

Die Entwicklung und Vermittlung von Spielvereinbarungen im Kindertheater

Untersucht am Beispiel der Inszenierung „*Das bucklige Pferdchen*“
von Ania Michaelis, Theaterhaus Frankfurt



„*Das bucklige Pferdchen*“

Diplomarbeit vorgelegt von

Nadja Blickle

Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis, Universität Hildesheim

Erstgutachterin: Prof. Dr. Geesche Wartemann

Zweitgutachter: Prof. Dr. Hartwin Gromes

Hildesheim, Mai 2008

Inhaltsverzeichnis

<u>I Einleitung</u>	S. 01
<u>II Theaterästhetische Traditionslinien</u>	
1 Aufführungsgeschichte des Stücks „ <i>Das bucklige Pferdchen</i> “	
1.1 Tjus, St. Petersburg (Brjanzew)	S. 08
1.2 Theater der Freundschaft, Berlin (Hawemann)	S. 10
2 Ästhetische Vorbilder	
2.1 Commedia dell’arte (Balagan)	S. 12
2.2 Wsewolod Meyerhold	S. 14
2.3 Bertolt Brecht	S. 16
2.4 Erzähltheater	S. 17
<u>III Methode und Arbeitsweise bei der Entwicklung der Inszenierung</u>	
1 Ensemblespiel	S. 24
2 Kollektive Kreativität – Improvisationstechniken nach Horst Hawemann	S. 27
3 Spielprinzip – Haltungsänderung und Wechsel der Spielebenen	S. 28
4 Kommunikationsebenen nach Manfred Pfister	S. 30
<u>IV Entwicklung und Vermittlung von Spielvereinbarungen In der Inszenierung</u>	
1 Der Raum als Bedingung für die Spielvereinbarung	
1.1 Arrangement von Zuschauerraum und Bühne	S. 33
1.2 Das Bühnenbild	S. 35
2 Der Beginn des Stückes – Aufbau der Spielvereinbarung	S. 39
3 Bühneninterne Kommunikation	S. 49

3.1 Das Verhältnis des Schauspielers zu seiner Rolle	
3.1.1. Die Beziehung des Spielers zur Figur	S. 50
3.1.2. Besonderheiten des Puppentheaters	S. 53
3.1.3. Erzählerhaltung	S. 55
3.1.4. Spielerhaltung	S. 58
3.2 Ebenenübergreifendes Ensemblespiel	S. 59
4 Externe Kommunikation mit dem Publikum	
4.1 Direkte Kontaktaufnahme mit dem Publikum	S. 64
4.2 Spiegelung der Zuschauerposition durch die Spieler	S. 68
5 Brechung der Spielvereinbarung	S. 71
6 Der Schluss – Auflösung der Spielvereinbarung	S. 73
<u>V Fazit</u>	S. 75
Literaturverzeichnis	S. 76
Erklärung	S. 81
Anhang: Probenprotokoll „Das bucklige Pferdchen“	
Anlage: DVD „Das bucklige Pferdchen“	

Abbildungsverzeichnis

Titelbild: „*Das bucklige Pferdchen*“, Szenenfoto aus dem Stück „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt, Foto: Katrin Schander.

Abbildung 1: „*Bühnenbild 1*“, Szenenfoto aus dem Stück „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt, Foto: Katrin Schander.

Abbildung 2: „*Bühnenbild 2*“, Szenenfoto aus dem Stück „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt, Foto: Katrin Schander.

Abbildung 3: „*Bühnenbild 3*“, Szenenfoto aus dem Stück „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt, Foto: Katrin Schander.

Abbildung 4: „*Teestube*“, Szenenfoto aus dem Stück „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt, Foto: Simone Fecher.

Abbildung 5: „*PFERDCHEN mit IWAN 1*“, Szenenfoto aus dem Stück „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt, Foto: Katrin Schander.

Abbildung 6: „*PFERDCHEN mit IWAN 2*“, Szenenfoto aus dem Stück „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt, Foto: Katrin Schander.

Abbildung 7: „*IWAN und PFERDCHEN mit Spielern*“, Szenenfoto aus dem Stück „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt, Foto: Katrin Schander.

Abbildung 8: „*Schlussbild*“, Szenenfoto aus dem Stück „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt, Foto: Katrin Schander.

I Einleitung

In dieser Arbeit soll die Entwicklung und Vermittlung von Spielvereinbarungen im Kindertheater untersucht werden. Mit Spielvereinbarung ist hierbei die Verabredung zwischen Schauspielern und Zuschauern gemeint, ohne die Theater nicht möglich ist. Erst wenn mindestens einer spielt und mindestens einer zusieht, kann von Theater gesprochen werden. Die Kommunikation zwischen ihnen wird durch bestimmte Regeln und Vereinbarungen bestimmt.

