

08 | 2014

Inhalt Monatsthema

| | |
|---------------------------------------|----|
| Choreografischer Prozess | 2 |
| Ausgangspunkt | 3 |
| 1. Schritt: Bewegungen entwickeln | 5 |
| 2. Schritt: Kombinieren und variieren | 8 |
| 3. Schritt: Die Endform geben | 11 |
| Hinweise | 20 |
| Merkblatt | |

Kategorien

- Alter: 5–15 Jahre
- Schulstufen: Vorschule – Sek. I
- Niveaustufe: Anfänger, Fortgeschrittene
- Lernstufe: Erwerben, anwenden, gestalten

Choreografieren



Weder fusst der Erfolg einer Choreografie auf einer Zauberformel, noch kann man lehren, ein Genie zu werden. Manch ein Werkzeug aber lässt sich vermitteln und unterstützt so die Arbeit der Lehrpersonen, die sich in diesem Bereich betätigen.

Tanz ist ein Mittel, um einen Spiel- und Erfahrungsraum zu inszenieren, der zum Nachdenken über individuelle, gesellschaftliche und kulturelle Fragen anregt; Sport und Bewegung im Alltag erreichen dies nicht im selben Mass. Beim Tanzen lassen sich bestimmte zentrale Anliegen erzieherischen Wirkens besonders gut umsetzen, darunter Selbstvertrauen, Teamfähigkeit, Urteilskraft und Kreativität.

Wichtige Rolle im Rahmen der Schule

Zwar taucht bisweilen ein anderer Begriff auf – Körperausdruck, Bezug zum eigenen Körper usw. –, aber Tanz spielt in den Schweizer Lehrplänen eine wichtige Rolle, über die gesamte Schullaufbahn hinweg und gleichermassen für Jungen wie für Mädchen. So sollen z. B. gemäss dem in den kommenden Jahren in Kraft tretenden Lehrplan 21 Schülerinnen und Schüler am Ende der Primarstufe fähig sein, in der Gruppe eine Choreografie zu entwickeln und vorzuführen. Dasselbe sollen sie allein oder in der Gruppe am Ende der Sekundarstufe I fertigbringen.

Dieses Monatsthema zielt darauf ab, die Lehrpersonen unabhängig von Alter und Niveau ihrer Klassen bei der Umsetzung eines solchen Projekts zu unterstützen. Choreografieren verweist ursprünglich auf die Kunst, eine wiederholbare Abfolge von Bewegungen zeitlich und räumlich festzuhalten oder eine Idee auszudrücken, indem man ihr mit Bewegung Leben einhaucht.

Umsetzen in vier Akten

Wer immer sich für dieses Abenteuer entscheidet, muss sich bewusst werden, welche Idee er oder sie vermitteln will oder welches Ziel es zu erreichen gilt. Von diesem Punkt geht die in diesem Monatsthema vorgeschlagene Vorgehensweise aus. Sie ermöglicht es Lehrpersonen, aber auch Gruppenverantwortlichen, eine Choreografie zu entwickeln, ob es sich nur um ein kurzes Stück von ein paar Minuten oder eine komplette Aufführung für einen oder mehrere Interpreten handelt.

Dieser Prozess umfasst eine Reflexionsphase sowie drei weitere Schritte: Bewegungen schöpfen – Kombinieren und Variieren dieser Bewegungen – Umsetzen der endgültigen Form. Abgesehen von zahlreichen Beispielen wurden zum besseren Verständnis rund 15 Videosequenzen produziert, welche die Lehrpersonen und ihre Schülerinnen und Schüler hin zu ihrem gemeinsamen Ziel begleiten.

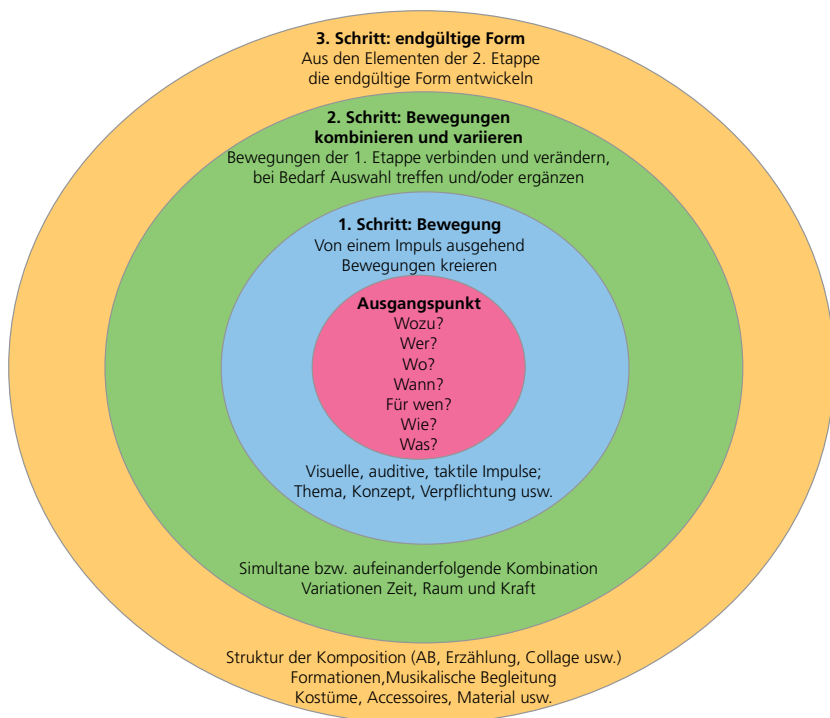
Choreografischer Prozess

Choreografie ist eine in Raum und Zeit fixierte Abfolge von Bewegungen, die sich wiederholen lässt. Sie bringt eine Idee, eine Emotion oder ein Thema zum Ausdruck.

Das in diesem Monatsthema präsentierte Vorgehen besteht aus einer Reflexionsphase als Ausgangspunkt des Prozesses und drei weiteren Etappen. Die Absicht dabei ist nicht, ein Rezept zu vermitteln: Die Lehrpersonen sollen vielmehr auf die verschiedenen Aspekte aufmerksam gemacht werden, die sie beim Erarbeiten einer Choreografie oder einem Auftritt früher oder später in Betracht ziehen müssen.

Die Reflexionsphase geht von den Fragen wozu, wer, wo, wann, für wen, wie und was aus. Es geht hier also darum, den Arbeitsrahmen festzulegen. Die Lehrperson sollte die sieben Fragen möglichst zu Beginn des Prozesses beantworten und sich dabei bewusst sein, dass sich manche Parameter im Lauf der drei Schritte des kreativen Schaffens verändern.

In der 1. Etappe werden aufgrund von einem oder mehreren Impulsen Bewegungen kreiert. In der 2. Etappe geht aus der Kombination und Variation dieser Bewegungen eine Komposition hervor. Am Ende der 3. Etappe steht die Umsetzung einer Choreografie oder eines Auftritts.



Ausgangspunkt

Um Erfolg zu haben, erfordert ein Choreografieprojekt vorab eine bisweilen lange Reflexionsphase. Dieses Kapitel beschäftigt sich mit sieben Fragen, die die Lehrperson zwingend beantworten muss.

Wozu: Ziel, Idee, Thema oder kreatives Konzept festlegen

Die Antwort auf das **Wozu** bildet die Essenz allen kreativen Schaffens. Sie kommt in einem Ziel, einer Idee, einem Thema oder einem Konzept zum Ausdruck und bildet die Richtschnur für die Lehrperson während des gesamten choreografischen Prozesses.

Beispiele:

- Ziel: Organisation eines Auftritts oder eines Wettbewerbs.
- Idee: ausgehend von einem Objekt, einem bestimmten Kostüm oder einer Musik Bewegungen kreieren.
- Thema: ein Thema (Western) oder eine Geschichte (Romeo und Julia) inszenieren.
- Konzept: Bewegungen in einem ungewöhnlichen Raum (einer Fabrik) kreieren oder zwei Disziplinen verbinden (Gymnastik und Klettern).

