

RICHTLINIEN

Für den Einsatz und
Umgang mit
szenischer Gewalt
und
Kampfchoreografie
bei live
Performances

RICHTLINIEN KAMPFCHOREOGRAFIE

Die folgenden Rahmenrichtlinien beschreiben die Einbindung und den Einsatz der Kampfchoreografie über den gesamten Produktionsprozess.

Die Kampfchoreografie fördert mit ihrer spezifischen Fachexpertise die körperliche und psychische Unversehrtheit der Produktions-teilnehmenden beim Einsatz von szenischer Gewalt. Diese umfasst eine realistische Risikoeinschätzung und Risikominimierung in der Konzeptionsphase, vor und während der Proben sowie für den weiteren Spielbetrieb.

1. AUFGABEN DER KAMPFCHOREOGRAFIE:

1.1. Führen eines **Konzeptionsgesprächs** und Herstellen einer Schnittstelle zu den leitenden und eingebundenen Gewerken (Regie, Ausstattung, Kostüm, Bühnenbild, Requisite / Rüstmeisterei, Technik, Ton, Licht, SFX, Pyrotechnik, Darstellende).

1.2. Direktes oder indirektes Feststellen des **Status Quos der Spielenden** bezüglich Vorerfahrungen, Erkrankungen, Schwangerschaften, Verletzungen etc..

1.3. **Unterweisen in Regeln, Prinzipien und Risiken des Bühnenkampfs.** Dies beinhaltet das Einführen von Consent-Regeln für Berührung und das Einführen eines Codeworts für Stop/Abbruch.

1.4. Planen und Durchführen der **Proben inkl. Bühnenproben** (in Absprache mit Regie und Dispo).

1.5. Abklären des Notfallplans, der Ersthelfenden sowie der **Notfalllogistik** – sowohl für die Probenzeit als auch für den Spielbetrieb im Abenddienst!

1.6. Produktionsabhängiges Durchführen eines spezifischen **Warmups und Cooldowns.**

1.7. Vermitteln und Wiederholen **spezifischer Bühnenkampftechniken** zur korrekten Waffen- und Ausrüstungshandhabung.

1.8. Insgesamt **Klären der Verantwortlichkeiten**, auch bezüglich Pflege und Prüfung der Waffen und Ausrüstung. Bei der Wahl der Waffen / Ausrüstung ist die Funktion der Kampfchoreografie unbedingt beratend, nicht verantwortlich.

RICHTLINIEN KAMPFCHOREOGRAFIE

1.9. Erstellen eines **Fight Calls** (Vorlauf Kämpfe) für die Endproben und den Spielbetrieb zur Weitergabe an die Dispo.

1.10. Für die Dauer des Spielbetriebs: Ernennen und Etablieren des **Fight Captains** oder eines **Fight Teams**. Hier ist ggf. Budgetierung durch die Produktionsstätte nötig.

FIGHT CALL

Der **Fight Call** ist bei Produktionen mit szenischer Gewalt der zwingend zu disponierende, notwendige körperliche Vorlauf jeder Vorstellung. Er beginnt mit den Endproben und begleitet die Ausführenden über die Vorstellungszeit. Ein Fight Call umfasst ein Warmup, einen technischen und einen im Tempo gesteigerten Durchlauf der gesamten, oder der von der Kampfchoreografie ausgewählten Teile der Kampfszene(n). Der **Fight Captain** leitet den Fight Call und stellt sicher, dass die Choreografie im Spielbetrieb sicher, technisch und rhythmisch korrekt ausgeführt wird.

Hinweise Fight Call:

Der körperliche Vorlauf der durch die Choreografie festgelegten Kampfszenen sollte möglichst im vorgesehenen Bühnenraum stattfinden.

