

Begleitmaterial zur Vorstellung

PLAY!

Ein Tanzstück inspiriert von Pieter Bruegels Gemälde
„Die Kinderspiele“



Dschungel Wien & hetpaleis (B)

Tanzstück | 70 Minuten | 10+

Begleitinformationen erstellt von: Marianne Huber

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 SchülerInnen auf das Medium „zeitgenössisches Theater“ vor - mit Gesprächen und kreativen Übungen aus dem Tanz-, Performance- und Schauspielbereich.

Dauer: 1-2 Schulstunden

Kosten: € 80,00 pro Gruppe für eine Schulstunde

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

Publikumsgespräch

Gerne nehmen wir uns auf Wunsch nach der Vorstellung für ein Publikumsgespräch Zeit. Die SchülerInnen haben die Möglichkeit, Fragen zu stellen; relevante Themen des Stückes werden noch einmal angesprochen und so verarbeitet. Bitte geben Sie bei der Reservierung im DSCHUNGEL WIEN 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 SchülerInnen das gesehene Stück in Gesprächen und durch eigenes kreatives Schaffen.

Dauer: 1-2 Schulstunden

Kosten: € 80,00 pro Gruppe für eine Schulstunde

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

Ansprechpersonen für weitere Informationen und Beratung:

Mag.^a Katrin Svoboda, BA | +43 1 522 07 20-21

k.svoboda@dschungelwien.at

Inhaltsverzeichnis

1. Zur Produktion	2
2. Inhaltsangabe/ Konzept.....	3
3. Kooperation zwischen Dschungel Wien und hetpaleis (B)	4
4. Hintergrundinformationen	5
5. Kurzinterview mit Choreografien Karolien Verlinden	8
6. Ideen für die Vor- und Nachbereitung	10
7. Die „SpielerInnen“	17
8. Literaturempfehlungen und Links	20



1. Zur Produktion

Play!

Koproduktion von Dschungel Wien & hetpaleis Antwerpen

Uraufführung

Tanztheater | 70 Minuten

ab 10 Jahren

Vorstellungstermine im Dschungel Wien:

DI 11.12. 10:30
MI 12.12. 10:30
DO 13.12. 10:30
FR 14.12. 10:30 + 19:00

MI 6.3. 10:30
DO 7.3. 10:30
FR 8.3. 10:30
SA 9.3. 19:00

TEAM

Choreographie: Karolien Verlinden (Tuning People)

Idee: Corinne Eckenstein (Dschungel Wien)

Bühne: Rachid Laachir

Kostüm: Wim Muyllaert

Soundscape: Jochem Baelus

Lichtdesign: Koen Corbet

Regiehospitantz: Marianne Huber

Produktion: hetpaleis Antwerpen & Dschungel Wien

Tanz: Magdalena Forster, Fie Dam Mygind, Rudi Äneas Natterer, Maartje Pasma, Marco Payer, Dennis Alexander Schmitz

2. Inhaltsangabe/ Konzept

Spielen bedeutet „sich zum Vergnügen, Zeitvertreib und allein aus Freude an der Sache selbst auf irgendeine Weise betätigen, mit etwas beschäftigen“¹.

Aber die Grenzen zwischen Ernst und Vergnügen sind schmal – Rivalität, Konkurrenzdenken und Schummeln können schnell Teil des Spiels werden. In **Play!** spielen sechs TänzerInnen ein harmloses Spiel, eine Mischung aus Fußball, Fangen und Verstecken. Kleine Konflikte. Ein Balanceakt zwischen Kind sein und Erwachsen werden.

Die flämische Choreographin Karolien Verlinden (Tuning People) nimmt Pieter Bruegels Gemälde *Kinderspiele* und die vierundachtzig darauf abgebildeten Spiele als Ausgangspunkt sowie Inspiration, um in die magische Welt des Spielens einzutauchen und stellt sich und dem Publikum dabei Fragen, wie „Was passiert wenn die Regeln wichtiger werden als das Vergnügen? Wo beginnt das Spiel und wo hört es auf? Ist es wirklich so unschuldig wie es scheint?“

Die sechs „SpielerInnen“ erleben die Freude, die Herausforderung und die Absurdität des Spielens. Die Choreographin hat Bewegungen aus Tanz, Sport und verschiedenen Spielen – wie Seilziehen, Verstecken oder Seilspringen – abstrahiert und kombiniert, um so ein vielschichtiges Bild des kontroversen Spiel-Charakters entstehen zu lassen.