Wer: Teilnehmerinnen und Teilnehmer beschreiben

Die Antwort auf das **Wer** klärt die Biografie der Teilnehmenden: Anzahl, Alter, Niveau, Interessen und Beweggründe? Diese Informationen braucht es, um einen Prozess in Gang zu bringen, der zu den Teilnehmenden passt.

Wo: Aufführungsort präzisieren

Mit dem **Wo** wird die Frage nach dem Ort der Aufführung beantwortet: bekannter oder unüblicher Ort; drinnen oder draussen? Wie gross ist die Bühne; welche Form hat sie? Wie ist der Boden beschaffen? Sitzt das Publikum erhöht oder weiter unten? Frontal vor der Bühne oder rund herum? Die Lehrperson muss den Raum in Abhängigkeit von den Antworten auf diese Fragen nutzen.

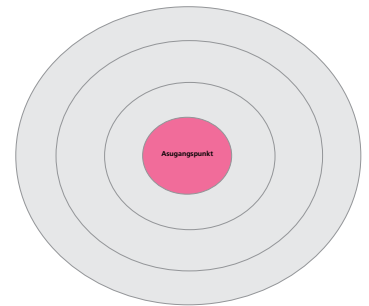
Beispiele:

- Findet die Aufführung draussen statt, muss das Wetter berücksichtigt werden.
- Auf einer betonierten Oberfläche sind Bewegungsabfolgen am Boden ungünstig.
- Sitzt das Publikum erhöht, lassen sich bestimmte Formationen verwenden, die unsichtbar bleiben, wenn sich Publikum und Interpreten auf derselben Ebene befinden (siehe «Formationen», S. 12).

Wann: Datum des Anlasses und verfügbare Zeit festlegen

Aus dem **Wann** leiten sich die bis zum Anlass fälligen Aufgaben und deren zeitlicher Ablauf ab. Jeder Anlass ist einmalig und erfordert deshalb einen speziell dafür vorgesehenen Terminplan.

- **Trainingsplan:** Die Lehrperson erstellt einen Trainingsplan, um das/die angestrebte/n Ziel/e zu erreichen, und berücksichtigt dabei:
 - das Datum des Anlasses (braucht es, wenn er im September vorgesehen ist, eventuell zusätzliche Trainings wegen der Sommerferien?)
 - die Jahreszeit (falls der Auftritt im Dezember erfolgt, soll Weihnachten als Thema Eingang in die Choreografie finden?)
 - Anzahl und Dauer der Trainingseinheiten
 - zusätzliche Proben
 - Verfügbarkeit der Teilnehmenden



Wenn die Lehrperson das **Wozu** festlegt, muss sie die am Prozess beteiligten Teilnehmerinnen und Teilnehmer berücksichtigen (wer), den Ort der Vorstellung(en) (wo), die verfügbare Zeit (wann), das erwartete Publikum (für wen) und die Arbeitsmethoden (wie).

- **Zeit:** Die Lehrperson muss sich bewusst sein, dass kreatives Schaffen Zeit erfordert, nicht bloss in der Reflexions-, sondern auch in der Trainingsphase, weil die Umsetzung der Ideen oft Anpassungen nötig macht. Deshalb unbedingt schon bei der Planung Zeitreserven einbauen.
- **Material:** Bei der Entwicklung einer Choreografie muss auch die Frage des Materials geklärt werden: Braucht es Kostüme oder spezielle Kulissen? Wie wird dieses Material beschafft? Braucht es Anproben, bevor mit der Entwicklung der Choreografie begonnen wird? Auch solche Aspekte müssen in die Planung einfließen.
- **Kommunikation:** Die Teilnehmenden (und ihre Eltern) müssen so rasch wie möglich über Ziele, wichtige Daten, zusätzliche Trainings usw. informiert werden. Sorgfältige Kommunikation ist für die Qualität des gesamten Prozesses von zentraler Bedeutung.

Für wen: Publikumserwartung ermitteln

Für wen definiert das am Anlass erwartete Publikum bzw. dessen Erwartung. Eine Choreografie wird nicht unabhängig davon geplant, ob sie vor Eltern, Freunden, Kennern oder einer Jury zur Aufführung kommt, da die Erwartungen je nach Zielpublikum unterschiedlich sind.

Beispiele:

- Eltern oder Freunde sind begeisterte Zuschauer, wenn sie schon nur ihre Kinder oder Freunde auf der Bühne sehen. Die Lehrperson hat also quasi eine «Carte Blanche».
- Eine Jury hingegen ist an genaue Beobachtungskriterien gebunden, welche die Lehrperson im kreativen Prozess berücksichtigen muss.

Wie: Arbeitsmethoden präzisieren

Mit dem **Wie** werden die beim Prozess eingesetzten Lern- oder Lehrmethoden genauer festgelegt. Welche Lernform (offenes oder strukturiertes Lernen) entspricht der Situation? Sollen die Lernenden bestimmte Teile der Komposition frei erschaffen? Mit welcher Methode sollen neue Elemente bevorzugt eingeführt werden: Ganzheits-, Teilmethode oder eine Kombination der beiden? Ist es sinnvoller, alles aufs Mal zu vermitteln, oder wird der Stoff besser in mehrere Teilschritte aufgeteilt? Üben die Lernenden in der Gruppe, zu zweit oder individuell? Die Lehrperson muss auch an die technischen Hilfsmittel und an das Material denken, das in dieser Lernphase zur Verfügung steht.

Das Vorgehen richtet sich nach Häufigkeit und Dauer der Trainingseinheiten. Die zur Verfügung stehende Zeit beeinflusst die Unterteilung des kreativen Prozesses in Einführungs-, Perfektionierungs- und Automatisierungsphase.

Was: den Rahmen des kreativen Schaffens festlegen

Aus dem **Was** ergibt sich das kreative Schaffen selbst. Einfach ausgedrückt umfasst dieses Konzept drei Etappen, welche die Lehrperson nach eigenem Gutdünken einsetzen und kombinieren kann (siehe Seiten 5–18).

Erster Schritt: Bewegungen entwickeln

Kreatives Schaffen geht von einem Ziel, einer Idee, einem Thema oder einem Konzept aus. Um daraus Bewegungen zu schöpfen, wählen die Lehrpersonen einen Impuls aus.

In diesem Monatsthema sollen fünf verschiedene Arten von Impulsen vorgestellt werden, die die Lehrperson einbringen kann.

- Visuelle Impulse (Bild, Objekt, Film, Partner, Ort usw.)
- Auditive Impulse (Musikstück, Stimmen, Klänge usw.)
- Taktile Impulse (Material, Objekt, Kostüm, Accessoire, Partner usw.)
- Thematische oder konzeptuelle Impulse (Geschichte, Idee, Absicht, Konzept usw.)
- Verpflichtung als Impulse (Richtlinien eines Wettbewerbs, der Lehrperson, der Kinder usw.)

Ausgehend von diesen Impulsen erforscht die Lehrperson allein oder zusammen mit ihrer Gruppe verschiedene Möglichkeiten, um neue Bewegungen zu finden. Werden gleichzeitig mehrere Impulse aufgenommen, wird der Prozess zwar komplexer, aber auch spannender. Konzentriert man sich für jedes neue kreative Projekt auf neue Impulse, kann man aus den üblichen Bewegungsschemen ausbrechen und innovativ werden.

In der Folge werden fünf Beispiele von Aktivitäten vorgestellt, die Bewegungen auslösen können. Die Lehrperson kann sie benützen, um ihre Kreativität in Gang zu setzen, oder sie den Lernenden unterbreiten. Achtung: Die Anweisungen sind an das Alter und das Niveau der Teilnehmenden anzupassen. Anfängerinnen und Anfänger benötigen meist Unterstützung; die Lehrperson kann bei Bedarf Regeln formulieren, um die Suche einzuschränken, oder Beispiele präsentieren, die die Teilnehmenden auswählen und sich aneignen können.

