

Das Kostüm

Training

● Blindenführer

Im Raum verteilt liegen verschiedene Stoffe, Seide, Rupfen, Wolle, Jeansstoff, Leder, Papier, Plastik usw. (auch Kleidungsstücke).

A schließt die Augen, B führt zu den einzelnen Stoffen/Materialien. A betastet und fühlt die Stoffe/Materialien und benennt sie. Danach Wechsel.

● Spiel mit Kragen

Benötigt werden Kartonstreifen von 70 cm Länge und 18 cm Breite für alle Mitspielenden. Die Streifen werden um den Hals gelegt und unter dem Kinn mit Heftklammern zusammengefügt. Und nun folgende Übungen:
den Raum betrachten,
durch den Raum gehen,
Körperhaltung beobachten,
Mitspielende begrüßen sich untereinander.

● Spiel mit Tuch

Alle erhalten ein Kopftuch und binden es in Dreiecksform vor das Gesicht, so daß nur die Augen frei bleiben. Die Übungsfrage lautet: Wer seid ihr? (Vermummte Gangster usw.) Alle bewegen sich durch den Raum – erst einzeln und danach in Gruppen.

Variation:

Das Tuch wird schalartig um den Hals geworfen. Das Tuch wird schmal gelegt und um die Stirn gebunden. Durch die Variation des Tuches kommt es zu Veränderungen von Haltung, Gang, Geste.

● Spiel mit Jacke

Alle haben eine Jacke vor sich liegen,

ziehen sich diese an und merken sich den Ablauf der Bewegung in einzelnen Schritten. Danach ziehen sie sie wieder aus und beobachten diesen Bewegungsablauf. Der Vorgang wird wiederholt, bis ein Rhythmus erreicht ist.

Die Jacke soll sehr langsam rhythmisch angezogen werden (dabei zählen).

Die Jacke wird rhythmisch möglichst schnell angezogen.

Das Kostüm

Seit jeher haben Kinder und Jugendliche Spaß am Verkleiden. Kleidungsstücke sind von sich aus schon Spielangebote. Liegt ein Hut auf der Bühne, so dauert es nicht lange, bis eine Person ihn aufsetzt und sich damit bewegt. Hier gilt es, den Spaß am Verkleiden zu nutzen, um zu zeigen, das Kleidungsstücke in allen ihren Eigenschaften im Spiel bewußt eingesetzt werden können. Das Kostüm ist die Kleidung, die auf der Bühne getragen wird. Sie erfüllt verschiedene Aufgaben:

- Sie dient der Charakterisierung der Bühnenfigur.

- Sie unterstützt das Spiel der Darstellenden.

- Sie ist ein Teil der optischen Gesamtwirkung der Inszenierung.

- Sie macht die Interpretation des Stückes mit deutlich.

Zumeist wird beim Theater ein „komplettes“ Kostüm erwartet, d.h. ein Kostüm, das in Material, Form und Farbe dem jeweiligen Stück entspricht. Es versucht in seiner Komplexität

xität ein Milieu, eine Atmosphäre oder eine historische Situation zu verdeutlichen. Die Kostüme sind von ihrem Aufbau her bis ins Detail genau und oft recht kostbar gearbeitet (s. *Fotobeispiel*).

Ein junger Spieler in diesem Kostüm könnte ohne Frage in dieser Kleidung prachtvoll aussehen. Sobald er aber spielt, wird ihm die Kostbarkeit des Kostüms wie ein zu weiter Mantel. Sein Spiel kann die Form nicht füllen. Die Komplexität des Kostüms erwartet auch das komplexe nuancenreiche Spiel, das den jugendlichen Spielern noch nicht zur Verfügung steht. Seine Persönlichkeit wird durch die perfekte Schönheit dieses Kostüms zugedeckt, drückt auf ihn (und somit aufs Spiel), statt ihn zu stützen. Zudem sind Kostüme dieser Art viel zu kostspielig und zeitaufwendig in der Herstellung. Sie aus dem Fundus des Stadttheaters zu leihen, halten wir für unangemessen.

Schultheater verlangt in erster Linie nach einfachem Spiel. Die Einfachheit des Spiels verlangt auch die Einfachheit des Kostüms. Wie kann das Kostüm im Schülertheater aussehen?

Versuch: Kostümfindung

Eine Spielerin stattet sich mit verschiedenen Kostümteilen aus. Die Abfolge wird vor der ganzen Gruppe präsentiert. Das Grundkostüm sieht so aus: ein schwarzes, langarmiges Trikot, eine schwarze und weiße Bluse, ein knöchellanger schwarzer Rock. Dazu werden verschiedene Accessoires variiert:

Abbildung 1: Ein Mädchen im schwarzen, knöchellangen Rock und Wollstrümpfen. Ein graues Stück Stoff ist zu einem Stirnband geknotet. Die Zuschauer werden etwas Resolutes, Kämpferisches aus dem Kostüm ableiten.

Abbildung 2: Das Stirnband wird zum Kopftuch gebunden. Die Figur verliert nun ihren kämpferischen Ausdruck.

Abbildung 3: Die Figur erhält einen breiten, weißen, die Schultern abdeckenden Kragen und eine weiße, aus Karton gefertigte Haube. Die Wollsokken werden gegen schwarze, flache Schuhe und Strümpfe eingetauscht: die Figur ist eine Nonne.

