

Spiel mit dem Requisit

Training

- Stäbe
Alle bekommen einen Gymnastikstab, gehen durch den Raum und werfen sich nach Blickkontakt die Stäbe gegenseitig zu mit zunehmender Steigerung des Tempos.

Die Mitspielenden stehen im Kreis und werfen sich gegenseitig die Stäbe zu. Die Abfolge ist nicht festgelegt. Sie ergibt sich durch Blickkontakt, da nur jeweils ein Paar zur Zeit die Stäbe wechselt. Volle Konzentration der gesamten Gruppe ist wichtig.

- Tasten

Alle sitzen im Kreis, mit dem Rücken nach innen, die Hände auf dem Rücken. Die Spielleitung läßt nacheinander Gegenstände mit unterschiedlichen Formen und Oberflächenstrukturen herumgeben. Jede/r ertastet den Gegenstand und gibt ihn weiter. Am Ende werden alle Gegenstände in der Mitte des Kreises zur Besichtigung aufgebaut. Während der Übung darf nicht gesprochen werden.

Variation als Paarübung:

○ A ist der/die Blindenführer/in, B blind. A führt B durch den Raum und läßt ihn/sie unterschiedliche Gegenstände und Materialien im Raum ertasten.

- Stuhl

Alle sitzen auf Stühlen im Kreis, nacheinander nehmen die Mitspielenden eine unterschiedliche Position auf und auch unter dem Stuhl ein. Dabei sind zwanzig Varianten leicht zu finden, von Arten und Unarten, Posen und Balanceakten.

Das Spiel mit dem Requisit

Die einfachste und wohl auch sinnvollste Übersetzung des Wortes „Requisit“ ist „Spielgegenstand“. Denn der Gegenstand ist nicht um seiner selbst willen auf der Bühne, er hat vielmehr die Aufgabe, auf seine Art das Spiel zu bereichern – durch seine Form, seine Farbe, sein Material, auch durch seinen Klang. Beispiele dafür sind das Klingeln der Gläser, das Scheppern der Milchkanne oder das Klirren der Ketten. Die Wirkungen des Gegenstandes geben ihm seine Eigenheit. Sie übernimmt ihren Part im Spiel; das gilt für ein Kreuz ebenso wie für eine Flasche. Der Gegenstand ist andererseits ein Ding, mit dem gespielt wird. Das Requisit wird zum Spielpartner, der das Spiel mitbestimmt. Ob beispielsweise eine Figur mit einer Sekt- oder einer Milchflasche auf die Bühne kommt, und wie sie mit ihr umgeht, läßt beim Publikum unterschiedliche Erwartungen in bezug auf die Figur aufkommen. Denn alles, was auf der Bühne steht, hat seine Bedeutung, so auch jeder Gegenstand. Wir wollen nun untersuchen, welche Aufgabe ihm in unserem Spiel zukommt und welche Funktionen er übernehmen kann.

Versuch: Vorstellen eines Gegenstandes

Alle sitzen im Kreis, in der Mitte stehen eine Plastikeinwegschüssel, ein Porzellanteller mit Dekor und ein grober Steingutteller (oder ein Sektglas, Bierhumpen, Plastikbecher). Die Mitspielenden beschreiben, woran sie diese Gegenstände erinnern, in welchem Zusammenhang sie Verwendung fin-

den können. Die verschiedenen Äußerungen werden deutlich machen, daß jeder Gegenstand Signale aussendet, die vom Betrachter automatisch entschlüsselt werden. So wird ein Porzellanteller genauso wenig in einer Imbißbude zu finden sein wie ein Steingutteller auf einem eleganten Empfang. Das zeigt, wie wichtig Sensibilität bei der Auswahl der Gegenstände ist.

Erprobung: Beziehung des Spielenden zum Gegenstand

Auf dem Boden liegen Einkaufstüten verschiedenster Art, von der verknüllten Plastiktüte eines Supermarktes bis zur eleganten Tragetasche eines Modegeschäftes. Es werden zwei Gruppen gebildet, alle suchen sich eine Tüte und überlegen sich, welche Figur sie mit dieser Tüte darstellen wollen. Nacheinander geht jede/r, in Haltung und Gangart seiner Figur, einzeln ohne den Gegenstand abwechselnd von links und rechts auf die Bühne und nimmt eine, seiner Figur entsprechende Haltung ein, so daß zum Schluß ein Tableau in der Mitte der Bühne entsteht. Danach wird der Vorgang mit dem Gegenstand wiederholt.

Die zuschauende Gruppe äußert sich jeweils zu der Wirkung der einzelnen Figuren. Dabei wird deutlich werden, daß der Gegenstand die Figuren noch stärker charakterisiert. Er verdeutlicht, was für eine Figur dargestellt wird. Der Gegenstand hilft dem Spielenden, die eigene Rolle deutlich zu machen. Er unterstützt das Spiel und wird so zum Mit-Spieler. Dabei werden die Spielenden gemerkt haben, daß jeder Gegenstand optische, haptische und akustische Qualitäten hat: Eine Plastiktüte fühlt sich anders an und gibt andere Geräusche ab als eine

Papiertüte oder gar eine Tüte aus Stoff.