Von einem Bild aus kreativ werden (visueller Impuls)

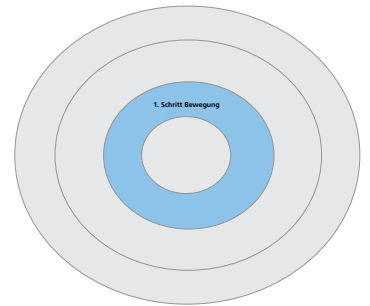
Jeder Teilnehmende wählt drei bis fünf aus den vorhandenen Bildern aus. Er erfindet eine Bewegung oder eine Bewegungsabfolge und lässt sich dabei von einem Detail des ersten Bildes inspirieren, oder von einer Idee, die dieses Bild vermittelt. Dann macht er dasselbe mit den andern Bildern, um eine Kombination von Bewegungen zu erhalten.



Auf dem ersten Bild steht ein Turm mitten in einer Landschaft. Gilles macht eine horizontale, runde Armbewegung, um den Horizont wiederzugeben, und anschliessend vertikale Bewegungen, die den Turm symbolisieren. Dann geht er zum zweiten Bild über, aus dem er bloss die Armhaltung der Frau übernimmt, und kombiniert diese mit einer individuellen Körperbewegung.

Variante: Konzentration auf ein einziges Bild; Interpretation mehrerer Aspekte dieses Bildes (mit erfahrenen Teilnehmenden).

Material: Die Lehrperson bereitet mehrere Bilder vor, mit oder ohne Bezug zum gewählten Thema. Sie kann die Teilnehmenden auch auffordern, eigene Bilder mitzubringen, um sie stärker in den Prozess einzubinden.



→ [Video](#)

Von einem Liedtext aus kreativ werden (auditiver/thematischer Impuls)

Die Lehrperson wählt ein Lied mit Text aus und verteilt allen Teilnehmenden einen Auszug davon. Diese müssen die Bedeutung oder den Rhythmus des Liedtexts interpretieren.



Marla und Mara interpretieren die Bedeutung des Liedtexts. Bei den Wörtern «poitrine contre poitrine» (Brust gegen Brust), beugen sie sich nach vorn und stützen sich eine gegen die andere auf den Händen ab. Anschliessend nehmen sie Abstand vom Liedtext «nez contre nez» (Nase gegen Nase), indem sie eine freie Sequenz erfinden, die eine Handbewegung zur Nase hin beinhaltet.

Anmerkungen: In einem Lied kommen immer auch Stellen ohne Text vor. Die Lehrperson kann sie überbrücken, indem bestimmte Bewegungen wiederholt oder neue eingefügt werden.

Material: Die Lehrperson hält den Liedtext vor der Lektion in schriftlicher Form bereit. Handelt es sich um einen fremdsprachigen, bietet sie eine Übersetzung dazu an (viele finden sich auf dem Internet).



→ [Video](#)

Von einem Objekt aus kreativ werden (taktiler Impuls)

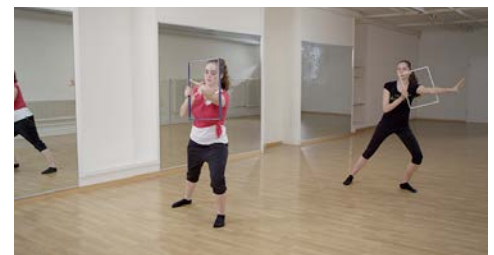
Der Teilnehmende wird von einem Objekt aus kreativ, hier von einem leeren Bilderrahmen. Er erforscht die Möglichkeiten, die er eröffnet. Die Lehrperson lässt ihm entweder freien Lauf oder führt ihn mit mündlichen Anweisungen. Beispiele: Kannst du dieses Objekt drehen? Durch es hindurchgehen? Im Gleichgewicht halten? Es umrunden? In die Luft werfen und wieder fangen? Darüber hinweg oder unten durch gehen? Auf jede Frage hin suchen die Teilnehmenden Lösungen und entwickeln so ein neues Bewegungsrepertoire, das später in eine Folge von Bewegungen integriert werden kann.



Annika und Sophie suchen zu zweit nach Lösungen und stellen sich spontan einander gegenüber auf, um eine Interaktion zu generieren. Nach einigen Bewegungen bittet sie der Choreograf, die folgenden Bewegungen gegen das Publikum hin auszuführen, damit sie besser sichtbar sind (siehe «Orientierung der Interpreten», S. 13).

Anmerkungen: Experimente können allein, zu zweit, mit einem oder mit zwei Rahmen erfolgen. Alles ist denkbar, auch, am Ende des Prozesses ohne Objekt zu arbeiten.

Material: Die Lehrperson beschafft leere Rahmen. Sie kann auch die Teilnehmenden bitten, welche mitzubringen.



→ [Video](#)

Mit Schreiben oder Zeichnen im Raum kreativ werden (konzeptioneller Impuls)

Alle Teilnehmenden schreiben ihren Namen – oder ein anderes Wort, allenfalls im Zusammenhang mit dem Thema der Choreografie – in den Raum. Die einzelnen Körperteile übernehmen einer nach dem andern die Rolle des imaginären Pinsels.



Annika zeichnet das erste A ihres Vornamens mit dem rechten Arm, dann den Anfang des N mit ihrem rechten Bein, indem sie ein Battement ausführt; das Ende des Buchstabens zeigt sie mit ihrem linken Bein an, mit einem Ausfallschritt, usw.



→ [Video](#)

Anmerkungen: Bei Kindern ist es einfacher, wenn man sie zeichnen statt schreiben lässt.

Aus Vorgaben kreativ werden (Verpflichtung als Impuls)

Die Lehrperson macht Vorgaben auf einen Zettel (eine pro Zettel). Die Pflichtelemente können aus Grundbewegungen bestehen (gehen, springen, wenden, rollen, Wellen bilden usw.), aus Raumformen (Kreis, Linie, Zickzack usw.) oder sich auf bestimmte Körperteile beziehen, von denen die Bewegung auszugehen hat (Nase, Hand, Ellenbogen usw.), oder aber auf Gefühlszustände. Die Teilnehmenden ziehen blind drei bis fünf Zettel und interpretieren jedes Pflichtelement der Reihe nach, so, wie sie es gezogen haben.



Lynn zieht einen ersten Zettel mit einer Schnecke. Sie zeichnet mit dem Fuss den Wirbel des Schneckenhauses auf den Boden und bildet dann die Hörnchen ab, indem sie mit dem rechten Arm eine Bewegung in der Diagonale ausführt. Auf dem zweiten Zettel stehen die Wörter «langsam/schnell»: Sie bewegt ihren Arm langsam, dann schnell, usw.



→ [Video](#)

Anmerkungen: Was auf den Zetteln steht, ist von den Teilnehmenden abhängig. Bei Kindern ist es einfacher, mit Zeichnungen zu arbeiten. Erfahrene Teilnehmerinnen und Teilnehmer hingegen können sehr genaue Vorgaben umsetzen.

Material: Die Lehrperson hält Zettel und Stifte bereit.

Empfehlungen

Bittet die Lehrperson die Teilnehmenden, selbst etwas zu erschaffen, muss sie den Vorschlägen gegenüber offen sein und sie so weit respektieren, dass die Teilnehmenden ihre Schöpfung immer noch erkennen können, auch wenn die Lehrperson Varianten oder Änderungen einbringt.

Zweiter Schritt: Kombinieren und variieren

Am Ende der ersten Etappe liegen die Bewegungen vor, aber quasi in Rohform. Nun geht es darum, sie zu kombinieren und zu variieren, um ihnen mehr Ausdruck und Spannung zu verleihen.

Kombinieren

Die Bewegungen lassen sich entweder simultan oder aufeinanderfolgend kombinieren. Mit diesen beiden Ansätzen kann einerseits der Schwierigkeitsgrad der Kombinationen ans Niveau der Lernenden angepasst werden; andererseits vervielfachen sich damit die Möglichkeiten.