Die Ursprünge des Theaters finden sich im Ritus. Hierbei versammelt sich eine Gruppe von Menschen für einen begrenzten Zeitraum an einem bestimmten Ort und vollzieht gemeinsam Handlungen, die einem vorher festgelegten Ablauf und bestimmten Regeln folgen.¹

„Jeder Teilnehmer spielte da mit, ging auf im Ritus. Die Öffentlichkeit war kein Publikum, sie war Akteur. Sie führte sich auf, sie führte nichts vor. Theater also ereignet sich erst dort, wo Ausführende und Aufnehmende der Schauveranstaltung geschieden voneinander, doch aufeinander eingehend zusammentreffen.“²

Erst wenn die rituelle Gemeinschaft sich teilt in „Ausführende und Aufnehmende“ ereignet sich Theater, wobei die gleichzeitige Anwesenheit beider Gruppen Voraussetzung bleibt.

Die grundsätzliche Verabredung, dass im Theater die Rollen in Spielende und Zuschauende unterteilt sind, gilt als Grundvoraussetzung für das Medium. Die Beziehung zwischen diesen beiden Gruppen und damit die Spielvereinbarung haben sich im Laufe der Theatergeschichte gewandelt.

Im bürgerlichen Theater des 19. Jahrhunderts wurde versucht die Verbindung zwischen Bühne und Zuschauerraum zu unterbrechen, indem man sich vornehmlich auf die interne Kommunikation auf der Bühne konzentrierte und die Präsenz des Publikums ausblendete.³ Vom Publikum wurde erwartet still und konzentriert dem Geschehen zu folgen und es gab strenge Theaterregeln, die dies durchsetzen sollten.⁴ Die Rolle des Zuschauers war die des „Spähers durchs Schlüsselloch“⁵. Er war in der paradoxen Situation zwar durch die ‚aufgeschnittene vierte Wand‘ unmittelbar durch Identifikation mit den Bühnenfiguren in die Szene hineingenommen

¹ vgl. Balme (1999), S. 170 ff.

² Klotz (1976), S. 15.

³ vgl. Fischer-Lichte (1997), S. 9.

⁴ Fischer-Lichte (2004), S. 59.

⁵ Greiner et al. (1982), S. 178.

zu werden und trotzdem vom Geschehen ausgeschlossen zu sein, da die Schauspieler seine Anwesenheit ignorierten.⁶

Anfang des 20. Jahrhunderts rückten die Künstler der Theateravantgarde die Verbindung zum Zuschauer wieder in den Mittelpunkt des Interesses. Die Präsenz des Publikums wurde nicht länger geleugnet, sondern man versuchte direkte Kommunikation herzustellen.⁷ Dies geschah vor allem um bestimmte Wirkungen beim Zuschauer hervorzurufen, was an den Beispielen von Meyerhold und Brecht in den Kapiteln II 2.2 und 2.3 noch genauer ausgeführt wird.

Mit der ‚Performativen Wende‘ in den sechziger Jahren rückte die Rolle des Zuschauers im Theater noch mehr ins Bewusstsein. Eine Aktivität des Publikums wurde gefordert und einige Performancekünstler gingen sogar so weit den Zuschauer zum aktiven Teilnehmer, also zum wirklichen Akteur zu machen und so die klare Teilung von Ausführenden und Aufnehmenden aufzuweichen.⁸

Diese Beispiele zeigen, dass sich die Spielvereinbarung zwischen Akteuren und Publikum wandelt. Die jeweilige Beziehung zwischen diesen beiden Gruppen wird hierbei in hohem Maße durch die herrschenden Theaterkonventionen bestimmt.

Während erwachsene Theaterzuschauer mit diesen Konventionen zumeist vertraut sind, verhält sich dies bei Kindern meistens anders, da diese ihre Rolle als Zuschauer im Theater erst noch lernen müssen. Das fehlende Wissen über Theaterkonventionen steht bei Kindern allerdings dem Spieltrieb und der Bereitschaft sich auf einen Spielpartner einzulassen gegenüber.

„Kinder gleichen die Lücken an Wissen und Erfahrung mit Phantasie aus. Bereitwillig nehmen sie die Spielregeln von einem Spielpartner an, wenn der sich als solcher zu erkennen gibt. Dann haben beide den doppelten Genuss: an dem, was erzählt und wie es gemeinsam gespielt wird.“⁹

Es geht also für den Schauspieler im Kindertheater darum, sich als Spielpartner zu erkennen zu geben und gewisse Regeln zu vermitteln, die den Zuschauern ihre Rolle zuweisen.

„Spiel im Theater wird immer zugleich verabredetes Spiel sein. Seine Wirkung tritt erst ein, wenn Zuschauer und Schauspieler diese Verabredung kennen: die generelle, durch welche Theater entsteht, und die konkrete, die das gespielte Stück betrifft.“¹⁰

⁶ vgl. Greiner et al. (1982), S.178.