Damit sind wichtige Eigenschaften des Requisites erkannt: es ruft aufgrund seiner Eigenheit (Form, Farbe, Material, Klang) beim Betrachtenden Gedanken und Empfindungen wach. Diese hängen wiederum vom jeweiligen Erlebnispotential ab, ob und inwieweit er/sie in der Lage ist, aufgrund von Psyche, Erlebnissen, Herkunft, Bildung usw. die Aussage des Gegenstandes zu „lesen“. Deshalb ist es nicht gleichgültig, wie das Requisit beschaffen ist, das im Spiel eingesetzt wird. Im Gegenteil: Die Auswahl der Requisite kann nicht sorgsam genug sein, da es das Spiel verdeutlicht, steigert oder auch unklar werden läßt.

Erprobung: Requisit und Empfindung

Die Spielleitung schreibt auf je einen Zettel unterschiedliche Nachrichten, z. B. eine polizeiliche Verwarnung, eine Todesnachricht, einen Liebesbrief, einen Lottogewinn, einen Abschiedsbrief oder ein schlechtes Zeugnis. Alle Mitspielenden erhalten einen Briefumschlag. Sie sollen nun versuchen, die Empfindung zu spielen, die sie beim Erhalten und dem Lesen dieser Nachricht verspüren. Dabei sollen sie sich nicht zu schnell für eine Lösung entscheiden, sondern das Requisit (Briefumschlag) zunächst durch Tasten, Riechen, Herstellen von Geräuschen näher kennenlernen. So können sie die Möglichkeiten des Gegenstandes genauer erkunden. Die Spielenden zeigen ihre Lösung, die Zuschauenden sagen, was sie wahrgenommen haben und versuchen so, die Nachricht zu entschlüsseln.

An diesen Szenen wird deutlich, daß allein das Öffnen eines Briefes die

innere Verfassung einer Figur zeigen kann. Dies wird nur glaubhaft sein, wenn die Spielenden aus ihrer Körpermitte heraus agieren und sich bemühen, gängige Klischees zu umgehen.

Das Requisit als Gegenspieler

Auch in der folgenden Übung ist das Requisit Spielpartner, nur wird ein anderer Umgang mit dem Gegenstand untersucht.

Ein verändertes Spiel mit dem Requisit ergibt sich, wenn wir den Gegenstand im wörtlichen Sinne als etwas, was einem entgegensteht, auffassen. Diese Möglichkeit benutzen z. B. *Charly Chaplin* und auch *Samuel Beckett*, wenn sie in ihren Produktionen die „Tücke des Objekts“ zum Gegenstand im doppelten Sinne werden lassen. (siehe Karikatur von *Fritz Wolf*, S. 35.)

Erprobung: Requisit als Gegenspieler

Zwei Gruppen bekommen den Auftrag, kleine Szenen mit Gegenständen zu erarbeiten, z. B. mit Koffern, Stühlen, Ofenrohren, Schläuchen, Regenschirmen, Stäben, Notenständer. Diese sind dann Gegenspieler. So könnte das Aufstellen eines Notenständers, das Zusammensetzen eines Ofenrohrs, das Schließen eines Koffers der Figur zum Verhängnis werden – in komischer, grotesker oder sogar in tragischer Weise.

Das Requisit als Metapher

Wie läßt sich die Realität eines Gegenstandes in übertragener Bedeutung ins Spiel bringen? Während bei den vorangegangenen Betrachtungen über den Gegenstand die genaue Entsprechung des Requisites zur Szene die Qualität des Spiels ausmacht, wird in diesem Fall die phantasievolle, aber überzeugende Umwandlung oder

„Übersetzung“ eines Gegenstandes die Qualität des Spiels bestimmen.

Versuch: Spiel mit dem Tuch

Alle Mitspielenden sitzen im Kreis. In der Mitte liegt ein ca. drei mal sechs Meter langes Tuch. Zunächst wird gemeinsam das Tuch betrachtet. Wem eine Handlung einfällt, geht in die Mitte und führt sie vor. Danach zeigt ein anderer seine Idee. Auch zwei Personen gleichzeitig können etwas vorführen. Während der ganzen Zeit darf nicht gesprochen werden.

Die Spielleitung notiert sich die einzelnen Spielideen, z. B.: Beutel, Fluß, Schleppe, sorgfältig zusammengelegtes Stoffpaket, Schwebebalken, Schlange, Sonnenmatte. Am Ende trägt sie vor, was sie gesehen hat. Im gemeinsamen Gespräch wird nun geklärt, in welcher Weise das Tuch benutzt wurde und welche Beziehung die Figur zu dem Tuch hatte. Damit die Übersetzung auch wirklich funktioniert, sollte besondere Sorgfalt auf die Erforschung der optischen und akustischen Qualität der einzelnen Objekte gelegt werden.

Erprobung: Requisit als Metapher

Mit Umzugskartons soll eine kleine Szene entworfen werden, in der dieser Gegenstand, auch in der Mehrzahl, als Metapher eingesetzt wird (z. B. als Rüstung, Mauer, Tunnel, Haus, Bienewaben, Boot). Die Vielfalt der Umdeutungen führt gerade bei dieser Erprobung zu verblüffenden Wirkungen. Für alle Erprobungsübungen gilt, daß sie sich, – genauer ausgearbeitet, – gut für eine kleine Arbeitspräsentation eignen.

