

Kreativ-Wochenende `Die Blaue LaguneA

1.2.1. Anlaß

Der Film *Die blaue Lagune* wurde erneut im Fernsehen ausgestrahlt. Der Film handelt von zwei Kindern, die nach einem Schiffbruch mutterseelenallein auf einer unbewohnten Insel landen. Eine moderne Robinson Crusoë-Geschichte. Aus diesem Grund wurde *Angeschwemmt an einer Pazifikinsel* zum Thema eines Kreativ-Wochenendes für Jugendliche, das seitdem als *Blaue Lagune-Wochenende* bezeichnet wird.

Bevor die Teilnehmer in das Gemeinschaftshaus eintrafen, machten sie eine Kreuzfahrt auf einem Schiff, das in einem Sturm in Schwierigkeiten geriet und Schiffbruch erlitt.

Durch Schwimmen und Sich-treiben-lassen konnte sich die ganze Besatzung des Schiffes auf einer kleinen Insel in Sicherheit bringen.

In sieben verschiedenen Gruppen wurde eine Theateraufführung am Sonntagnachmittag vorbereitet. Jede Einzelgruppe richtete sich auf eine bestimmte Technik oder Art des Theaters bzw. Dramas. Ziel des Kreativ-Wochenendes war, die Teilnehmer mit der Technik der jeweiligen Einzelgruppe vertraut zu machen, damit sie dieses Wissen in ihrer eigenen Jugendgruppe einsetzen konnten.

Es wurden folgende Gruppen gebildet:

1. Licht- und Tongruppe
2. Bühnendekorationsgruppe
3. Spielgruppe A (Rollenspiel)
4. Spielgruppe B (lebendes Bild)
5. Puppenspielgruppe
6. Pantomime-/Tanzgruppe
7. Schattenspielgruppe

Jede Gruppe wurde von einem Experten auf dem entsprechenden Gebiet betreut.

1.2.2. Spielverlauf

Am Samstagnachmittag Empfang der 80 Teilnehmer. Jeder Teilnehmer bekommt eine Farbkarte, die anzeigt, in welches Rettungsboot man hingehört.

Sobald sich alle im großen Saal des Gemeinschaftshauses versammelt haben, platzt ein Schiffbrüchiger herein. Pudelnäß. Er freut sich riesig, alle wiederzusehen. Die ganze Besatzung ist gerettet. Der Schiffbrüchiger stellt allen Anwesenden die Insel vor. Die Insel ist unbewohnt; es müssen also Hütten gebaut werden. Vielleicht gibt es dazu weiter den Wald hinein noch brauchbares Material. Und nicht zuletzt etwas zum Essen. Der Schiffbrüchiger hat Fußabdrücke von Ureinwohnern gesichtet da soll sich mal eine Gruppe erkundigen.

Vor allem aber legt er jedem ans Herz, alle Abenteuer, welche die Teilnehmer erleben, auf irgendeine Art und Weise festzuhalten, und zwar durch Theater, Video, Tanz, Pantomime und Schattenspiel. Daran werden verschiedene Gruppen Schiffbrüchige arbeiten. Wenn wir gerettet werden (am Sonntagnachmittag), können wir alle diese Vorführungen, unsere Geschichte, einer Fernsehanstalt verkaufen.

Der Schiffbrüchige stellt den Teilnehmern eine Gruppe von Theaterproduzenten vor, die zufällig mit an Bord war. Diese Experten werden die jeweiligen Gruppen bei der Darstellung ihrer Geschichte helfen.

Im Anschluß an dieser Einführung werden die Teilnehmer über ihre Rettungsbootkärtchen in acht Gruppen verteilt. Alle Gruppen arbeiten den weiteren Samstagnachmittag und den Sonntagmorgen an ihrer Präsentation. Am Sonntagnachmittag werden alle Beiträge live vor den Fernsehkameras in der Heimat vorgeführt. Dabei übernimmt der (inzwischen trocken gewordene) Schiffbrüchige die Moderation. Er sorgt dafür, daß die verschiedenen Vorführungen auf die richtige Weise aneinandergereiht werden.