Aus urheberrechtlichen Gründen wird das Bild hier nicht abgedruckt.
Es zeigt ein äußerst opulentes Kostüm mit einer prunkvollen Krone.

Shakespeare: „Macbeth“. Stratford 1962.

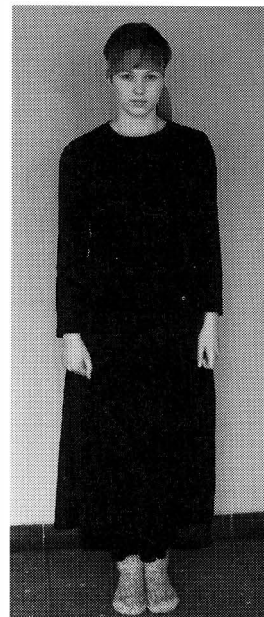


Abbildung 1

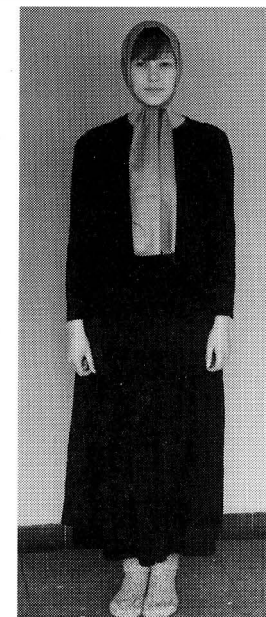


Abbildung 2

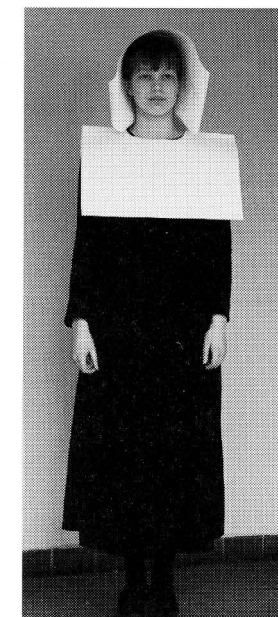


Abbildung 3

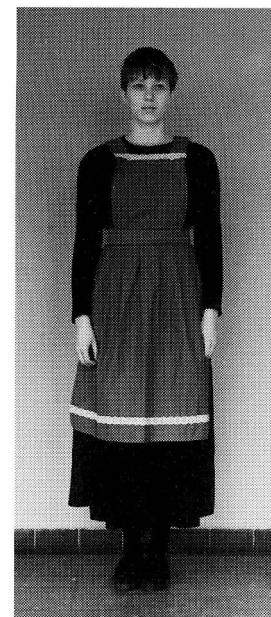


Abbildung 4

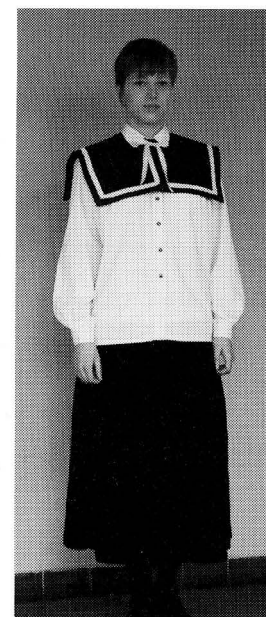


Abbildung 5

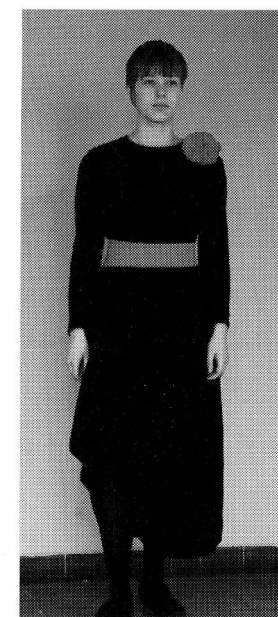


Abbildung 6

Fotos: Claus Buhner

Abbildung 4: Das Mädchen hat eine graue Taftschürze mit weißen Spitzenapplikationen umgebunden. Durch die Schürze vermittelt es den Eindruck, eine Dienstin in einem großbürgerlichen Haus zu sein. Dies wird durch das schimmernde Material gestützt.

Abbildung 5: Die Schürze wird gegen einen Marinekragen und eine weiße Bluse aus der Jahrhundertwende vertauscht. So entsteht der Eindruck eines Schulmädchens.

Abbildung 6: Das Mädchen hat ihren Rock gerafft, einen roten Stoffgürtel umgebunden und eine rote Papierblume auf die Schultern gesteckt. Die Figur bekommt etwas Kokettes. Ihre Haltung unterstützt diesen Eindruck wesentlich.

Wichtig: Die Spielerin wird hinter der Bühne mit den unterschiedlichen Accessoires versehen und zeigt sich dann erst dem Publikum.

Der kleine Versuch zeigt, daß bereits durch wenige Form- und Farbelemente eine Figur entsteht. Dies genügt oft, um wesentliche Details und Typisches zu zeigen. Erfahrungsgemäß ist es ein angemessener Weg, um zu einem Kostüm zu gelangen.