Das zeichenhafte Requisit

In der Praxis kommt es vor, daß Gegenstände nicht real im Spiel erschei-

Aus rechtlichen Gründen wird hier die Karikatur nicht wiedergegeben. Stattdessen empfehlen wir das folgende You-Tube-Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=2jhw5eBsCVA>



Fritz Wolf: „Kein Platz an der Sonne“. Karikatur im „Stern“.

nen können, weil sie nicht beschafft werden konnten. Deshalb werden sie nur angedeutet. Dabei handelt es sich um Gegenstände, die – aus Pappe oder Styropor ausgeschnitten und bemalt, – einen Gegenstand bezeichnen. Hier bleibt vom Gegenstand nur die Signalwirkung übrig. Solche Requisiten eignen sich besonders für stark überzeichnete Szenen. Im Kabarett, aber auch im Kindertheater kann gerade diese Form der Gegenstände einen besonderen Charme entwickeln, der die Naivität des Spiels unterstreicht. Das Requisit wird dann von überzeugender Wirkung sein.

Requisit – Raum und Zeit

Wenn der Gegenstand als Mitspieler anerkannt wird, müssen ihm auch die gleichen Möglichkeiten wie den anderen Mitspielenden zugebilligt werden, daß heißt, auch ihm müssen Raum und Zeit zur Verfügung stehen.

● Versuch 1:

Ein Stuhl wird an verschiedenen Stellen der Bühne placiert, genauso wie schon die Spielenden im Raum (vgl. S. 26 ff.). Auch beim Stuhl werden ähnliche Wirkungen erreicht.

● Versuch 2:

Ein Stuhl steht in der Mitte auf der Bühne. Mit Aufgehen des Vorhangs kommt ein/e Spieler/in und setzt sich

auf den Stuhl, oder er/sie wartet mindestens 15 Sekunden, bevor er/sie die Bühne betritt und sich auf den Stuhl setzt. Dabei bietet es sich an, ihn/sie in verschiedenen Tempi und Gangarten (schleichen, stürzen, schlendern) auf die Bühne kommen zu lassen.

Die Wirkung der Vorgänge ist sehr verschieden. Während im ersten Fall das Publikum kaum die Möglichkeit hat, den Gegenstand wahrzunehmen, wird ihm im zweiten Fall Zeit und Ruhe gelassen, den Stuhl zu betrachten. Zudem entsteht hier bei den Zuschauern eine Erwartungshaltung, gerade weil sie die Zeit haben, den Stuhl in Beziehung zu seinem Umfeld zu sehen. Erst durch die Zeit hat der Gegenstand die Möglichkeit, sich in seiner Eigenheit zu präsentieren und auch den Verlauf der Szene zu bestimmen.



Wort, Bewegung und Raum

Training

● Zwerchfellatmung

Alle Mitspielenden sitzen mit angezogenen Knien auf dem Boden, den Kopf auf die Knie gelegt, und konzentrieren sich auf ihre Atmung.

● Atemstützübung

Alle stehen im Raum, atmen tief aus, in diesem Zustand so lange wie möglich verharren, dann erst tief einatmen verharren – und atmen. Wiederholen.

Variation: nach dem Ausatmen Bauch- und Darmmuskulatur zusammenziehen, entspannen und wieder einatmen.

● Kutscher

Die Mitspielenden hocken in gebeugter Haltung, vergleichbar einem Kutscher, der auf seinem Bock sitzt. Sie atmen langsam ein, atmen aus auf den Konsonanten „f“. Atmen ein, atmen aus auf „p, t, k“. Wiederholung der Übung.

● Begrüßung

Alle gehen durch den Raum. Wenn sich Mitspielende begegnen, begrüßen sie sich, indem sie den eigenen Körper von Kopf bis Fuß durchschütteln und dazu einen Umlaut wie z.B. „huuuuaahhh“ von sich geben.

● Silbenreise

Alle stehen im Kreis. Die Spielleitung reißt den rechten Arm bis in Hüfthöhe nach vorne, stößt die Silbe „ma“ aus, läßt den Ton weiterklingen und wendet dabei den Arm seinem rechten Nachbarn zu. Dieser nimmt die Silbe, den Ton und die Bewegung auf und gibt sie an den nächsten weiter. Wenn der Ton beim dritten Spieler angekommen ist, schickt die Spielleitung in

gleicher Weise die Silbe „me“ auf die Reise. Es folgen entsprechend „mi“, „mo“, „mu“.

● Persische Pflirsiche

Alle gehen leicht gebeugt, die Arme vor dem Körper verschränkt, als trügen sie viele Früchte. Auf Klatschzeichen schleudern sie den rechten Arm hoch in die Luft und rufen: „Persische Pflirsiche“, „Persische Pflirsiche“. Wiederholung der Übung, dann kleinere Bewegung, flüsternd: „Persische Pflirsiche“. Wiederholung mit lautem Ton usw.

● Namen nennen

Alle gehen durch den Raum. Die Spielleitung sagt an: Sprich deinen Namen neutral in gemäßigter Lautstärke. Sprich ihn wütend, laut, drohend, zerknirscht, zärtlich, weinerlich und wieder neutral. Finde zu den einzelnen Klangfarben eine entsprechende Körperhaltung. Steigere sowohl die Artikulation wie auch die Haltung ins Große hinein, verkleinere sie wieder.