1.2.3. Die Aufgaben der einzelnen Gruppen

A. Die Licht- und Tongruppe

Aufgabe dieser Gruppe ist es, die Beleuchtung der Vorführungen zu übernehmen und die Hintergrundgeräusche der Insel zu produzieren.

Als eigenständiger Teil der Vorführung macht die Gruppe eine Klangcollage (auf Band oder live) von der Ankunft des Schiffes, das die Schiffbrüchigen retten wird. Für diese Gruppe gibt es zwei Anleitungseinheiten (Vermittlung der Technik): eine am Samstag und eine am Sonntag.

Samstag: die Vorstellung verschiedener Arten der Klangproduktion in Verbindung mit der Anleitung zur Erstellung einer Klangpartitur.

Sonntag: eine Vorstellung der Beleuchtungsgeräte und die Erstellung eines Beleuchtungsplans für die Vorführung.

Aufgaben:

- A. Stellt Euch vor, Ihr seid gemeinsam an einer Insel angeschwemmt. Nun erstellt Ihr gemeinsam eine Liste der Geräusche, die man auf einer solchen Insel hören könnte. Denke dabei an Hintergrundgeräusche (so gibt es in einer Stadt z.B. Autos, Züge, Martinshorn usw.) und an Geräusche, welche die Schiffbrüchigen bei ihren Aktivitäten auf der Insel hervorbringen. Zum Schluß sind natürlich Geräusche wichtig, die mit dem Wetter zu tun haben.
- B. Suche in der Umgebung nach Hilfsmitteln, mit denen die Geräusche, die Ihr Euch ausgedacht habt, nachgeahmt werden können. (Auch der eigene Mund könnte als Hilfsmittel dienen). Probiert gemeinsam die Geräusche aus und überlegt gemeinsam auf welche Art diese Geräusche am besten wiedergegeben werden können.
- C. Stellt Euch vor, Ihr sollt die Geschichte von der Ankunft eines Rettungsschiffes nur mit Hilfe von Geräuschen darstellen. Denkt Euch zuerst gemeinsam aus, was genau passiert und danach, welche Geräusche dazu am besten passen. Versucht nur dann Stimmen und Worte in die Geschichte eingehen zu lassen, wenn es wirklich nicht anders geht. Die Geräusche müssen die Geschichte erzählen. Erstelle von der Klanggeschichte eine Klangpartitur, um die ausgedachten Geräusche und Klänge festhalten zu können.

Schließlich sucht Ihr die Materialien, die Ihr zum Hervorbringen der Geräusche braucht (wenn Ihr diese nicht schon gefunden habt).

B. Die Bühnendekorationsgruppe

Aufgabe dieser Gruppe ist es, die Gestaltung des Vorführungsraums zu übernehmen. In anderen Worten: der Bau einer Inselkulisse. Als eigenständiger Teil der Präsentation läßt diese Gruppe zwei Flaschen an Land schwemmen, aus denen etwas Unerwartetes zum Vorschein kommt.

Aufgaben:

- A. Ihr bekommt den ehrenvollen Auftrag, eine Kulisse zu bauen, vor der sich das Fernsehspiel die Insel abspielen wird. Erstellt zuerst gemeinsam eine Liste jener Gegenstände, die es auf einer solchen Pazifikinsel so gibt.
Beachtet dabei folgende Anforderungen an die Kulisse:
Hintergrund der Bühne. Was sieht man dort alles?
Was steht alles auf (dem Teil) der Insel, den/die der Zuschauer sieht?
Welche Effekte (vorüberziehende Wolken, Schiffe usw.) könnten zur Inselkulisse dazugehören?
Nach Erstellung einer solchen Liste geht es darum, möglichst viele Dinge zu streichen, damit eine Basiskulisse übrig bleibt.
- B. Jede einzelne Gruppe hat die Aufgabe, einen Teil der Vorführung vorzubereiten. Für Euch bedeutet das, eine oder zwei (große) Flaschen zu konstruieren und an der Insel anschwemmen zu lassen. Welche Überraschung diese (für die Schiffbrüchigen) enthält/enthalten, sollt Ihr Euch selbst ausdenken. Während der Vorführung ziehen einfach irgendwann Eure Flaschen vorbei.
- C. Verteilt Eure Gruppe in einige Untergruppen, die den Bau verschiedener Kulisenteile übernehmen.

