

Theatr



Präambel / Die 10

1

Du bist sehr klein -
und das Theater winzig.

(Viel zu winzig für die Welt.)

2

Das „Stadt-Theater der Zukunft“ bist du.
Was auch immer es sein soll.
Was auch immer es gewesen sein wird.

Du musst aber auch nicht.

3

Das hier ist kein Bootcamp, sondern eine
Einladung.

Das hier ist Arbeit.
Das braucht eine Zeit.
(Und Erfolg ist nicht garantiert)

4

Arbeitszeit ist Arbeitszeit.

„Stadt-Theater der Zukunft“-Zeit ist Arbeitszeit.

5

Das geht nicht allein.

6

Schaut nicht, wann es „passt“.
(Es wird nie „passen“.)

7

Das hier ist nicht alles.
Das hier ist nicht fertig.
Das hier wird niemals fertig sein.

Es wird immer etwas fehlen.

8

Teilnehmen können alle, die zum Theater
gehören.
Das meint explizit auch Publikum.
(Das meint explizit alle Lebewesen.)

9

Das ist ein sich selbst organisierender Prozess,
der durchaus zu Konflikten, Gegensätzen,
Langeweile führen kann.

10

Die Zukunft beginnt jetzt.
„Jetzt“ ist immer schon vorbei.

Also los!

Theatr X Spielanleitung

Das Spiel besteht aus zehn Teilen.

Jeder davon ist ein Schritt in die Zukunft.

Es ist angelegt auf den Verlauf einer Spielzeit.

Idealerweise kommt ihr einmal im Monat zusammen, um einen der zehn Teile zu spielen.

Es gibt eine Reihenfolge:

- 1 Das probierende Theater
- 2 Das Theater der Menschen der Stadt
- 3 Das hörende Theater
- 4 Das lahme Theater
- 5 Das stumme Theater
- 6 Das pausierende Theater
- 7 Das probende Theater
- 8 Das Theater-Minimum
- 9 Das Einraum-Theater
- 10 Das untergehende Theater

Es gibt keine*n Spielleiter*in im herkömmlichen Sinne.

Pro Einheit muss allerdings vorab mindestens eine Person festgelegt werden, die sich um die Einladung, Raumorganisation und Besorgung der benötigten Gegenstände kümmert. Unser Vorschlag ist, dass diese Aufgabe möglichst jedes Mal von einer anderen Person übernommen wird.

Das Spiel richtet sich an alle Menschen.

Ladet Freund*innen, Kolleg*innen, Publikum ein.

Wenn ihr wollt, dass Menschen kommen, gebt euch Mühe mit der Einladung.

Ein Plakat oder eine Email reichen unter Umständen nicht aus!

Kommt in Austausch über Barrieren und Zugänge. Kümmert euch z.B. um Raumausstattung, Übersetzung in Deutsche Gebärdensprache, ins Englische oder eine andere Sprache.

Die Teilnahme am Spiel ist kostenlos. Immer. Für jede*n.

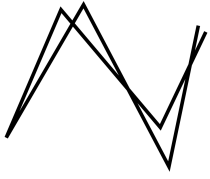
Wir empfehlen pro Tag eine Teilnehmer*innenzahl von 8 - 32 Menschen.

Wenn das Spiel überwiegend von den Mitarbeitenden eines Hauses gespielt wird, gilt die Spieldauer als Arbeitszeit.

Informationen zu jeweils benötigten Räumen, Hilfsmitteln, sowie ungefährer Dauer der Spieleinheit finden sich auf der Rückseite der einzelnen Kartensets.

Falls ihr die Download-Version zum Selbstaussdrucken nutzt, findet ihr diese Informationen jeweils oben rechts auf der ersten Seite des PDFs.

Anpassungen an die örtlichen Gegebenheiten sind möglich.



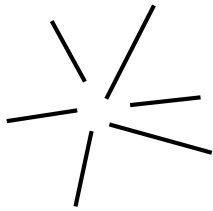
Joker-Karte

Das jeweilige Kartenset selbst sollte erst am jeweiligen Tag in Anwesenheit der Gruppe ausgepackt werden.

Falls ihr die Download-Version benutzt, ist die Person, die einlädt und die Karten ausdruckt, zu Stillschweigen verpflichtet.

Jede Spieleinheit besteht aus einer festgelegten Kartenfolge.
Diese Reihenfolge ist einzuhalten.

Zusätzlich gibt es für einige Tage Sonderkarten.
Diese sind jeweils durch eigene Symbole gekennzeichnet - siehe links.



