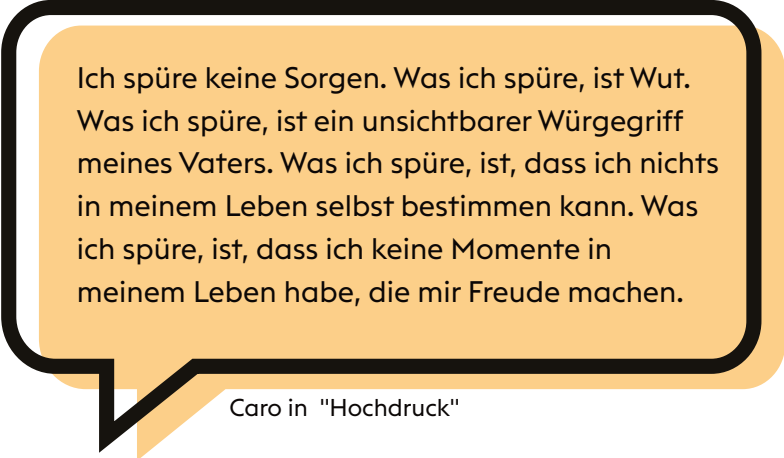
Der «da bux»-Verlag hat ja viele Kurzromane zur Auswahl, wieso habt ihr genau diese beiden Texte gewählt?

Die Kooperation mit dem da bux Verlag kam durch die Empfehlung einer Lehrperson zustande: die Romane sind bei Jugendlichen beliebt, denn es sind kurze und packende Geschichten, welche die Jugendlichen thematisch etwas angehen. Wir haben viele dieser Kurzromane gelesen und uns dann für diese beiden Texte entschieden, auch weil wir einmal ein Mädchen und einmal einen Jungen als Hauptperson wollten.

Was willst du dem jugendlichen Publikum mit diesem Stück mitgeben?

Zum einen: dem herrschenden Leistungsdruck, der von Gesellschaft und /oder Elternhaus ausgeht, etwas entgegenzusetzen. Fragen zu stellen wie: Wie geht es mir eigentlich? Wie kann ich meinen eigenen Weg finden, mich schützen vor zu viel Anpassung und Druck?

Und bei «Crash» ist es die Botschaft: Steh zu dir selbst, auch wenn es bedeutet, nicht der grosse Held zu sein.



Ich spüre keine Sorgen. Was ich spüre, ist Wut.
Was ich spüre, ist ein unsichtbarer Würgegriff
meines Vaters. Was ich spüre, ist, dass ich nichts
in meinem Leben selbst bestimmen kann. Was
ich spüre, ist, dass ich keine Momente in
meinem Leben habe, die mir Freude machen.

Caro in "Hochdruck"

**Was war die grösste Herausforderung im Inszenierungsprozess?
Was hat besonders Spass gemacht?**

Bilder zu finden, die passen. Wenn die Bilder dann funktionieren, macht das total Spass!

Für die Spielenden ist das Stück eine ungewohnte Herausforderung: sie müssen hinter der Hausfassade unter Zeitdruck schnelle Wechsel und viele unabhängige Handlungen umsetzen und spielen, ohne dass sie viel sehen können, da sie oft eine Maske vor dem Gesicht haben oder nur mit den Händen spielen.

Das Hörspiel macht auch Freude, und generell sind die Proben in diesem Team immer sehr inspirierend und humorvoll.

Die Inszenierung

Die Handlung

Die Musterschülerin Caro leidet unter immer höherem Leistungsdruck und greift schliesslich zu einem gefährlichen Hilfsmittel: Ritalin.