Play! erzeugt eine hypnotische Atmosphäre und schafft eine Verbindung zwischen unserer heutigen Welt und der Welt um 1500 – zwischen der Welt der Erwachsenen und der Welt der Kinder. Das Stück experimentiert mit unserer Erwartungshaltung in Hinblick auf das Spielen und lotet dessen Grenzen aus.

Gewinnen oder verlieren? Vielleicht ist das Ideal der menschlichen Existenz das Spiel.

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

(Friederich Schiller)

¹ „Spielen“. Duden online, <https://www.duden.de/rechtschreibung/spielen>

3. Kooperation zwischen Dschungel Wien und hetpaleis (B)

Die Zusammenarbeit mit dem Theaterhaus hetpaleis in Antwerpen (B), entstand im Frühjahr 2017. Durch das gemeinsame Interesse an Bruegel und seinem 450. Todestag im Jahr 2019 verwirklichte sich ein langgehegter Wunsch einer gemeinsamen Produktion.

Corinne Eckenstein, die Künstlerische Leiterin des Dschungel Wien, hat sich dazu mit Tom Rummens, dem Künstlerischen Leiter von hetpaleis getroffen, um dieses Projekt zu initiieren.

Daraus ergab sich eine spannende Zusammenarbeit – das Theaterhaus hetpaleis stellte ein Team aus Bühnen -und KostümbildnerInnen sowie Sounddesigner und die Choreographin Karolien Verlinden zur Verfügung, welche in Belgien durch ihre künstlerischen Tätigkeiten bereits auf sich aufmerksam machte. Der Dschungel Wien akquirierte ein internationales TänzerInnen-Ensemble, über einen Casting Call, der sich speziell an professionelle KünstlerInnen richtete.

Für die Proben –und Endprobenphasen wurden Räumlichkeiten in Antwerpen sowie in Wien genutzt.

Die Uraufführung findet am 20.9.2018 im Dschungel Wien statt, anschließend wird die Produktion im Oktober im Theaterhaus hetpaleis in Antwerpen gezeigt und kehrt dann wieder nach Wien zurück, wo sie in verschiedenen Spielserien – im Dezember und März – zu sehen sein wird.

4. Hintergrundinformationen

PIETER BRUEGEL DER ÄLTERE



*Bruegel d.Ä., Pieter. Maler und Käufer. Um 1565.
Feder in Braun. Grafische Sammlung Albertina.*

2019 jährt sich der Todestag von **Pieter Bruegel dem Älteren** (*um 1525/30, †1569) zum 450. Mal. Der aus Antwerpen stammende Maler „hat mit Scharfsinn, Eigenart und oft mit Humor das Leben niederländischer Bauern in zahlreichen Skizzen, Radierungen und Gemälden dargestellt.“²

Mit viel Sinn für Details schafft es der Niederländer, unzählige Einzelheiten zu eindrucksvollen Gesamtkompositionen zu verbinden, auf den ersten Blick erinnern seine Gemälde oft an Wimmelbilder.³

Bruegel gilt als scharfer Beobachter seiner Zeit. Mit seinem eigenwilligen Stil, der nur unzureichend mit dem Stilbegriff des Manierismus zu beschreiben ist, zählt er zu den bedeutendsten Malern der niederländischen Renaissance.⁴

² Hills, Jeannette, *Die Kinderspiele von Pieter Bruegel d.Ä. Eine volkskundliche Untersuchung von Jeannette Hills*, Wien: Selbstverlag des Österreichischen Museums für Volkskunde ² 1998 (Orig. 1957), S. 9.

³ Vgl. <http://www.mahagoni-magazin.de/malerei/pieter-bruegel-%E2%80%9Akinderspiele-%E2%80%93-die-welt-nach-den-erwachsenen-1560>.

⁴ Vgl. https://austria-forum.org/af/AustriaWiki/Pieter_Bruegel_der_%C3%84ltere.

„KINDERSPIELE“



Bruegel d.Ä., Pieter. *Kinderspiele*. Um 1560. Öl auf Holz. Kunsthistorisches Museum Wien.

Kinderspiele, aus dem Jahr 1560, ist eines der knapp über vierzig noch erhaltenen Gemälde des Malers und hängt im Kunsthistorischen Museum Wien, das Pieter Bruegel dem Älteren momentan - von 2. Oktober 2018 bis 13. Jänner 2019 - die weltweit erste große monographische Ausstellung widmet.

