

Materialmappe

GILGAMESCH

Ballett von Ralf Dörnen

Musik von Michio Woirgardt

Uraufführung 03.02.2024

Theater Vorpommern/ Spielzeit 2023/24

theater
vorpommern

greifswald
stralsund
putbus

Liebe Lehrerinnen und Lehrer, liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

Mit der vorliegenden Materialmappe möchten wir Ihnen Anregungen an die Hand geben, wie Sie die Inszenierungen des Theaters Vorpommern mit Ihren Schüler*innen theaterpädagogisch vertiefen können. Ein Verständnis für die Inhalte und die unterschiedlichen - und manchmal sehr komplexen - Ausdrucksformen im Theater kann sich nicht von selbst entwickeln. Es braucht Einstiegshilfen, Förderung und Übung.

Theater ist als Kunst eine »Gemeinschaftskunst«. Wir wünschen uns, dass das Thema und die Ästhetik einer Inszenierung im Publikum „ankommt“, reflektiert und besprochen wird. Erst die Rezeption der Zuschauer macht Theater zum Theater, erst so bewährt sich die Kunst in ihrer gesellschaftlichen Notwendigkeit.

Als Pädagog*innen und Lehrer*innen tragen Sie wesentlich dazu bei, dass sich die jungen Menschen für künstlerische Aussagen öffnen, aktuelle Themen an sich heranlassen und die eigenen kommunikativen Fähigkeiten trainieren.

Dabei wollen wir Ihnen mit den vorliegenden Anregungen helfen.

Im ersten Teil finden Sie dramaturgisches Material. Es bietet Hintergrundwissen zum Autor. Im zweiten Teil finden Sie konkrete theaterpädagogische Anregungen. Sie orientieren sich an den Themen, die für Schüler*innen von Interesse sind und den konzeptionellen und ästhetischen Schwerpunkten der Inszenierung.

Ob Sie alle oder nur einen Teil der Übungen in Ihrem Unterricht verwenden, können Sie frei entscheiden. Gern können Sie auch die Übungen in Ihrem Sinne abwandeln. Es empfiehlt sich jedoch immer mit einem Warming-up und konkret gehaltenen Einstiegsübungen zu beginnen, um die Spieler*innen nicht zu überfordern und das nötige Handwerkszeug zu vermitteln.

Theaterarbeit ist intensiv und fordert den ganzen Menschen. Deswegen kann es leicht zu „Abwehrreaktionen“ kommen, die man so leicht vermeiden kann.

Bei Fragen und Anregungen wenden Sie sich gern an das Team der Theaterpädagogik.

Ich freue mich auf intensive, vielfältige, lebendige und kreative Zusammenarbeit mit Ihnen in der Schule und im Theater!

Ihre Annette Kuß (Leitung Theaterpädagogik, Theater Vorpommern)

Inhaltsverzeichnis

Besetzung.....	S. 4
Dramaturgisches Material.....	S. 5
Gilgamesch-Epos.....	S. 5
Zu den Rollen	S. 6
Das Gilgamesch-Epos – eine Zusammenfassung	S. 7
Warum wird eine Dirne geschickt?.....	S. 8
Die Handlung des Balletts.....	S. 9
Schon über den Tod nachgedacht?.....	S. 10
Warum ich glaube.....	S. 11
Der Zug in den Zedernwald.....	S. 12
Theaterpädagogische Anregungen.....	S. 13

Ensemble

Inszenierung & Choreographie **Ralf Dörnen**

Bühne & Kostüme **Klaus Hellenstein**

Licht **Thomas Haack**

Dramaturgie **Barbara Buck**

Choreographische Assistenz **Adonai Luna, Gisela Fontarnau Galea**

Musikalische Assistenz **Peter Hammer**

Inspizienz **Nadim Hussain**

Besetzung

Gilgamesch, König von Uruk **Stefano Fossat**

Ninsun, Göttin - seine Mutter **Bárbara Flora**

Enkidu, Spross der Steppe **Mario Salas Maya**

Schamchat, Liebesdienerin **Avah Painter**

Ishtar, die Göttin des Krieges und des sexuellen Begehrens **Megumi Aoyama**

Utnapischtim, der weise Alte **Lucas Praetorius**

Volk, wilde Tiere, Ischtars Begleiter, Zedern, Vogelmenschen, Skorpione, Flut
Megumi Aoyama, Lorenzo Colella, Tali Elman, Bárbara Flora, Juul van Helvoirt, Armen Khachatryan, Vitor Oliveira Pires, Avah Painter, Lucas Praetorius, Cristina Dora Serrano Sánchez, Carlos Tostado Serván