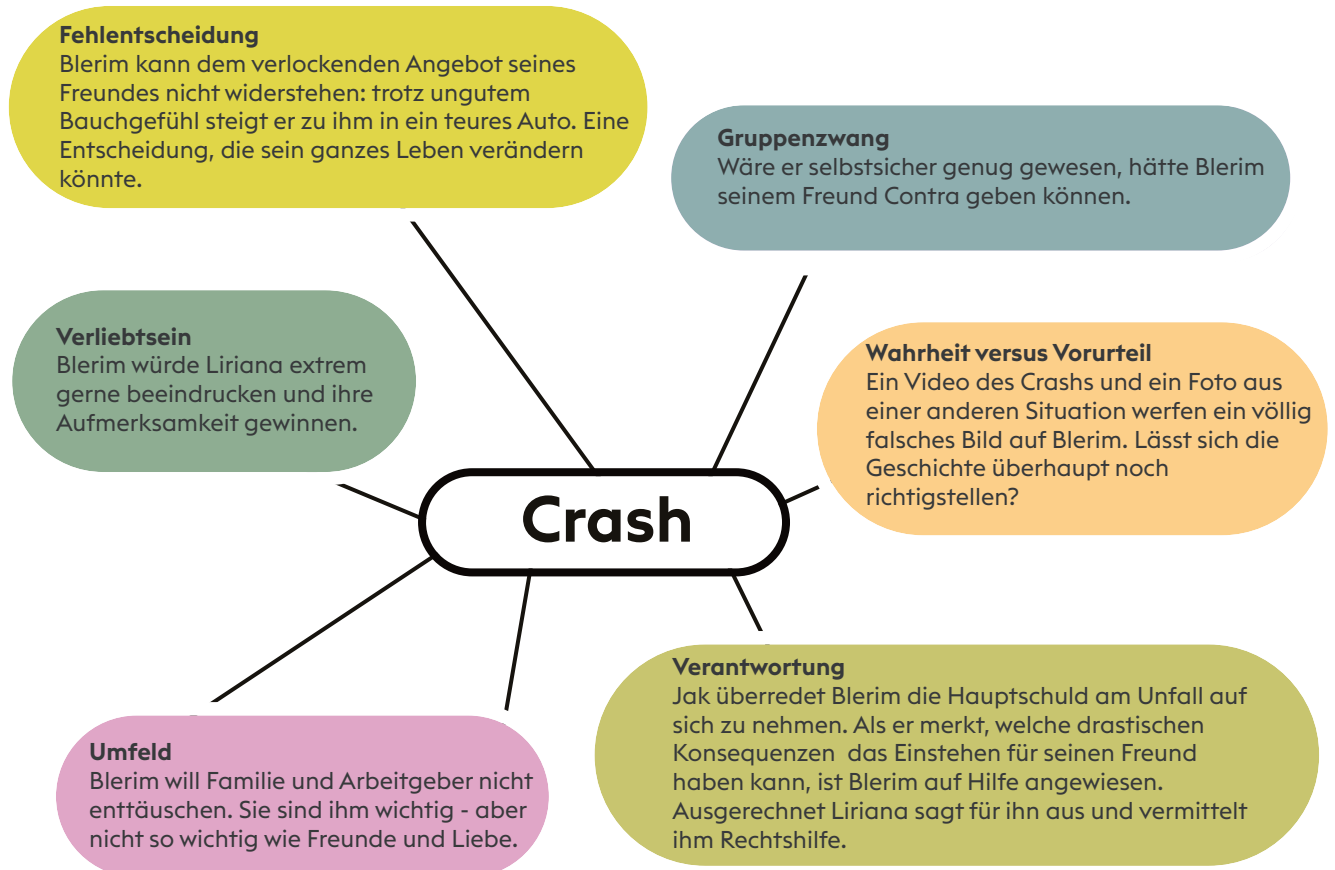


Fast die Hälfte der jungen Menschen in der Schweiz leidet unter Stress.