⁷ vgl. Fischer-Lichte (2004), S. 60.

⁸ vgl. ebd, S. 29.

⁹ Hoffmann (2002), S. 14.

¹⁰ Wekwerth (1974), S. 103.

Da das Wissen über die generelle Theaterverabredung bei Kindern wenig ausgeprägt ist, gilt es im Kindertheater sich besonders auf die konkrete Verabredung des Stücks zu konzentrieren. Diese gilt es mit den ästhetischen Mitteln der Inszenierung im spielerischen Prozess zu vermitteln.

„Seitdem die Erkenntnis, dass der Zuschauer durch sein Mitspiel aktiv an der Aufführung – dem Kunstwerk des Theaters – beteiligt ist, allgemeine Gewissheit geworden ist, gewinnt die Kommunikation zwischen Schauspielenden und Zuschauenden auch im Kinder- und Jugendtheater nicht nur pädagogische, sondern vor allem auch künstlerisch-ästhetische Aufmerksamkeit. [...] Der Blick richtet sich nun auch auf die Darsteller und ihre von der Regie angelegten Spielweisen.“¹¹

Wird die je spezifische Spielvereinbarung nicht von den Darstellern durch ihre „von der Regie angelegten Spielweisen“ vermittelt, führt dies häufig zu Unsicherheit und Unruhe beim Publikum. Dies soll anhand eines Beispiels illustriert werden: Es handelt sich um die Vorstellung eines Stücks für Kinder ab drei Jahren. Der Darsteller begrüßte die Kinder als sie Platz nahmen. Er zeigte ihnen verschiedene Objekte, die später auch in dem Stück mitspielten, und forderte sie auf die Objekte zu benennen. Er verwickelte die Kinder in ein Gespräch und ermutigte sie somit aktiv mit ihm in Kontakt zu treten. Die Kinder betrachteten dies als eine Einladung zum Mitspielen. Als nun das eigentliche Stück begann, brach der Darsteller den direkten Kontakt mit den Zuschauern ab und begab sich auf die Ebene des bühneninternen Spiels. Er behielt zwar Blickkontakt mit den Zuschauern, es war aber ab diesem Punkt keine aktive Beteiligung der Kinder mehr vorgesehen. Der Darsteller hatte eine imaginäre ‚vierte Wand‘ hochgezogen, ohne dass die Kinder im Publikum, die diese Theaterkonvention noch nicht kannten, dies nachvollziehen konnten. Sie wollten immer noch mitspielen, denn der Darsteller hatte sie schließlich dazu aufgefordert. Sie riefen Vorschläge, wie es weiter gehen sollte und kommentierten lautstark das Geschehen. Der Darsteller war jedoch hinter seiner ‚vierten Wand‘ gefangen und hatte keine Möglichkeit die Kinder zur Ruhe zu bringen. Als er sich nicht mehr zu helfen wusste, stieg er aus dem Spiel aus und sprach die Kinder als Schauspieler an. Er bat sie darum doch zuzuhören, schließlich erzähle er die Geschichte nur für sie. Der Zauber des Theaters war durchbrochen. Dadurch, dass der Schauspieler nun privat mit den Kindern sprach, war das Spiel vorbei.

Auch wenn die Unruhe im Zuschauerraum verschiedene Gründe gehabt haben mag, zeigt dieses Beispiel doch, wie sensibel Kinder auf Spielvereinbarungen reagieren,

¹¹ Hoffmann (2003), S. 19.

wenn sie gebrochen werden. Kinder gehen bereitwillig auf Spielregeln ein und sie akzeptieren sie, wenn sie einmal getroffen wurden. Diese Verabredungen sind ihnen vertraut, denn sie kennen sie aus dem eigenen Spiel miteinander: *„Das Rollenspiel der Kinder ist – wie das Spiel auf der Bühne – Ein Spiel mit Regeln (Verabredungen). Wer sie nicht einhält, zerstört das Spiel.“*¹²

Die erste Begegnung zwischen Schauspielern und Zuschauern ist entscheidend, um die Regeln eines Stücks als Spielvereinbarung mit den Kindern zu etablieren.

*„Die Schauspieler geben die Spielregeln vor, d.h. sie treffen mit den Zuschauern eine Spielvereinbarung, die ein junges Publikum bereitwillig eingeht. Daher ist der erste Auftritt am Beginn einer Vorstellung so wichtig, weil der Zuschauer sich in seinem Verhalten danach richtet, er benimmt sich nicht wie man das konventionell im Theater tut, sondern folgt der ‚Grammatik der Phantasie‘ und der Logik des Spiels und dies mit ziemlicher Strenge.“*¹³

Wenn ein Spielprinzip also erst einmal eingeführt und akzeptiert wurde, führt es zu Irritationen, wenn es gebrochen wird. Die anfänglich getroffene Spielvereinbarung konstituiert die Beziehung zum Zuschauer und muss mit der Spielweise übereinstimmen. Dies gilt nicht nur im Kindertheater, doch hier wird es besonders deutlich, da die Reaktionen von Kindern unmittelbarer erfolgen.

