

Protokoll zum Clownswochenende 10.06. – 12.06.2016

Workshopleiter: Canip Gündogdu

Protokollanten: Ahmad Masi Nayebi Vincent Castor,

Freitag 10.06.

- Vorstellungsrunde: Die Teilnehmer (TN) stellen sich und ihre Erfahrungen mit Clownerie/ Clownsarbeit vor. Erwartungen gegenüber dem Workshop Wochenende werden geäußert.

- Warm up: „Wush – Hey – Zap“ Impulse

Teilnehmer bilden einen Stehkreis. Impulse werden durch den Kreis gegeben.

Wush: Hand- und Oberkörperbewegung nach rechts und dann fortlaufend.

Hey: Dieser Impuls blockiert die anderen und ein Richtungswechsel ergibt sich.

Zap: Nicht der Nebenmann wird angespielt, sondern jemand anderes im Kreis.

Ziel des Warm up's: Die Teilnehmer sollen „aufwachen“ und beim Workshop ankommen. Aufmerksamkeit, Konzentration und ein positives Gefühl gegenüber der Gruppe und der Sache soll gefördert werden.

- Ergänzung der Warm up Übung:
Teilnehmer denken sich neue Impulse aus. Entstanden dabei sind „Flower Power“ (Blumennamen müssen fortlaufend benannt werden); „Waaas?!“ (Dieser Impuls ermöglicht ein einmaliges Aussetzen des betroffenen Teilnehmers); „Puff Puff“ (Pistolenhandbewegung, die in beiden Richtungen weiter gegeben werden, bis sie sich treffen und auflösen).
- Übung 1 (Ü1): (mit Musik) Es soll ein spontanes kurzes spielen im Raum entstehen, dabei ist jeder TN erstmal bei sich selbst. Beobachtung: Ein TN simuliert eine rasante Autofahrt durch den Raum.
- Ü1.1: TN bilden zweier Pärchen, Musik, ein TN fängt mit seinem Spiel an, der zweite beobachtet. Nach einer Weile steigt der zweite TN mit ein in das Spiel. Der erste TN steigt nach einer Weile aus und ist nun in der Rolle des Beobachters. Anschließend findet ein Austausch über das gespielte statt (Was würde beobachtet?; Was war das Spiel?). Die TN wechseln nun die Rollen und das zweite Spiel des zweiten TN wird nun erprobt in einem neuen Durchlauf.

Ziel der Übung: Das Eingehen auf den anderen steht hier im Vordergrund. Zudem wird intuitives Spiel initiiert („einfach machen“)- Clownerie funktioniert nicht über den Verstand.

- Clownsnase wird eingeführt. Drei Nasen-Typen stehen zur Auswahl. TN wählen die Nase aus, mit der sie sich am wohlsten fühlen.
Zu beachten beim Umlegen der Clownsnase: Beim Aufsetzen der Nasen Distanz zum Publikum schaffen, durch abwenden zum Beispiel.

Stehkreis wird gebildet, die TN beobachten nun die Clownsgruppe. Was hat sich mit den Nasen verändert? Wie fühlt die Nase sich an? etc.

Die Nase funktioniert wie eine Lupe. Sie macht sowohl Mimik als auch Gestik deutlicher. Clownstheater ist nicht nur Humortheater, vielmehr ist es Emotionstheater. Emotionen sollte man zulassen und nicht bremsen – Stichwort: Intuition. **Deutlich wird, dass mit der Clownsnase und dem Umgang damit ein Ritual etabliert wird, das der Entfremdung sich selbst gegenüber dient und somit Intuition fördert.**

- **Clownstaupe:** Stehkreis mit Nase. Jeder TN muss einmal in die Mitte des Kreises. Die Gruppe beobachtet den TN und wirft Namensvorschläge für den Clown des betreffenden TN's in den Raum. Sobald ein Name dem TN in der Mitte gefällt, wird dieser als Clownsname ausgesucht und somit wird der Clown getauft. Der nächste TN geht in die Mitte, der Prozess wiederholt sich bis alle Clowns getauft worden sind.
 - o **Die entstandenen Clownsamen:** Schnuppe (Salome), Jacque (Nadja), Pocahontas (Lisa), Socke (Salina), Rasta (Hergen), Spunk (Kater), Giselle (Kathi), Prosciutta (Julia), Lolli (Christine), Rumpel (Masi), Welle (Vincent)

Samstag 11.06.

