



DSCHUNGEL
WIEN
20 JAHRE

Begleitmaterial zur Vorstellung

ERDMÄNNCHEN



Theater foXXfire!

Schauspiel | Deutsch | 60 Min.
12 – 15 Jahre

**Begleitinformationen erstellt
von: Barbara Zenker**

© Richard Schmetterer

Kartenreservierungen für pädagogische Institutionen:
+43 1 522 07 20 18 | paedagogik@dschungelwien.at

KULTURVERMITTLUNG

Vorbereitender Workshop

Auf Anfrage kommen wir gerne vor Ihrem Theaterbesuch an Ihre Schule, stimmen die Klasse auf das Thema ein und bereiten Sie und Ihre Schüler*innen auf das Medium „zeitgenössisches Theater“ vor – mit Gesprächen und kreativen Übungen aus dem Tanz-, Performance- und Schauspielbereich.

Dauer: 2 Schulstunden

Kosten: € 150,00 pro Klasse

Ort: Fest- oder Turnsaal an Ihrer Schule, ev. auch in einem größeren Klassenzimmer möglich.

Publikumsgespräch

Sehr gerne können Sie sich für ein kostenloses Publikumsgespräch direkt im Anschluss an die Vorstellung anmelden. Im Publikumsgespräch können die Kinder und Jugendlichen relevante Themen des Stückes bearbeiten, Fragen stellen und ihren ersten Eindrücken Ausdruck verleihen. Unterschiedliche Formate passend zu Inhalt und Zielgruppe – zum Teil mit interaktiven Elementen – bieten den geeigneten Rahmen für direkten Austausch und ermöglichen neue Zugänge zur darstellenden Kunst.

Bitte geben Sie bei der Reservierung bekannt, ob Sie ein Publikumsgespräch wünschen.

Nachbereitender Workshop

Vor allem bei theatererfahrenen Klassen kann es sinnvoll sein, statt des vorbereitenden Workshops eine Nachbereitung zu buchen. Hier verarbeiten die Schüler*innen das Gesehene Stück in Gesprächen und durch eigenes kreatives Schaffen.

Dauer: 2 Schulstunden

Kosten: € 150,00 pro Klasse

Ort: Fest- oder Turnsaal an ihrer Schule, ev. auch in einem größeren Klassenzimmer möglich.

Ansprechperson für weitere Information und Beratung:

Madeleine Seaman | +43 1 522 07 20-24

m.seaman@dschungelwien.at

Inhaltsverzeichnis

1. ZUR PRODUKTION	1
1.1 INHALT	2
1.2 Idee/Konzept	3
1.3 Zum Entstehungs- und Probenprozess	4
1.4 Hintergrundinformationen und weiterführende Empfehlungen	5
2. IDEEN FÜR DIE VOR- UND NACHBEREITUNG	6
Theaterpädagogische Aufwärmspiele	6
Schauspielorientierte Improvisationsaufgaben	6
Bewegungsorientierte Improvisationsaufgaben	8
Möglichkeiten zur Nachbereitung	9
3. KONTAKT	11

1. Zur Produktion

ERDMÄNNCHEN

DSCHUNGEL WIEN, Alexandra Koch und Max Smirzitz

Uraufführung

Schauspiel in deutscher Sprache | 60 Min. | 12 – 15 Jahre

Vorstellungstermine im DSCHUNGEL WIEN:

SA	28.09.24	19.00 Uhr	PREMIERE
SO	29.09.24	17.00 Uhr	
MO	30.09.24	10.30 Uhr	
DI	01.10.24	10.30 Uhr	
MI	02.10.24	10.30 Uhr	
MI	15.01.25	10.30 Uhr	
DO	16.01.25	10.30 Uhr	
FR	17.01.25	10.30 Uhr + 18.00 Uhr	
SA	18.01.25	18.00 Uhr	

Team

Text: Max Smirzitz

Regie + Textbearbeitung: Alexandra Koch

Movement Director: Anna Winter

Bühne + Ausstattung: Karoline Hogl, Sophie Eidenberger

Regieassistenz: Barbara Zenker

Darsteller*innen: Nora Gall, Johannes Polt, Veronika Rivo, Iris Schmidt, Sophie Szklenar, Maya Villarreal, Maria Reichmann