Er umfasst:

Check-In Sicherheit prüfen, Fehler melden (Menschen, Waffen, Raum)

Aufwärmen (ein auf die Produktion abgestimmtes Warmup)

Relevante Kampfszenen - 1x technischer Durchlauf, 1x gesteigertes Tempo (Kann in Abhängigkeit zur jeweiligen Produktion von der Choreografie geändert werden).

Check-Out Nach der Vorstellung ggf. kurzes Ausdehnen und Gelenkpflege.

Der Fight Captain, oder das Fight Team leitet den Fight Call und stellt sicher, dass die Techniken korrekt und der Rhythmus der Choreografie eingehalten werden. Der Fight Captain / Fight Team koordiniert in Absprache mit der Produktionsstätte den Transfer der Waffen.

RICHTLINIEN KAMPFCHOREOGRAFIE

2. PRODUKTIONSSTÄTTE & KAMPFCHOREOGRAFIE

2.1 Die Kampfchoreografie steht der Produktionsstätte beratend zur Seite, um die Arbeitssicherheit der Ausführenden und das künstlerische Gelingen der Produktion möglichst sicherzustellen.

Dies umfasst ein Informations- und Mitspracherecht hinsichtlich folgenden Gewerken:

- a) Kostüm (Schuhe, weite/enge Hosen, Ärmel, Mäntel, Schmuck)
- b) Maske (Perücken, Blut, Schleim, oä.)
- c) Licht, Technik, SFX (Gegenlicht, Strobo, Nebel, Pyro, usw.)
- d) Bühnenbild (Raumwege, Boden, hohe Aufbauten, Drehbühnen, usw.)
- e) Regie (Waffenwahl, Raumwege, Einsatz gefährlicher Techniken)
- f) Waffenmeisterei (Wahl der Waffen, Qualität u Gewicht der Waffen, Probewaffen, Wechselklingen, Wartung und Pflege der Waffen und Ausrüstung). Vgl. 2.2
- g) Schauspiel: Unsichere Technik, mangelnde körperliche oder psychische Belastbarkeit, oder Kooperation der Ausführenden.

Sollten Schwierigkeiten / Komplikationen auftreten, wird durch die Choreografie gewarnt, ggf. eine Alternative unterbreitet und in letzter Instanz ein **Vetorecht** durchgesetzt, d.h. der Kampf nicht freigegeben. Sollte das Vetorecht nicht durchgesetzt werden können, behält sich die Choreografie vor, eine schriftliche Risikobewertung zu erstellen, die von der Bühne zu unterzeichnen ist. Sind alle Punkte zur Zufriedenheit erfüllt, wird der Kampf durch die anwesende Choreografie meist zur HP1 (AMA) freigegeben.

Unterschrift Kampfchoreografie

RICHTLINIEN KAMPFCHOREOGRAFIE

3. DIE PRODUKTIONSVERANTWORTLICHEN STELLEN FOLGENDES SICHER:

3.1 Die Kampfchoreografie zur Konzeptionsprobe einzubestellen. Falls die Choreografie zu einem späteren Zeitpunkt hinzugerufen wird, ihr schnellstmöglich alle notwendigen Unterlagen (Bühnenbild, Kostüm, Kontakt zur Produktionsleitung, Notfalllogistik) zur Verfügung zu stellen.

3.2 Die Kampfchoreografie über etwaige Konzeptionsänderungen rechtzeitig zu informieren und ggf. das Honorar und den Probenumfang anzupassen.

3.3 Der Kampfchoreografie für die Proben einen freien, sauberen, ausreichend großen Arbeitsplatz zur Verfügung zu stellen.

3.4 Den Kampfproben und Trainings ausreichend Probezeit mit den Beteiligten einzuräumen. Das umfasst auch die choreografischen Proben mit mindestens zwei Bühnenproben in Kostüm, Bühnenbild und original Waffen.

3.5 Den Ausführenden passende Probekleidung zu Verfügung zu stellen (bspw. Schuhe, Socken, Unterwäsche, Trainingshose, T-Shirt, Handtuch).