Warm Up:

- „Benno sagt“: TN bewegen sich durch den Raum. Ein Spielleiter gibt Kommandos wie hinsetzen, auf einem Bein hüpfen etc. Wichtig dabei: Kommandos dürfen nur durchgeführt werden, wenn „Benno sagt“ davor gesetzt wurde. Wird eine Aufforderung nicht mit Phrase begonnen und ein TN führt diese trotzdem durch, so scheidet dieser aus.
- „Kühlschrankfangen“: Ein Fänger wird bestimmt und verlässt den Raum. Restliche Gruppe bestimmt eine „Sonne“. Wird ein TN gefangen so friert er ein und nur die

Sonne kann diesen wieder auftauen. Der Fänger muss durch Beobachtung herausfinden, wer die Sonne ist. Sobald diese gefangen ist, ist das Spiel vorbei.

- Zum Aufwärmen der Stimme und Gesichtsmuskulatur, wird zunächst das Gesicht massiert und gelockert. Anschließend werden Laute vorgegeben, wie lautes schmatzen, kauen oder Motorradgeräusche etc., dieser werden von der Gruppe wiederholt.

Übung 2:

TN bilden einen Stehkreis mit aufgesetzten Clowns-nasen. Nacheinander treten diese in den Kreis und stellen sich mit ihrem Clowns-namen aus der Taufe vom Vortag vor. Nachdem man nun eine Nacht über den Namen geschlafen hat, kann dieser hier noch einmal geändert bzw. angepasst werden.

- Gruppe wird geteilt. Ein Teil beobachtet das folgende geschehen: Raumlaf mit Nase und den Raum neu entdecken. Man soll auf Kleinigkeiten achten und diese mit einer kindlichen Neugier wahrnehmen. Dies geschieht zunächst alleine, erst nach einiger Zeit soll Kontakt zu den anderen aufgenommen werden. Ab diesem Moment soll das neu entdeckte sowohl mit dem Publikum als auch mit den anderen Mitspielern durch Blicke geteilt werden.

Anschließend Besprechung der Übung:

- Es wurden Rhythmusveränderungen im Spiel festgestellt, sobald Clowns mit einander gespielt interagiert haben.
- Beobachtung der Spielenden: Entfremdung von Alltagsgegenständen durch die neue kindliche Sichtweise auf den Raum
- Canip: War etwas zu viel oder unangebracht?
 - o Gruppe hat dies nicht beobachtet, aber es wurde angemerkt, dass dies schnell passieren kann, sobald man in Kontakt miteinander tritt.
- Clown sein ist immer auch ein Preisgeben seiner selbst, trotzdem ist es nötig Distanz zu sich selbst aufzubauen, möglich durch:
 - o Die Nase als Maske
 - o Körperliche Veränderungen (Mund auf, Becken beim Laufen nach vorne drücke etc.)
 - o Kostüm
- Wichtig: Nicht zu sehr von diesen Sachen ablenken lassen. Immer authentisch bleiben.
- Blicke als wichtiges Instrument: Erlebtes/Gefühltes immer mit dem Publikum teilen. Diese aber nicht inflationär benutzen, sondern klar äußern.
- Drei Schritte für das Clownsspiel:

- Wahrnehmen
- Fühlen
- Spielen
- Beobachtung: Ein TN nimmt etwas wahr, achtet dabei darauf, welche Emotionen dies bei einem selbst auslöst, integriert diese dann in sein Spiel und teilt anschließend das Gefühle mit dem Zuschauer

Übung 3:

- „Fliegen klatschen“: TN bilden Stehkreis. Ein TN duckt sich, während die beiden Personen nehmen ihm über seinem Kopf eine „Fliege“ durch ein Klatschen vertreiben. Das Ducken geschieht Reihum, wobei auf schnelle und flüssige Anschlüsse geachtet werden soll.
 - Anschließend wird dies noch einmal mit aufgesetzter Nase wiederholt