1.1 Inhalt

Eine Gruppe Erdmännchen muss sich erst einmal zusammenfinden und auf Status und Positionen einigen. Dann nimmt alles seinen gewohnten Gang. Man übernimmt die Aufgaben, ohne sie zu hinterfragen, bis sich eine Irritation einschleicht: Es gibt Erdmännchen, die plötzlich behaupten, sie seien im Wassergeschäft, anstatt wie alle anderen im Erdgeschäft. Und dann taucht ein Gerücht über Führungskräfte auf, von denen nur die Hälfte der Gruppe weiß. Man ist sich einig, dass gehandelt werden muss. Sofort. Effizient. Konsequenz. Aber kann dafür jemand ausgeschlossen werden? Sollen sich alle neue Ziele setzen? Braucht es eine*n Anführer*in?

Die Produktion ERDMÄNNCHEN spiegelt in einem wiederkehrenden fesselnden Szenario die Dynamiken unserer Gesellschaft wider. Wer sitzt neben wem in der Schule? Wer bekommt die meisten Likes? Heute bist du angesagt, morgen schon out. Soll man auffallen und riskieren, sich unbeliebt zu machen, oder lieber unauffällig mitlaufen, um sicher zu bleiben? Bist du Erdmännchen – oder nicht? Das Stück zeigt alltägliche Schulkonflikte, faschistische Strukturen und Mobbing, die die Zuschauer*innen zum Nachdenken bringen und herausfordern, die eigenen Rollen zu hinterfragen.

Themen zusammengefasst:

- Hierarchien
- Individualität
- Mitläufertum
- Schwarmverhalten



© Richard Schmetterer

1.2 Idee/Konzept

Grundlage des Stücks ist der Text von Max Smirzitz. Dieser untersucht anhand der Erdmännchen-Gesellschaft das menschliche Zusammenleben. Fragen wie „Wie funktionieren Gruppen?“ und „Wer führt und wer folgt?“ stehen im Mittelpunkt. In einer chaotischen Gemeinschaft herrscht Einigkeit darüber, dass gehandelt werden muss – aber es fehlt an Klarheit über das „Was“ und „Warum“. Der Text kombiniert sprachliche Raffinesse und die Beobachtung menschlicher Absurditäten und eröffnet durch szenische Darstellungen eine zusätzliche Erzählebene.

Regisseurin Alexandra Koch legt in ihrer Inszenierung den Fokus auf die Vielschichtigkeit von Max Smirzitz' Text, indem sie Bilder und Situationen schafft, die über die Sprache hinaus Assoziationsebenen öffnen. Ziel ist es, sowohl die sprachlichen Facetten, den Humor und die Absurdität zu präsentieren, als auch durch eine bildliche Ebene die Dynamik und Schwarmintelligenz der Gruppe darzustellen. Dabei treffen Bild- und Sprachebene manchmal aufeinander, manchmal wirken sie unabhängig voneinander. Diese duale Herangehensweise ermöglicht es, das Thema der Gruppendynamik in all seinen Facetten zu beleuchten.

Für das junge Publikum liegt der Fokus auf aktuellen Themen wie Mitläufertum, Gruppenzugehörigkeit und Identitätsfindung – Fragen, die Jugendliche in ihrer persönlichen Entwicklung und Auseinandersetzung mit der Gesellschaft beschäftigen. Indem die Jugendlichen eigene Erfahrungen aus ihrem sozialen Umfeld erkennen, werden sie dazu angeregt, ihre Positionen auch in größeren, politischen Kontexten zu hinterfragen. Wie wichtig ist es, Teil einer Gruppe zu sein? Wo bietet Anpassung Schutz, und wann ist es sinnvoll, sich gegen den Strom zu stellen?

Auch die ästhetische Gestaltung unterstützt das Konzept: Bühnenbild, Kostüme und Musik sind so gewählt, dass sie die thematisierten Dynamiken und das Spannungsfeld zwischen Individuum und Gruppe sichtbar machen. Raum, Körper und Sprache werden zu zentralen Mitteln, um Täuschung und Manipulation im sozialen Miteinander spielerisch darzustellen.



© Richard Schmetterer

1.3 Zum Entstehungs- und Probenprozess

Das Stück Erdmännchen ist eine Stückentwicklung. Das bedeutet, dass in enger Zusammenarbeit mit Regisseur*in, Schauspieler*innen, Movement Director, Ausstattung und weiteren, kreativ zusammengearbeitet wird. Im Gegensatz zur Aufführung eines bereits bestehenden Textes, wird das Stück während der Probenphase gemeinsam erarbeitet, und die endgültige Fassung formt sich durch Experimente und Improvisationen während der Probenphase.