Jede Untergruppe übernimmt die Verantwortung für einen Kulisenteil. Fangt mit den wichtigsten Kulisenteile an. Sind die fertig, so kann die Gruppe an einem weiteren Teil der Kulisse arbeiten. Eine Untergruppe übernimmt die Konstruktion der Flaschen.

C. Spielgruppe A (Rollenspiel)

Aufgabe dieser Gruppe ist es, als Teil der Vorführung ein Rollenspiel über die Begegnung zwischen den Schiffbrüchigen und einem/einigen einheimischen Eremit(en) zu gestalten.

Grund für die Geschichte:

Auf der Suche nach Essen, Wasser und Material für den Bau einer Unterkunft erkundet eine Gruppe Schiffbrüchige die Insel. Auf der anderen Seite der Insel entdecken sie eine Hütte mit tollem Gemüsegarten, Ziegen und einem/mehreren dort ansässigen Eremit(en). Diese Personen könnten den Schiffbrüchigen eventuell helfen, sprechen jedoch eine vollkommen unbekannte Sprache und sind außerdem in ihrem einsamen Dasein ziemlich scheu geworden.

Aufgaben:

- A. Die Schiffbrüchigen haben alle eine eigene Vergangenheit: sie sind nicht nur Schiffbrüchige, sondern auch Peter der Maler oder Marianne die Gräfin usw. Denkt Euch für jedes Mitglied der Erkundungstruppe eine Rolle aus. Berücksichtigt dabei, daß es sich beim Schiffsunglück nicht um eine Fähre, sondern um ein Luxusschiff (Kreuzfahrtschiff) handelt. Sorgt dafür, daß jede Figur die entsprechende Kleidung bekommt. Übt auch die Art und Weise, wie sich die Figur bewegt, verhält und mitteilt.
- B. Denkt Euch zusammen 2 bis 3 Arten aus, wie man den Eremiten dazu bringen kann, Euch zu helfen. Es müssen einige Strategien ausgedacht werden, die Eurer Meinung nach am wirkungsvollsten sind. Denkt dabei z.B. an die Art, wie Ihr damals (oder vielleicht heute noch) bei Euren Eltern etwas erreichen wolltet, von dem Ihr eigentlich dachtet, es wäre wohl wieder nicht erlaubt (also: Quengeln, erpressen, tauschen, drohen). Denkt daran, daß der Eremit Eure Sprache nicht spricht. Ihr müßt ihm also auf eine schlaue Art klarmachen, was Ihr möchtet.
- C. Probiert in einem Rollenspiel die verschiedenen Arten aus, die Ihr Euch ausgedacht habt. Welche funktioniert am besten? Ist die noch verbesserungsfähig? Euer Betreuer wird die Rolle des (Chef-)Eremiten übernehmen.

D. Spielgruppe B (lebende Bilder)

Aufgabe dieser Gruppe ist es, während der Vorführung einige Fotos (lebende Bilder) von wichtigen (komischen) Ereignissen auf der Insel darzustellen. Als ob man sich zu Hause eine Reihe Lichtbilder anschaut, die auf der Insel aufgenommen wurden.