● Sommernachtstraum

Die Spieler gehen durch den Raum. Die Spielleitung gibt folgenden Text in die Gruppe.

„Ich lieb dich nicht. Verfolge mich nicht mehr. Du ziehst mich an, hartherziger Magnet.“

Auf Klatschzeichen bleiben alle wie angewurzelt stehen. Die Spielleitung fordert einen Spieler (A) auf, die ersten zwei Zeilen im Gehen zu sprechen. Eine zweite Spielerin (B) soll nun A folgen, dabei die letzte Zeile sprechend. A tickt eine/n anderen Spieler/in (C) an, A bleibt stehen, C übernimmt den Text von A. B tickt D an. Es gibt neue Verfolgungen mit

demselben Text. Tempo, Bewegung und Haltung werden dabei ständig verändert. Das Spiel geht so lange, bis alle dran waren.

Variation in slow motion.

● Bärenjagd

Alle stehen in lockerer Haltung im Kreis. Die Gruppe wiederholt den Text und die Bewegungen der Spielleitung:

Spielleitung: „Wir gehen heute auf Bärenjagd.“

Er marschiert.

Die Gruppe wiederholt.

Spielleitung: „Und wir haben gar keine Angst.“

Dazu marschieren.

Die Gruppe ...

Spielleitung: „Denn wir haben ein Messer.“

Pantomimisches Zeigen des Messers.

Die Gruppe ...

Spielleitung: „Und ein Gewehr.“

Pantomimisches Zeigen des Gewehrs.

Die Gruppe ...

Spielleitung: „Hu, was ist das?“

Erschreckt stehenbleiben.

Die Gruppe ...

Spielleitung: „Ein Wald.“

Die Gruppe ...

Spielleitung: „Da können wir nicht drüber.“

Weit ausladende, entsprechende Bewegung.

Die Gruppe ...

„Da können wir nicht drunter.“

Entsprechende Bewegung.

Die Gruppe ...

„Da müssen wir durch!“

Ausgestreckter Arm mit erhobenem Daumen.

Die Gruppe ...

Spielleitung und Gruppe schleichen durch den Kreis (Wald) zur gegenüberliegenden Seite und rufen zum Gehrhythmus: „Knack, knack, knack, knack...“

Die Gruppe ...

Spielleitung dreht sich zur Kreismitte:

„Geschafft!“

Die Gruppe ...

Spielleitung: „Wir gehen heute auf...“

Text und Bewegung wie oben bis „Hu, was ist das?“

Spielleitung: „Ein Sumpf.“

Die Gruppe ...

Spielleitung: „Da können wir nicht drüber.“... (wie oben)

Die Gruppe ...

Spielleitung wadet durch den Kreis (Sumpf): „Kniesch, knatsch, kniesch, knatsch...“

Spielleitung: „Geschafft!“ (s. o.)

Spielleitung: „Wir gehen heute auf...“ (wie oben)

Spielleitung: „Ein See.“

Spielleitung: „Da können wir nicht drüber.“... (wie oben)

Spielleitung schwimmt durch den Kreis (See): „Plitsch, Platsch, plitsch, platsch...“

„Geschafft!“

Spielleitung: „Wir gehen heute...“

„Eine Höhle.“

„Da können wir nicht drüber.“

„Da können wir nicht drunter.“

„Da müssen wir rein.“

Alle zusammen gehen in die Mitte des Kreises, Hände vor die Augen haltend. In der Mitte des Kreises, eng zusammen, ertasten sie die anderen Spielenden.

Spielleitung: „Es ist weich.“ Die Gruppe ...

„Es ist warm.“ Die Gruppe ...

„Es ist pelzig.“ Die Gruppe ...

„Hu, der Bär!“ Die Gruppe ...

Die Gruppe läuft auseinander und dann in den Kreis zurück.

Spielleitung: „Zurück durch den See - plitsch, platsch.“

„Zurück durch den Sumpf - kniesch, knatsch!“

„Zurück durch den Wald - knick, knack!“

„Geschafft!“

Ende (mdl. *überliefert, Volksmund*)

Wenn es gelingen soll, erfordert dieses Spiel äußerste Konzentration, kindliche Hingabe und philosophische Heiterkeit. Dies ist eine der schönsten Übungen, die sich besonders auch zur Lockerung vor einer Aufführung eignet.

Wort, Bewegung und Raum

Der Einsatz der Stimme, und damit eng verbunden das Sprechen erscheint den Spielenden fast noch selbstverständlicher zu sein als der Einsatz ihres Körpers, weil eine bewußte Auseinandersetzung mit der Stimme, unserem Sprechausdruck im alltäglichen Leben kaum stattfindet und nur selten reflektiert und analysiert wird.

Sprechen ist zugleich auch Sprache. Unsere Sprache ist Ausdruck und Darstellung von Gedanken, Gefühlen und Willensregungen durch Laute und gefügte Worte.

Das Sprechen ist zum einen ein technischer Vorgang, zum anderen muß das Wort in seiner Bedeutung erkannt werden, um es situationsgerecht einzusetzen. Ähnlich wie bei der Körpersprache gilt es, das Empfinden für die eigene Stimme, für das Sprechen und für die Sprache zu entwickeln.