Allerdings bedarf es schon Kenntnisse der zeitgenössischen Kunst bzw. der jeweiligen Epoche, um prägnante, typische Formen und Farben zu finden. Die Auswahl zeugt letztendlich von der Intelligenz und dem Spielwitz der Gruppe. Kostüme aus unserer Zeit lassen komplexere Lösungen zu. Denn ohne Frage kann ein Spiel im stilechten Punkerkostüm genauso überzeugend wirken wie in der Kleidung eines Jungen aus den vierziger Jahren. Den Spielenden sind Habitus und Gesten vertraut und die Spielmöglichkeiten werden vielfältiger (s. Foto Seite 59, *Schultheater der Länder, Bamberg*).

Farbe und Kostüm

Die vorgeführte Beispielreihe der Kostüme baut sich auf den Farben Grau, Weiß und Schwarz auf, nur einmal wird ein wenig Rot eingesetzt. Das Rot bricht die verhaltene Farbigkeit auf, setzt inhaltliche und formale Akzente. Erst durch das Rot der Papierblume und des Gürtels ergeben sich Hinweise auf den Charakter der Figur. Dies zeigt, welche Rolle die Farbe eines Kostüms spielt.

Erprobung: Farbe und Charakter

Alle Zweiergruppen bekommen den Auftrag, aus Krepppapier und Klebeband unabhängig voneinander Papierkostüme anzufertigen, die „Seriosität“, „Bodenständigkeit“, „Heiterkeit“ und „Melancholie“ ausdrücken. Sie dürfen nur zwei verschiedene Farben auswählen. Die Krepppapierbahnen werden großflächig am Körper der Spieler drapiert. Wichtig ist die Farbigkeit, nicht die Form, also keine Details. Bei dem Vergleich der so entstandenen „Kostüme“ wird es nicht schwerfallen, die Wirkung durch den Charakter der Farbigkeit herauszufinden. Die Farbe wird zum Ausdrucksträger. Dies zeigen folgende Beispiele:

Seriosität:	Kombinationen von grau, schwarz, weiß
Bodenständigkeit:	braun, dunkelgrün, schwarz, weiß
Heiterkeit:	hellblau, orange, gelb, weiß
Melancholie:	grau, violett, schwarz

Wenn wir die Farbe einer Figur mit einer anderen tauschen, z. B. den erdbräunlichen Ton der „bodenständigen“ Figur mit dem Hellblau der „heiteren“ Figur, bricht die eindeutige Aussage über den Charakter einer Figur zusammen.



Foto: Christin Döge, „Geheime Freunde“. In: Dokumentation Schultheater der Länder, S. 24

Als nächster Schritt könnte eine weitere Farbe als Akzent eingesetzt werden. Die „bodenständige“ Figur, die bis jetzt die Farben Braun und Grün zeigt, erhält einen kleinen Streifen Weiß. Dies macht das Kostüm lebhafter und damit auch reicher. Hilfreich sind hier mehrere Figurinen mit unterschiedlichen Farbakzenten, um die überzeugendste Lösung zu finden.

In einem zweiten Ansatz können ohne Vorgabe aus einer Fülle verschiedenfarbiger Krepppapiere Figurinen erstellt werden. Hier sind größere Ansprüche an die eigene Phantasie gestellt, weil der Charakter selbst gefunden werden muß. Uneindeutige Farbzusammenstellungen führen zu weniger gelungenen Lösungen. Es läßt sich kein eindeutiger Charakter herauslesen.

Eine Figur in ihrem Farbcharakter festzulegen, ist noch verhältnismäßig leicht, das Schwierige ist, eine Gruppe von Figuren farbig stimmig, d. h. in einem Farbklang auf die Bühne zu bringen.

Versuch: Farb-Ordnung

Alle stellen aus Krepppapier „Kostüme“ zusammen mit höchstens drei Farben. Sie gehen nacheinander auf die Bühne. Einzelne sehen sich den Gesamtfarbeindruck an. Was sich auf der Bühne zeigt, ist nichts weiter als Buntheit. Nun schaut sich das Publikum die Kostüme an, die überwiegend rotfarbig sind und bittet diejenigen abzutreten, die nicht dazu passen. Die verbleibenden Farben kommen nun verstärkt zur Geltung. Die Bühne erscheint dadurch übersichtlicher und geordneter.

Es lohnt sich auch ein Versuch mit den anderen auf der Bühne vorhandenen Farben. Es wird immer zu neuen Farbordnungen führen. Diese Übung zeigt,

daß über den Farbcharakter einer Figur hinaus auch die Farbordnung auf der Bühne wichtig ist. Wie turbulent die Szene auch sein mag, das Publikum muß über die Empfindung einer Farbe auch optische Orientierungshilfen bekommen. Die Farbe ist hier Ausdrucksträger und auch ordnendes Ganzes.

Als Variation sind denkbar „Bodenständige“, „Seriöse“ u. a. als Gruppierungen. Zu untersuchen wäre, wie weit die verschiedenen Farbigkeiten auf der Bühne zu einem Klang zusammenfinden.

Form und Formgebung

So wie Farbe den Charakter einer Rolle deutlich machen kann, so kann dies auch die Form des Kostüms.

Versuch: Formgebung

Ein Spieler in einem weißen Oberhemd stellt die folgenden Zeichnungen nach. Auch hier werden die Veränderungen hinter der Bühne vorgenommen.