Zentrale Merkmale einer Stückentwicklung sind:

- **Kollektive Arbeit:** Alle Beteiligten bringen Ideen ein, oft auch auf Basis von Themen, Improvisationen oder Fragestellungen, die zu Beginn meist noch offen sind.
- **Prozesshaftigkeit:** Das Stück entwickelt sich während der Proben und verändert sich kontinuierlich, basierend auf den Inputs der Gruppe.
- **Themenorientiert:** Häufig wird ein Thema oder eine gesellschaftliche Frage zum Ausgangspunkt genommen, und die Handlung sowie der Text entstehen Schritt für Schritt.
- **Flexibilität:** Im Gegensatz zu traditionellen Stücken gibt es keine feste Struktur zu Beginn.

Bei der Produktion **ERDMÄNNCHEN** stand zu Beginn bereits ein fertiger Text zur Verfügung. Allerdings wurde dieser im Laufe der Proben kontinuierlich verändert und weiterentwickelt. Das bedeutete, dass die Schauspieler*innen eine hohe Flexibilität zeigen mussten, um sich immer wieder auf neue Textfassungen und szenische Ideen einzulassen. Ein wesentlicher Bestandteil der Arbeit waren Improvisationen, durch die thematisch relevante Szenen sowohl verbal als auch nonverbal erarbeitet wurden. Einige dieser Improvisationen sind im Kapitel „Ideen für die Vor- und Nachbereitung“ zu finden.

Auch im Unterricht könnt ihr durch einfache Improvisationen ein eigenes Theaterstück entwickeln und so eine sogenannte Stückentwicklung hautnah erleben. Dieser Prozess bietet die Möglichkeit, kreativ zu arbeiten, Szenen zu erproben und das Zusammenspiel von Ideen, Bewegung und Sprache auf spielerische Weise zu entdecken.

Bilder vom Probenprozess



© Barbara Zenker

1.4 Hintergrundinformationen und weiterführende Empfehlungen

Links für den Unterricht

- 1 Minute Podcast Kurzerklärung: Was bedeutet Demokratie, Diktatur und Monarchie?
<https://www.kindernetz.de/infos/was-ist-demokratie-100.html>
- Rudelverhalten und Hierarchien im Tierreich - ab Minute 12 über Erdmännchen
<https://www.arte.tv/de/videos/094410-001-A/mitbestimmung-im-tierreich/>
- Dokumentation über Erdmännchen aus biologischer Sicht
<https://www.ardmediathek.de/video/anna-nina-pia-und-die-wilden-tiere/hallo-erdmaennchen/br-fernsehen/Y3JpZDovL2JyLmRIL3ZpZGVvLzYxYTAYOWIzLTI1YTItNDA1My04M2NiLWEwYTFmODYxZDM1OA?isChildContent=>

Weitere Suchmaschinen für Kinder

<https://www.blinde-kuh.de>

<http://www.kindernetz.de>

<https://www.zdf.de/kinder>

<http://www.helles-koepfchen.de>



© Richard Schmetterer

2. Ideen für die Vor- und Nachbereitung

Improvisationsaufgaben – der Großteil dieser Aufgaben wurde für die Entwicklung des Stücks ERDMÄNNCHEN verwendet

Theaterpädagogische Aufwärmspiele

Tippen oder Name

Die Gruppe steht im Kreis. Eine Person sagt einen Namen. Daraufhin muss die Person deren Namen genannt wurde die Person links oder rechts neben sich antippen. Die angetippte Person ruft wieder einen Namen, diese tippt wieder, und so weiter.

Shi-Ha-Tsu

Die Gruppe steht im Kreis. Person 1 beginnt zu einer ausgewählten 2. Person „Shi“ zu rufen. Der Ausruf wird mit folgender Bewegung unterstützt: Hände gefaltet von oben nach unten führen – als würde man die Luft damit schneiden. Person 2 antwortet darauf mit einem „Ha“. Währenddessen führt sie die gefalteten Hände nach oben (umgekehrt wie Person 1). Daraufhin kommt ein „Ha“ von den Personen links und rechts von Person 2. Diese unterstützen ihr „Ha“ mit schneidenden gefalteten Händen zu Person 2 gedreht. Person 2 sucht sich nun eine neue Person und beginnt mit „Shi“.