So sehr das Theater von optischen Signalen lebt, seine größte Differenziertheit erreicht es durch die Sprache. Dabei kann es nicht genug sein, einen Text hersagen zu lassen. Mit den vielfältigen Möglichkeiten des Sprechens muß bewußt gestalterisch umgegangen und dadurch der Text lebendig werden. Unsere Aufgabe ist

es also, das Empfinden für die eigene Stimme, für das Sprechen und die Sprache im Hinblick auf den Einsatz im Spiel zu wecken. Es geht nicht darum, bis ins einzelne die technischen Voraussetzungen für das Sprechen zu erkunden, zumal ein wirklich guter Sprechunterricht individuell ansetzt und planvoll, stetig geübt und durchgeführt werden muß, wenn er Erfolg haben soll. Sprechen soll hier vor allem als ein gesamtkörperlicher Vorgang begriffen werden, der immer situationsbezogen ist. Aus der Komplexität Sprechen, Sprache, Körper wählen wir zunächst den akustischen Vorgang aus.

Atmen und Stimme

Die Selbstverständlichkeit, mit der die Spielenden mit der Stimme umgehen, wird, sobald sie sich bewußt mit ihr auseinandersetzen, gehemmt werden. Deshalb ist es wichtig, erste Übungen mit der ganzen Gruppe zu machen und in kleine Schritte zu gliedern. So können Hemmungen eher abgebaut und der komplexe Vorgang einsichtiger werden. Zu Beginn konzentrieren wir uns darauf, das Atmen und die Stimme als Klangerzeuger zu benutzen. Wir setzen also bewußt auf das akustische Signal, um die Spielenden für die vielfältigen stimmlichen Möglichkeiten ihres Körpers zu sensibilisieren. Die folgenden Versuche sollen ihnen zunächst nur den Vorgang des Atmens und Lautbildens erfahrbar machen.

Versuch: Atem und Laut

● Alle laufen im Raum, wenn möglich durch das ganze Gebäude. Sie legen sich flach auf den Boden, Hände auf den Bauch. Dabei kommt es darauf an, nicht aktiv und bewußt zu atmen, sondern den Atem ein- und ausströmen

zu lassen und dem Atemfluß konzentriert zu folgen.

● Nun stehen alle auf, nehmen eine entspannte, aufrechte Grundhaltung ein und atmen gleichmäßig ein und aus. Beim Ausatmen werden die tiefen Vokale a, o, u geformt, danach die hohen Vokale i, ü.

● Jetzt gehen alle durch den Raum. Alle gehen auf Zehenspitzen und formen dabei die Silben „nü - ne - nü - ne...“

Alle setzen den ganzen Fuß fest auf den Boden, die Knie gebeugt, gehen langsam und formen dazu die Silbe „wa - wa - wa...“

Watschelgang, die Arme am Boden schleifen lassen, formen dabei den Vokal „i“ hoch und lang, richten sich auf und stoßen dabei den Vokal „o“ tief und kurz aus.

● Alle bleiben stehen, klopfen sich beim Ausatmen auf den Brustkorb und formen dabei die Vokale.

● Die Mitspielenden werden in vier Gruppen geteilt. Die erste Gruppe sagt die Buchstaben e, ö, o, indem sie versucht, diese Laute möglichst zärtlich zu artikulieren. Die zweite sagt die Buchstaben a, e, i, verächtlich gesprochen. Die dritte Gruppe sagt monoton: ongu-ungu und die vierte wehmütig: i - u. Jede Gruppe spricht zunächst ihren Part vor. Nun läßt sich mit allen ein kleines „Orchester“ aufbauen, indem die Spielleitung dirigierend die vier Gruppen dynamisch steigert, eine Gruppe vorsichtig zurücknimmt, eine andere hervorhebt, zwei Gruppen gegeneinanderstellt usw.

Wichtig bei all diesen Übungen ist, das Atmen und Lautgeben bewußt zu erleben und den Zusammenhang zwischen Körper und Stimme zu erfahren. Was die Sprechtechnik anbetrifft, wollen wir hier nur auf zwei Grundregeln verweisen:

● Es soll möglichst weit vorne gesprochen werden, um die Buchstaben in ihrer Eigenart klingen zu lassen.

● Beim deutlichen Sprechen läßt sich feststellen, daß die Vokale ausgeatmet und die Konsonanten „gekaut“ werden.

Abgesehen davon können in dieser Übungsfolge die Mitspielenden erfahren, wie sich durch einfache Bewegungen der Klang der Vokale verändert und der Brustkasten zum Resonanzkörper wird.

Erprobung: Stimme und Laut als Klangerzeuger

Gruppen mit fünf bis acht Mitspielenden erhalten unabhängig voneinander die Aufgabe, Laute zu produzieren, die die akustische Atmosphäre eines Märchenwaldes, einer Fabrik, eines Hafens aufkommen lassen. Bei der Vorstellung der Ergebnisse dürfen sie selbst nicht zu sehen sein. Das Publikum soll das Thema erraten. Es empfiehlt sich, diese Übung bei der Vorstellung auf Tonband festzuhalten.