„Über 230 Kinder sind in beinahe 90 zu definierende Spiele vertieft und streumusterartig über die Bildfläche verteilt. Der erhöhte Standpunkt gibt dem Betrachter die Möglichkeit, das geschäftige Treiben zu überschauen. [...] Die Bandbreite von Spiel und Unterhaltung ist in diesem Schaubild weit gefasst. Sportliche und wettkampfähnliche Tätigkeiten finden sich gleichberechtigt neben traditionellen Spielen mit Spielsachen.“

Benennung der Spiele (zit. nach: Christian Vöhringer, *Meister der niederländischen Kunst*. Pieter Bruegel, Köln 1999, S. 52):

Knöchelspiel, Puppenspielen, Altärleinmachen, Maskenspiel, Schaukeln, Nussmühle, Seifenblasen, Binsenhütte, Mit dem Vogel spielen, Tier an der Leine, Spielkreisel, Knallbüchse, Vogelhaus, Taufspiel, Steckenpferd, Trommel-Flötenspiel, Mit dem Stock im Kot rühren, Reifenschlagen, Mit der Schweinsblase laufen, Kaufladen spielen, „Bock, steh fest“, Hobeln, Messerwerfen, Hausbauen, Fassreiten, Ins Fass rufen,

Engertragen, Blinde Kuh, „Gerad oder Ungerad“, Seilziehen, Bockspringen, Spießrutenlaufen, Knoten, Kopfstand, Purzelbaum, Zaunreiten, Brautzug, Topfschlagen, Stelzengehen, Mütze durch die Beine werfen, Birnenschütteln, Käfer schlagen, „Gebildbrot“ tragen, Plumpsack, Nüssespiel, Reckturnen, Besen balancieren, Versteckspielen, Klappern, „Windmühle“, Sandspielen, Burgspiel, Sich im Kreis drehen, Schwimmen, Baumklettern, „Mutter, wo ist das Kind geblieben“, Anschlagen, Notdurft verrichten, Kreiselschlagen, Band im Wind flattern lassen, Korb aus dem Fenster hängen, Papierfähnlein, Kegelspiel, Sauball, Lochball, Murmelspiel, Teufel an der Kette, Wandlaufen, Raufen, „Anmäuerln“, Mütze schwenken, Kinderumzug mit Stäben, Hinten-Anhängen, Pförtnerspiel, Gänsemarsch, Von der Bank drängen, Handwerksrufen, Huckepacktragen, Die vier Haimonskinder, Kindergruppe vor einer Tür, Johannisfeuer, Fingerziehen.“⁵

Jede spielende Gruppe oder jedes ins Spiel versunkene Kind bildet eine Welt für sich, zugleich entsteht ein buntes Gesamtbild, das als eine Laudatio an das Spielen an sich verstanden werden kann. „[...] dieses anarchische Treiben [entfaltet] eine geradezu utopische Kraft und vermittelt eine Idee [...], dass es keine wichtigere Beschäftigung auf der Welt gibt, als das Spiel eines Kindes.“⁶

Ein Teil der modernen Forschung interpretierte das „scheinbar nutzlose Treiben der Kinder als Gleichnis für die Sinnlosigkeit und Torheit menschlichen Handelns“⁷, dieser Interpretationsansatz wird heute aber kaum noch vertreten.



⁵ https://www.khm.at/fileadmin/_migrated/downloads/neu_daskind_72_Nov2011.pdf

⁶ <http://www.mahagoni-magazin.de/malerei/pieter-bruegel-%E2%80%99Akinderspiele-%E2%80%93-die-welt-nach-den-erwachsenen-1560>.

⁷ Seipel, Wilfried (Hg.), *Meisterwerke der Gemäldegalerie*, Ausstellungskatalog, Wien: Kunsthistorisches Museum Wien 2006.

5. Kurzinterview mit Choreografien Karolien Verlinden

Für welches Alter ist diese Produktion geeignet und warum?

Das Stück ist für Kinder ab 10 Jahren ausgeschrieben. Das Interessante an dem Alter ist, dass die Kinder sich zu dieser Zeit erstmals der Grenze zwischen Kindheit und Erwachsenenalter bewusst werden. *Dürfen wir noch spielen? Dürfen wir nicht mehr spielen? Was bedeutet es, Kind zu sein? Wann wirst du erwachsen?*

Play! untersucht diese Grenzen zwischen Kindheit und Erwachsenenalter. Im Probenprozess haben wir aber schnell herausgefunden, dass man nie aufhören sollte zu spielen, denn es ist in vieler Hinsicht wichtig im Leben. Spielen kann soziale Funktionen erfüllen, ist ein Teil des gesellschaftlichen Alltags. Spielen macht Spaß, spielen kann Pause, Erholung bedeuten...