Aufgaben:

- A. Erstellt gemeinsam eine Liste alltäglicher Aktivitäten. Ganz normale Aktivitäten also. Daraufhin überlegt Ihr, wie diese Aktivitäten bzw. Handlungen auf einer unbewohnten Insel ablaufen würden. Welche Sachen laufen schief? Auf welche Probleme stößt man? Lassen sich, indem man die Probleme vergrößert (vergleiche, wie Clowns aus dem Nichts ein großes Problem hervorzaubern) komische Aspekte an einem Problem feststellen?
- B. Sucht Euch aus allen komischen Situationen jene Situationen aus, die am schönsten erscheinen. Nun versucht Ihr, diese Situationen in lebenden Bildern darzustellen.
- C. Denkt Euch zu den lebenden Bildern zwei zusätzliche Bilder aus. (Stellt Euch ein lebendes Bild als Bild eines Comics vor). Denkt Euch die Bilder aus, die dem aktuellen Bild der Geschichte unmittelbar vorangehen bzw. darauf folgen. Eventuell können der Comic-Geschichte weitere Bilder vorangehen bzw. folgen.

E. Puppenspielgruppe

Aufgabe dieser Gruppe ist es, ein Puppenspiel (einschließlich dazugehöriger Puppen) zu gestalten und vorzuführen mit dem Thema: der Alptraum eines Schiffbrüchigen. Dieser Schiffbrüchige träumt von seiner Familie und Freunden zu Hause.

Grund für die Geschichte:

Wenn man so lange weit weg von zu Hause auf einer unbewohnten Insel ist, denkt man oft an der Situation zu Hause. Vermißt man einen, macht man sich Sorgen über einen, oder... wären einige Leute vielleicht auch froh, einen los zu sein?

In einer Nacht träumst Du von einer Party, auf der alle (oder einige) Bekannten und Familienangehörigen präsent sind. Aber nicht als normale Menschen, sondern als Karikatur ihrer selbst. Diejenigen, die sich Sorgen machen, machen sich allzu viele Sorgen, die Zornigen sind superzornig usw.

Aufgaben:

- A. Erstelle eine Liste von Bekannten, Freunden und Familienangehörigen des betreffenden Schiffbrüchigen. (Gemeint ist nicht eine Liste, die z.B. nur die Namen Peter, Klaus und Anna umfaßt, sondern eine Liste der Figuren, z.B. Vater Peter, Schwester Anna, der Schuldirektor, der Chef der Versandabteilung, der Verlobte usw.) Überlege dann, wie diese Figuren in einem Traum darauf reagieren könnten, daß Du vom Erdboden verschluckt bist. Übertreibe ihre guten bzw. schlechten Eigenschaften.
- B. Jedes Mitglied der Gruppe wählt eine Figur aus der Liste und bastelt eine Puppe, die diese Figur darstellt. Versuche dabei, die (karikaturistischen) Eigenschaften der Personen herauszuputzen. (So könnte ein Lauschertyp z.B. mit riesengroßen Ohren ausgestattet werden.) Benutze ein Küchengerät als Basis für die Puppe. (Einen Topf, einen Besen, einen Kochlöffel usw.).
- C. Jetzt noch die Geschichte. Stell Dir vor, Dein Freund bzw. Deine Freundin ist verschwunden. Denke Dir möglichst viele kurze, knappe Sätze aus, die mit dem Verschwinden zusammenhängen könnten und berücksichtige dabei unterschwellig die Eigenschaften der Puppen. Schreibe jeden Satz auf einem Blatt Papier auf.

Versucht jetzt in Dreiergruppen ein kurzes Gespräch aufzubauen, indem jeder seine Sätze mit Sätzen von den anderen kombiniert.

F. Pantomimegruppe

Aufgabe dieser Gruppe ist es, einen Ritualtanz zu gestalten, der entweder von den Schiffbrüchigen oder von einer Gruppe Einheimischen aufgeführt wird.

Grund für die Geschichte:

Wenn man auf einer Pazifikinsel ist und unter primitiven Bedingungen leben muß, tragen Entbehrungen (Regenmangel, ein wenig ertragreicher Fischfang, die eitle Hoffnung auf Rettung) dazu bei, Unsicherheiten und Hoffnung in Rituale umzusetzen. Der Tanz ist eine uralte Art, um Deine Hoffnungen und Deine Bitte um Hilfe auszudrücken.