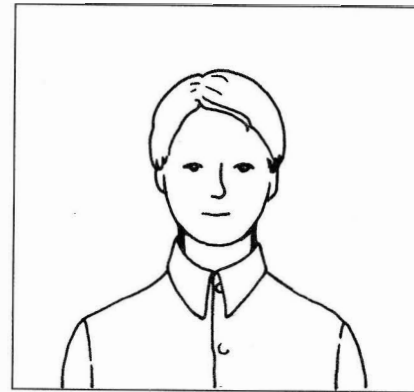
Zeichnung 1: Mit geschlossenem Kragen wirkt die Figur brav und ordentlich.

Zeichnung 2: Das Hemd ist oben geöffnet, es entsteht der Eindruck des Sportlichen.

Zeichnung 3: Den Kragen hochgestellt, wirkt die Figur übersteigert forsch.

Zeichnung 4: Der eingeschlagene Kragen läßt sie karg und ärmlich erscheinen.

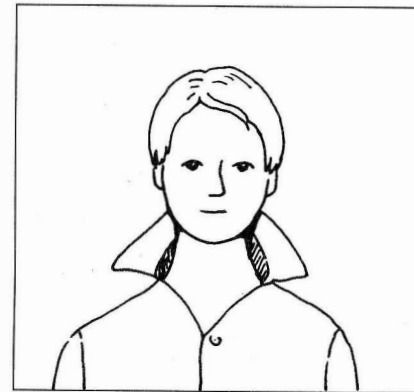
Die Form des Kragens und sein Erscheinungsbild bestimmen also die unterschiedliche Aussage einer Figur. Die Übersteigerung der Form, wie sie uns die *Zeichnungen fünf bis acht* zeigen, betonen den Eindruck noch oder verstärken ihn bis hin zur Karikatur. Selbstverständlich verändert der jeweilige Körper (z. B. schwächig oder