Zum Gilgamesch-Epos

„Der die Tiefe auslotete, die Fundamente des Landes, der Entlegenes wusste, alles verstand, Gilgamesch, der die Tiefe auslotete, die Gründung des Landes ... der alles begriff, die Summe der Weisheit. Verborgenes sah er, Geheimes tat er auf, er brachte Kunde von der Zeit vor der Flut. Einen weiten Weg legte er zurück, erschöpft machte er Rast.“

Tafel 1, Vers 1 – 9

Schon die Anfangszeilen der ersten Tafel des Epos in der ninivitischen Fassung verraten, worum es in dieser Geschichte im Kern geht: um dem Wunsch des Gilgamesch, die Welt tiefgründig zu verstehen.

Quelle: Ausschnitt aus der Tafel 1, Vers 1 – 9 aus dem 12-Tafel-Epos in der ninivitischen Version

Das **Gilgamesch-Epos** ist wohl das älteste Epos der Weltgeschichte.

Es ist in Einzelerzählungen vor über 3800 Jahren in Babylonien entstanden. Um 1200 v. Chr. wurde es durch den Priester Sin-Leqe-Unnini in Keilschrift auf Tontafeln fixiert und ist auf diese Weise zu einer einheitlichen Komposition vereint worden. Um 650 v. Chr. gelangten die Tafeln in die Bibliothek des assyrischen Königs Assurbanipal nach Ninive (im heutigen Irak) und erst bei Ausgrabungen Ende des 19. Jahrhunderts sind sie wieder aufgetaucht. Daher der Name „ninivitishe Fassung“.

Das **Gilgamesch-Epos** enthält Motive und Themen, die in den späteren griechischen Mythen und in der Bibel wieder auftauchen, wie der Minotaurus, die Sintflut oder die Schlange des Paradieses. Die Angst des Menschen vor seiner Endlichkeit und die Frage nach dem Sinn des Lebens sind die zentralen Themen des Epos

Zu den Rollen

WER IST GILGAMESCH?

Er ist Sohn der Göttin Ninsun und daher zu zwei Dritteln göttlich und einem Drittel menschlich, also sterblich. Er besitzt unvorstellbare Kraft und missbraucht sie. Als König der Stadt Uruk verhält er sich despotisch. Gilgamesch vollzieht im Epos eine geistige Entwicklung und gewinnt immer mehr Erkenntnisse, er wird weiser.

WER IST NINSUN?

Die Mutter Gilgameschs ist eine Göttin und dient in der Stadt Uruk als weise Beraterin und kann Träume deuten. Die Götter bittet sie um Schutz für Gilgamesch, wann immer sie es für notwendig hält. Als Gilgamesch beispielsweise in den Zedernwald zieht, bittet sie Schamasch, den Sonnengott darum, den Wächter des Waldes zu verblenden und kräftige Winde zu schicken, um ihn auf Abstand zu halten und so den Sieg Gilgameschs zu sichern.

WER IST ENKIDU?

Die Götter erschufen den Tiermensch Enkidu. Sie schenkten ihm gewaltige Kraft, um Gilgamesch Einhalt zu gebieten und dessen Untertanen zu schützen. Eine enge Verbindung entsteht, eine Einheit aus dem Naturmensch Enkidu und die Kultur und Stadtmensch Gilgamesch.

WER IST SCHAMCHAT?

Als Liebesdienerin im Tempel der Göttin Ishtar in Uruk ist sie bekannt für ihre Reize. Sie wird zu Enkidu in die Steppe geschickt, um ihn zu verführen und von den Tieren zu entfremden. Nach einwöchigem Liebesspiel überredet sie Enkidu, nach Uruk mitzugehen.

WER IST ISHTAR?