3.6 Der Kampfchoreografie die nicht exklusiven, uneingeschränkten Nutzungsrechte an den offiziellen Pressebildern und -videos zu übertragen. Ebenso der Kampfchoreografie das entsprechende Material zur Verfügung zu stellen.

3.7 Der Kampfchoreografie die Möglichkeit einzuräumen, eigenes Film- und Fotomaterial zu erstellen. Stand AMA.

3.8 Die Kampfchoreografie in allen öffentlichen Materialien (Print, online, usw) namentlich und mit vereinbarter Positionsbezeichnung aufzuführen. Dies gilt auch für Wiederaufnahmen.

3.9 Für die Endproben und den Vorstellungsbetrieb in Absprache mit der Choreografie einen Fight Call (kämpferischen Vorlauf) inklusive ausreichendem Warmup zu disponieren. Dieser gilt auch bei Gastspielen außer Haus.

3.10 Wiederaufnahmeproben in Absprache mit der Choreografie, oder einer von ihr benannten Instanz zu disponieren. Das gilt auch für Umbesetzungen innerhalb des Fight Calls.

RICHTLINIEN KAMPFCHOREOGRAFIE

3.11 Die Verantwortung für die Waffen zu übernehmen. Die Waffenmeisterei ist verantwortlich für die Waffen und übergibt die Waffen - NICHT die Choreografie. Die Choreografie kann Empfehlungen aussprechen und Sichtkontrollen durchführen - haftet aber nicht für die verwendeten Waffen.

3.1.1 Die Rüstmeisterei / Ausstattung der Produktionsstätte übernimmt folgende Aufgaben:

3.1.2 Unterweisen der Ausführenden in korrekte Waffen- und Ausrüstungshandhabung. Dazu gehören auch Rüstungen, Körperpanzerungen, Schusswaffen. Insgesamt Klären der Verantwortlichkeiten, auch bezüglich Pflege und Prüfung der Waffen und Ausrüstung.

3.2.2. Vereinbaren einer Logistik zwischen Verwahrung und Gebrauch der verwendeten Probenwaffen und Originalwaffen. Standard: Die Rüstmeisterei / Ausstattung übergibt die Waffen / Ausrüstung, nicht die Kampfchoreografie. Die Kampfchoreografie handelt beratend, nicht verantwortlich. Sie kann eine ggf. dokumentierte Sichtkontrolle durchführen.

3.2.3 Die Waffen im Proben- und Vorstellungsbetrieb regelmäßig zu prüfen und reinigen. Die Waffen / Klingen ggf. auszutauschen, oder fachgerecht zu reparieren.

3.2.4 Die Waffen zu Beginn des Fight Calls und am Ende der Vorstellung verantwortlich zu verwahren und den Ausführenden rechtzeitig zu den Proben und Vorstellungen auszuhändigen.

UNTERSCHRIFT Produktionsleitung

UNTERSCHRIFT Ausstattung / Rüstmeisterei

RICHTLINIEN KAMPFCHOREOGRAFIE

4. DIE AUSFÜHRENDEN STELLEN FOLGENDES SICHER:

4.1 Gesund und ohne die Physis und Psyche beeinträchtigende Mittel (Drogen, Alkohol, Medikamente) auf den Proben und zu den Vorstellungen zu erscheinen.

4.2 Den Anweisungen der Choreografie Folge zu leisten.

4.3 Pünktlich zu den Proben und zum Fight Call zu erscheinen.

4.4 Die festgelegte Choreografie weder vom Rhythmus noch von den Techniken zu verändern.

4.5 Die verwendeten Waffen und Ausrüstung vor jeder Vorstellung zu prüfen und ggf. Ersatz, Reparatur der Bühne zu melden.

4.6 Einen sorgsamen und verantwortlichen Umgang mit den Spielpartner:innen, der Choreografie und den Waffen zu wahren.

UNTERSCHRIFT SPIELENDEN