Während der Übung soll „Shi-Ha-Tsu Shi-Ha-Tsu“ in gleichbleibendem Metrum bleiben. Je schneller das Metrum, desto herausfordernder wird es für die Gruppe.

Namen und Platzwechsel

Die Gruppe steht im Kreis. Eine Person ruft einen Namen. Daraufhin wechseln diese beiden den Platz. Währenddessen muss durchgehend Blickkontakt zwischen den beiden sein.

Variation: Ohne Rufen – nur mit Blickkontakt

Individuelle Begrüßung

Alle Spielenden gehen kreuz und quer im Raum herum. Treffen sie auf jemanden machen sie sich eine individuelle Begrüßung aus, die wiederholbar ist.

Schauspielorientierte Improvisationsaufgaben

Spiel: Szene mit einem Satz

Ziel: Schülerinnen und Schüler erfahren, wie viel Ausdruck und Variation in einer Szene möglich sind, selbst wenn nur ein einziger Satz zur Verfügung steht. Sie üben, diesen Satz in verschiedenen Kontexten und mit unterschiedlicher Emotion und Bedeutung zu füllen.

Dauer: 15–30 Minuten

Ablauf:

1. Einführung:

- Erkläre den Schüler*innen, dass sie in diesem Spiel eine Szene nur mit einem einzigen Satz gestalten. Der Fokus liegt auf Körpersprache,

Tonfall und Interaktion, um trotz des begrenzten Textes eine interessante und lebendige Szene zu erschaffen.

2. Satzwahl:

- Die Klasse oder jede*r einzeln wählt einen Satz aus.
- Beispiele:
 - "Ich bin nicht verantwortlich."
 - "Erdmännchen, mein Name."
 - "Hört mir zu."
 - "Das ist nicht mein Problem."

3. Szenenvorgabe

- Wähle einen Szenenkontext aus, z. B.:
 - Im Büro
 - Bei einem Familienessen
 - Im Wald
 - Im Klassenzimmer

4. Spielvarianten:

- Variante 1: Der Satz kann beliebig oft verwendet werden. Die Schüler*innen müssen jedoch darauf achten, dass er immer anders gesagt oder auf unterschiedliche Weise interpretiert wird.
- Variante 2: Der Satz darf nur dreimal während der gesamten Szene gesprochen werden. Das fordert die Schüler*innen heraus, mit Körpersprache und Pausen zu arbeiten und den Satz besonders wirkungsvoll einzusetzen.

Szene mit einem Wort

Verwendet ein Wort und versucht nur mit diesem Wort eine Konversation zu führen. Genauso wie im Spiel darüber nur dieses Mal mit einem Wort.

Statusspiel: "Der Empfang im Königreich"

Ziel: In diesem Statusspiel lernen die Teilnehmenden, unterschiedliche soziale Hierarchien (hoher und niedriger Status) darzustellen und bewusst zu verändern. Sie erfahren, wie Körpersprache, Mimik, Gestik und Sprache eingesetzt werden können, um Machtverhältnisse auf der Bühne zu verdeutlichen.

Dauer: 30–45 Minuten

Teilnehmende: Ganze Schulklasse (ideal für 10-15 Personen)

Vorbereitung:

1. Ein großer Raum wird benötigt, in dem sich die Teilnehmenden frei bewegen können.
2. Der Spielleiter/die Spielleiterin bereitet Namenskarten für verschiedene Charaktere im Königreich vor, z. B.:
 - König/Königin (höchster Status)
 - Prinz/Prinzessin
 - Höflinge
 - Diener
 - Bauern/Bäuerinnen (niedrigster Status)
3. Der Raum wird als Königshof inszeniert, an dem verschiedene Figuren sich begegnen.

Ablauf:

1. Einführung

- Erkläre den Teilnehmenden das Konzept von Status auf der Bühne. Ein hoher Status bedeutet Macht, Selbstbewusstsein und Dominanz, während ein niedriger Status Unsicherheit, Unterordnung und Zurückhaltung zeigt.
- Zeige anhand von Beispielen, wie man diese Haltungen körperlich und verbal ausdrücken kann (gerader Rücken, Blickkontakt, lautes Sprechen für hohen Status; gebückte Haltung, schüchterer Blick, leise Stimme für niedrigen Status).