Was ist das Interessante an dem Gemälde *Kinderspiele* von Pieter Bruegel? Was fasziniert dich daran?

Es versteckt sich so viel in diesem Bild, jedes Detail erzählt eine Geschichte. Diese Stofffülle ist großartig und ich versuche sie in gewisser Weise in die Choreographie mitaufzunehmen. Sehr interessant ist auch, dass die Kinder so neutrale, emotionslose Gesichtsausdrücke haben. Sie wirken beinahe wie Erwachsene. Ich denke, das Gemälde kann auch als Kritik gegenüber dem Erwachsenendasein gesehen werden. Die Kinder vereinnahmen den Marktplatz, das Stadtzentrum, einen Ort der Erwachsenen.

Es ist wirklich ungewöhnlich, komisch, dass Kinder beim Spielen - einer Aktivität voller Emotionen - so unberührte, fast versteinerte Gesichter haben. Wir haben viel über Sport und Spiel recherchiert, und da fließen Tränen, Wut, Enttäuschung, Freude, Gefühle brechen aus. Das Bild steht im Kontrast dazu, das ist ein sehr spannender Aspekt des Gemäldes.

Welche Ideen und Möglichkeiten hast du für die „Übersetzung“ des Gemäldes in ein Tanzstück gefunden?

Zuallererst schaue ich das Gemälde an und suche das explizit Physische darin; welche Bewegungen finden sich auf dem Bild?

Bei der Betrachtung habe ich mir in Folge einige Fragen gestellt: Was bedeutet spielen? Was ist Sport? Ist Sport gleich Spiel? Auf einem bestimmten Level ist er das, aber desto extremer und professioneller er wird, desto mehr geht der Spiel-Charakter gewissermaßen verloren.

Und das ist spannend, zu überlegen, wo diese Grenzen, zwischen Vergnügen und harter Arbeit sind. Ich habe viel nach unzähligen Spielen und Sportarten recherchiert. Außerdem mag ich die Farben des Gemäldes sehr und wir haben sie in ein hölzernes Bühnenbild „übersetzt“. Die TänzerInnen verwenden viele Stöcke und Holzpflocke, mit denen sie spielen, turnen und tanzen. Die Spiele im Stück sind teilweise dem Gemälde entnommen, teilweise kommen neue Spiele dazu. In jedem Spiel suche ich die Körperlichkeit ebenso wie die Momente, in denen das Publikum mitfiebert und gefesselt wird. Wir haben wie gesagt auch viele Bewegungsformen aus Sportarten entnommen, Tennis, Fußball, Basketball... wie bewegen die SportlerInnen die Beine, wie die Hände? Das Gute ist, dass jetzt Fußball-Weltmeisterschaft ist, so haben wir einige Spiele gemeinsam angeschaut (lacht). Wir beobachten die Mimik, die Gestik, die Symbolik, die Zeichen des Schiedsrichters und nutzen sie in manchen Fällen für unsere Choreographie.

Diese intensive Recherchearbeit ist für mich das Wichtigste, ich will die Vielschichtigkeit der Thematik ausloten. Und Schritt für Schritt fügen sich die einzelnen Elemente zu einem großen Ganzen zusammen, man findet die richtige Sprache, hoffentlich! (lacht).

6. Ideen für die Vor- und Nachbereitung

1. Mögliche Diskussionsthemen in der Klasse

- Was bedeutet *spielen* für euch? Spielen Erwachsene auch? Was spielt ihr gerne?
- Welche Parallelen und Unterschiede gibt es zwischen Sport und Spiel? Ist Profisport eurer Meinung nach noch ein Spiel?
- Verlieren Spiele an Bedeutung? Nimmt Kreativität im Zeitalter von Smartphones, Tablets & Co ab?
- Wie verändern sich Spiele im Laufe der Zeit? Was haben eure Eltern und Großeltern gespielt?
- Geht es beim Spielen mehr ums Gewinnen oder um den Spaß? Welche Rolle nimmt Schummeln eurer Meinung nach im Spiel ein?

2. Bewegungsspiele und Improvisationsübungen

2a. Kinderspiele

Einige Spiele sind direkt dem Gemälde entnommen oder kommen in leicht abgeänderter Form im Stück vor, so z.B.:

→ Sei ein Objekt!