Die kriegerische Göttin Ishtar, die auch für das sexuelle Begehren steht, wird in Uruk besonders verehrt. Als Gilgamesch siegreich aus dem Kampf im Zedernwald nach Uruk zurückkehrt ist sie seinen Reizen verfallen und möchte ihn zum Mann. Gilgamesch weist sie zurück. Daraufhin rächt sie sich.

WER IST UTNAPISCHTIM?

Er ist der babylonische Sintflutheld, lange vor dem biblischen Noah. Als Unsterblicher hütet er das Geheimnis des ewigen Lebens.

Das Gilgamesch-Epos – eine Zusammenfassung

Gilgamesch ist König der Stadt Uruk. Er missbraucht seine Macht und unterdrückt das Volk. Die Götter erschaffen ihm einen Rivalen: Enkidu, ein wilder Mensch mit enormer Kraft – damit die Stadt Uruk sich erholen kann. Die Dirne Schamchat bringt ihn durch ihre Verführungskünste von der Steppe in die Stadt, er verändert sich und wird immer mehr zum Menschen. In Uruk angekommen versperrt Enkidu Gilgamesch den Weg.

Das Kräftemessen beginnt und endet unentschieden. Erschöpft schließen sie Freundschaft. Sie brechen daraufhin zum Zedernwald auf, um den Wächter des Zedernwaldes Chumbaba zu töten und um wertvolles Zedernholz zu erobern. Siegreich kehren sie zurück nach Uruk und nun ist Gilgamesch in den Augen der Liebesgöttin Ishtar unwiderstehlich. Sie wünscht sich Gilgamesch zum Mann, er aber weist sie zurück. Voller Wut wendet sie sich an den Gottesvater Anu und bittet ihn, den Himmelsstier zur Erde herabführen zu dürfen, um Gilgamesch zu töten.

Der Himmelsstier bringt Zerstörung nach Uruk. Gilgamesch und Enkidu schaffen es aber, ihn zu besiegen. Doch nun hat Enkidu einen Traum, in dem er seinen eigenen Tod vorhersieht. Gilgamesch fleht die Götter um Enkidus Leben an.

Doch Enkidu stirbt und Gilgamesch trauert maßlos um seinen Freund. Durch den Verlust wird ihm seine eigene Endlichkeit angstvoll bewusst. Er macht sich auf den Weg zum unsterblichen Utnapischtim, der ihm das Geheimnis des ewigen Lebens verraten soll. Er aber benennt ihm den Tod als unausweichliches Schicksal des Menschen. Warum er selbst unsterblich ist, erklärt er ihm auch. Er schildert Gilgamesch die Geschichte einer von den Göttern geschickten Sintflut und dass er vom Gott Ea aufgefordert wurde, ein Schiff zu bauen, um mit dem Leben davonzukommen.

Der Unsterbliche verrät zum Abschluss noch ein Geheimnis der Götter: eine Pflanze, die durch ihren Verzehr verjüngt. Der Schiffer Urschanabi und Gilgamesch legen ab, um zurückzukehren und Gilgamesch nimmt eine Pflanze mit nach Uruk. Eine Schlange aber frisst die Pflanze unterwegs, verjüngt sich und wirft ihre Haut ab. Als sie in Uruk ankommen, lässt Gilgamesch mit Stolz den Schiffer die Bauten der Stadt inspizieren.

Warum wird im Epos eine Dirne geschickt?