2. Rollenverteilung

- Jede Teilnehmende erhält eine der vorbereiteten Namenskarten und damit eine Rolle im Königreich. Die Statusspitzen liegen bei König und den Diener, während der Rest in der Mitte variiert.

3. Freies Spiel "Der Empfang"

- Die Szene spielt im Thronsaal des Königspaares. Jede hat die Aufgabe, sich entsprechend des zugeteilten Status zu verhalten und interagiert mit anderen im Raum. Beispielsweise:
 - Der König/Die Königin gibt Anweisungen, während die Diener*innen diese sofort ausführen.
 - Höflinge sprechen elegant und versuchen, dem Königspaar zu imponieren.
 - Bauern/Bäuerinnen bewegen sich am Rand, verbeugen sich tief und halten Distanz zu den Höhergestellten.

Wichtige Aufgabe für den Spielleiter*innen: Nach einigen Minuten werden die Statusverhältnisse getauscht, ohne dass die Rollen wechseln. Ein Diener könnte plötzlich hohen Status annehmen, während der König niedrigeren Status zeigt. Dies sorgt für dynamische Szenenwechsel.

4. Reflektion

- Nach dem Spiel reflektiert die Gruppe gemeinsam:
 - Wie haben sich die unterschiedlichen Statusrollen angefühlt?
 - Welche Veränderungen gab es, als die Statusverhältnisse gewechselt wurden?
 - Wie hat sich das Verhalten der Gruppe verändert, wenn jemand plötzlich mehr oder weniger Macht hatte?
- Diskutiere, wie Statusspiele auch in der Realität in sozialen Gruppen vorkommen (z. B. in der Schule oder im Alltag).

Erweiterung:

- Um die Übung zu vertiefen, können verschiedene Alltagssettings als Statusspiel verwendet werden, wie z. B. eine Schulklasse, eine Familie oder eine Arbeitsplatzsituation.

Lernziele:

- Bewusstsein für Status und Machtverhältnisse auf der Bühne und im Alltag
- Verbesserung der nonverbalen und verbalen Ausdrucksfähigkeit
- Förderung von Empathie und Perspektivwechsel

Bewegungsorientierte Improvisationsaufgaben

Diagonal Bewegen

Ziel: Raumwahrnehmung, Aufwärmen, soziale Interaktion

Jeweils zwei Personen laufen diagonal gegenüberstehend aufeinander zu. In der Mitte kommt es zu einer „Begegnung“ die unterschiedlich aussehen kann:

- einer geht auf Boden, anderer springt darüber (evtl. Einführung Spagatsprung)
- beide tanzen in der Mitte kurz im Kreis
- beide in gleichem Level
- stoppen kurz bevor sie kollidieren
- berühren sich mit dem Finger/Zehenspitze/Ellenbogen
- etc.

Geschwindigkeitsgehen

Ziel: Gruppengefühl stärken, Raumwahrnehmung, Aufwärmen

Alle versuchen sich durchgehend in der gleichen Geschwindigkeit zu bewegen. Die Lehrperson kann zuerst von außen die Geschwindigkeit vorgeben, wobei 1 Stillstand und 5 die Maximalgeschwindigkeit ist. Ziel ist es, dass die Gruppe später nonverbal gemeinsam die Geschwindigkeit variiert.

Variationen:

- Raumrichtungen (vorwärts, rückwärts, seitwärts, etc.)
- Levels
- Geräusche miteinbeziehen
- Tänzerische Bewegungen

Spiel: Die dynamischen Variationen werden von einer auserwählten Person vorgegeben. Eine Person betrachtet die Gruppe von außen und darf drei Mal erraten, wer die führende Person ist.

Schwarm

Ziel: soziale Interaktion, Raumrichtungen, kopieren von Bewegungen

Gruppe ist in einem Knäuel aufgestellt. Die vorderste Person gibt Bewegungen vor. Alle hinter ihr stehenden versuchen so genau als möglich die Vorderste zu kopieren. Sobald sich die vorderste Person in eine andere Richtung dreht, ändert sich gezwungenermaßen die führende Person und die neue vorderste Person gibt die Bewegungen vor.

Variation:

- **Springbrunnen:** Der Schwarm bewegt sich gerade von hinten nach vorne im Raum. Die Gruppe kopiert die vorderste Person so lange, bis sie vorne im Raum angekommen ist. Danach laufen alle links und rechts auf der Seite zurück und treffen sich wieder im Anfangsschwarm mit einer neuen vordersten Person, die die Bewegungen vorgibt.