Ein/e SchülerIn nach dem/der anderen „spielt“ ein Objekt, die anderen müssen erraten, was er/sie ist. Die SchülerInnen sollen die Dinge nicht einfach pantomimisch darstellen, sondern sich quasi in die Objekte verwandeln. „Sei ein Besen! Sei eine Pinzette! Sei ein Ventilator!“



„Pinzetten-Wettrennen“

→ Plumpsack

„[Ein Kind, das] seine Augen verbunden hat, [steht] in der Mitte der Gruppe und hält einen Stock, an dem ein dunkles Objekt mittels einer Schnur befestigt ist. [...] Die Jungen vor dem Knaben mit dem Stock fliehen eiligst von ihm weg, während [diejenigen] hinter ihm an dem dunklen Objekt zu ziehen versuchen.“⁸

In *Play!* wird der Plumpsack durch einen Schuh ersetzt und alle versuchen, den Schuh zu erwischen, niemand versucht zu fliehen.

→ Reiterkampf, Seilziehen

„Es sind drei Jungen auf jeder Seite; zwei davon bilden ein Pferd, wobei der eine steht und der zweite sich bückt und die Hüften des ersten umfasst; der dritte sitzt auf dem Rücken des zweiten wie ein Reiter. Die zwei Gruppen ziehen nach entgegengesetzten Richtungen [...], mit Hilfe eines Seiles, das in eine Schlinge gebunden ist, die sie beide halten. Das Ziel des Spieles [...] mag sein, daß man die gegnerische Gruppe über eine Linie zieht.“⁹



→ Besenbalancieren

„Unter der Tür balanciert ein Mädchen einen Besen mit einem langen Stiel oder einen Stock auf einem oder zwei Fingern ihrer rechten Hand.“¹⁰



⁸Ibidem, S. 54.

⁹Ibidem, S. 41.

¹⁰Ibidem, S. 56

2b. Weitere Spiele/ Übungen/ Aufgabenstellungen

→ Sportbewegungen

Geben Sie den SchülerInnen Zeit, sich eine bestimmte Sportart auszusuchen und Videos von Trainings, Aufwärmübungen, Tricks oder Matches anzusehen. In Kleingruppen sollen sie anschließend interessante Bewegungen der Sportart herauspicken, sie gegebenenfalls ein wenig abändern und dann kurze Choreographien daraus erarbeiten.

(Eventuell machen wir ein „Video-Tutorial“)

→ Engerltragen

„Zwei große Kinder fassen einander an den Händen, die rechte Hand des einen in der linken des anderen, und ein kleineres Kind sitzt auf ihren gefaßten [sic] Händen. Die größeren geben ihre freie Hand zu demjenigen, [das] getragen wird und schwingen es hin und her.“¹¹

→ Hammelsprung

„In diesem Spiel stehen eine Anzahl Knaben einer hinter dem anderen in einer geraden Reihe, während sie die Hände auf die Knie legen und ihre Köpfe vorwärts beugen; andere Knaben springen der Reihe nach über sie, indem sie ihre Hände im Sprunge auf die Rücken der sich beugenden Knaben legen.“¹²



¹¹Hills, Jeannette, *Die Kinderspiele von Pieter Bruegel d.Ä. Eine volkskundliche Untersuchung von Jeannette Hills*, Wien: Selbstverlag des Österreichischen Museums für Volkskunde ² 1998 (Orig. 1957), S. 35-36.

¹²Hills, Jeannette, *Die Kinderspiele von Pieter Bruegel d.Ä. Eine volkskundliche Untersuchung von Jeannette Hills*, Wien: Selbstverlag des Österreichischen Museums für Volkskunde ² 1998 (Orig. 1957), S. 42.

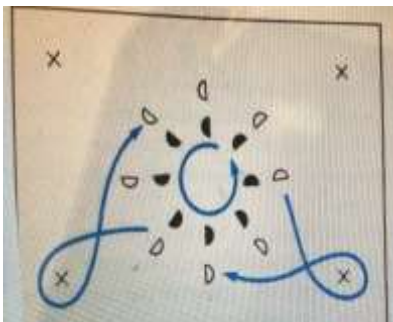
→ Bunte Zeiten

Sagen Sie den SchülerInnen an, welche *Zeit* es gerade ist. In der „*Wolken-Zeit*“ sollen sie sich z.B. bewegen als gingen sie auf Wolken. In der „*Absurden Zeit*“ sollen sie erforschen, wie absurd Bewegungen aussehen können. Versuchen Sie die „*Sieges-Zeit*“, die „*Niederlagen-Zeit*“ oder die „*Macho-Zeit*“. Ihrer Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Die SchülerInnen experimentieren mit Gesichtsausdrücken und Bewegungsformen und bekommen mehr Gefühl für ihren Körper und dafür, wie er sich durch den Raum bewegt.

