Biomechanik - Mime Corporel zweiwöchiger Intensivkurs im März 2000

Workshop / Atelier: 6.3. -18.3. tägl. (außer So.) 10.30 Uhr bis 19.00 Uhr mit Alexander Acev und Ralf Räuker

Teilnahmegebühr: 400 DM, erm. 350 DM

Was bleibt uns heute vom Theater des zwanzigsten Jahrhunderts?
- Bilder und Memoiren für die Museen und unser aller Internet?

Was hat Regisseure und Darsteller in der Vergangenheit dazu bewegt, eigene Bühnensprachen zu entwickeln und was davon steckt uns heute noch in den Knochen?

Welche Erinnerungen an die großen Meister nähren unsere Körper und Gedanken, wenn wir sie gründlich verdauen, und was können wir getrost hinter uns lassen?

Alexander Acev (Mime Corporel) und Ralf Räuker (Biomechanik):

"Wir vermitteln Grundprinzipien der darstellenden Bewegung im Bühnenraum, - der Schritt von der Bewegung zum Gestus wird als schöpferischer Moment bewußt erfahrbar gemacht. Orthodoxe Meyerholderei oder Decroux-Kult sind uns fremd.

Decroux und Meyerhold haben fundamentale Vor-Arbeit geleistet, - den eigentlichen Schritt, die Verkörperung der Grundprinzipien, muß jede Theatergeneration neu entdecken. Selbstverwirklichung in der Kunst ist immer ein riskantes Abenteuer und jede Expedition dieser Art sollte gut vorbereitet sein."

Workshop: Biomechanik - Mime Corporel (10.30 Uhr bis 15.30 Uhr) Gemeinsamkeiten, Unterschiede, Synthesemöglichkeiten

In Gesprächen über Theaterarbeit taucht immer wieder der Begriff "Energie" auf. Man sucht nach Umschreibungen des "Ungreifbaren" und verstrickt sich leicht in nebulösen Diskussionen.

Biomechanik und Mime Corporel bieten körperlich konkrete "Umgangsformen" für energiegeladene Kommunikation im Bühnenraum. Die präzise Analyse jeder Bewegung und ihre minutiöse Zerlegung in einzelne Momente führen zu einem tieferen Verständnis des ganzheitlichen Handelns im Moment der Darstellung. Schließlich geht es auf der Bühne um die Gestaltwerdung von Energie.

Was bleibt uns heute vom Theater des zwanzigsten Jahrhunderts?
- Bilder und Memoiren für die Museen und unser aller Internet?

Was hat Regisseure und Darsteller in der Vergangenheit dazu bewegt, eigene Bühnensprachen zu entwickeln und was davon steckt uns heute noch in den Knochen?

Welche Erinnerungen an die großen Meister nähren unsere Körper und Gedanken, wenn wir sie gründlich verdauen, und was können wir getrost hinter uns lassen?

Alexander Acev (Mime Corporel) und Ralf Räuker (Biomechanik):

"Wir vermitteln Grundprinzipien der darstellenden Bewegung im Bühnenraum, - der Schritt von der Bewegung zum Gestus wird als schöpferischer Moment bewußt erfahrbar gemacht. Orthodoxe Meyerholderei oder Decroux-Kult sind uns fremd.

Decroux und Meyerhold haben fundamentale Vor-Arbeit geleistet, - den eigentlichen Schritt, die Verkörperung der Grundprinzipien, muß jede Theatergeneration neu entdecken. Selbstverwirklichung in der Kunst ist immer ein riskantes Abenteuer und jede Expedition dieser Art sollte gut vorbereitet sein."

Workshop: Biomechanik - Mime Corporel (10.30 Uhr bis 15.30 Uhr) Gemeinsamkeiten, Unterschiede, Synthesemöglichkeiten

In Gesprächen über Theaterarbeit taucht immer wieder der Begriff "Energie" auf. Man sucht nach Umschreibungen des "Ungreifbaren" und verstrickt sich leicht in nebulösen Diskussionen.

Biomechanik und Mime Corporel bieten körperlich konkrete "Umgangsformen" für energiegeladene Kommunikation im Bühnenraum. Die präzise Analyse jeder Bewegung und ihre minutiöse Zerlegung in einzelne Momente führen zu einem tieferen Verständnis des ganzheitlichen Handelns im Moment der Darstellung. Schließlich geht es auf der Bühne um die Gestaltwerdung von Energie.

"Technik erlernt man damit man sie abschüttelt"

Die Atelierarbeit ermöglicht den schöpferischen Umgang mit den Bewegungsprinzipien, die der Biomechanik und der Mime Corporel zu Grunde liegen. Darstellerische Technik wird unsichtbar für den Zuschauer. Wir wollen den Verzicht auf jegliche Manierismen befördern und die Teilnehmer ermutigen, ihre eigene Interpretationsfähigkeit zu entwickeln. Persönliche Stellungnahme und Mut zur Offenheit stehen im Vordergrund.

BioMechanik
i
m
MimeCorporel