Die Entstehung Enkidus ist eine Schöpfungsgeschichte, in der es nicht darum geht, den Menschen in fertiger Form entstehen zu lassen, sondern ihn aus der Natur herauszuholen und zum Kulturwesen zu machen. Die Lösung im Epos ist die Zufuhr einer Dirne und somit die Nutzung der Sexualität, die selbst der Natur angehört. Der Soziologe und Verfasser des Buches „Liebe und Tod im Gilgamesch-Epos“ Günter Dux behauptet, dass in der Nutzbarmachung der Sexualität ein subtiles Verständnis menschlicher Kultur steckt und dass Sexualität die Nahtstelle zwischen Natur und Kultur ist. Die Frühzeit hat also diese Grenzlage deutlich erkannt, nämlich dass die Sexualität der Natur verbunden ist, aber gleichzeitig Gesittung und Sittlichkeit mit sich bringt. „Als mit der Entstehung der primären Hochkulturen bewusst wird, dass der Mensch sein Dasein in soziokulturellen Lebensformen führt, die sich abheben gegen die Natur, wird auch bewusst, welche Lebensformen es sind, die bisher die Gesittung getragen haben und auch weiter tragen: eben die der Beziehung zwischen den Geschlechtern. Und exakt das ist der Sinn des Rates eine Dirne zu holen. Die ihr eigene Sexualität gehört zur einen Seite der Natur an, zur anderen der Kultur. (...) Enkidu, wild noch und unbehauen als er auftritt, wandelt sich in der Umarmung einer Dirne zu einem Menschen, der der Kultur angehört.“

Dux, Günter: Liebe und Tod im Gilgamesch-Epos, S. 61

***„Das ist er, Schamchat, mach frei deinen Busen!
Tu deinen Schoß auf, damit er deine Fülle nehme! (...)
Bereite ihm, dem Wildmenschen, das Werk des
Weibes, dann wird sein Liebesspiel über dir raunen.“***

Tafel 1, Vers 180 – 186

Die Handlung des Balletts

Gilgamesch wird geboren. Seine Mutter Ninsun ist eine Göttin und daher ist er zu zwei Dritteln Gott und zu einem Drittel Mensch. Als König missbraucht er seine Macht und unterdrückt seine Untertanen. Ninsun schickt die Liebedienerin Shamchat in die Steppe, um den Tiermenschen Enkidu zu verführen und als Gegenpart zu Gilgamesch nach Uruk zu holen. Die Begegnung mit Gilgamesch wird zur Konfrontation, sie kämpfen, bis sie erkennen, dass keiner gewinnen kann und schließen daraufhin Freundschaft.

Auf Gilgameschs Bestreben brechen sie zu abenteuerlichen Reisen gemeinsam auf, in deren Verlauf Enkidu stirbt. Durch seinen Tod wird sich Gilgamesch seiner eigenen Sterblichkeit bewusst. Er macht sich auf den Weg zum weisen Utnapischtim, dem einzigen Überlebenden der Sintflut. Von ihm bekommt er das „Kraut des ewigen Lebens“ geschenkt. Auf der Rückreise nach Uruk verschwindet das Kraut. In Uruk erwartet ihn seine Mutter Ninsun. Gilgamesch stirbt.

Barbara Buck, Ballettdramaturgin

Schon über den Tod nachgedacht?

Es ist doch interessant, dass Kinder, wenn ich mich nicht täusche, so gut wie nie am Sinn des Lebens zweifeln, auch gar nicht groß darüber grübeln, Erwachsene hingegen sehr wohl. Oh ja, und wie sie zweifeln und grübeln! Also muss zwischen dem Kindsein und dem Erwachsensein etwas unseren Glauben erschüttern, dass alles schon seine Ordnung habe. Versuch dich selbst zu erinnern: Hast du früher, als du noch klein warst, etwa viel über den Tod nachgedacht? Doch wohl eher nicht. Du wusstest zwar, dass wir alle sterben, aber es hat dich nicht beschäftigt; es kam dir vor, als würde das Leben schon irgendwie weitergehen. Angst hattest du schon mal gar nicht, im Gegenteil: Für dich war es das Natürlichste der Welt, wenn ich vom Jenseits sprach, vom Himmel, von Engeln und vom ewigen Leben. Du konntest dir einfach nicht vorstellen, dass etwas, was ist, plötzlich nicht mehr sein soll, von einem auf den anderen Atemzug. Erst jetzt, da dein eigener Opa gestorben ist und du auch älter geworden bist, immerhin schon zwölf, hast du den Tod von Angesicht zu Angesicht kennengelernt. Und du hast geweint am Grab. Du hast gemerkt, da stimmt etwas nicht, Opa ist jetzt weg, er wird dir nie mehr eine Geschichte erzählen, du wirst nie wieder im Sommer mit ihm ans Meer fahren. Vielleicht hast du zum ersten Mal darüber nachgedacht, dass du selbst einmal unter der Erde liegen wirst in so einem kalten, unwirtlichen Grab. Dass wir alle zu Staub werden, deine Mutter, dein Vater, deine Schwester. Und ich glaube, es ist unter anderem genau diese bewusste Begegnung mit dem Tod, die zwischen dem Kindsein und dem Erwachsensein geschieht. Es muss gar nicht unbedingt ein bestimmter Mensch sein, der stirbt; ich meine einfach die klare Einsicht, dass wir alle irgendwann nicht mehr da sein werden, niemand von uns. Und zwei, drei oder spätestens vier Generationen nach uns auch niemand mehr, der sich an uns erinnert.