Beobachtungen:

- Ohne Nase sind Fehler deutlich aufgefallen, mit Nase waren Fehler weniger sichtbar
- Veränderung durch die Clownsnase ist aufgefallen. Spiel und Spieler hat sich verändert

Übung 4:

- Raumlaf mit Ballon und Nase. Dabei sollte der Ballon wieder neu entdeckt werden. Darauf aufbauend, beginnt ein Spiel mit dem Requisit. Wahrnehmen, Fühlen und Spielen steht dabei wieder im Vordergrund.
- Aufbauend auf die Übung wurde nun von jedem Teilnehmer etwas präsentiert. Aufgabe war es, mit dem Ballon auf die Bühne zu kommen und sein vorheriges Spiel fortzusetzen. Dabei sollten erneut die Emotionen während des Spiels mit dem Publikum durch Blicke geteilt werden.

Besprechung der Übung:

- Ein typisches Mittel ist es Erwartungen des Publikums zu brechen. Beispiel: Jemand spielt zunächst, dass der Ballon gleich zerstört wird, stattdessen wird plötzlich mit dem Ballon gekuschelt.
- Um das gespielte mit dem Publikum zu teilen, ist es wichtig sich für das Spiel Zeit zunehmen und Ruhe in das eigene Spiel zu bringen, damit es beim Publikum ankommt.
- „Keep it simple“: Einfach bleiben, zu viel Spiel auf der Bühne verwässert das eigentliche, sodass Klarheit verloren geht
- Beim Aufkommen auf die Bühne den Raum entdecken und dadurch Raum zum Spielen schaffen. Dies fördert die Authentizität des Spiels.

Übung 5:

- TN stehen im Kreis. Jemand beginnt damit auf eine andere Person zu zulaufen, kurz vor dem Kontakt bleibt die Person stehen, beide springen in die Luft und versuchen sich gegenseitig in die Hände zu klatschen
- Variante 1: Die laufende Person hat die Augen zu.
- Variante 2: Beide haben die Augen geschlossen

Übung 6:

Einführung: Roter Clown (naiv, neugierig), Weißer Clown (allwissend, führend)

- Raumlaf mit Partner: Weißer Clown übernimmt die Führung und erklärt dem roten Clown die Welt. Reaktion des roten Clowns war immer bestätigend („Jawohl“), die Aktion jedoch nicht unbedingt

Spontanpräsentation in Kleingruppen:

- Bühne wurde durch Trennwände mit zwei Aufgängen versehen. Zwischen Auf- und Abgang soll gespielt werden → Intuitiv, Spontan
- Dabei Verbindungen mit den anderen eingehen und immer darauf achten, dass alles mit dem Zuschauer geteilt wird.

Übung 7:

- Raumlaf mit kurzen Begegnungen. Zunächst ohne Sprache. Nach und nach wurden Wörter vorgegeben, die bei den Begegnungen verwendet werden sollten (Du, Nochmal, Jawoll, Donnerwetter, Glückwunsch)
- Begegnungen werden länger und es werden Unterhaltungen mit den gegebenen Wörtern geführt. Sprache soll jedoch nur so viel wie nötig benutzt werden.

Darauf aufbauend: Impro-Präsentation

- Spielprinzip: Es gibt eine Aufgabe, diese gilt es zu lösen. Die Lösung klappt aber zunächst nicht.
- Aufgabe: Zwei TN sollen in den Rollen des roten und weißen Clowns einen Gegenstand von A nach B bringen. Aufgabenstellung ist von Gruppe zu Gruppe variierbar
 - o Beobachtung: Kathi (weißer Clown) und Julia (roter Clown). Kathi soll Julia dazu bringen eine Tischgruppe von einem Ort zum anderen zu bringen. Julia

entdeckt immer wieder neue Dinge, die ihre Aufmerksamkeit beanspruchen. Das erschwert die Lösung der Aufgabe für Kathi, mit viel Mühe und Geduld gelingt es aber doch.