Aufgaben:

- A. Überlegt gemeinsam, worum man sich auf der Insel Sorgen machen könnte. Überlege, welche Bitte um Hilfe Du mit dem Ritual zum Ausdruck bringen möchtest. Dann erstellt Ihr eine Wortassoziation, um dieses Thema auszuarbeiten.
- B. Rituale sind nicht nur mit Tanz und Gesang verbunden, sondern oft auch mit Schmuck. Denke z.B. an die Kleidung von Medizinmännern oder Rastamännern.
Mit Schminke kann man sich eine Maske malen, mit der man seinen Gesichtsausdruck stilisieren kann. Probiert gemeinsam verschiedene Arten des Schminkens aus und tragt einander gegenseitig eine Maske auf.
- C. Denkt Euch aus, mit welchen Bewegungsmustern Ihr Eure Bitte um Hilfe Ausdruck verleihen könnt. Probiert diese Muster aus und gestaltet mit diesen Bewegungsmustern einen Tanz.

G. Schattenspielgruppe

Aufgabe der Schattenspielgruppe ist es, innerhalb der Gesamtvorstellung eine Teilvorstellung zu gestalten, die den Schiffbruch darstellt.

Aufgaben:

- A. Stellt Euch vor, Ihr schaut Euch gemeinsam ein Gemälde des Schiffbruchs an. Erstelle eine Liste der Bildelemente, die das Gemälde enthalten könnte. (Wenn man z.B. ein Gemälde eines Hauses betrachten würde, gäbe es da als Bildelemente: das Haus an sich, Autos, wir selbst, die Sonne oder Regenwolken, Bäume usw.) Habt Ihr eine solche Liste erstellt, dann sucht Euch für die Konstruktion der Schatten die wichtigsten Bildelemente aus. (Ein Gemälde kann mehr als dreißig Bildelemente enthalten; wir haben allerdings keine Zeit, jene dreißig Schatten zu konstruieren.) Trenne daraufhin die Liste der Schatten nach Schatten, welche die Kulisse bilden und nach Schatten, die sozusagen eine Rolle spielen. Jeder sucht sich zur Gestaltung der Schatten welche Bildelemente aus.

- B. Denke Dir für die Bildelemente, von denen Du ein Schatten konstruieren mußt, aus, welchen Bewegungen und Änderungen dieses Bildelement unterliegt, wenn man sich den Schiffbruch als Film anschaut (die Sonne geht auf und unter, das Schiff kann buchstäblich auseinanderbrechen, Menschen schwimmen usw.). Versuche anschließend, mit den zur Verfügung stehenden Materialien Schatten zu konstruieren und berücksichtige dabei, ob Du damit die Bewegungen ausführen kannst, die Du entdeckt hast. Z.B dadurch, daß die Schatten selbst bewegen können oder dadurch, daß es zwei unterschiedliche Versionen desselben Schattens gibt, die abwechselnd eingesetzt werden können.
- Probiere die Schatten beim Basteln ab und zu aus, um zu erfahren, ob sie als Schatten die beabsichtigte Wirkung erzielen.

1.2.4. Die Vorführung

Damit die Vorführung keine Ewigkeit dauert (der Gruppenwechsel nimmt ja auch noch etwas Zeit in Anspruch), sollt Ihr versuchen, die Dauer der Beiträge der einzelnen Gruppen auf 10 Minuten zu beschränken (höchstens 15 Minuten).

Die Reihenfolge sieht folgendermaßen aus:

1. Schattenspielgruppe (Schiffbruch)
 2. Spielgruppe B (lebendes Bild)
 3. Spielgruppe A (Rollenspiel)
 4. Tanzgruppe (Ritualtanz)
 5. Puppenspielgruppe (Alptraum)
 6. Licht/Ton (Ankunft des Rettungsschiffes)
- *. Irgendwann dazwischen schwemmen die Flaschen der Bühnendekorationsgruppe an Land.

Regie und Moderation der Vorführung obliegen dem Schiffbrüchigen. Dieser erstellt auch am Ende des Sonntagmorgens zusammen mit der Licht- und Bühnendekorationsgruppe einen Auftritts- und Abgangsplan, in den die Anweisungen für Licht und Ton aufgenommen werden.