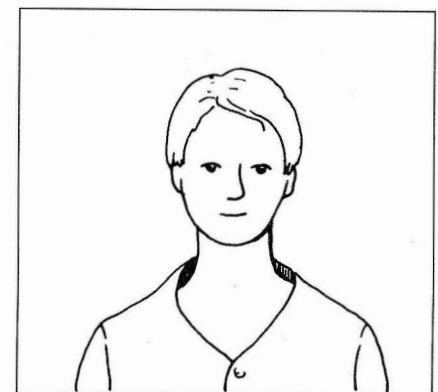
Zeichnung 1



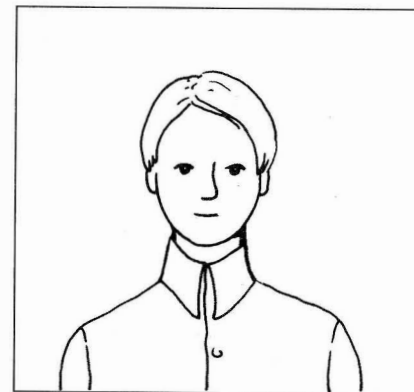
Zeichnung 2



Zeichnung 3



Zeichnung 4



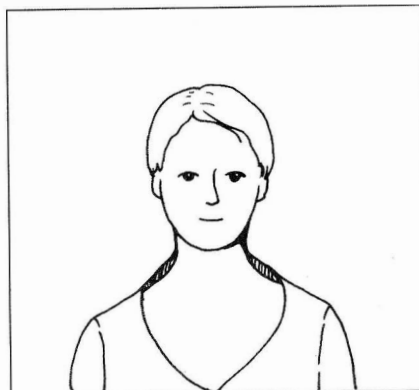
Zeichnung 5



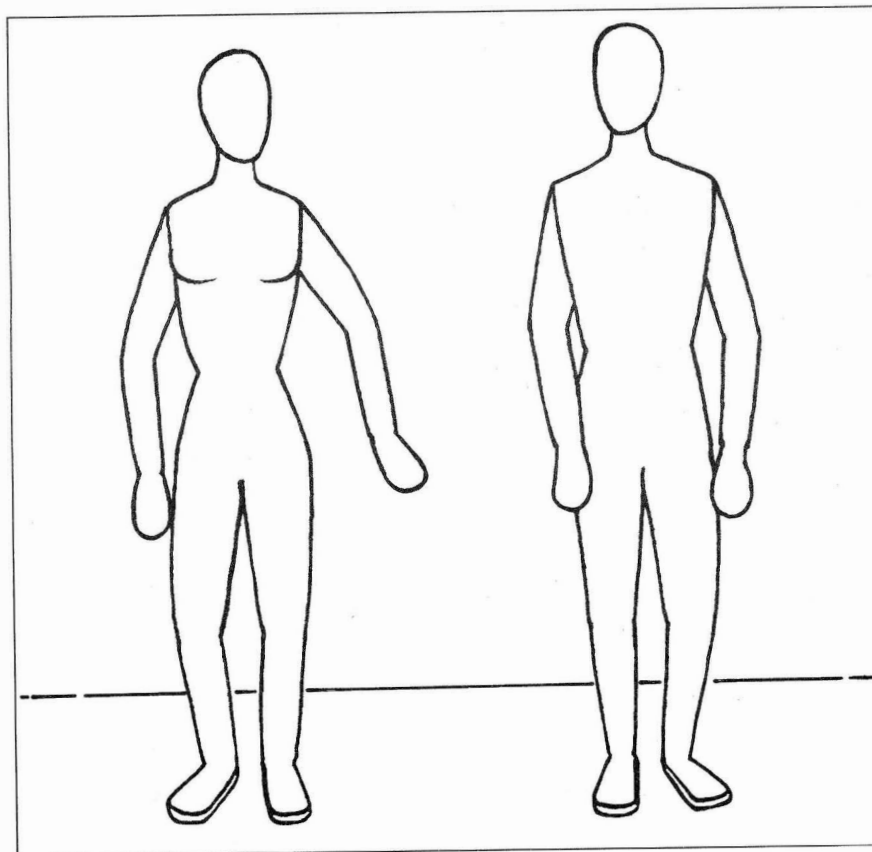
Zeichnung 6



Zeichnung 7



Zeichnung 8



Zeichenvorlage

Zeichnungen: Elke Petersen

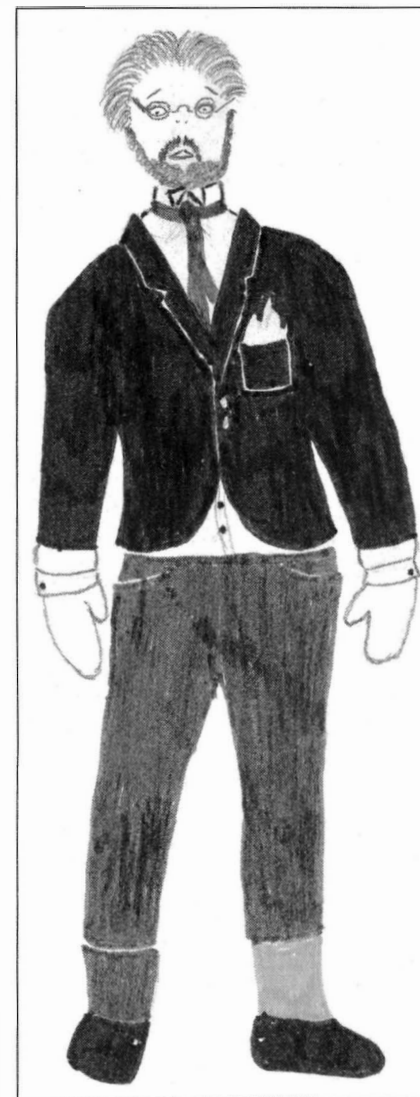
kraftvoll) die Wirkung einer Figur. Als Möglichkeit zur ersten Annäherung eines Kostümentwurfs hat es sich bewährt, mit Hilfe einer Zeichenvorlage (Abbildung S. 62, unten) Entwürfe anfertigen zu lassen, wobei es auf zeichnerisch vereinfachte Formen ankommt. (Beispiel: Figuren zu F. K. Waechter „Schule mit Clowns“)

Das absolute (abstrakte) Kostüm

Sobald ein Kostüm für eine Bühnenfigur zu entwickeln ist, sollte von ihrem Charakter ausgegangen werden. Das absolute Kostüm versucht, Formen und Farben für sich sprechen zu lassen. Seit den Versuchen im Bauhaus (Oskar Schlemmer), ist es auch im Schultheater üblich geworden, mit derartigen Kostümen zu spielen. Die Abbildung aus der Produktion „Bewegte Figuren“ (s. Seite 66) zeigt einen solchen Entwurf. Geometrische Formen bestimmen den Charakter der Figur und lassen den menschlichen Körper zurücktreten. Sie bezieht also ihre Wirkung aus dem Gegeneinander dieser Formen (spitz, rund, breitgelagert usw.). Das Spiel in einem solchen Kostüm erfordert eine ihm entsprechende Gestik und Bewegung, die sich aus diesen Formen ergeben. Es werden sehr straffe, metrische Bewegungsabläufe sein, die wenig Menschliches haben.

Kleidung und Material

Bisher wurden einfache Materialien benutzt, um das Kostüm und seine Wirkung in Form und Farbe vorzustellen. Eine andere, durchaus angemessene Möglichkeit besteht darin, aus einem möglichst reichen Fundus ein Kostüm für eine Figur zu entwerfen. Die Spielleitung sollte gleich zu Beginn von den Schülerinnen und Schülern alte Kleidungsstücke zusammentragen lassen (Frack, Trenchcoat, Feu-



Dr. Sinn

erwehuniform, Overall, Abendkleid, Morgenmantel). Es geht dabei nicht um komplette, im Stadttheater erstiegerte Kostüme, sondern um alltägliche Kleidungsstücke. Dieses Kostümmaterial kann in seiner eigentlichen