→ 1,2,3 abgeklatscht rückwärts

Die Schüler*innen spielen eine Runde „1,2,3 abgeklatscht“ und müssen anschließend versuchen, das Ganze rückwärts noch einmal abzuspielen. D.h. sie beginnen mit dem Ende des Spiels und machen alle Bewegungen rückwärts. Ein Spiel wird so ein neues Spiel. Wie in einem Film, in dem man zurückspult, entsteht ein verwirrendes und ungewohntes Bild. Teamwork ist gefragt, um den Spielverlauf richtig vom Schluss bis zum Anfang zu rekonstruieren.

→ Spielewerkstatt



Geben Sie den SchülerInnen circa 30-60 Minuten Zeit, um sich ein zu dem Bild passendes Spiel zu überlegen. Sie können in Kleingruppen oder alle gemeinsam (je nach TeilnehmerInnenanzahl) arbeiten. Zum Schluss präsentieren alle Gruppen ihre Arbeitsergebnisse und die verschiedenen Spiele können von allen ausprobiert werden.

→ Höhenflug

Alle SchülerInnen bewegen sich in verschiedenen Geschwindigkeiten durch den Raum und versuchen, ihr Umfeld möglichst aufmerksam wahrzunehmen (vgl. *View Points*). Von Zeit zu Zeit kann ein/e beliebige/r SchülerIn „Höhenflug“ rufen und eine Person der Gruppe wird von den KlassenkameradInnen gemeinsam in die Höhe gehoben. Sagen Sie der Klasse, dass unbedingt vorsichtig vorgegangen werden muss und legen Sie eventuell Matten unter!



→ Elefanten Parade



Die SchülerInnen stellen sich in einer Reihe ein/r vor dem/der anderen auf. Sie beugen sich nach vorne hinunter und greifen durch die Beine die Hand der Person dahinter. Dann muss die Person an der Spitze versuchen, die Person am Ende der Kette zu fangen. Mischen Sie die Reihenfolge der Schlange immer wieder durch.

→ Rollende Teppiche

Eine Person nach der anderen rollt seitlich von einem Ende der Bühne zum anderen. Wenn die erste Person das Ende der Bühne (bzw. des Raumes) erreicht hat, dreht sie sich um und springt über die entgegenkommenden „rollenden Teppiche“. Ein Rennen gegen die Zeit beginnt. Rollen, springen, rollen, springen,...



→ Menschlicher Knoten

Eine Person verlässt den Raum. Die restliche Gruppe verknotet sich Hände haltend auf möglichst komplizierte Art und Weise. Dann kommt die Person zurück in den Raum und muss versuchen, den menschlichen Knoten zu lösen.

Alternativ kann auch die gesamte Gruppe gemeinsam einen Knoten – mit geschlossenen Augen – formen und im Anschluss versuchen, ihn wieder zu lösen.

→ Schubkarre fahren

In Zweierpärchen gehen die SchülerInnen zuerst in die klassische Schubkarre-Position. Davon ausgehend entwickeln sie anschließend verschiedene Positionen, um sich zu zweit fortzubewegen. Die einzige Regel: die Hände der einen Person sollen die meiste Zeit die Füße/ Beine der zweiten Person halten. Durch diese Übung können aus einem altbekannten Kinderspiel kleine Choreographien und neue Spiele entstehen. Die Klasse kann auch Schubkarren-Rennen in den verschiedenen Positionen durchführen. Die Kreativität der SchülerInnen ist gefragt, und absurde Bewegungsformen zu zweit kommen auf.



→ View Points/ Blickwinkel

View Points ist eine Improvisationsübung, um Sinne und Fokus zu öffnen und ein aufmerksames Wahrnehmen der Umgebung zu ermöglichen. Alle SchülerInnen bewegen sich in variierenden Geschwindigkeiten durch den Raum. Sie sollen versuchen, ein Gespür zu entwickeln, wo sich ihre MitschülerInnen im Raum bewegen und mit welcher Geschwindigkeit. Wer steht? Wer rennt? Wer bewegt sich rückwärts?