Navid Kermani
Warum ich glaube

Jeder soll von dort, wo er ist, einen Schritt näher kommen. Fragen nach Gott, In: Die Zeit, Nr. 4, 20. Januar 2022;

Warum ich glaube

(...) Mangel und Hunger bedrohen mich nicht. Ich bin gesund – und trotzdem suchen mich im Dunkeln die elementarsten Ängste heim: Was, wenn ich meinen herzensguten Mann verlöre? Oder – fast noch schlimmer – mein Kind. Das Schicksal kann heimtückisch sein und schnell. Ich kenne Menschen, die solche Verluste erleiden mussten. Manche haben sie nicht ausgehalten. Einstweilen sind das theoretische Schrecken – und doch habe ich letztlich Recht, mich zu fürchten: spätestens wenn ich selber daliegen und wissen werde, dass es aus ist. Vielleicht werde ich dann, mit Schläuchen verkabelt, in einem fremden Bett sein, vielleicht eine lange Schmerzenszeit hinter mir haben. Oder es hat mich überraschend von hinten angefallen und mir nur diesen einen Augenblick der entsetzlichen Erkenntnis gegönnt, dass ich davonmuss. (...) Die Gewissheit, auch im Leid von einer Macht aufgehoben, von einem gewaltigen Kraftfeld getragen zu werden, ist für mich die größte denkbare – und letztlich auch die einzige – Tröstung. Sie stimmt mich zuversichtlich, sie macht mich frei. (...) Das liegt daran, dass für den Gläubigen der Mensch nicht das Maß aller Dinge ist; sein Urmeter ist nicht von dieser Welt.

Rückert, Sabine: Warum ich glaube, In: GEO Kompakt Nr.16 / Jahrgang 2008, S. 52-53

Der Zug in den Zedernwald

Mit einem letzten Gurgeln fiel der Kopf zur Seite. Gleichzeitig hörten Gilgamesch und Enkidu ein eigentümliches, beinahe überirdisch klingendes Singen. Es war die Zeder, die gefällte heilige Zeder! Sie lebte immer noch und alle anderen Bäume lauschten starr und stumm dem Gesang, der ganz anders klang als alle Reden, Schreie, Lieder aus dem Mund der Menschen. „Enkidu hat das Band zertrennt, das alle Bäume vor den Menschen schützte“, sang die Zeder. „Fortan wird Holz nur Holz sein und nur noch schwache Wächter haben! Ihr habt geglaubt, daß ihr ein Ungeheuer tötet, aber ihr habt den Schutzgeist aller Bäume und aller Wälder umgebracht.“ „Kein Baum wird jemals wieder sprechen wie es die große Zeder tat!“ sagte Enkidu voller Trauer. „Auch ich konnte einmal mit Bäumen und Tieren reden. Es ist vorbei, seit ich die Menschen kennenlernte.“

Thomas R.P. Mielke

Quelle: Mielke, Thomas R.P.: Gilgamesch. Roman, S. 482/483

Am Ende des Epos ist Gilgamesch überzeugt von der Sinnlosigkeit seiner Suche nach dem ewigen Leben. Er spricht zu dem Schiffer, der ihn nach Uruk zurückgebracht hat und wiederholt stolz die Sätze, die auch am Anfang des Epos stehen

„Steig einmal, Ur-schanabi, auf die Mauer von Uruk, geh fürbaß, prüfe die Gründung, besieh das Ziegelwerk. Ob ihr Ziegelwerk nicht aus Backsteinen ist, Ihren Grund nicht legten die sieben Weisen!“