Simultan

Die Bewegungen werden gleichzeitig ausgeführt (Beispiel: eine Seitwärtsbewegung wird mit einer Armbewegung kombiniert).

Nacheinander

Die Bewegungen werden eine nach der andern ausgeführt (Beispiel: zunächst wird die Seitwärtsbewegung ausgeführt, dann die Armbewegung).

Neue Kombination

Die Bewegungen werden mit andern Elementen kombiniert (Beispiel: Seitwärtsbewegung zusammen mit einer andern Armbewegung ausführen).



Marla und Mara setzen eine Kombination zweier simultan ausgeführter Bewegungen um (1. Durchgang). Dann demonstrieren sie, wie sich diese Kombination vereinfachen lässt, indem die Bewegungen nacheinander ausgeführt werden (2. Durchgang). Zum Schluss stellen sie eine neue Kombination vor (letzter Durchgang).

Variieren

Die Bewegungen sind über die drei Parameter Zeit, Raum und Kraft und zusammen mit Themen (rückwärts laufen lassen, Instrumentation verändern) unendlich variierbar.

Zeit

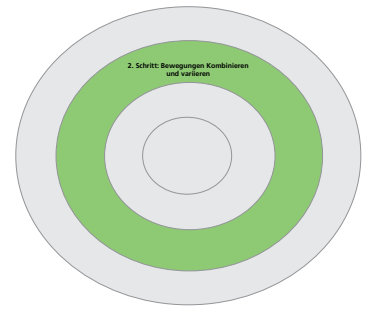
Die Zeit bemisst sich nach der Dauer, die zur Ausführung einer Bewegung nötig ist.

Hier einige Vorschläge, wie man diesen Parameter beeinflussen kann:

- Geschwindigkeit der Bewegungen verändern (langsam/schnell).
- Geschwindigkeit der Bewegungen während der Ausführung verändern (beschleunigen/verlangsamen).
- Pausen zwischen oder in die Bewegungen einfügen.
- Ausführungsrhythmus variieren (schnell/schnell/langsam, langsam/schnell/schnell oder langsam/langsam/langsam).



Annika variiert ihre Ausgangskomposition auf der Zeitebene (siehe S. 7 «Mit Schreiben oder Zeichnen im Raum kreativ werden»), indem sie manche Bewegungen langsam, andere schneller ausführt und Pausen einbaut.



→ [Video](#)



→ [Video](#)

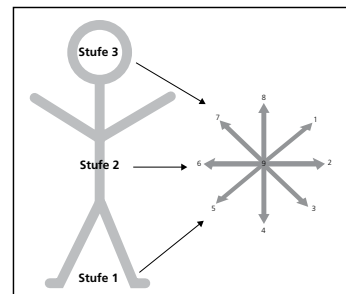
Raum

Die Interpreten bewegen sich gleichzeitig in zwei Räumen, dem Innenraum (oder persönlichen Raum) und dem Aussenraum (oder Umgebungs-Raum).

Der Innenraum (oder persönliche Raum) wird mit der Neun-Punkte-Technik aus der Bewegungsanalyse nach Laban definiert. Mit dieser Technik wird der Innenraum des Tänzers anhand eines Würfels mit drei Ebenen visualisiert. Auf jeder Ebene sind jeweils 9 Punkte definiert. Dies ergibt 27 Punkte oder Richtungen, in die eine Bewegung gerichtet sein kann.

Beispiele:

- Eine seitliche Armbewegung kann nach hinten, nach oben, nach unten, in einer Diagonale usw. erfolgen. Die Möglichkeiten sind also quasi unbegrenzt.

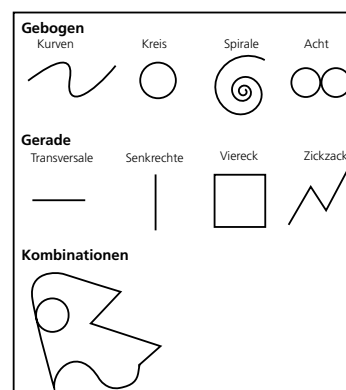


Visualisierung des Innenraums.

Unter dem Aussenraum (Umgebungsraum) wird das Volumen verstanden, in dem sich der Innenraum, also die Kinesphäre des Interpreten, bewegt. Der im Aussenraum zurückgelegte Weg bezeichnet Start- und Endpunkt des Interpreten sowie seine aktuelle Position. Jeder dieser Wege lässt sich aufzeichnen, die Möglichkeiten sind unbegrenzt. Unterschieden werden drei Typen: gerade Linien, gebogene Linien und Kombinationen davon.

Hier einige Vorschläge, wie man den Parameter «Raum» beeinflussen kann:

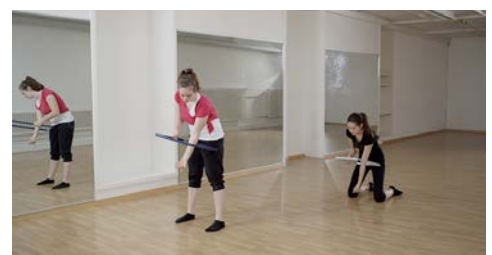
- Bewegungsumfang variieren (klein/gross).
- Richtungen variieren (nach vorn/nach hinten, nach rechts/nach links).
- Bewegungen einer andern Höhe (unten, Mitte, oben) oder einer anderen Ebene (frontal, sagittal, horizontal) anpassen.
- Bewegungslauf variieren (auf einer Linie oder auf einem Kreis).
- Orientierung der Tänzer variieren (von vorn oder im Profil).



Die verschiedenen Wege im Aussenraum.



Annika und Sophie variieren ihre Anfangskomposition im Raum (siehe S. 6 «Aus Vorgaben kreativ werden»), indem sie Richtung, Höhe, Ebene und Orientierung mancher Bewegungen verändern.



→ [Video](#)

Von der Komposition zur Choreographie

Am Ende dieser zweiten Etappe verfügt die Lehrperson über eine Komposition, das heisst ein Arrangement von Bewegungen, die bezogen auf Zeit, Raum und Kraft variiert und/oder nacheinander und simultan kombiniert werden. Sie kann diese Komposition im Rahmen ihres Unterrichts verwenden oder den Prozess hin zur Verwirklichung einer Choreografie weiterverfolgen.

Kraft

Kraft ist die Fähigkeit der Muskulatur, der Schwerkraft und anderen äusseren Kräften entgegenzuwirken.

Hier einige Vorschläge, wie man diesen Parameter beeinflussen kann:

- Kraft variieren (viel/wenig).
- Bewegungen nach Adjektiven ausführen (weich/ruckartig/zitternd/aufgeregt).
- Bewegungen nach Bildern ausführen (sich auf dem Mond fortbewegen oder wie ein Cowboy gehen).
- Sich nach Tätigkeitsverben richten (gleiten/stützen).
- Emotionen interpretieren (traurig/glücklich).



Lynn variiert ihre Ausgangskomposition (siehe «Aus Vorgaben kreativ werden», S. 7), indem sie die Bewegungen erst ruckartig ausführt; anschliessend interpretiert sie zwei gegensätzliche Ideen: Motivationslosigkeit und übertriebener Schwung.