Beim Ausprobieren der Laute und beim Abhören des Tonbandes läßt sich erleben, wie reich und vielfältig die Skala der eigenen Lautbildungen ist. Die Aktiven verlieren dabei auch die Scheu, die Stimme zu benutzen und sie sogar für ungewöhnliche Laute einzusetzen. Klangfülle, Klangfarbe, Tonfall, Tonhöhe und Dynamik, die wesentlichen Elemente der Lautbildung, werden hier zum ersten Mal erfahren. Diese Übung läßt sich gut in einem Stück, das solche Stimmungsbilder verlangt, einsetzen.

Versuch: Stimme, Emotion und Bewegung

Alle Mitspielenden gehen durch den Raum, die Spielleitung zählt einen Dreiertakt laut vor, 1 - 2 - 3, (Sprung).

Beim Hochspringen rufen alle laut und kräftig die Silbe „he“. Nach mehreren Durchläufen erfolgt eine neue Anweisung: sie „finden“ einen Baum. Mit kräftigen Bewegungen und dem Ausruf „he“ soll der Baum gefällt werden. (Fester Stand, Bewegung aus der Körpermitte heraus). Als nächstes „treffen“ sie auf eine Katze, heben sie auf und streicheln sie mit der Silbe „he“.

Bei dieser Übung werden die Aktiven feststellen, wie die körperliche Bewegung die Lautbildung stark beeinflusst. Die Silbe „he“ kommt in ihrer unterschiedlichen Klangfarbe, Klangfülle, Tonhöhe, Dynamik und ihrem Tonfall wie selbstverständlich aus dem Körper heraus.

Bei dem „Buchstaben-Orchester“ und in dieser letzten Übung ist neben der Lautbildung auch eine Emotion vorgegeben. Die folgende Übung wird den Zusammenhang zwischen Emotion und Lautbildung noch deutlicher machen.

Erprobung: Spiel mit Lauten

Für diese Aufgabe brauchen wir folgenden Text:

Ong, dong, dreoka
lembo, lembo seoka.
Seoka di tschipperie,
tschipperie di kolibri.

(Text: Ergebnis einer Gruppenarbeit mit Studenten des Orff-Instituts, Salzburg)

Um den Text zu lernen, gehen die Mitspielenden durch den Raum und die Spielleitung spricht Zeile für Zeile vor. Alle wiederholen, bis sie den Text aufgenommen haben. Danach ziehen sie Kärtchen, auf denen die unterschiedlichsten Situationen vorgegeben sind: Streit im Treppenhaus, wissenschaft-

liche Diskussion, Liebeserklärung auf der Parkbank, Fahrt mit der Achterbahn, beim Zahnarzt, im Fremdsprachenunterricht, der verpaßte Bus.

Aufgabe soll sein, mit dem erlernten Text diese Situation klanglich darzustellen. Beim „Vorführen“ dieser Szene ist für das Publikum niemand zu sehen. Dadurch konzentriert es sich stärker auf die akustische Wirkung und errät so die Situation. Die kleine Szene gewinnt an Intensität, wenn Körper und Geste mit einbezogen werden.

Erprobung: Sprechen, Bewegung, Raum, Situation

Hier geht es darum, in das Sprechen Raum und Bewegung einzubeziehen, d. h. eine Szene zu entwerfen, die den Text als Grundlage einer Darstellung benutzt. Dabei sollen Körperhaltungen und Gestik sowie Bewegung im Raum mit dem Sprechen des Textes zu einer geschlossenen Szene werden. Die Spielleitung sollte den Mitspielenden immer wieder sagen, wieviel sie bereits über Haltung, Gestik und Bewegung im Raum wissen. Texte aus der konkreten Poesie eignen sich erfahrungsgemäß besonders gut für diese Übung. Sie verlangen nicht unbedingt für ihre Umsetzung eine differenzierte, realistische Spielidee. Grobe Figurenzeichnungen reichen völlig aus, um den Text lebendig werden zu lassen. Aus der Vielzahl der Texte sollen hier nur zwei Beispiele vorgestellt werden:

signal
blöö ba - buu
blöö ba - buu
blöö ba - buu
blöö ba - buu
blöö ba - buu
etc. (Schluß evt.: [ch] äääää)

(Ernst Jandl 1978, S. 36)

Denkbar sind z. B. folgende Szenen: eine Gruppe Indianer schleicht sich an ein ihnen unheimliches Objekt. Zwei feindliche Gruppen begegnen sich. In einem Modesalon Kleidungsstücke probieren.

Simultangedicht

kaa gee dee		
kaa gee dee	takepak	tapekek
katedraale	take	tape
draale	takepak	kek kek
kaa tee dee	takepak	tapekek
katedraale	take	tape
draale	takepak	kek kek

(alle:)	oowenduumiir	

kaa tee dee	takepak	tapekek
katedraale	take	tape
draale	takepak	kek kek

didimaan	-----	didimaan

	diimaan	

(alle:)	aawenduumiir	

(Kurt Schwitters 1973, S. 30)

Dieser Text von Kurt Schwitters könnte beispielsweise als Grundlage für ein politisches Streitgespräch, eine Maschine oder zwei Marktschreier verwendet werden.