Theaterpädagogische Anregungen

I. Warming-up

1. Impulskreis

Die Teilnehmer*innen stehen im Kreis und senden einen deutlichen Impuls (Schwingen beider Arme nach links oder nach rechts, dazu „Wusch“ sagen) zum Nachbarn, dieser gibt den gleichen Impuls seinerseits in Kreisrichtung weiter. Mit erhobenen Händen und der Äußerung „Boing“ kann der Impuls aufgehalten werden. Der Impulsgeber sendet in diesem Fall das „Wusch“ mit Armbewegung zum Nachbarn in Gegenrichtung. Das „Wusch“ wird so lange zum Nachbarn in der gleichen Richtung weitergeleitet bis willkürlich jemand entscheidet mit „Boing“ den Impuls zu stoppen.

Der dritte Impuls ist „Pling“. Mit ausgestrecktem Finger zeigt man auf einen anderen Spieler*in im Kreis. Somit läuft der Impuls nicht mehr der Reihe nach, sondern springt quer und unerwartet zu einem Spielpartner*in. Diese*r gibt den Impuls mit Wusch nach rechts oder links weiter.

II. Annäherung an das Thema

Mythen sind Ursprungserzählungen, in denen eine Kultur, eine Gruppe oder ein Volk von Menschen sich ihrer selbst versichern, sich als Gesellschaft ein erzählerisches Selbstverständnis geben.

1. Gruppe bewegt sich als „Pulk“ durch den Raum

Die Gruppe bewegt sich als „Pulk“ frei durch den Raum. Das heißt eine Gruppe (alle Teilnehmer oder 2,3 Teilgruppen) laufen gemeinsam durch den Raum. Jede*r Einzelne versucht dabei seine Position innerhalb der Gruppe ständig zu verändern (mal am Rand, mal in der Mitte, mal mehr rechts oder mehr links) und die Gruppe wandert – ohne dass es eine fixe Führungsrolle gibt – frei durch den Raum.

Der Mythos von Gilgamesch - wie überhaupt alle Mythen, Märchen und Fabeln - ist ursprünglich mündlich überliefert worden, bevor er schriftlich niedergelegt wurde. Dabei fließen die Deutungen und Gewichtungen der verschiedenen Erzähler über Generationen hinweg hinein. Hierzu drei Warm-up Übungen:

2. Flüsterpost (Veränderungen bei Weitergabe von Individuum zu Individuum)

Die TN's stehen im Kreis. Ein Wort oder einfacher Satz wird von einem zum nächsten ins Ohr geflüstert, jede*r flüstert das weiter, was er/sie gehört hat. Am Schluss wird der Schleier gelüftet. Der letzte offenbart laut, was er/sie gehört hat und der/die Erste, was das Ursprungswort war. Wir sehen wie eine ursprüngliche Botschaft sich beim Weitersagen verändert.

3. Körper-Wort (gleicher Effekt)

Ähnlich ist es bei folgender Übung: Wieder stehen die TN's im Kreis. Einer beginnt mit einer deutlichen/großen Körperbewegung und ergänzt diese mit einem Laut/Ausruf/Wortfolge. Der Nachbar gibt die Geste und die Lautäußerung weiter. Jede*r macht das auf seine/ihre Weise, so das sich für alle sichtbar, die ursprüngliche Geste/Lautfolge nach und nach verändert.

4. „Elefanten waschen“

Die Gesamtgruppe wird Teilgruppen zu etwa 6-8 TN geteilt. Eine Gruppe wird vor die Tür geschickt, die anderen gucken zunächst zu. Eine*r nach dem anderen wird nun hereingerufen. Die Zuschauergruppe sucht für den erste*n Spieler*in eine einfache Tätigkeit: zum Beispiel Geschirr abwaschen, Wäsche aufhängen, Auto reparieren, Fahrrad aufpumpen, Dart spielen, schminken, bestimmtes Kleidungsstück anziehen, etc.