Abwandlungsthemen

Abwandlungsthemen sind ein anderes Mittel, um eine Ausgangskombination zu variieren:

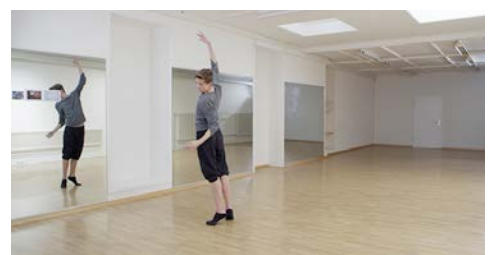
- Rückwärts laufen lassen: eine Bewegungsabfolge verkehrt herum ausführen (wie wenn ein Film rückwärts läuft).
- Instrumentation variieren: die Bewegung mit einem oder mehreren Körperteilen ausführen (Beispiel: die Bewegung der Arme mit den Beinen ausführen).
- Verschönern: Bewegungen mit Verzierungen versehen (Beispiel: Handbewegung zusätzlich zur Armbewegung).
- Hintergrund variieren: die Bewegungsabfolge ausführen, aber die Ausgangsposition des Körpers verändern, einen Partner integrieren oder Bühnen- bzw. Beleuchtungselemente modifizieren.
- Beifügen: zusätzliche Bewegungen zur Bewegungsabfolge hinzufügen.
- Aufteilen: nur einen oder mehrere Teile der Bewegungsabfolge verwenden.



Gilles variiert seine Komposition mit zwei Abwandlungsthemen (siehe «Von einem Bild aus kreativ werden», S. 5) – rückwärts laufen lassen und Instrumentation variieren (Beinbewegungen mit den Armen) – und indem er die Höhe verändert.



→ [Video](#)



→ [Video](#)

Dritter Schritt: Die Endform geben

Sobald die Lehrperson über eine oder mehrere Kompositionen verfügt, kann sie ihrer Choreografie oder ihrem Auftritt eine endgültige Form verleihen. Die folgenden Aspekte helfen ihr dabei. Sie wählt die jeweils nützlichen aus.

Struktur der Komposition

Die Lehrperson kann ihre Komposition(en) aufgrund einer bestimmten Form strukturieren. Hier einige der am häufigsten verwendeten:

- Form AB: Die einfachste Lösung: auf ein erstes Thema folgt ein zweites, das im Kontrast zum ersten steht.



Marla und Mara sowie Annika und Lynn präsentieren zunächst das zuvor von den beiden ersten Mädchen oder jungen Frauen kreierte Duo (Thema A, siehe «Von einem Liedtext aus kreativ werden», S. 6), dann führen sie zusammen Lynns Partie aus (Thema B, siehe «Aus Vorgaben kreativ werden», S. 7).

- Form ABA: Es handelt sich um eine Abwandlung der Form AB, bei der Teil A wiederholt wird, meist in leicht abweichender Form (ABA').
- Rondo: Charakteristisch an dieser Form ist die Wiederholung einer musikalischen Phrase, des Refrains (Buchstabe B im folgenden Beispiel), zwischen den Strophen. Beispiel ABCBD: Die Refrains B können von der Originalversion abweichen; die Strophen stehen zueinander in Kontrast.

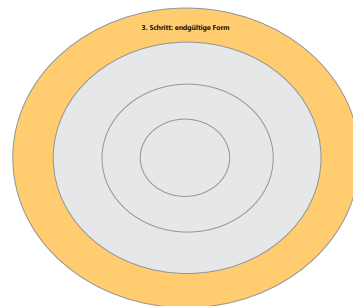


Marla, Mara, Annika und Lynn führen drei Strophen auf – die Partien von Annika (siehe S. 6, «Mit Schreiben oder Zeichnen im Raum kreativ werden»), Lynn (siehe S. 7, «Auf Vorgabe kreativ werden») und das Duo (siehe S. 6 «Von einem Liedtext aus kreativ werden») –, dazwischen kommt jeweils ein Refrain, der es den Mädchen oder jungen Frauen erlaubt, die Formation zu wechseln. Der Refrain dient hier als Übergang (siehe «Übergang», S. 13).

- Natürliche Formen: Dies können Lebenszyklen (Menschen, Schmetterlinge, Bäume usw.), universelle Rhythmen (Tag/Nacht, Jahreszeiten usw.) oder Verhaltensmuster (Jagen, Essen usw.) sein.
- Erzählung: Die Geschichte wird als Fabel, Mythos, Allegorie oder Anekdote erzählt.
- Collage: Hier geht es darum, Teile zusammenzustellen, die keinen direkten Bezug zueinander haben, um eine harmonische, surreale, überraschende oder absurde Komposition zu formen.



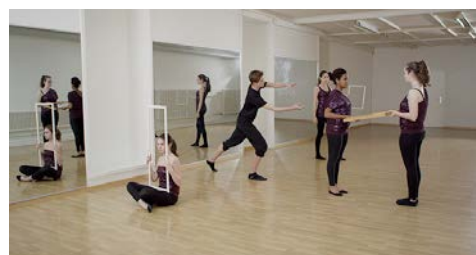
Die Jugendlichen haben allein oder zu zweit Bewegungsabfolgen erfunden, und zwar mit einem oder mehreren Bilderrahmen. Der Choreograf weist sie für eine gemeinsame Partie an, anschliessend ordnet er die verschiedenen Partien nach seinem Gutdünken, ohne einer Logik oder einer bestimmten Ordnung zu folgen.



→ [Video](#)



→ [Video](#)



→ [Video](#)

Höhen und Tiefen

Manche Momente – Hoch- oder Tiefpunkte – sind eindrücklicher als andere, weil man sie auf eine bestimmte Weise bezogen auf Zeit, Raum, Kraft oder Form hervorhebt oder akzentuiert. Ein grosser Moment ist oft der Höhepunkt einer Steigerung; er wird von entsprechender Ton- und Lichtbegleitung unterstützt. Eine Choreografie kann allerdings nicht nur aus Höhepunkten bestehen; die Lehrperson muss hier ein gutes Gleichgewicht finden.

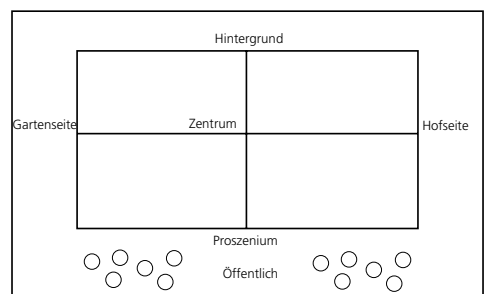
Tiefpunkte haben eine vergleichbare, manchmal gar packendere Wirkung als Höhepunkte. Eine kaum wahrnehmbare Bewegung zwingt das Publikum denn auch dazu, seine ganze Aufmerksamkeit darauf zu richten. Oft übersehen die Lehrpersonen diesen Aspekt.



Formationen

Die Beziehung zwischen Publikum und Interpreten verändert sich je nach Standort auf der Bühne. In Abhängigkeit vom Ort im Raum, an dem eine Komposition ausgeführt wird, erhalten die Bewegungen eine nachdrücklichere oder intimere Bedeutung.

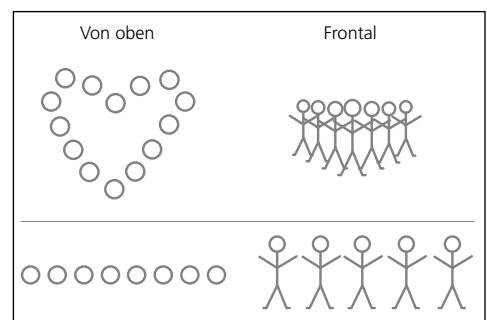
In einem Theater ist die Bühne üblicherweise auf einer einzigen Seite offen, in Richtung Publikum. Um die Kommunikation zwischen Regisseur und Interpreten zu vereinfachen, tauchten im 17. Jahrhundert in Frankreich die Begriffe «avant-scène» (Vorbühne), «milieu» (Zentrum), «lointain» (Hintergrund) sowie – um links und rechts unabhängig von der Blickrichtung des Sprechers zu unterscheiden – «jardin» (linke Bühnenseite, franz. «Gartenseite») und «cour» (rechte Bühnenseite, franz. «Hofseite») auf. Im deutschen Sprachraum werden linke und rechte Bühnenseite gelegentlich nach konkreten städtebaulichen Elementen benannt, um sie auseinander zu halten.



Beispiel für eine Bühne mit Publikumsrängen.