Modus-Karte

Die Aufgaben der jeweiligen Karten sind allen Beteiligten im Spielverlauf gut wahrnehmbar mitzuteilen.

Eine Vielzahl der Aufgaben sind Forschungsvorschläge, die keine einheitliche Herangehensweise aller Beteiligten erfordern.

Gleichzeitig ist darauf zu achten, dass allen Spielenden ein Zugang zu den Aufgaben ermöglicht wird. Das kann zum Beispiel heißen, dass einzelne Begriffe in der Gruppe erklärt werden.

Sofern auf der Karte eine Zeitdauer zur Bearbeitung vorgegeben ist, ist diese einzuhalten.

Für die Einhaltung der zeitlichen Vorgaben hat die Person, die der Gruppe den Karteninhalt zugänglich macht, Sorge zu tragen.



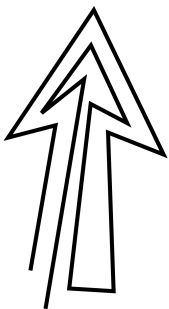
Bearbeitungszeit
einer Aufgabe
(Angaben in Minuten)

Diese Aufgabe kann jederzeit abgegeben oder von anderen Spielenden übernommen werden.

Ein regelmäßiger Wechsel ist wünschenswert.

Die Aufgaben sollten so genau wie möglich befolgt werden.
Dabei gilt es immer, die jeweiligen räumlichen Gegebenheiten sowie die individuellen Fähigkeiten und Bedürfnisse der Spielenden zu berücksichtigen.

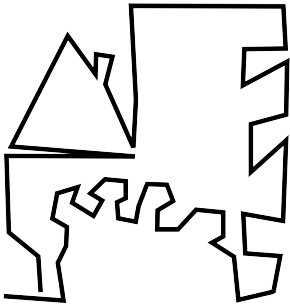
Zudem enthält jedes Kartenset eine sogenannte Futur-I-Karte (siehe links).
Diese dient dazu, am Ende eines jeden Spiels eine selbstgesetzte Regel zu notieren.
Diese Regel gilt bis zum nächsten Spieltag für alle Beteiligten.
Entsprechende Gruppenentscheidungen haben die Häuser, an denen das Spiel durchgeführt wird, zu respektieren.



Futur-I-Karte

Für die Einhaltung der geltenden Hausordnungen und Sicherheitsvorschriften haben die Spielenden selbst Sorge zu tragen.

Für alle Aufgaben, die im öffentlichen Raum stattfinden, verweisen wir auf geltende Regelwerke wie Straßenverkehrsordnung und andere gesetzliche Vorgaben.



Das
Theater der
Menschen
der Stadt



Kantine oder Bar



zwei Kaltgetränke und
eine Augenbinde pro Person
Flipchart-Papier
Edding und Kugelschreiber
Soundanlage, angeschlossen
an Laptop, Handy oder Tablet
Internet



ca. 2 Stunden,
mit offenem Ende

INTRO

Ihr forscht zusammen
zum Theater der Zukunft.

AUFGABE 1

Stellt gemeinsam eine Playlist für den heutigen Tag zusammen.

Jede Person bestimmt dafür mindestens drei Songs.

AUFGABE 2

Zieht eine Moduskarte, um die
Choreografie für die nächste
Aufgabe zu bestimmen.

AUFGABE 3

Seid eine Party!

Nutzt dafür eure Playlist.



AUFGABE 4

Schaut euch um:

Wer fehlt?

AUFGABE 5

Die Musik läuft leise weiter.

Koppel dich ab und sei doch
zentral.



AUFGABE 6

Möchtest du ein Kaltgetränk?

AUFGABE 7

Bildet Trios.

AUFGABE 8

Wie koppelst du dich ab und bist
doch zentral?

Tauscht euch aus.



AUFGABE 9

Dreht die Musik wieder lauter.
Hört zu.



AUFGABE 10

Würdest du dir das Logo deines
Hauses tätowieren lassen?

Wenn ja, lass es dir von
jemandem auf deine favorisierte
Körperstelle malen.

AUFGABE 11

Die Musik geht aus.

Bildet Tandems.

Eine der beiden Personen setzt
eine Augenbinde auf.

AUFGABE 12

Die Person mit der Augenbinde:

Erfühle, erahne, erkenne
Theater.

Die andere:

Gib auf dein Gegenüber acht.

AUFGABE 13

Wiederholt die letzte Aufgabe in umgekehrten Rollen.



AUFGABE 14

Bewegt euch als Gruppe durch
den Raum.

Überlegt euch:

Was können andere besser?

Sprecht eure Gedanken
kontinuierlich aus.