Nun wird der zweite Spieler*in von draußen hereingerufen. Die/der erste Spieler*in führt ihr nun diese Tätigkeit vor. Ohne darüber zu sprechen, wird die dritte Person von außen hereingerufen und nun spielt die zweite Person der dritten Person vor, was sie/er von der ersten gesehen hat. Das wird so fortgesetzt, bis die letzte Person gespielt hat und die Vermutung ausspricht, was sie wohl gespielt hat. Der Reihenfolge nach bis hin zum ersten Spieler*in gibt nun jede*r kund, was sie/er vermeintlich gespielt hat.

Aus den drei Übungen nehmen die Teilnehmer*innen die Erfahrung mit, wie sich eine szenische Geschichte durch ihre unterschiedlichen Spieler*innen verändern kann. Außerdem kann beobachtet werden, dass man unwillkürlich einer Bewegungsabfolge einen „Sinn“ zu verleihen versucht, der dem eigenen Verständnis entspricht.

5. Raumlaut mit Musik

Die/der Spielleiter*in sucht expressive Musik heraus und lädt die TNs ein, dazu Bewegungen zu finden/zu tanzen. Meistens ist es förderlich, konkrete Impulse zu geben, zum Beispiel: **Ein Körperteil führt!** Das heißt abwechselnd führt ein Körperteil die Bewegung an, die der/die Spielleiter*in benennt: Nase, Gesäß, kleiner Zeh, linker Ellenbogen, Kinn ...

Eine andere Anweisung kann lauten: **Drei Ebenen füllen:** Die TNs werden in Dreiergruppen geteilt. Jede Dreiergruppe bewegt sich zur Musik durch den Raum. Die Bewegungen sind frei, jedoch muss die Dreiergruppe darauf achten, dass sich jeweils ein*e Tänzer*in auf jedem

Niveau bewegt: eine/r die untere (Bewegungen auf dem Boden), die mittlere (Bewegungen auf Hüfthöhe) und die obere Ebene Bewegungen (mit erhobenen Armen, Zehenspitzen) besetzt. Das heißt, wenn jemand das Niveau wechselt, reagieren die anderen.

6. Verschiedenen Fabelwesen/ Stopptanz

Auf inspirierende Musik werden die TN's aufgefordert sich als Fabelwesen / Mischung aus Tier und Mensch zu bewegen. Wenn der/die Spielleiter*in die Musik stoppt, verharren alle bewegungslos. Der /die Spielleiter*in tippt nun, während er/sie durch den „Skulpturenwald“ spaziert, einzelne Spieler*innen leicht an der Schulter an. Diese erzählen dann in „Ich“-Form, wer sie sind (Fantasiennamen), wie sie aussehen und welche Lebensgewohnheiten sie haben. - gern mit charakteristischer Gestik. Nach drei Vorstellungen der Fabelwesen hebt die Musik erneut an bis sich beim nächsten Stopp drei weitere Spieler*innen vorstellen, wenn sie angetippt werden.

7. Figuren aus Fantasy- Filmen

In einer Gesprächsrunde tauschen sich die TN's aus, welche Figuren aus Fantasy/Action/ SciFi Filmen und - Büchern sie kennen und wie sie aussehen. Am Ende des Austausches: Ist es nicht erstaunlich, dass sie noch immer den archaischen Typen entsprechen, die seit Anbeginn der Menschheit imaginiert werden?

III. Vertiefung

1. Austausch: Was ist ein Mythos?

Die TN's tauschen sich darüber aus, welche Schöpfungsmythen sie kennen und welche Motive/Erzählelemente sie in Erinnerung haben. Kurze Besinnung darüber, welcher Fortschritt es geistesgeschichtlich war, sich die Phänomene einer Erfahrung durch eine Erzählung/Narration zu erklären. Welches Bedürfnis führte wohl dazu den Phänomenen einen Sinn durch eine „Erzählung“ zu geben, eine zeitliche und räumliche Ordnung, Personalisierungen etc... Welche Bedeutung hat dies wiederum für den Zusammenhalt einer Gruppe. Welche Bedeutung hat „Kultur“.

Heute übernehmen weitgehend die Wissenschaften das Erklären der Welt und die Narration ist in den Hintergrund geraten. Was sagt dies über unsere Gesellschaft aus?