Nach einiger Zeit können Sie der Klasse verschiedene Aufgaben stellen, wie z.B.:

- ⑩ Bewegt euch alle im selben Tempo. Wenn ihr verlangsamt, verlangsamt gemeinsam. Wenn ihr stehenbleibt, bleibt gemeinsam stehen. Geht gemeinsam wieder los. Nehmt einander intensiv wahr, ohne miteinander zu sprechen.
- ⑩ Formt einen Kreis in 12 Sekunden
- ⑩ Findet euch in Paaren zusammen in 5 Sekunden
- ⑩ Bleibt von Zeit zu Zeit stehen und platziert euch in sportlicher Pose: Seid ein/e FußballspielerIn, ein/e Bowling-SpielerIn, ein/e FechterIn, ein/e BoxerIn...
- ⑩ Während ihr euch durch den Raum bewegt, spielt mit Mimik und Gestik, die ihr aus verschiedenen Sportarten kennt: Siegesposen, Gelbe Karte zeigen, Handschlag, Schwalbe...



3. Bildanalyse *Kinderspiele*

→ Welche Spiele könnt ihr auf dem Gemälde erkennen? Welche Spiele davon kommen im Stück vor?

→ Welche Spiele des Gemäldes gibt es heute noch? Wie hat sich die 'Welt des Spiels' seit dem 16. Jahrhundert verändert?

→ Was fällt euch bei der Betrachtung des Gemäldes auf? Was gefällt euch? Was irritiert oder überrascht euch? Was sticht euch ins Auge?

4. Kinderspiele von heute - Malwerkstatt

Lassen Sie die Schüler*innen ein Bild mit 5-10 Spielen, die sie gerne in ihrer Freizeit spielen malen und so eine neue Interpretation von Bruegels *Kinderspiele* erschaffen. Alternativ könnten sie auch in Kleingruppen zusammen arbeiten und ein größeres Bild gestalten.

7. Die „SpielerInnen“



Magdalena Forster (*1989, OÖ), die Tänzerin, Choreografin und Tanzpädagogin studierte Zeitgenössischen Tanzpädagogik an der Musik und Kunst PU der Stadt Wien. Innerhalb der vier Studienjahre konnte sie zahlreiche Projekte öffentlichkeitswirksam umsetzen. Das Stück „Eine Stadt mit C“ wurde 2016 in den TQW-STUDIOS und anschließend 2017 im Kunstraum Niederösterreich gezeigt. Als Tänzerin war sie u.a. als Teil des Tanzensembles für Ganymed Female im Kunsthistorischen Museum Wien zu sehen, sowie auf Musik und Performancefestivals (Monticule Festival – Toulouse; Home Festival – Wien). Magdalena Forster versucht ihre Arbeiten abseits der klassischen

Guckkastenbühnen in den öffentlichen Raum zu integrieren. Ein besonderes Interesse hat sich in den vergangenen Jahren an der Schnittstelle Bildende Kunst - Zeitgenössischer Tanz aufgetan.

Foto: © Sebastian Köck

Maartje Pasma (*1988, NL) studierte zeitgenössischen Tanz an der *Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten*. Von 2011 bis 2013 war sie engagiert bei *De Dansers* (Utrecht). Zwischen 2013 und 2016 war sie als Tänzerin am DSCHUNGEL WIEN angestellt. Gemeinsam mit den Tänzer*innen Steffi Jöris und Rino Indiono wurde sie mit dem *STELLA14 - Darstellender.Kunst.Preis* in der Kategorie „Herausragende darstellerische Leistung“ ausgezeichnet. Seit Sommer 2016 arbeitet sie als freischaffende Künstlerin in Wien und ist Mitglied des Vereins *Körperverstand-Tanztheater Wien*. Ihre künstlerischen Leistungen brachten ihr 2018 das *danceWEB-Stipendium* und das *Start-Stipendium* des Bundeskanzleramts für Kunst und Kultur ein.

Foto: © Blackfox Photography



Rudi Äneas Natterer (*1991, D) hatte gerade ein Philosophiestudium begonnen, als er im Alter von 21 Jahren zum ersten Mal mit Contact Impro und Capoeira in Kontakt kam. Er entdeckte seine Leidenschaft für zeitgenössischen Tanz und studierte schließlich an der *Salzburg Experimental Academy of Dance (SEAD)*. In seinen Arbeiten, solo und mit dem *Funky Animal Kollektiv*, vermischt sich seine Ausbildung in zeitgenössischem Tanz mit Beatboxing, Freestyle Rap und Performance Kunst. Rudi Äneas Natterer unterrichtet Contact Improvisation auf verschiedensten Festivals in Deutschland und den USA.

