

Darstellendes Spiel (DSP) in der Qualifikationsphase

Welche Voraussetzungen sollten Sie mitbringen?

Darstellendes Spiel ist ein künstlerisches-musisches Fach, in dem Sie auch Fähigkeiten und Fertigkeiten als Leistung unter Beweis stellen müssen.

Sie sollten unbedingt die Bereitschaft haben, sich auf künstlerische Prozesse (Körperarbeit, Stimme, Bewegung) einzulassen, sowie Mut, Kreativität und Experimentierfreudigkeit mitbringen.

Sie haben Spaß daran, sich in eine Rolle zu begeben, die nicht Sie selbst sind, und wollen sich auf einen Gruppenprozess einlassen, der auch Geduld und Einsatzbereitschaft von Ihnen fordert.

Sie übernehmen Verantwortung, indem Sie selbst Regie übernehmen und Aufgaben während des Inszenierungsprozesses zuverlässig und selbstständig ausführen (z.B. Requisite- und Kostümerstellung, Erstellen eines Licht-, Ton- Medieneinsatz-Konzeptes, Aufführungsvorbereitung und -durchführung).

Im Laufe des Kurses wird eine Vorführung stehen – im jeweils passenden adäquaten Rahmen. Dafür wird erwartet, dass alle Kursteilnehmenden auch zu Extraproben außerhalb der Unterrichtsstunden bereit sind und an der (Schul)Präsentation teilnehmen.

Es hat sich als sinnvoll erwiesen, wenn Sie Vorkenntnisse aus der Sekundarstufe I (z.B. Wahlpflichtkurs „Szenische Darstellung“) und/oder aus dem DSP-Kurs im I I. Jahrgang mitbringen.

ACHTUNG: Wollen Sie DSP als P5-Prüfungsfach im Abitur wählen, **müssen** Sie „mindestens ein Schulhalbjahr (...) in der Einführungsphase am Unterricht teilgenommen“ haben (VO-GO §10.5).

Sie müssen also mindestens ein Halbjahr DSP in der I I. Klasse belegt haben.

Bezüglich Ihres Profils in der Qualifikationsphase eignet sich beispielsweise das sprachliche Profil:

P1 EN oder FS oder DE

P2 De oder FS

P3 Naturwissenschaft

P4 Gesellschaftswissenschaft

P5 DS (als mündliches Prüfungsfach)

Welche Inhalte erwarten Sie?

Vom prozess- zum produktionsorientierten Arbeiten/

Dramaturgie und Inszenierung

(Q I, einjähriger Grundkurs, zwei Semester)

- Theorie des Theaters und Analyse mindestens einer realen Theateraufführung
- Themen- und Projektfindung: In Auswahl von Themen und in der Entwicklung von Figuren werden Ideen für Spielvorlagen ausgearbeitet, die im Laufe des Schuljahres zu einer Gesamtpäsentation verdichtet werden. Dabei können Texte selbst erstellt werden oder es kann nach Dramenvorlagen gearbeitet werden. Sie sind verantwortlich für fachliche Recherchen und lernen, Szenen zu verschriftlichen, zum Beispiel ein Probetagebuch oder ein Portfolio anzulegen oder ein Regiebuch zu verfassen.
- Projekterarbeitung: Aus Ihren Entwürfen entwickelt sich ein Stück, das in intensiven Proben zur Vorführung gebracht wird.
- Projektrealisierung: Vorbereitung und Durchführung eines eigenen Projektes

Theater-Labor/Moderne Theaterformen

(Q2, Prüfungskurs, insgesamt vier Semester, auf Q1 aufbauend)

- Theatrale Inhalte und spielpraktisches Handeln, Grundfertigkeiten aus den ersten beiden Semestern werden vertieft – auch hier ist eine kleinere Projekterstellung vorgesehen.
- Theoretische Exkurse in (post)moderne Theaterformen und die Auseinandersetzung mit zeitgenössischen SchriftstellerInnen und aktuellen Inszenierungen, die beispielsweise in Wolfsburg oder Braunschweig besucht werden, erweitert Ihr prüfungsrelevantes Wissen über das kulturelle Theaterleben in Vergangenheit und Gegenwart.

Welche Leistungen sind zu erbringen?