Möglichkeiten zur Nachbereitung

Um die Nachbereitung so anregend wie möglich zu gestalten ist es wichtig folgende Punkte zu beachten:

- Es geht nicht um das Abfragen von Wissen.
- Es geht um das Sammeln von Eindrücken und Meinungen.
- Es gibt kein Richtig und kein Falsch.
- Nur offene Fragen sind erlaubt, die mehrere Antworten zulassen. Was hast du gesehen? Was denkst du dazu?
- Antworten werden nicht korrigiert, sondern zur Diskussion gestellt: Was meinen die anderen dazu?

- Der Gewinn aus dem Gespräch entsteht aus der Vielfalt der Blickwinkel. Am Ende wissen alle mehr – voneinander und vom Theater.

Diskussion im Nachhinein

Folgende Fragen können Ausgangspunkte für eine Diskussion nach dem Theaterbesuch sein:

- Wie hast du die Inszenierung insgesamt wahrgenommen? Was hat dir besonders gut gefallen und warum?
- Welche Emotionen hat das Stück bei dir ausgelöst? Gab es Momente, die dich überrascht, berührt oder zum Lachen gebracht haben?
- Welche Figur hat dich am meisten angesprochen und warum?
- Wie haben das Bühnenbild, die Kostüme und die Musik zur Atmosphäre des Stücks beigetragen?
- Gab es bestimmte Themen oder Botschaften im Stück, die du auf dein eigenes Leben beziehen kannst?
- Wie hat das Zusammenspiel von Sprache, Bewegung und Mimik die Handlung und die Beziehungen zwischen den Figuren verdeutlicht?
- Was fandest du besonders interessant an der Art und Weise, wie die Schauspieler*innen ihre Rollen verkörpert haben?
- Gab es Stellen im Stück, die du vielleicht nicht sofort verstanden hast? Was würdest du dazu gerne wissen oder tiefer besprechen?
- Welche Rolle hat die Gruppendynamik im Stück gespielt? Hast du Parallelen zu deinem Alltag entdeckt?
- Wenn du Regisseur*in gewesen wärst, was hättest du anders gemacht? Welche Ideen würdest du einbringen?

Das Stück in Standbildern

Die Gruppe überlegt sich zu einer Szene, die ihnen besonders in Erinnerung geblieben ist einen Titel. In Kleingruppen stellen die Teilnehmer*innen diese Szene mit mehreren Standbildern nach. Es können nicht nur Personen, sondern auch Gegenstände oder Bühnenbildteile dargestellt werden. Entscheidend ist, dass die wichtigsten Informationen aus der Szene sich in dem Standbild wieder finden und der Inhalt der Szene erkennbar wird.

Variante: Für jede Figur einen Satz finden und das Standbild kurz lebendig werden lassen. Am Schluss präsentieren alle Kleingruppen ihre Standbilder in der richtigen Reihenfolge.

Quelle:

Starke Stücke Festival. (n.d.). *Wie wäscht man einen Elefanten? Teil*

2 [PDF]. <http://www.starke->

[stuecke.net/site/assets/files/1038/wie_waescht_man_einen_elefanten_teil_2.pdf](http://www.starke-stuecke.net/site/assets/files/1038/wie_waescht_man_einen_elefanten_teil_2.pdf)

3. Kontakt



www.theaterfoxxfire.at

Theater foXXfire! sieht sich als Plattform, die zur Entwicklung und Umsetzung von Theater für Kinder und Jugendliche beitragen soll. Ein überaus physischer Zugang zu jeglicher Form von Text, Musik oder Tanz soll dabei der Startpunkt sein, von dem aus neue Formen entwickelt werden können. Theater ist Körper, und der Körper, die physische Aktion, soll der Ausgangspunkt des Theaters von Theater foXXfire!

sein. Das kann heißen, dass sogenanntes Sprechtheater durch intensiven körperlichen Einsatz erweitert wird, dass musikalische Formen körperlich umgesetzt werden oder dass ein tänzerischer Ansatz den anderen Ausdrucksformen als Basis dient. So sollen Formen entwickelt und Genregrenzen weiter aufgeweicht werden, so dass ein umfassendes Theatererlebnis mit möglichst wenig Einschränkung geschaffen wird.