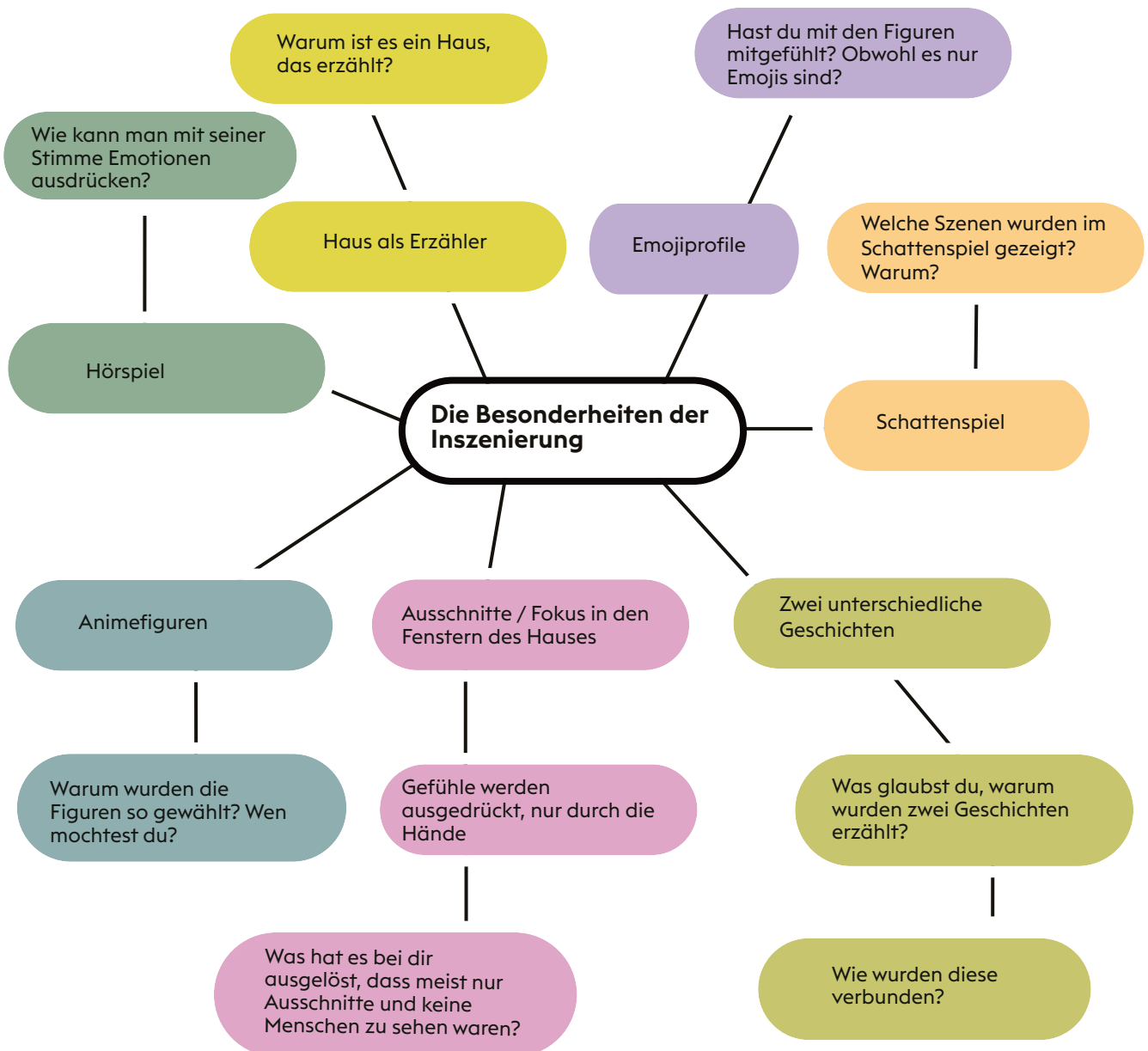
Mehr Informationen hierzu und eine Studie zu Leistungsdruck bei Jugendlichen:



Der Detailhandels-Lehrling Blerim hilft einem Freund aus der Patsche und setzt dabei seine eigene Zukunft aufs Spiel.



Grafik: Die Besonderheiten der Inszenierung



Die Umsetzung

Um die beiden unterschiedlichen Geschichten in einer Inszenierung zu verbinden, braucht es einen Rahmen, der sie zusammenhält.