Die Linie im Zentrum ist am stärksten, aber die Botschaft ändert sich abhängig davon, ob eine Bewegung im Vordergrund, im Zentrum oder im Hintergrund ausgeführt wird. Im Vordergrund ergibt sich ein intimer Kontakt zum Publikum, das Zentrum verweist auf ein Gefühl von Macht, und im Hintergrund bekommt der Interpret eine symbolische oder mysteriöse Dimension.

Im Wissen um diese Zusammenhänge kann die Lehrperson die Teilnehmenden auf der Bühne in der Diagonale, auf einem Glied, in einer Kolonne, zu zweit usw. platzieren, sie auf den gesamten Raum verteilen oder mehrere Formationen kombinieren (Linie und Kreis). Immer berücksichtigen muss sie dabei den Standort des Publikums. So ist zum Beispiel eine Herzform nur dann sichtbar, wenn das Publikum höher sitzt als die Bühne.



Verschiedene Formationen von oben und frontal.

Die Lehrperson muss sich auch der symbolischen Wirkung bewusst sein, die von der Platzierung der Interpreten auf der Bühne ausgeht. Hierzu einige Beispiele für eine traditionelle, auf eine einzige Seite hin offene Bühne.

- Der Kreis symbolisiert gemeinschaftlichen Einklang (alle Tänzer sind gleich), Verzauberung, Feste in der Gruppe und die endlose Bahn.
- Die Diagonale symbolisiert die Zukunft; sie ist die längste mögliche Gerade.
- Die Senkrechte ermöglicht einen direkten, offenen Kontakt zum Publikum.
- Die Parallele vermeidet im Gegensatz zur Senkrechten den Publikumskontakt. Der Interpret steht beinahe ausserhalb der Aktion.
- Ein Zickzack vermittelt Unsicherheit, Spiel und Angst.
- Zwei Gruppen, die einander gegenüberstehen, symbolisieren Kampf, wenn die Bewegungen jeweils auf die andern gerichtet sind, resp. Harmonie, wenn sie spiegelbildlich ausgeführt werden.

Übergang

Übergänge stellen einen wichtigen Aspekt zwischen zwei Formationen dar. Sie müssen fließend sein und lange genug dauern, um ihre Funktion zu erfüllen und als integrierender Bestandteil des Tanzes zu wirken.

Hier drei oft verwendete Typen von Übergängen:

- Einfache Fortbewegung einsetzen (zum Beispiel Gehen, Laufen oder eine Art Hüpfen).
- Eine Abfolge von Bewegungen ausführen.
- Übergang so gestalten, dass ihn das Publikum nicht wahrnimmt (zum Beispiel mit einem Schritt aus einer Linie ausschwärmen).

Orientierung der Interpreten

Die Lehrperson muss auf die Orientierung der Interpretierenden achten. Bestimmte Bewegungen kommen am besten zur Geltung, wenn sie frontal, im Profil oder in der Diagonale ausgeführt werden. So ist eine seitliche Beinbewegung frontal sichtbar, im Profil hingegen nicht (vgl. Zeichnung).



Kanon

Der Kanon ist eine Form von Wiederholung, bei der die Interpreten ihre Bewegungen zeitlich verschoben ausführen. Er ermöglicht Einheit und Vielfalt zugleich. Man unterscheidet zwischen striktem Kanon (aufeinanderfolgend, simultan oder kumulativ) und freiem.

Strikter Kanon

| Tänzer | Aufeinanderfolgend | | Simultan | Kumulativ | |
|-------------|--------------------|-------------------|-------------|--------------|-----------------|
| | Überlappend * | Nicht überlappend | Überlappend | Basisversion | Freiere Version |
| Interpret A | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 4 |
| Interpret B | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 2 3 4 1 | 2 3 4 | 4 |
| Interpret C | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 3 4 1 2 | 3 4 | 1 2 3 |
| Interpret D | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 4 1 2 3 | 4 | 3 4 |

* Ein aufeinanderfolgender Kanon bestehend aus einer einzigen Bewegung (oder einer sehr kurzen Sequenz) bildet eine Welle. Dieser beliebt, weil überraschende Effekt wird oft in einem Glied oder einer Kolonne verwendet. Jeder Interpret führt seine Bewegung (oder die kurze Sequenz) aus, sobald der vorangehende sie beendet hat.



Ausgehend von einer 4x8-Folge präsentieren Lynn, Marla, Mara (C) und Annika (D) (von rechts nach links) die folgenden Kanonformen: aufeinanderfolgend (überlappend), simultan und kumulativ (Basis- und freiere Version).

Anmerkungen:

- Der aufeinanderfolgende und der kumulative Kanon (Basisversion) sind besonders zu Beginn eines Programms interessant, weil die Interpreten nacheinander beginnen können. Mitten im Programm hingegen haben diese Kanonformen den Nachteil, dass manche oder alle Interpreten zu bestimmten Zeitpunkten inaktiv bleiben müssen. Die Lehrperson muss entscheiden, ob diese Aktivitätslosigkeit die Präsentation aus dem Gleichgewicht bringt.
- Bei einem simultanen oder kumulativen Kanon (freiere Version) fällt diese Problematik weg. Im ersten Fall beginnen und schliessen alle Interpreten zusammen ab. Im zweiten Fall kann die Lehrperson ein Gleichgewicht zwischen Bewegung und Stillstand schaffen.
- Das folgende Bild inszeniert vier Interpreten, lässt sich aber ohne Weiteres auf mehr oder weniger Teilnehmende sowie auf Gruppen anpassen.



→ [Video](#)

Freier Kanon

Wie die Bezeichnung sagt, ist der freie Kanon eine offenere Variante. Die Kompositionen werden aufeinanderfolgend oder simultan mit räumlichen Variationen (Ebene, Richtung, Orientierung, Standort auf der Bühne), mit zusätzlich eingefügtem Material oder mit Pausen ausgeführt.

Cue

Mit einem Cue lassen sich die Bewegungen verschiedener Interpreten zeitlich und räumlich organisieren. Der Cue (Auftrittszeichen/Einsatz) ist mit einer bestimmten Bewegung verbunden und hat den Vorteil, etwas Distanz zur Musik zu schaffen.

Ablaufprinzip:

- Interpret oder Gruppe A führt ihre Bewegungsabfolge aus;
- Interpret oder Gruppe B setzt sich in Bewegung, wenn A die vorab bestimmte Bewegung X (Cue) ausführt.



In dieser ohne Musik ausgeführten Collage bauen die Teilnehmenden auf Cues, um ihre Abfolge von Bewegungen zu beginnen oder zu beenden. Marla führt ihre Abfolge zunächst allein aus; Annika macht sie nach, sobald Marla ihren Rahmen in der Horizontalen hält (Cue) usw.

Anmerkungen:

- Diese Form kann bei Kindern eingesetzt werden, die noch kein zuverlässiges Gefühl für die Musik haben. Sie orientieren sich leichter an vorher festgelegten Bewegungen als an der Musik und haben so bessere Chancen, synchron zu agieren.
- Diese Form kann auch bei erfahrenen Teilnehmenden eingesetzt werden, wenn man sich schlecht an der Musik orientieren kann oder wenn die Länge der Bewegungssequenzen nicht konstant ist.



→ [Video](#)

Musik

Seit jeher sind Musik und Bewegung eng verbunden. Aber geht die Bewegung eigentlich aus der Musik hervor oder ist es umgekehrt? Aus choreografischer Perspektive sind beide Szenarien denkbar. Die Lehrperson entscheidet, ob sie Musik suchen und dazu die passenden Bewegungen finden will oder umgekehrt.

Livemusik oder Musik ab Band?

Die Lehrperson kann zwischen live (von Musikern oder von den Interpreten selbst) gespielter Musik und Musikaufnahmen (CD, MP3 usw.) wählen. Vorteil der ersten Option ist, dass man die Musik adaptieren oder sogar speziell für das Projekt komponieren kann. Nachteile dabei sind allenfalls Tempo- und Besetzungsunterschiede von einer Vorstellung zur anderen oder das Auftauchen von Unvorhergesehenem. Die Teilnehmenden müssen deshalb flexibler sein, als wenn die Musik von einer Aufnahme stammt.

