

## Warum ist Theater eine Kunst? Kaja Plate



Ein Hubschrauber fliegt, stürzt ab und die Polizei kommt mit Sirenen zum Einsatzort. Ein Mädchen fährt mit einem Einkaufswagen durch einen Laden und gleichzeitig mit einem Rasenmäher über eine Wiese und all das findet auch noch in einem einzigen Raum statt. – Wie kann das sein?

Das funktionierte im Gloriatheater in Bad Säckingen bei einer Vorlesung der Kinderuni Hochrhein, die am 21.11.2018 stattfand. Martin Frank leitete unter dem Thema „Warum ist Theater eine Kunst“ die 3. Vorlesung der Kinderuni.

Martin Frank arbeitet als Regisseur im Theater in Basel und hat schon Opern wie *Sigurt der Drachentöter - The Killer in me is the Killer in you, my love – Das Traumfresserchen* und *Das Schaf* inszeniert. Er arbeitet auch als Theaterpädagoge und bringt Schülern die Welt des Theaters näher.

Er spielte auf der Bühne mit Kindern aus dem Publikum kleine Theaterszenen, bei denen die Kinder immer wieder Fragen beantworten durften und regen Anteil an seinem spannenden Vortrag nahmen. Er zeigt ihnen zum Beispiel, wie man imaginär einen Ball in eine Tüte wirft oder wie man imaginär einen Schlüssel aus einem Treppenhaus herunterwerfen lässt. Er spielte ebenfalls vor, wie man ein imaginäres Buch aus dem Bücherregal nimmt. Die Kinder konnten

fleißig raten und lernen.

Trotz dieser vielen kleinen Schauspieleinheiten vermittelte Martin Frank auch etwas Theorie. „Theater funktioniert nur, wenn mindestens zwei verschiedene Sachen beziehungsweise Meinungen gesehen/ geäußert werden.“ Deshalb muss mindestens ein Schauspieler auf der Bühne stehen und zwei Zuschauer zuschauen. Diese Aussage von Manfred Weckwerth erklärte Martin Frank den Kindern und fesselte sie so bis zum Ende der Vorstellung, dass am Schluss nicht mal mehr Zeit für Fragen blieb.

Hast du Lust noch mehr spannende Vorträge zu hören, dann schau doch mal bei uns in der Kinderuni vorbei.



**Hier erklärt Martin Frank einer Studentin wie sie den anderen Studenten einen Einkaufswagen pantomimisch vorspielen kann.**