Dennoch haben sich Beispiele moderner „Mythenbildung“ erhalten: zum Beispiel: wie haben sich Liebes- / Ehepartner*innen kennengelernt? Anfang einer Freundschaft, eines Berufs, eines Hobbys... Hier wird einem wichtigen Ereignis im Leben eines Menschen nachträglich eine Bedeutung verliehen.

2. Mythenbildung in der Gegenwart

Letzteres wird in einer Übung vertieft: In einer Kleingruppe von 2-3 Personen entwickeln die TN's in kurzer Vorbereitungszeit eine kleine „mythische“ Erzählung aus ihrer Lebenswelt siehe oben (Initialzündung für ein Hobby, eine Freundschaft oder Liebesgeschichte) und stellen diese im Anschluss den anderen vor. Wegen der kurzen Vorbereitungszeit bleibt ein Gutteil der Präsentation Improvisation. Die Darstellenden ergänzen sich jeweils durch die einleitende Formel „Ja genau und...“. Es wird darauf geachtet, dass die Spieler*innen frontal ins Publikum gucken, während sie erzählen.

3. Was ist der Mensch?

Die TN werden in Gruppen zu je 3 Spieler*innen aufgeteilt. Sie sollen nun in kurzer Vorbereitungszeit drei Standbilder zu drei wichtigen elementaren menschlichen Lebensstationen/Lebenthemen bilden. Zunächst überlegen sie was sie als „elementar“ empfinden. Die Gruppe überlegt darauf, was sie wie konkret darstellen möchte. Im Anschluss werden alle Standbilder den anderen Mitspieler*innen präsentiert. Es folgt ein kurzer Austausch über die wichtigsten menschlichen Grundbedingungen des Lebens. Vielleicht kommen sie auf ähnliche Ergebnisse wie das Gilgamesch Epos: Geburt – Selbstbewusstsein/Ausbildung bekommen – Zusammenleben lernen (in der Sexualität, in der Gruppe) – Liebe – Freundschaft – Verhältnis zur Natur – Tod. Vielleicht liegen die Schwerpunkte anderswo...

4. Verhältnis Mensch – Natur- Kraft

In einer neuen Zusammensetzung einer Dreier-Kleingruppe erarbeiten die TN's eine kleine Tanz/Bewegungsfolge in der die Spieler*innen ihre wachsende Kraft entfalten und genießen. Zunächst sind alle drei Spieler*innen gleichberechtigt und erforschen neugierig ihre Bewegungsmöglichkeiten. (Dazu Musik anbieten, die spielerisch, leicht, quasi „unschuldig“ ist.)

In der zweiten Sequenz erarbeitet die gleiche Gruppe eine Bewegungsfolge, in der sich ein*e Spieler*in den beiden anderen Mitspieler*innen gegenüber immer rücksichtsloser gebärdet. Damit keine Verletzungen entstehen, müssen hier die Bewegungen gut miteinander abgesprochen und koordiniert werden. Die/der Spielleiter*in hilft. (Dazu Musik verwenden, die nach und nach hart und dynamisch wird.)

5. Mensch und Kultur

Gilgamesch erlebt den Tod seines Freundes Enkidu, was ihn tief erschüttert. Welche Konsequenzen ziehen Menschen seit jeher aus der Erfahrung ihrer Endlichkeit? Nach einem Gespräch in der Gruppe welche Praktiken aus dieser Erfahrung herrühren (Totenkult, Götterverehrung, Suche nach dem Sinn des Lebens, Religion, Kunst, ...) werden wiederum Kleingruppen gebildet. Jede Gruppe stellt nun eines dieser Möglichkeiten szenisch dar.

6. Kunstausdruck in der Gegenwart

Was führt heute dazu eine Erfahrung in „Kunst“ auszudrücken? (Liebesschmerz, Identitätskrise, Unterdrückung von Minderheiten, ...) Welche Kunstformen haben wir heute? (neben den „klassischen“ Kunstformen Bild, Musik, Theater, Schrift haben wir Video, Popmusik, YouTube, Instagram, TikTok). Nach einem Gespräch in der Gruppe arbeiten Teilgruppen jeweils an einem Thema und suchen ein passendes Ausdrucksmittel. (Bei viel Zeit kann dies in einer Projektwoche umgesetzt werden.)