Vorstellung: Der eigene Stimmausdruck

Nacheinander sagen alle Mitspielenden den Satz: „Der Wagen steht an der kleinen Gartenpforte“ (ohne jede weitere Anweisung) zu ihrem Nachbarn. So wie jeder Körper eine ihm eigene Aussage besitzt, so hat auch jede Stimme eine ihr eigene Wirkung, die sich von den anderen durch Klangfülle, Tonfall, Klangfärbung, Tonhöhe und Dynamik unterscheidet. Durch den Stimmausdruck läßt sich also ebenfalls ein bestimmter Typ charakteri-

sieren. Es bedarf dazu keiner weiteren Bemühung. Es sei daran erinnert, daß das Hörspiel von dieser Tatsache lebt.

Erprobung: Situation, Stimm- und Sprechdruck

Die Komplexität des Spiel- und Sprechvorganges legt es nahe, immer wieder kleine Übungen dazu durchzuführen. Hierfür können einfache Satzgefüge verwendet werden, die szenisch umgesetzt werden:

„Du kannst gehen“ (u. U. auch mit Wiederholung)
 „Laß uns auf den Balkon gehen.“
 „Es ist viel zu kalt.“

In der praktischen Arbeit zeigt sich, daß viele häufig das Interesse an dieser kleinschrittigen Arbeit verlieren. Deshalb stellen wir eine kurze vollständige Szene als Inszenierungsaufgabe vor. Sowohl bei den Kurzsätzen als auch bei dem folgenden Dialog müssen die Spielenden für sich folgende Fragen klären: Wer sagt was, wie, zu wem, wo, wann und warum?

A: „'N Abend!“
 B: „'N Abend!“
 A: „Na?“
 B: „Na?“
 A: „Nischt Neues?“
 B: „Neues?“ „Nischt!“
 A: „Na! 'N Abend!“
 B: „'N Abend!“

Der Reiz dieser Übung liegt in den unterschiedlichen Situationen, die sowohl für die Kurzsätze als auch für den Dialogtext gefunden werden sollen. Ein weiterer Textvorschlag:

Stell dir vor wenn dies
 eines tages dies
 eines schönen Tages

stell dir vor
 wenn eines Tages
 eines schönen Tages dies
 aufhörte
 stell dir vor

(Samuel Becket)

Zu den Ergebnissen lassen sich mehrere Frage stellen:

- Welche Personen werden dargestellt (Körperhaltung, Gestik, Mimik, Requisit)?
- Welche Beziehung haben sie zueinander?
- Wo befinden sich die Personen? Wie machen sie den Ort deutlich?
- Wie sprechen sie ihren Text?
- Warum sprechen sie ihren Text so?

In den Fragen liegt der nächste Schwerpunkt unserer Überlegungen. Der kurze Text wird zunächst von der Stimme der beiden Mitspielenden getragen; sie vermittelt zusammen mit der Körperhaltung die erste Wirkung. Doch die Handlung erhält ihre Präzision und ihren Sinn erst durch die Situation. Nehmen wir einmal an, es handelt sich beim ersten Vorschlag um zwei Geheimagenten: Wenn A B verhalten, flüsternd begrüßt, hat B die Möglichkeit, ebenfalls leise zu antworten oder mit einem dynamischen Sprechdruck zu reagieren. Je nach Reaktion wird sich die Szene unterschiedlich weiterentwickeln. Der Sprechdruck der Personen wird bestimmt durch die Intensität (anteilmessend, nachdrücklich, eindringlich, unbeteiligt, nichtssagend), die Modulation (vom Flüstern bis zum Schrei) und die Artikulation (Tonhöhe, Rhythmus).

In der Art, wie A den Ton von B übernimmt, entgegnet, steigert, wird das Spiel intensiv, denn es wird auf den Ton eingegangen, eine Beziehung hergestellt, wie immer auch sie sein mag.

Wir bezeichnen dies als „Tonabnehmen“. Brecht schreibt dazu: „Ein Schauspieler muß dem anderen die Replik abnehmen wie ein Tennisspieler dem anderen den Tennisball. Das geschieht dadurch, daß der Ton aufgefangen und weitergeleitet wird, so daß Schwingungen und Tonfälle entstehen, welche durch ganze Szenen hingehen. Fehlt dieses Abnehmen, dann entsteht ein akustischer Eindruck, der dem optischen Eindruck entspricht, welcher entstünde, wenn Blinde miteinander sprechen und dabei niemals auf den schauen, zu welchem sie sprechen.“ (B. Brecht)

Wenn den Mitspielenden das Tonabnehmen nicht gelingt, kann dies an einem Mangel an Musikalität, mangelhafter Erkenntnis des Textes oder ungenügender Zusammenarbeit liegen. Wichtig ist dabei auch die Pause. Sie ist ein schwer wägbarer Zeitraum, der Rede und Gegenrede verbinden und nicht trennen soll. Durch die Länge der Pause lassen sich eine ganze Reihe von Emotionen ausdrücken (z. B. Mißmut, Eifer, Langeweile, Anspannung, Angst usw.). Sie wird so dem gesprochenen Wort gleichwertig. Darüber hinaus kann die Pause auch logische Akzente setzen. Sie interpretiert dann den Sinngehalt des Satzes.