- Alle TN erfüllen in Zweiergruppen ähnliche Aufgabentypen

Kurzpräsentation:

- TN verteilen sich im Raum, jeder hat einen Stuhl und entdeckt ihn zunächst für sich alleine für zehn Minuten neu. Es soll eine kurze Präsentation eingeübt werden. Dabei ist es freigestellt, wie der Stuhl verwendet wird.

Sonntag 12.06.

Warm up:

„Neben mir da steht ein Stuhl“

- TN bilden einen Kreis mit Stühlen. Alle sitzen auf den Stühlen und klatschen sich zum folgenden rhythmisch auf die Oberschenken „Neben mir da steht ein Stuhl doch da sitzt einer drauf. Aber gleich zähl ich bis Acht und setz mich einfach drauf“. Nach dieser Phrase stehen TN auf, bewegen sich durch den Kreis und zählen laut bis acht. Sobald die Zahl acht genannt wurde, muss jeder TN auf einem neuen Stuhl sitzen. Nach jeder Runde wird ein Stuhl auf dem Kreis entfernt, sodass jemand sich nicht setzen kann und dementsprechend rausfliegt.

„Silly Walk“

- Es wird ein großer Stehkreis gebildet. Zur Musik fängt ein TN an möglichst verrückt auf einen anderen TN zuzulaufen. Beim TN angekommen, findet ein Wechsel der Personen statt. Nachdem die TN zunächst alleine durch den Kreis gelaufen sind, besteht nun die Möglichkeit zu zweit den Silly Walk zu bestreiten.

Wiederholende Übung: Mit Nase durch den Raum laufen und Dinge neu entdecken. Dabei können Begegnungen entstehen. Nach und nach werden vom Anleiter die Wörter vom Vortag (Jawoll, Glückwunsch etc.) eingebracht, die die TN in ihrem Spiel benutzen dürfen.

Bank-Improvisation.

- Drei Stühle stehen auf der Bühne, Vier Clowns spielen.
Aufgabe: Nacheinander auf die Bühne kommen, dabei wichtig: Der erste der auf die aufkommt nimmt die Bühne ein und bestimmt Spielraum
 - o Variante: Das Publikum ruft während des Spiels „Risiko“ in den Raum.
Clowns sollen daraufhin ein Risiko in ihr Spiel einbringen.
- Anmerkung: Entstehen im Spiel Konflikte, so sollten diese nicht sofort aufgelöst werden, sondern zunächst ausgehalten werden. Ist ein Konflikt schnell gelöst, so geht ein Spielangebot verloren

Clownsgeburt

- Gruppe wird in Zuschauer und Clowns unterteilt
- Clowns sitzen auf einem Stuhl auf der Bühne
- Aufgabe ist es seinen eigenen Körper zu entdecken, zunächst für sich alleine, später soll das Entdeckte dann mit dem Publikum durch Blicke geteilt werden
 - o Schwierigkeit auf der Bühne: Man will Blicke/Emotionen mit dem Publikum teilen, findet aber kein Blickkontakt → Komische Situation
 - o Clownsgeburt bietet Möglichkeit den poetischen Clown zu entdecken

Figurenarbeit durch Elemente

- Teilnehmer laufen zur Musik durch den Raum
- Nach einander werden die Elemente Wasser, Feuer, Erde und Luft vom Anleiter reingegeben und die TN verändern entsprechend ihre Bewegungen.
- Vorstellungshilfen für die Elemente:
 - o Wasser: Wie bewegen sich Wellen, das Meer, ein Fluss etc.
 - o Feuer: Wie bewegt sich Kerzenlicht, ein Kaminfeuer etc.
 - o Erde: Sei ein klumpen Ton, ein Baum etc.
 - o Luft: Sei eine Windböe, ein Blatt im Wind etc.
- Überlegungen: In welchem Element fühlt man sich am wohlsten? Wie könnte mein Wohlfühlelement mit einem Gegenteil brechen?

Kleingruppen Szene

- Themenvorschläge: Date, Casting, Liebeserklärung, Musical, Konzert, Zirkus, aus Langeweile entsteht etwas, Urlaub, Supermarkt
- Dabei war es den TN freigestellt, ob sie etwas einstudieren oder einfach spontan Improvisieren

Abschließende Feedbackrunde