- Leistungsbewertung: Gewichtung 70% mündliche Leistung
30 % schriftliche Leistung
- Die mündliche Note setzt sich aus vor allem aus Spielpraxis (Einzel- und Gruppenarbeiten), Übernahme von Verantwortung in der Gruppe (Feedback-Kultur und organisatorische Mitarbeit) und Beteiligung in den theatertheoretischen Stunden zusammen. **Im Grundkurs findet eine in der Regel zweistündige Klausur pro Semester statt (schriftliche Leistung). Es wird pro Semester eine spielpraktische (SPI/SP2/P) oder eine theoretisch-analytische Klausur (T) geschrieben. (Klausurformate ⇨ Schaubild).**
- Wird DSP als einjähriger Grundkurs gewählt, sind beide Halbjahre in die Abiturbelegung einzubringen.
- Wird Darstellendes Spiel aber als mündliches Abiturprüfungsfach gewählt, werden in der Q1 drei Klausuren (zwei im ersten, eine im zweiten Halbjahr) und in der Q2 zwei Klausuren geschrieben. Dabei müssen insgesamt zwei theoretisch-analytische Klausuren (T) geschrieben werden. (Klausurformate ⇨ Schaubild).

A 2.1 Klausurformate

Im Folgenden finden sich Aufgabenstellungen, die jeweils vier unterschiedliche Klausurformate ausgehend von jeweils einem **Gestaltungsmittel**, einem **Thema**, einem **Text** und einer **Theorie / Programmatik** exemplarisch aufzeigen.

Format Ausgangspunkt	Spielpraktische Klausur mit praktischem Schwerpunkt SP 1	Spielpraktische Klausur mit theoretischem Schwerpunkt SP 2	Projekt- bzw. produktionsbegleitende Klausur P	Theoretisch-analytische Klausur T
Gestaltungsmittel	Erarbeitung einer Bewegungssequenz zu vorgegebener Musik	Zusammenstellung von Formationsbausteinen zur Vorarbeit einer Bewegungschoreografie	Umsetzung eines Konzepts: Erstellung eines Videos zum Gestaltungsmittel „ Bewegung “	Erörterung eines Texts zum Gestaltungsmittel „ Bewegung “
Thema	Szenische Gestaltung eines nicht-dramatischen Textes zum Thema „ Jugend “	Szenenentwurf zum Thema „ Jugend “	Projektarbeit zum Thema „ Jugend “ unter Berücksichtigung des Raumes	Analyse einer Aufführung und einer Karikatur zum Thema „ Jugend “
Text	Szenische Umsetzung der ersten Szene der dramatischen Vorlage „ Frühlings Erwachen “	Erstellung eines Inszenierungskonzepts der dramatischen Vorlage „ Frühlings Erwachen “	Gestaltung eines Plakats für die dramatische Vorlage „ Frühlings Erwachen “	Analyse einer Theaterkritik zur Uraufführung der dramatischen Vorlage „ Frühlings Erwachen “
Theorie / Programmatik	Einarbeitung der Elemente des epischen Theaters ; Szenische Umsetzung einer Szene aus einer dramatischen oder nicht-dramatischen Vorlage	Elemente des epischen Theaters ; Erstellung und Präsentation eines Inszenierungskonzeptes einer dramatischen Vorlage	Projektarbeit zum Thema „ Episches Theater/Verfremdung “ - Plakate, Spruchbänder, Projektionen als V-Effekt	„ Die Straßenszene als Grundmodell für episches Theater “; Analyse eines theoretischen Textes von Brecht

Wie sieht die mündliche Abiturprüfung aus?

Die Prüfung setzt sich aus zwei Teilen zusammen:

I. Teil: Spielpraxis mit Reflexion:

Nach einer Vorbereitungszeit von ca. 45 bis 60 Minuten erfolgt ein spielpraktischer Prüfungsteil, der aus einer Gestaltungsaufgabe und eine sich an die Ergebnispräsentation direkt anschließenden kurze Reflexion über die Aufgabenlösung und die verwendeten Lösungsstrategien besteht (Dauer ca. 20-30 Minuten).

Dieser Aufgabenteil kann als Gruppenlösung von maximal drei Personen erarbeitet werden, wobei Einzelleistungen feststellbar sein müssen

2. Teil: Prüfungsgespräch: Semesterübergreifendes Gespräch (20-30 Minuten)

Es kann auch eine Präsentationsprüfung abgelegt werden.

Wo kann ich mich informieren?

<https://bildungsportal-niedersachsen.de/unterricht-mehr/unterrichtsfaecher/darstellendes-spiel>

<https://thgwob.de/faecher/kultur/darstellendes-spiel-am-thg/>