Noch ein Wort zum Sprechen allgemein: Spielende neigen dazu, auf der Bühne zu schnell zu sprechen. Sie schaden dadurch dem Ausdruck, soweit es die Metrik des Satzes anbetrifft, und auch dem Sinngehalt. Das Langsam Sprechen kann durch Einfügen der Worte „sagte sie“ bzw. „sagte er“ hinter einzelnen Satzgliedern erreicht werden. Das klingt dann beispielsweise so:

„Man hört ja seine eigene Stimme nicht, Anna, machen Sie das Fenster zu!“

„Man hört ja – sagte er – seine eigene Stimme – sagte er – nicht – sagte er – Anna – sagte er – machen Sie – sagte er das Fenster zu.“ Die Pausen schleifen sich allmählich ein, und der Satz wird danach auch ohne diesen Kunstgriff angemessen gesprochen.

Vorstellung: Diktion

Die Art und Weise, wie ein Text gesprochen wird, wird als Diktion bezeichnet. Jeder Text kann durch unterschiedliche Diktion in seinem Ausdruck und Inhalt verändert werden. Um dies zu demonstrieren, nehmen wir einen beliebigen Zeitungstext. Die Mitspielenden gehen durch den Raum und sprechen den Text auf Anweisung der Spielleitung: hastig, salbungsvoll, sachlich, flehend, kichernd, aufgeregt, traurig, eindringlich, verzagt, flüsternd, schreiend usw.

Alle erarbeiten nun für sich eine bestimmte Diktion und tragen jeweils ihre Fassung vor. Das Publikum sagt, welche Figur es mit dieser Diktion verbindet (z.B. Nachrichtensprecher, Nachrichtensprecherin – sachlich, Teenager – kichernd, Sportreporter – hastig, übersteigert). Beim Vortragen der Fassungen läßt sich beobachten, daß die Spielenden nicht ohne Bewegung auskommen. Wieder wird deutlich, daß Körper, Haltung, Bewegung und Sprechen zusammengehören.

Erprobung

Zum Abschluß dieser Übungsreihe kann in Dreier-Gruppen ein Szenenausschnitt aus dem Stück „Mercedes“ von *Thomas Brasch* erarbeitet werden.

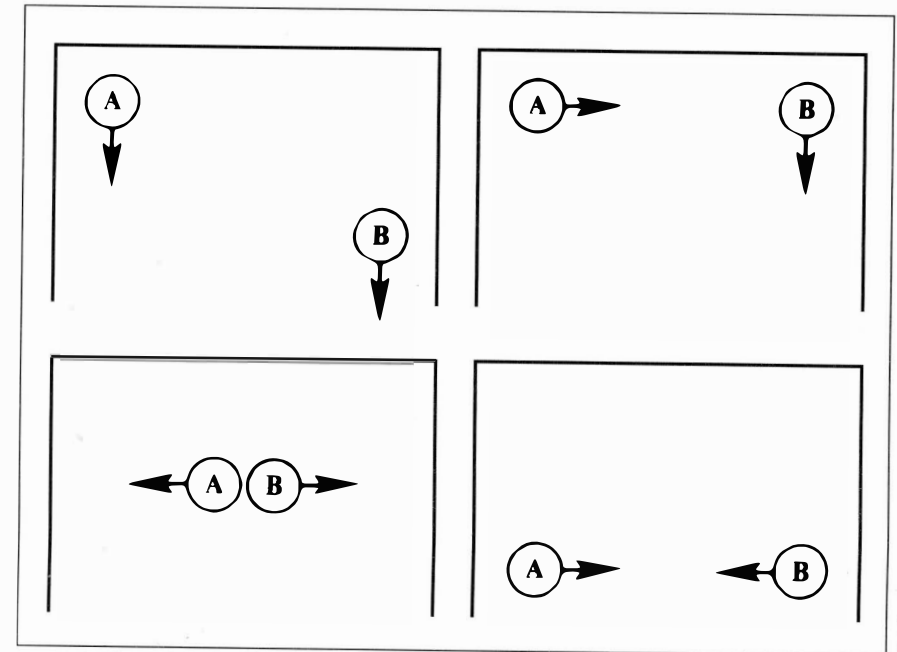
(3 Die Versuchsanordnung wird hergestellt)

Aus rechtlichen Gründen wird der Text hier nicht wiedergegeben.

Mit diesem Text sollen alle bisher vorgestellten Elemente des Spiels umgesetzt werden. Vorher wollen wir noch ein besonderes Augenmerk auf die Personen und ihre Stellung im Raum richten.

Versuch: Wort, Raum und Situation
Dieser Versuch erscheint uns so wichtig, weil eine durchdachte Platzierung den Mitspielenden im Raum sowohl den Aktiven als auch den Zuschauenden hilft, die Situation intensiver zu

erfassen. Um dies zu demonstrieren, lassen wir die Spieler Oi und Sakko verschiedene Positionen im Raum einnehmen und die ersten zwei Sätze sprechen. Es gibt eine Unzahl von Möglichkeiten. Hier stellen wir vor:



Zeichnungen: Elke Petersen

Jede dieser Stellungen der beiden Spielenden wird eine andere Beziehung, eine andere Spannung der Personen zueinander deutlich werden lassen und so Körperhaltung, Gestik, Mimik und das gesprochene Wort unterstützen.

Die zuschauende Gruppe sollte genau beobachten, welche Wirkungen von den Stellungen ausgehen, sich nicht mit der ersten Lösung zufrieden geben und überprüfen, welche der Lösungen in das Gesamtkonzept hineinpassen.