Wir erleben über das Stilmittel des erzählenden Hauses die Geschichten von Caro und Blerim aus verschiedenen Blickwinkeln: Zoomen mal näher ran, mal weiter weg, schauen aus der Vogelperspektive darauf oder erhalten intime Einblicke. Dazu hören wir die Stimmen der Protagonisten. Die Sprechenden sind kaum älter als das Publikum: Studierende der Zürcher Hochschule der Künste verleihen mit ihren Stimmen den Figuren Jugendlichkeit und machen sie lebendig.

Es entsteht ein Hör-Spiel im wahrsten Sinne des Wortes: In den verschiedenen Fenstern wird mit Händen, Füßen und Objekten agiert, ein atmosphärischer Soundtrack untermalt und bereichert die Szenen.

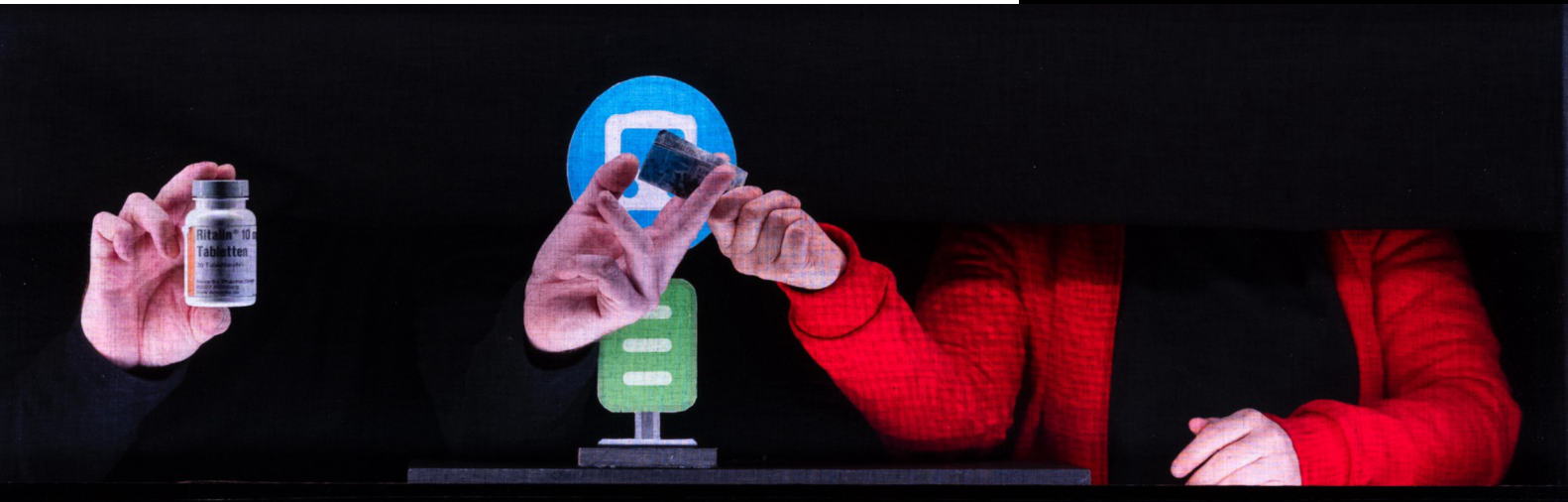


Die Spielenden sind nicht oder höchstens ansatzweise zu sehen; sie koordinieren die schnellen Wechsel zwischen den verschiedenen Ausschnitten aus Caros und Blerims Alltag, unterstützt durch das verbindende Element des Klangs.

Die dynamische Bilderwelt im Comic-Look kommt den Hauptfiguren und ihren persönlichen Schicksalen ganz nah und macht zugleich die grösseren Zusammenhänge sichtbar, in denen die beiden sich bewegen.

Die Figuren

In der Umsetzung von «Hochdruck» kommen die Hände der Spielenden als Figuren zum Einsatz, durch Gesten bringen sie Emotionen zum Ausdruck. Als Gesichter tragen sie Emojis, damit wird nicht nur ein gängiges Kommunikationsmittel unter Jugendlichen aufgegriffen, sondern auch ein Motiv aus dem Text: Bereits der Anfang von «Hochdruck» wird über eine Textnachricht erzählt.