Fie Dam Mygind (*1987, DK) ist eine zeitgenössische Tänzerin aus Kopenhagen. Sie hat auf der *Salzburg Experimental Academy of Dance (SEAD)* studiert und arbeitet seit ihrem Studienabschluss als freischaffende Tänzerin. Sie hat unter anderem mit Choreograph*innen wie Mia Habib, Tali Rázga, Kenneth Kreutzmann, Anna Johansson und Billy Cowie zusammengearbeitet. Fie Dam Mygind unterrichtet außerdem Bewegung und Tanz an verschiedenen Schulen in ganz Dänemark und hat mit dem Duo *KamperDam* und dem *TriggerTrackCollective* mehrere eigene Stücke verwirklicht.



Foto: © Per Bix



Marco Payer (*1991, A) begann im Alter von 13 Jahren mit Breakdance und war 2006 das erste Mal als Breakdance Lehrer tätig. Zwei Jahre später tanzte er in Karin Steinbruggers Stück „Fight Nights“ und kam dabei in Kontakt mit zeitgenössischem Tanz und Performance. Marco Payer hat im Sommer 2018 sein Studium der Zeitgenössischen Tanzpädagogik an der Musik und Kunst Privatuniversität Wien abgeschlossen. Neben verschiedensten Engagements als Tänzer, arbeitet er international in der Breaking Szene als B-Boy und Judge.

Foto: © Luis Zeno Kuhn

Dennis Alexander Schmitz (*1992, D) lernte nach der Matura im Dance Intensive Programm der *Tanzfabrik Berlin* verschiedene Ansätze zeitgenössischen Tanzes kennen und tanzte u.a. in Produktionen von Britta Pudelko und Jolika Sudermann. Seit 2014 wurde er im Studium der Zeitgenössischen Tanzpädagogik an der MUK Privatuniversität der Stadt Wien zum Tänzer, Tanzpädagogen und Choreografen ausgebildet, jetzt steht er kurz vor dem Studienabschluss. Sein Erasmus-Semester absolvierte er an der *Dans och Circus Högskolan (DOCH)* in Stockholm. Zuletzt war er mit der Musikpantomime „Der Schneemann“ im Wiener Musikverein zu sehen.

Foto: © Larissa Küppers





Karolien Verlinden (*1981, B) hat Tanz und Choreographie an der *Rotterdam Dance Academy (CODARTS)* studiert. Sie tanzte und spielte in diversen Produktionen von *Meekers-Uitgesproken Dans*, *Keskiespace*, *Theatergroep Max* und *Theatergezelschap Sermoen*. Gemeinsam mit Wannes Deneer und Jef van Gestel hat sie 2005 das Kollektiv *Tuning People* gegründet. Es entstanden u.a. die Produktionen „Tuning People #1“, „Madame fataal“ und „Synchroon“. Karolien Verlinden ist als Choreographin an dem Kinder- und Jugendtheater *hetpaleis* in Antwerpen angestellt. Außerdem unterrichtet sie 'Bewegung im Theater' an der *Toneel academie Maastricht*. Sie hat sich als Dozentin auf Improvisation und die *Viewpoint-Methode* spezialisiert.

8. Literaturempfehlungen und Links

- ⑩ <http://www.khm.at/bruegel2018/>
- ⑩ <http://www.tuningpeople.be/>
- ⑩ https://www.khm.at/fileadmin/_migrated/downloads/neu_daskind_72_Nov2011.pdf
- ⑩ Christian Vöhringer, Meister der niederländischen Kunst, Pieter Bruegel, Köln 1999, S.52

Eine Beschreibung fast aller abgebildeten Spiele finden Sie in dem Buch:

„Das Kinderspielbild von Pieter Bruegel d.Ä. - Eine volkscundliche Untersuchung von Jeannette Hills“

Wenn Sie einen genaueren bzw. digitalen Blick hinter die Kulissen der Produktion werfen möchten, empfehlen wir Ihnen den Link zur Website von »hetpaleis«. Dort finden Sie Videomaterialien und zusätzliche Hintergrundinformationen.

Hier geht´s zur Website von hetpaleis:

<https://www.spothetpaleis.be/spot/play-deutsch/>