Wie wird die Musik gewählt?

Die Lehrperson kann von einem Stück inspiriert sein und davon ausgehen oder aber einen oder mehrere der folgenden Aspekte berücksichtigen:

- Sinnvollerweise wird eine Musik gewählt, die mit dem in der Reflexionsphase definierten Wozu in Verbindung steht. Will die Lehrperson zum Beispiel eine Choreografie für einen Wettbewerb entwickeln, muss die Musik bestimmte musikalische Parameter einhalten (Tempo, Takt, Akzent usw.). Wird als Thema beispielsweise Western gewählt, muss das Publikum dies schon bei den ersten Klängen verstehen.
- Die Musik sollte dem Stil des Bewegungsrepertoires angepasst sein – Hip-Hop, klassischer Tanz, Gymnastik usw. – wobei Kontraste, Hip-Hop-Bewegungen zu klassischer Musik zum Beispiel, bisweilen interessant sein können.
- Die Musikwahl ist auch an das Musikverständnis der Teilnehmenden gebunden. Musikalische Parameter werden nach und nach erworben; ein Kind kann Musik nicht gleich interpretieren wie ein Jugendlicher oder ein Erwachsener.
 - Bei kleinen, drei- bis fünfjährigen Kindern arbeitet man am besten mit stark kontrastierend phrasierter Musik (schnell/langsam, leicht/schwer). Die Phrasen werden mit zuvor definierten Bewegungen verbunden (Beispiel: Verwandlung in einen Schmetterling bei der leichten Phrase, in einen Elefanten bei der schweren).
 - Im Alter von fünf bis sechs Jahren können manche Kinder den Takt klar fühlen. Die Lehrperson kann diese Kinder im Vordergrund platzieren, damit die andern von ihnen das Tempo abnehmen können.
 - Jugendliche sind im Prinzip fähig, die Grundparameter der Musik zu empfinden (Metrum, Akzent, Rhythmus usw.). Bei der Arbeit mit Jugendlichen kann die Verwendung der Musik komplexeren Schemata folgen.

Wie findet man die Musik zu einem neuen Projekt?

Um neue Musik zu finden, gibt es kein Patentrezept. Manchmal eröffnet die Zusammenarbeit mit Musikern neue Horizonte; man kann aber auch die unerschöpflichen Quellen des Internets anzapfen. Sinnvoll kann sein, die Teilnehmenden nach ihren Vorlieben zu fragen.

Keine Sorgen machen sollte man sich, wenn am Anfang des schöpferischen Prozesses noch keine passende Musik vorliegt. Manchmal lässt sich dieser Entscheid erst nach mehreren Wochen Arbeit fällen.



Weit gefasste Definition

Im Rahmen dieses Monatsthemas wird Musik im weitesten Sinn verstanden. Abgesehen von Musik im traditionellen Sinn sind auch Klänge, Wörter (gesungen, skandiert, gerappt usw.) und Stille in Betracht zu ziehen. Manchmal ist die Stille noch stärker als alles andere, weil sie erlaubt, den natürlichen Rhythmus der Bewegung zu empfinden und weil sie die Bewegung ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt. Das Publikum kann nicht voraussagen, wie es weitergeht und muss den gegenwärtigen Moment genießen.

Wie wird ein Musikstück analysiert?

Musikstücke lassen sich auf verschiedene Weisen analysieren. Hier ein einfaches Beispiel, ausgehend von einer Tabelle.

| | | |
|------|----------------|--------------|
| 0:04 | I | Intro |
| 0:07 | IIII IIII | Strophe A |
| 0:41 | IIII | Refrain |
| 0:58 | IIII | Instrumental |
| 1:14 | IIII IIII | Strophe B |
| 1:48 | IIII | Refrain |
| 2:04 | IIII IIII | Instrumental |
| 2:36 | IIII IIII | Couplet C |
| 3:10 | IIII | Refrain |
| 3:27 | IIII IIII IIII | Instrumental |
| 4:16 | II | Schluss |

Quelle (Künstler/Titel): [Milky Chance, Sweet Sun \(2013\)](#)

- Mit jeder Linie beginnt ein neuer Teil (Strophe, Refrain, Instrumental).
- In der ersten Kolonne steht jeweils die Anfangszeit der einzelnen Teile. Diese Information ist beim Üben einzelner Passagen praktisch.
- In der zweiten Kolonne steht die Anzahl Takte. Die meisten Musikstücke bauen auf einem Viervierteltakt auf. In der Gymnastik und im Tanz wird die Musik oft auf acht Schläge gezählt und in vier Achterblöcke gruppiert (4 × 8 Schläge).
- In der dritten Kolonne steht die Bezeichnung für die Passage (Strophe, Refrain, Instrumententyp usw.).
- Der Tabelle kann eine vierte Kolonne beigelegt werden, in der die Platzierung der Teilnehmenden (Skizze der Formationen), die eingesetzten Effekte oder andere für das Projekt nützliche Aspekte notiert werden.
- In diesem Beispiel ist das Stück einfach und regelmässig: Es enthält ein Intro und einen Schluss sowie eine Strophe, einen Refrain und ein Instrumental (jeweils dreimal wiederholt). Auffällig ist nur das immer länger werdende Instrumental (4 × 8, dann 8 × 8 und schliesslich 12 × 8).
- Je nach Musik und Projekt braucht es eine genauere Analyse, um weitere musikalische Parameter wie Rhythmus oder Akzentuierung einer Passage zu bestimmen.

Wie wird die Musik eingesetzt?

Viele Lehrpersonen interpretieren die Musik möglichst getreu (Akzentuierung, Rhythmus, Pausen usw.). Allerdings kann man auch einen andern Ansatz wählen und ihren Einsatz variieren.

- Interpretieren: Musik und musikalische Parameter verinnerlichen und daraus Bewegungen schöpfen.
- Entgegentreten: Kontraste zwischen Musik und Bewegungen schaffen.
- Dialog aufnehmen: In Beziehung zur Musik treten, indem man sie als Partner ergänzt, in Frage stellt usw.
- Übergehen: Die Musik vergessen und die beiden Ausdrucksformen unabhängig voneinander leben lassen.
- Wechseln: Die Bewegung ausgehend von einem Musikstück entwickeln und sie am Ende zusammen mit einer andern Musikbegleitung ausführen.

Kostüme, Schminken und Accessoires

Die Erscheinung zu verändern, wirkt sich nicht nur auf die Teilnehmenden aus, sondern auch auf das Publikum. Sobald die Interpreten ein Kostüm anziehen, sich schminken oder ein Accessoire tragen, können sie in eine neue Rolle schlüpfen. Aus Publikumssicht beeinflussen diese Kunstgriffe das nonverbale Verstehen des künstlerischen Schaffens und ergänzen die vom Körper und von der Regie vermittelten Informationen.

Die Lehrperson muss Kostüme, Schminken und Accessoires so einsetzen, dass sie zum Thema und zur Absicht passen.



Beleuchtungsparameter und -konzept

Licht ist kurzlebig, unfassbar und magisch. Man sieht es nicht, aber seine Projektion erlaubt es, die auf der Bühne umgesetzte Absicht zu unterstützen. Möchte eine Lehrperson die Beleuchtung bei ihrem Projekt speziell berücksichtigen, zieht sie für die technischen Aspekte am besten einen Spezialisten bei. Von Vorteil ist, einige Beleuchtungsparameter und konzeptionelle Regeln zu kennen.

Beleuchtungsparameter

Eine wichtige Rolle spielt die Stärke des Lichts. Reichlich Licht einzusetzen, lässt die Details der Objekte auf der Bühne präzise wahrnehmbar werden, vermittelt aber eine eher aggressive Botschaft. Spärlicher Lichteinsatz dagegen lässt die Details zugunsten der Konturen der Objekte in den Hintergrund treten und lässt ein intimistischeres Gefühl aufkommen. Fällt das Licht gänzlich weg (schwarz), entstehen scharfe Übergänge zwischen zwei Handlungen oder Szenen (Auf- oder Abtreten der Interpreten, Kulissenwechsel usw.).