Alltägliche Objekte wie Blätterstapel oder Tablettendöschen repräsentieren die Inhalte der Geschichte auf realistische Art. Aber auch Metaphorik wird eingesetzt: so schöpft Caros Vater ihr statt Suppe Zauberwürfel in den Teller. Ein Symbol für seine hohen Ansprüche und den Druck, der immer grösser wird: noch eine Aufgabe zu lösen und noch eine und noch eine...



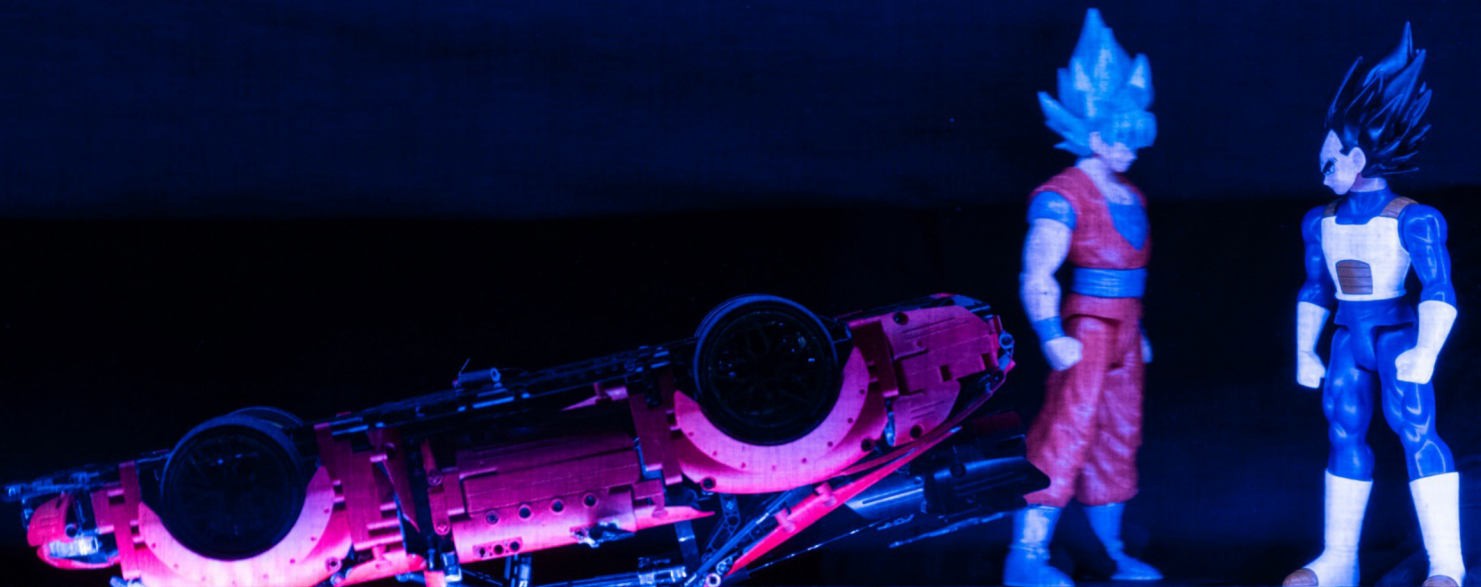
Nein. Nein, nein und nochmals nein. Ich kann nicht. Matheprüfung, Französischprüfung, Englischaufsatz, Tennisstunden, Tennisturnier, Klavierstunde, nächstes Tennisspiel, Essen mit Papas Geschäftsfreunden, lernen für die nächsten Prüfungen, arbeiten gehen, den ganzen Tag lächeln, wo es nichts zu lächeln gibt...

Caro in "Hochdruck"

Bei «Crash» treten die Hauptpersonen als bewegliche Anime-Figuren auf. Das für die Handlung zentrale Auto ist ein Porsche 911, der später als Schrotthaufen erscheint.