Wiesel



Quaste

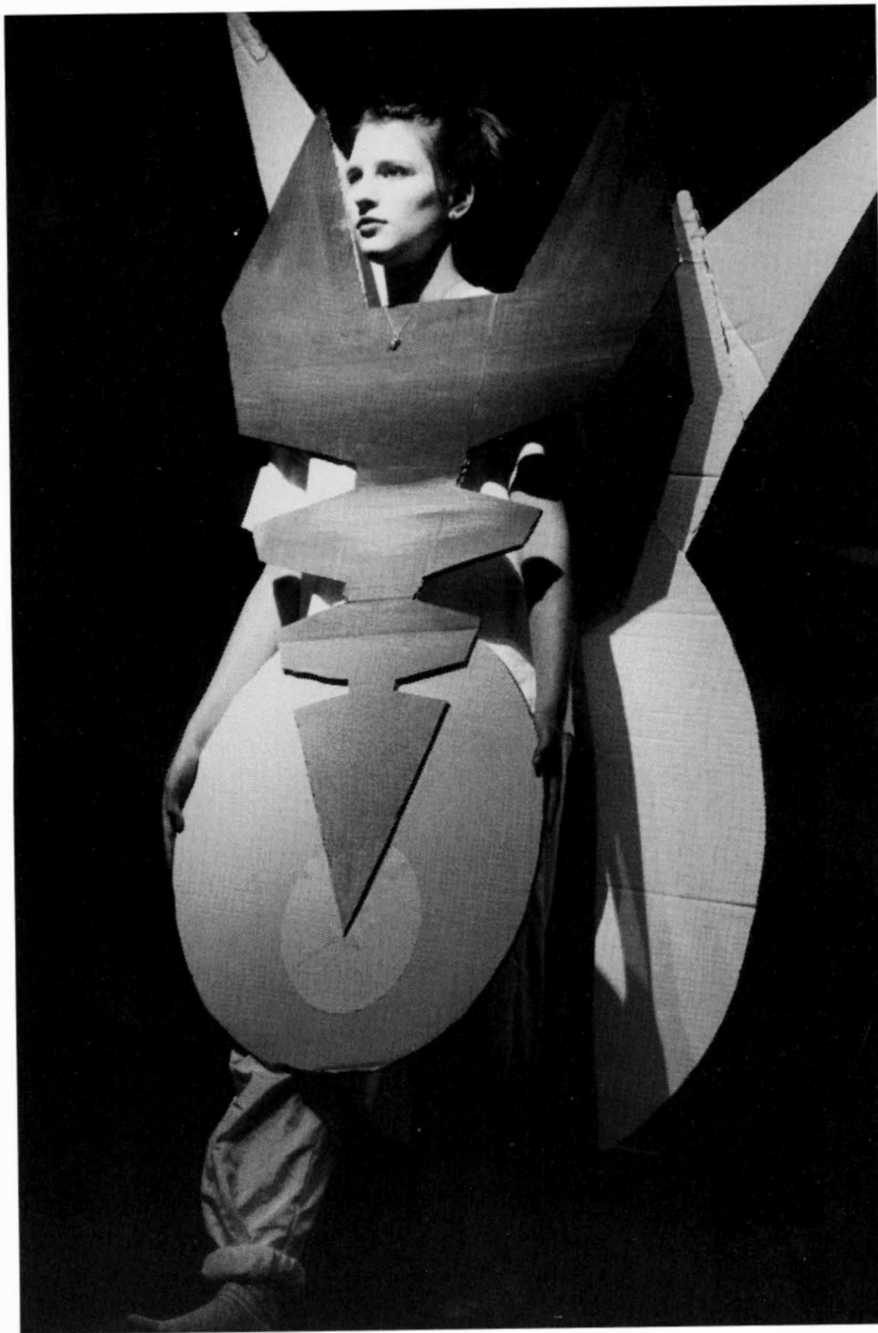


Foto: Christian Döge aus: „Bewegte Figuren“. In: Dokumentation Schultheater der Länder 90, S. 34

Bedeutung eingesetzt werden, z. B. der Frack für einen Kellner, aber auch für den Teufel. Beim ersten Beispiel macht das Kostüm eine Figur deutlich, beim zweiten kommentiert es sie.

Außerdem sind Materialien aller Art zu gebrauchen: Stoffe, vom Rupfen bis zum Seidenstoffrest, Stanniolpapier, Kupferblech, Schiffstau, Fahrradketten usw.

Bei der Herstellung von Kostümen ist es auch denkbar, sich von dem vorhandenen Material zu einem Kostüm anregen zu lassen. Dabei kommt es darauf an, die Wirkung und Assoziation, die von einem Material ausgeht, zu erkennen, auszuprobieren, zu erforschen.

In Christian Dietrich Grabbes „Scherz, Satire, Ironie und tiefere Bedeutung“ spielt der Teufel eine wesentliche Rolle. Bei den ersten Proben mit einer Theater-AG suchten sich die Schülerinnen und Schüler für die Rolle des Teufels die Kostüme aus dem Fundus selbst zusammen. Um den Klumpfuß des Teufels deutlich zu machen, verwendete eine Schülerin ein Ofenknie, eine zweite trat mit einem Skistiefel auf. Bei der dritten wurde ein Schuhkarton zum Klumpfuß. Alle Lösungen waren originell. Für den Verlauf des Spiels erwies sich der Skistiefel als die praktikabelste Lösung.

Schon der Materialcharakter eines Stoffes bietet Wirkungsmöglichkeiten optischer und akustischer Art und bestimmt Figur und Spiel. Die Gruppe sollte immer wieder probieren und vergleichen, denn der raschelnde Ton der Seide oder das Knirschen des Leders spielen mit. Bei dem Spiel zu Arthur Honeggers „König David“ entschied sich die Gruppe für einen sehr groben, rauhen, festen Scheuerlappenstoff, um das Archaische deutlich zu machen. Eine andere Gruppe baute

sich Kostüme aus Wellpappe und erfand dazu ein Märchen.