Je nach Absicht kann der Techniker weisses oder farbiges Licht einsetzen. Bei bescheidenen Inszenierungen reichen zwei Stimmungen, eine warme und eine kühle, aus, um die meisten Absichten zu untermalen.

Beleuchtungskonzept

Dinge auf der Bühne beleuchtet man von vorn, von der Seite, im Gegenlicht oder von oben.






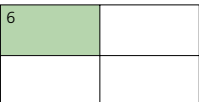



- Mit Licht von vorn lassen sich die Gesichter beleuchten; zu viel Licht von vorn hebt allerdings die dreidimensionale Wirkung des Bühnenraums auf.
- Licht von der Seite beleuchtet den Körper und betont die dreidimensionale Wirkung der Dinge. Wenn die Projektoren parallel zum Bühnenboden montiert werden, beleuchten sie die Tanzenden, ohne Schatten auf den Boden zu werfen.
- Gegenlicht verleiht der Szene Tiefe. Oft wird es mit Farben gemischt.
- Mit einer Dusche lässt sich ein Bereich der Bühne beleuchten, während alles andere dunkel bleibt. Diese Beleuchtung muss oft mit Licht von vorn ergänzt werden, damit das Gesicht der Interpreten sichtbar ist.
- Der Verfolger erlaubt es, einem Interpreten zu folgen. Dieser Scheinwerfer steht im Saal und muss von einem Techniker bedient werden.



Wird eine Aufführung mit Beleuchtung entwickelt, muss sich die Lehrperson rasch mit den gewünschten Lichteffekten befassen, um die Inszenierung daran anpassen zu können. Anschliessend bespricht sie sich mit dem Techniker, um sicherzustellen, dass die Wünsche realisierbar und die Kosten dafür vom Projekt gedeckt werden können.

Achtung: Je mehr Effekte, desto höher das Budget. Es ist deshalb sinnvoll, dieselben Lichteffekte mehrmals einzusetzen.

Beispiele

| | | |
|---|---|--|
| 1 |  | Den ganzen Bühnenraum beleuchten |
| 2 |  | Vorder- oder Hintergrund beleuchten |
| 3 |  | |
| 4 |  | Linke oder rechte Bühnenseite beleuchten |
| 5 |  | |
| 6 |  | Bühne in vier Viertel aufteilen und je nach Inszenierung einen oder mehrere davon beleuchten |
| 7 |  | Zentrum beleuchten |
| 8 |  | Vier Duschen platzieren und gleichzeitig oder separat verwenden |
| 9 |  | Eine Diagonale oder das Zentrum beleuchten (andere Möglichkeiten sind ebenfalls denkbar) |

Projektion

Die verschiedenen Medien, die unsere Gesellschaft bereithält, sind im Rahmen einer Choreografie nützliche Hilfsmittel. Dank Film- oder Diaprojektionen usw. kann das Publikum das Thema oder den roten Faden besser erfassen, man kann komplette Kulissen ohne Material kreieren oder die Interpreten in direkten Dialog mit der Projektion treten lassen.

Hinweise

Literatur

- Basler-Stotzer, Christine (2002). [Bewegungsformung und Bewegungsgestaltung](#). Herausgeber: Bundesamt für Sport BASPO
- Blom, Lynne Anne & Chaplin, L. Tarin (1982). [The Intimate Act of Choreography](#). Pittsburgh.
- Butterworth, Jo (2012). [Dance Studies, the basics](#). Routledge.
- Humphrey, Doris (1959). [The art of making Dances](#). Grove Press.
- Klein, Gabriele (2011). [Choreografischer Baukasten](#). Transcript, Bielefeld.
- Smith-Autard, Jacqueline (2000). [Dance Composition, fifth Edition](#). Routledge.
- Tsakalidis, Konstantin (2011). [Choreographie, Handwerk und Vision](#). Stage Verlag, Konstanz.

Videos

- 1. Schritt: [Aus einem Impuls Bewegungen schöpfen](#)
- 2. Schritt: [Bewegungen kombinieren und variieren](#)
- 3. Schritt: [Die Endform geben](#)

Unser Dank geht

- an Annika, Gilles, Lynn, Mara, Marla und Sophie vom [Tanzzentrum NG5](#) in Biel für ihre Teilnahme an den Videoaufzeichnungen und an der Fotosession.
- sowie an Annelise Rossel, Yves Cornamusaz, Ilaria Luca und Claudia Harder für ihren Beitrag zur Verwirklichung dieses Dokuments.

Partner



SVSS



Impressum

Herausgeber

Bundesamt für Sport BASPO
2532 Magglingen

Autorin

Séverine Hesslloehl, Fachleiterin J+S
Gymnastik und Tanz

Redaktion

mobilesport.ch

Titelbild

Thomas Oehrli, Lernmedien EHSM

Zeichnungen

Rainer Benz, comic-cartoon.ch

Videos

Lernmedien EHSM

Layout

Lernmedien EHSM

Merkblatt: Der Prozess im Schnelllauf

Sie sind Lehrperson und möchten zum ersten Mal etwas auf die Bühne bringen? Hier sind die entscheidenden Schritte hin zu Ihrem Vorhaben und dazu die Verweise auf die Details.

- | | |
|---|---|
| <p>1. Entwickeln Sie Ihre Ausgangslage, indem Sie auf diese sieben Fragen antworten: Wozu, wer, wo, wann, für wen, wie und was?</p> | <p>Seiten 3–4</p> |
| <hr/> | |
| <p>2. Lassen Sie sich – oder Ihre Teilnehmenden – von einem Impuls inspirieren und entdecken Sie die Bewegungen, die daraus entstehen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn Sie die Bewegungen selbst kreieren, planen Sie diese Etappe vor dem Unterricht und betrachten Sie sie während des Unterrichts mit einem kritischen Auge. Passen Ihre Bewegungen zu den Teilnehmenden? • Kreieren die Teilnehmenden die Bewegungen selbst, planen Sie diese Sequenz sorgfältig. Welche Situationen bieten Sie ihnen an? Wie unterstützen Sie sie? | <p>5–7</p> |
| <hr/> | |
| <p>3. Kombinieren und/oder variieren Sie die Bewegungen der ersten Etappe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setzen Sie auf Zeit, Raum und Kraft bezogene Variationen sowie aufeinanderfolgende oder simultane Kombinationen ein, um Ihre Bewegungsabfolgen interessanter zu gestalten. • Sie müssen nicht gleich das Rad neu erfinden: In einer Choreografie lassen sich die gleichen Bewegungen in verschiedenen Variationen und Kombinationen wiederholen. | <p>8–10</p> |
| <hr/> | |
| <p>4. Berücksichtigen Sie die folgenden Parameter, wenn Sie Ihrem Projekt die endgültige Form geben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Struktur der Komposition Welche Form geben Sie Ihrer Kreation (AB, ABA, Rondo, natürliche Form, Erzählung, Collage)? • Formationen: Wie platzieren Sie die Teilnehmenden auf dem Praktikabel oder auf der Bühne? • Übergang: Wie leiten Sie von einer Formation zur andern über? • Positionierung der Interpreten: Welche Positionierung bringt eine bestimmte Bewegung am besten zur Geltung? • Kanon und Cue: Wie wird der zeitliche Ablauf der Bewegungen der Tanzenden geregelt? • Musik: Wie wird die Musik ausgewählt? • Kostüme, Schminken und Accessoires: Wie wird ausgewählt? • Beleuchtungsparameter und -konzept: Was müssen Sie über Lichteffekte wissen? Wie setzen Sie Lichteffekte für Ihr Projekt ein? | <p>11 12 13 13 14–15 16–17 18 18–19</p> |