Dann geschieht es. Eine Velofahrerin taucht aus dem Nichts auf. Mein Herz bleibt fast stehen. Wie in Zeitlupe reißt sie den Mund auf. Jak drückt auf die Hupe. Ich sehe, wie die Velofahrerin am Lenker zerrt. Sie prallt gegen den Bordstein. Fliegt wie ein Stuntman übers Trottoir, die Arme weit von sich gestreckt.

Blerim in "Crash"



Material:

Szenenkärtchen (siehe Anhang)
Grosser Karton mit Fenster, wodurch nur die Hände zu sehen sind

Vor- und Nachbereitung

 **Aula / grosser Raum**

 **45 Min**

 **Aktion / Bewegung**

 **Diskussion**

Theaterpädagogische Übungen

Thema 1: Grundlagen Theater / Objekttheater

Gefühle über die Stimme transportieren:

Alle stehen im Kreis. Jemand beginnt und sagt zu der Person, die neben ihm / ihr steht: «Guten Morgen», diese sagt es wieder zur Nachbarin und so weiter. So wird die Begrüssung einmal durch den Kreis gegeben, dabei wird nur mit der Stimme eine bestimmte Emotion ausgedrückt. Wie klingt es, wenn ich «Guten Morgen» enthusiastisch spreche, oder müde / genervt / aufgeregt / herrisch / ...

Gefühle über den Körper ausdrücken:

Bildet kleine Gruppen. Entscheidet euch, ob ihr eine Emotion über die Hände oder die Füsse ausdrücken möchtet. Besprecht, wie man ein Gefühl nur über den Ausschnitt im Karton zeigen könnte. Welche Gefühle sind möglich? Probiert aus und führt sie euch im Anschluss gegenseitig vor – das Publikum versucht zu erraten, welches Gefühl gemeint ist. Ihr könnt auch Requisiten zu Hilfe nehmen (z.B. nervös mit Stiften hantieren oder vor Wut ein Papier zerknüllen).

Versucht die Emotion zunächst tonlos zu zeigen und im zweiten Schritt dann mit Geräuschen und Worten.

Beispiele: Wut, Nervosität, Freude, Angst, Stress.

Ganze Szene nur über die Hände spielen:

Geht zu zweit oder dritt zusammen. Zieht ein Szenenkärtchen. Probt diese kurze Szene, während derer nur eure Hände zu sehen sind. Eine Person spielt nicht mit, sondern führt Regie, gibt also den Darstellenden Feedback und Anleitung zur Umsetzung. Ihr dürft während der Szene sprechen und auch Musik verwenden, wenn ihr möchtet, der Fokus liegt aber auf dem Ausdruck der Hände.

Diskussion: Was habt ihr gesehen? Was hat gut funktioniert? Was war schwierig?

Vor- und Nachbereitung

 Aula / grosser Raum

 30 Min

 Aktion / Bewegung

 Diskussion

Thema 2: Leistungsdruck

Raumlauf:

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum, auf sich selbst konzentriert und ohne einander zu berühren. Nicht im Kreis gehen, immer wieder überraschende Wendungen einbauen. Normales Gehen ist Tempo 3. Insgesamt gibt es 5 Tempi:

1=Zeitlupe, 2=langsam, 3=normal, 4=relativ zügig, 5=so schnell wie möglich.

Die Lehrperson (LP) ruft die Zahlen in den Raum, die ganze Gruppe passt sich dem jeweiligen Tempo an. Wenn die LP klatscht, frieren alle sofort ein (Freeze). Sobald das gut funktioniert, kommen weitere Klatschkommandos dazu, welche alle in Tempo 4 oder 5 ausgeführt werden (Freeze fällt weg).

1x Klatschen heisst: alle springen einmal in die Luft, laufen dann weiter.

2x Klatschen heisst: alle drehen sich einmal um sich selbst, laufen dann weiter.

3x Klatschen heisst: alle machen eine Liegestütze oder legen sich auf den Boden, danach direkt weiter. Es soll eine anstrengende, gehetzte Situation entstehen. Es kann auch ein Schüler / eine Schülerin bestimmt werden, welcher / welche die Klatsch-Kommandos gibt.