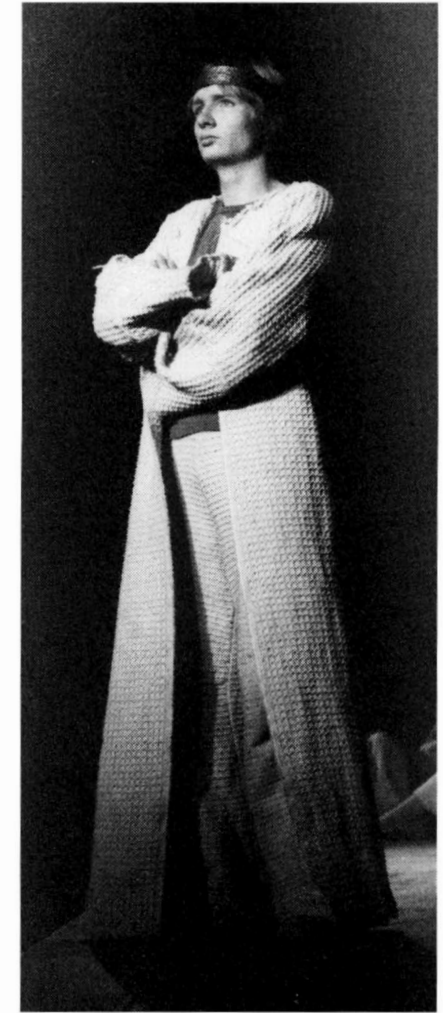
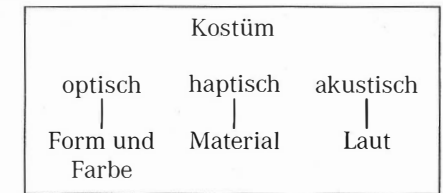


Foto: Michael Pack: „König David“ von Arthur Honegger

Bewegung und Spiel

Das Kostüm trägt dazu bei, eine gedachte Person, ihren Charakter, ihren Typ zu realisieren. Es erklärt die Persönlichkeit und ihre Möglichkeiten, schafft die Atmosphäre dieser Persönlichkeit, noch bevor sie gesprochen, gesungen oder eine Bewegung gemacht hat.

Versuch: Kostüm, Empfindung, Bewegung

Eine Spielerin, bekleidet mit einem engen Rock, einer Bluse und hochhackigen Schuhen, stellt sich auf die Bühne. Befragt, wie sie sich fühlt, wird sie an sich selbst erfahren, wie das Kostüm ihre Haltung bestimmt. Die Spielleitung bittet sie, nun über die Bühne zu gehen und sich auf einen Stuhl zu setzen. Auch dabei erlebt die Spielerin, wie das Kostüm ihren Gang und die Art, sich zu setzen, bestimmt. Diese zunächst äußere Haltung wird zwangsläufig zu einer inneren.

Der gleiche Vorgang kann mit Gummistiefeln, Jeans und weitem Pullover oder barfuß, mit weitem Rock und T-Shirt, mit Skischuhen, Hose und Jacke durchgeführt werden. Es dürfte nicht schwerfallen, viele weitere Variationsmöglichkeiten hinsichtlich der Bekleidung und des Schuhwerks zu finden. So einfach diese Übung erscheint, so wichtig ist sie doch, um die Beziehung zwischen Kostüm und Bewegung zu erleben. Möglichst alle sollten diese Erfahrung machen. Erst durch das Erleben werden sie die entsprechenden Bewegungen finden und die jeweiligen Kostüme besser inhaltlich füllen.

Erprobung: Kostüm, Ausdruck, Bewegung

Alle bekommen den Auftrag, sich vorzustellen, sie seien ein Tier (z.B. Maus, Schlange, Giraffe, Rhinoceros,

Adler) und aus der Vorstellung von diesem Tier, Bewegungen zu finden, mit denen sie z.B. einen Mantel oder eine Jacke anziehen. Es geht nicht darum, die Bewegungen eines Adlers nachzuahmen, sondern durch die Art und Weise, wie der Mantel oder die Jacke angezogen wird, das Wesen des Adlers, das Adlerhafte, darzustellen. So entwickeln sich Bewegungen, die wir dem Adler zuschreiben, wie Stolz, Mächtigkeit, Weitsicht etc. Hätte der Auftrag geheißen, nur Stolz, Mächtigkeit oder Weitsicht darzustellen, wäre das Angebot wahrscheinlich dürftiger ausgefallen.

Insbesondere zur Rollenfindung und Ausgestaltung bieten sich Übungen dieser Art an.

Erprobung: Kostüm und Szene

Die Grundlage bietet ein Textauszug aus dem Theaterstück „Frauen, Krieg, Lustspiel“ von *Thomas Brasch* (Brasch 1989, S. 23):

1. Zeit der Spiele

Aus urheberrechtlichen Gründen wird der Text hier nicht abgedruckt.

Je zwei Spielerinnen spielen diesen Szenenausschnitt erst in engen Röcken und hochhackigen Schuhen, dann in Jeans, barfuß und weiten Pullovern. Auch hier läßt sich beobachten, wie verschieden diese Szenen auf das Publikum wirken. Dabei kann es im Verhältnis zum Text und seiner sprachlichen Gestaltung zu schlüssigen, grotesken, aber auch widersprüchlichen Lösungen kommen. Es hängt vom Konzept ab, für welche Lösung sie sich entscheiden.