Bleibt in Bewegung.



AUFGABE 15

Zieht eine Moduskarte, um die
Choreografie für die Bearbeitung
der nächsten Aufgabe zu
bestimmen.

AUFGABE 16

Entwickelt ein partizipatives
Happening.

Notiert es in zwölf Anweisungen.

Wenn ihr nicht wisst, was
gemeint ist: macht trotzdem!



AUFGABE 17

Spielt den nächsten Song auf
eurer Playlist.
Lasst ihn durchlaufen.
Hört zu.

AUFGABE 18

Lasst den Tag Revue passieren.

Welche Regel wollt ihr für die
kommenden vier Arbeitswochen
festlegen?

Einigt euch.

Haltet sie auf der Futur-I-Karte fest.

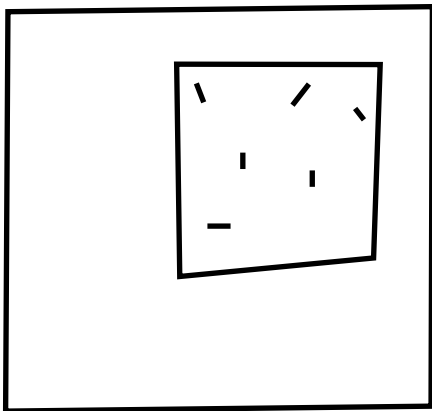
ABSCHLUSS

Nehmt euch noch ein
Kaltgetränk.

Seid eine Party,
solange ihr wollt.

CHOREOGRAFIE

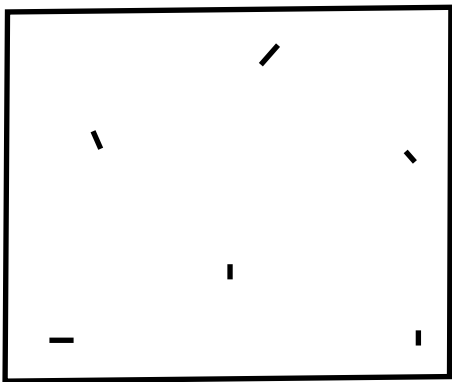
Tanzfläche



Markiert einen Bereich.
Verteilt euch so, dass ihr nah
beieinander seid, ohne euch zu
berühren.

CHOREOGRAFIE

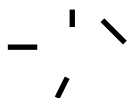
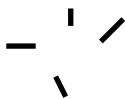
Gleichmäßig verteilt



Verteilt euch gleichmäßig im
gesamten Raum.
Alle haben den selben Abstand.

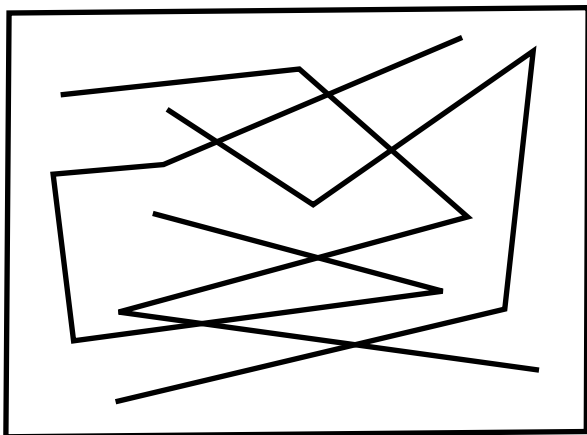
CHOREOGRAFIE

Kleingruppen



CHOREOGRAFIE

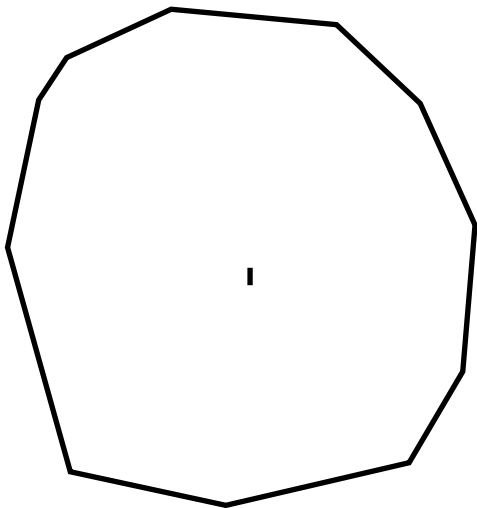
Raubewegung



Ihr bewegt euch kontinuierlich
durch den Raum.

CHOREOGRAFIE

Kartoffel mit Zentrum



Mindestens eine Person ist in
der Mitte.

FUTUR I