Diskussion: wie hat sich die Übung angefühlt? Warst du gestresst? Genervt? Fühltest du dich fremdbestimmt? Hat es Spass gemacht / war es eine lustige Herausforderung?

Fühltet ihr euch als Gruppe in dieser gemeinsamen Aufgabe verbunden?

Wann fühlst du dich in deinem Leben gestresst? Was tust du dagegen? Gibt es Personen, die dir Stress machen? Hast du das Gefühl, dein Leben selbst bestimmen zu können?

Findest du das wichtig? Warum?

Vortrag halten – fremde Gesten:

Geht zu zwei zusammen. Entscheidet euch für ein Thema, zu welchem eine Person vor dem ganzen Publikum einen Vortrag halten wird. Die Vortragende ist sehr nervös, denn von diesem Vortrag hängt ihre gesamte Zukunft ab, sie will ihn unbedingt gut machen. Die zweite Person stellt sich nahe hinter die Vortragende, welche ihre Arme auf dem Rücken verschränkt. Die zweite Person streckt ihre Arme unter den Achseln der Vortragenden durch, sodass es von vorne so aussieht, als wären die fremden Arme deren eigene Arme. So untermalt die zweite Person mit ihrer Gestik die verbalen Ausführungen der Vortragenden.

Beide geben Impulse, die die jeweils andere aufnehmen kann: wenn die Vortragende z.B. niesen muss, sollten die Arme ihr ein Taschentuch reichen. Wenn die Hände klare Gestiken machen wie z.B. eine Verneinung, sollten diese in den Vortrag passend eingebaut werden. Der Vortrag wird nicht geprobt, sondern direkt vor der Klasse ausprobiert.

Diskussion: Was hat gut funktioniert? Wie hat es sich angefühlt, ohne Vorbereitung vor der Klasse etwas vorzuzeigen? Haben sich Gestik und Inhalt gut ergänzt? Was tust du gegen Lampenfieber oder Prüfungsangst?

Vor- und Nachbereitung

 Aula / grosser Raum

 30 Min

 Aktion / Bewegung

 Diskussion

 Schreiben / Zeichnen

Thema 3: (Falsche) Freunde

Raumlauf:

Alle gehen kreuz und quer durch den Raum. Sobald die LP stehen bleibt, bleiben alle stehen. Sobald sie weitergeht, gehen alle weiter. Nächster Schritt: Nicht nur die LP kann den Impuls zum Stehen / Gehen geben, sondern Alle – sobald jemand stoppt, stoppen Alle.

Gleichschritt: Geht zu zweit zusammen. Laufft nebeneinanderher. Passt eure Schritte aneinander an, geht exakt im Gleichschritt.

Diskussion: Wie fühlt sich das an? Einheit? Zusammengehörigkeit? Zwang?

Fremdbestimmtes Erzählen / aufeinander einlassen:

Geht weiter zu zweit im Gleichschritt. Pro Schritt sagt immer eine Person ein Wort – trotzdem soll ein sinnvoller Satz entstehen und der Rhythmus des Gehens beibehalten werden. Ausprobieren, dann allen vorzeigen.

Thema 3.1: Fehlentscheidungen / Verantwortung übernehmen

Fehlentscheidung als Schnippsgeschichte:

5 SuS stellen sich in einer Reihe auf. Die LP schnippt eine Person an, welche mit Erzählen beginnt. Sobald die LP eine neue Person an schnippt, verstummt die erste mitten im Wort und die zweite erzählt nahtlos weiter. Thema der Geschichte ist: gefährliche Mutprobe.

Variation (einfacher):

Die 5 SuS erzählen aus Blerims Sicht seine Geschichte nach.

Lustig wird diese Improvisation, wenn es die Sprechenden sehr genau nehmen und wirklich mitten im Wort abbrechen, sobald geschnippt wird und die nächste Person direkt übernimmt. Beispiel: «Blerim spürte, dass es eine schlechte Ent...» Schnipp zu nächster Person: «scheidung war, dennoch setzte er sich ins Au...» Schnipp.