Diese Übung ist über das Betrachten der Kostüme und ihrer Beziehung zum Spiel hinaus einer der Ansätze zur Konzeption einer Inszenierung. Dann ist es auch nicht mehr ungewöhnlich,

Antigone bekleidet mit Jeans auf der Bühne zu sehen, Faust im Smoking oder die Gefährten von Karl Moor in Punkerkostümen. Daß das Kostüm, abgesehen von der optischen Information, auch durch den spielerischen Umgang mit ihm den Charakter der Figur verdeutlichen kann, zeigt uns *Brecht* in seiner *Pantaleon-Inszenierung*. „In der zweiten Szene, wenn Pantaleon von seiner Tochter, des Alkoholvorrats beraubt, einen Ausbruch von Lear-Format hat, versucht er während der Tiraden seinen großen Mantel zuzuknöpfen. Da er ein Knopfloch oben ausläßt, bleibt ihm unten ein Knopf übrig. Kurzenschlossen reißt er ihn ab“ (Brecht, 1952, S. 21).

Diese Möglichkeiten, mit einem Kostüm zu spielen, um dadurch Eigenschaften eines bestimmten Charakters durch das Spiel deutlich werden zu lassen, werden u. E. zu wenig genutzt.

Versuch

Alle Mitspielenden liegen auf dem Boden und halten die Augen geschlossen. Die Spielleitung erzählt etwa folgende Geschichte (Traumreise):

„Stell dir vor, du befindest dich auf einem Schiff, (in einem Auto, du wanderst durch eine Gegend usw.). Du siehst am Horizont eine Insel auftauchen. (Annäherungen an den Ort lange und ausführlich beschreiben, um Ruhe und Atmosphäre herzustellen). Du kommst in einen großen Saal und siehst viele verschiedene Kleidungsstücke auf dem Boden verstreut liegen. (Nebenbei werden eine Fülle von Kleidungsstücken auf den Boden gelegt). Öffne die Augen, suche dir ein Kleidungsstück heraus und betrachte es genau. Welche Farbe und Form hat es? In welchem Zustand befindet es sich? Wie riecht es? Wie fühlt es sich

an? Kannst du damit Geräusche erzeugen? Wem könnte es gehört haben? Schreibe auf, was dir dieses Kleidungsstück erzählt, z. B: ich bin ein ..., ich gehörte..., mein rechter Knopf fehlt, weil ... usw. "

Im zweiten Teil der Übung tritt jede Figur einzeln in einen Wartesaal ein. Dabei kommt es nicht darauf an, die gefundene Geschichte zu erzählen, sondern durch Haltung, Geste, Bewegung, Umgang mit dem Kostüm und die Reaktion auf andere die Figur deutlich werden zu lassen. Auf diese Weise kann ein Stück oder der Anfang einer Eigenproduktion eingeführt werden.

Charly Chaplin beschreibt, wie er zu seinem Kostüm gekommen ist. „... als ich auf dem Weg zur Requisitenkammer war, kam mir die Idee, ausgebeulte Hosen, riesige Schuhe, einen Spazierstock und eine schwarze Melone als Kostüm zu nehmen. ... Zunächst wußte ich noch nichts von dieser Figur, als ich aber das Kostüm am Leibe hatte, ließen mich die Kleider... fühlen, was für ein Mensch das war ... Er ist ein Tramp, ein Gentleman, ein Dichter, ein Träumer und ein einsamer Bursche.“ (zitiert nach Michael Kramer 1984, S. 5)

Kostüm als strukturelles Element

Im Verlauf eines Stückes kann sich ein Kostüm auch ändern. Dadurch wird die Entwicklung des Charakters sowohl im Psychischen als auch im Physischen mitgetragen. Ob Oedipus, König Lear oder Mutter Courage – die Veränderung ihres Kostüms trägt zur Strukturierung eines Stückes bei.

Auch im Schultheater bleibt das Kostüm selten gleich. Es verändert sich im Lauf der Handlung. Das Kostüm trägt dazu bei, einerseits das Gesche-

hen plastischer zu erzählen, andererseits bietet es den Spielenden eine Hilfe, ihre Figuren reicher zu machen.

Folgende Punkte sollten bedacht werden:

Das Kostüm muß nicht nur zur Rolle, sondern auch zur betreffenden Persönlichkeit passen. Daher ist es ratsam, das Kostüm am jeweiligen Körper zu entwickeln. Wichtig ist dann, möglichst früh mit dem Kostüm zu spielen.

„Goethe, als er Direktor des Weimarer Theaters war, sagte zu einem Schauspieler: spielst Du morgen in Schuhen, sollst Du heute nicht in Stiefeln probieren.“ (Ernst Stern, 1955, S. 77.)

Im Idealfall ist das Kostüm wie eine zweite Haut.

Oft taucht beim Schultheater die Frage auf, ob sich die Spielenden in ihrem Kostüm vor der Aufführung dem Publikum zeigen sollten. Das mag zunächst eine Frage der Disziplin sein, im Grunde aber zeigen sich dadurch zwei Auffassungen, die Produktion vorzustellen: Zeigen sie sich, weisen sie damit auf den Arbeitscharakter ihres Spieles hin. Zeigen sie sich nicht, betonen sie das Ereignishafte. Über diese unterschiedliche Wirkung sollten sich alle im klaren sein.