Diskussion (ev. schriftlich jede / jeder für sich):

Hast du schon mal eine Dummheit begangen, die du hinterher bereut hast? Hättest du deinen Freund ebenfalls gedeckt wie Blerim? Was bedeutet Freundschaft für dich? Wann würdest du eine Freundschaft kündigen? Warum ist Blerim überhaupt in das Auto gestiegen entgegen seinem Bauchgefühl, dass er keinen Ärger haben will?

Anhang

Szenekarten

2 Spielende, 1 Regie

Ihr lernt euch neu kennen, seid erst ganz höflich, dann bricht ein Streit aus und jmd. verlässt das Zimmer wieder. Überlegt euch, wo und wer ihr seid und warum ihr in Streit geratet.

Ihr könnt zu den Bewegungen eurer Hände sprechen oder eine stumme Szene zeigen. Ihr dürft auch Musik einsetzen oder Geräusche und Requisiten.

Falls es eine stumme Szene ist, lasst das Publikum im Anschluss beschreiben, was sie gesehen haben und interpretieren, was genau passiert ist.

1 Spielende, 1 Regie

Du bist sehr nervös, weil du gleich ein Klaviervorspiel hast. Als es losgeht, läuft es erst gut, dann machst du einen Fehler. Du kannst dich aber beruhigen, spielst das Stück zu Ende und freust dich über den Applaus.

Ihr könnt zu den Bewegungen eurer Hände sprechen oder eine stumme Szene zeigen. Ihr dürft auch Musik einsetzen oder Geräusche und Requisiten.

Falls es eine stumme Szene ist, lasst das Publikum im Anschluss beschreiben, was sie gesehen haben und interpretieren, was genau passiert ist.

2 Spielende, 1 Regie

Du bist mit deinem Schwarm zum ersten Mal allein im Kino. Du wünschst dir, dass sich eure Hände berühren. Was passiert?

Ihr könnt zu den Bewegungen eurer Hände sprechen oder eine stumme Szene zeigen. Ihr dürft auch Musik einsetzen oder Geräusche und Requisiten.

Falls es eine stumme Szene ist, lasst das Publikum im Anschluss beschreiben, was sie gesehen haben und interpretieren, was genau passiert ist.

2 (ev. 3) Spielende, 1 Regie

Du bist extrem wütend, weil du ungerecht behandelt wurdest. Gleich findet das Gespräch statt, in welchem du mit der Schulleitung klären willst, was passiert ist. Überlegt, was genau passiert ist und was während des Gesprächs geschieht. Ev. kommt die Person, die dir Unrecht getan hat, auch zum Gespräch dazu?

Ihr könnt zu den Bewegungen eurer Hände sprechen oder eine stumme Szene zeigen. Ihr dürft auch Musik einsetzen oder Geräusche und Requisiten.

1-3 Spielende, 1 Regie

JOKER: erfindet selbst eine kurze Szene, die ihr nur mit euren Händen erzählt. Ihr solltet dafür wissen, wer anwesend ist, wo die Szene stattfindet und was genau passiert.

Ihr könnt zu den Bewegungen eurer Hände sprechen oder eine stumme Szene zeigen. Ihr dürft auch Musik einsetzen oder Geräusche und Requisiten.

Falls es eine stumme Szene ist, lasst das Publikum im Anschluss beschreiben, was sie gesehen haben und interpretieren, was genau passiert ist.

2 Spielende, 1 Regie

Du triffst deinen Erzfeind / Erzfeindin und bedrohst ihn / sie, versuchst ihn /sie einzuschüchtern. Wer wird nachgeben? Kommt es zum Kampf? Oder zur Versöhnung?

Ihr könnt zu den Bewegungen eurer Hände sprechen oder eine stumme Szene zeigen. Ihr dürft auch Musik einsetzen oder Geräusche und Requisiten.

Falls es eine stumme Szene ist, lasst das Publikum im Anschluss beschreiben, was sie gesehen haben und interpretieren, was genau passiert ist.