Im Kindertheater wird der Adressat in besonderem Maße zum Bezugspunkt der künstlerisch-ästhetischen Reflexion.¹⁴ Als sich das Kindertheater vom ‚Weihnachtsmärchen‘ emanzipierte, suchten die Theatermacher den engen Kontakt mit ihrem Publikum. Einerseits um die Distanz, die durch das Generationengefälle zwangsläufig entsteht auszugleichen, andererseits aus gesellschaftsverändernden Intentionen¹⁵, wie es sich im ‚emanzipatorischen Kindertheater‘ seit den siebziger Jahren äußerte.¹⁶ Es ist anzunehmen, dass sich diese zunächst pädagogisch und politisch motivierten Gedanken über und die Erfahrungen mit dieser Zielgruppe auch in der Theaterästhetik niederschlagen. Dies bestätigt auch Hoffmann in folgendem Zitat:

„Worin es [Das Kinder- und Jugendtheater] aber anders ist, entscheidet sein Publikum. Das ist seine künstlerische Chance. Sie ist zu suchen in den Kommunikationsformen zwischen Bühne und Zuschauerraum, die eine bestimmte Theaterästhetik hervorbringen. [...] Das Erscheinungsbild des zeitgenössischen Kinder- und Jugendtheaters ist geprägt vor allem durch Formen des narrativen Theaters. Daraus ergeben sich neue

¹² Wardetzky (1990), S. 52.

¹³ Hoffmann (2000), S. 17.

¹⁴ vgl. Wardetzky (2004) S. 34.

¹⁵ vgl. Wardetzky (1995) S. 3.

¹⁶ vgl. Bauer (1980).

Beziehungen zwischen Schauspieler und Rolle einerseits und Schauspieler / Figur und Publikum andererseits, die sich in bestimmten Spielweisen zeigen.“¹⁷

Was mit diesen „bestimmten Spielweisen“ gemeint ist, soll in dieser Arbeit beispielhaft an dem Stück „Das bucklige Pferdchen“ untersucht werden, das dem Genre des narrativen Theaters zugeordnet werden kann. Das russische Märchen nach einem Poem von Pjotr Jerschow hatte im September 2006 in der Inszenierung von Ania Michaelis am Theaterhaus Frankfurt Premiere. Es soll an diesem Beispiel gezeigt werden welche Spielvereinbarung am Anfang des Stücks etabliert wird und ob diese dem Spielprinzip des gesamten Stücks entspricht. Hierbei soll überprüft werden ob und an welchen Stellen diese Spielvereinbarung eventuell gebrochen wird und welche Auswirkungen das auf die Zuschauer hat. Wenn hier von Auswirkungen auf das Publikum die Rede ist, sind nicht die Wirkungen auf den individuellen Zuschauer in einer konkreten Aufführungssituation gemeint, wie sie bei Rezeptionsprozessen bei jedem subjektiv ablaufen. Dies herauszufinden ist Aufgabe der Rezeptionsforschung, worauf in dieser Arbeit nicht eingegangen wird.

Vielmehr soll sich auf eine geisteswissenschaftliche Herangehensweise konzentriert werden. Auf diesem Gebiet beschäftigte sich Volker Klotz Anfang der siebziger Jahre in seinem Buch „Dramaturgie des Publikums“ mit der Frage nach der Beziehung zwischen Bühnengeschehen und Zuschauern.

„Um die Zuschauer fürs Bühnengeschehen einzunehmen, müssen die Theatermacher – vom Autor bis zum Schauspieler – vornehmlich zwei Dinge tun. Sie müssen, da sie besondere Handlungen vorführen, merklich den allgemeinen Erfahrungsschatz verarbeiten. Sie müssen durch lenkende und ordnende Maßnahmen die Zuschauer instand setzen, ihrerseits als sinnvollen und belangvollen Zusammenhang all das zu verarbeiten, was die Bühne vorbringt.“¹⁸

Volker Klotz beschreibt hierbei, dass diese „lenkenden und ordnenden Maßnahmen“ der Theatermacher die Voraussetzung für die Rezeption der Zuschauer bilden.

Mit dem Begriff „Dramaturgie des Publikums“ meint Klotz „[...] das Widerspiel zwischen bestimmten Maßnahmen des dramatisch-szenischen Angebots und den darauf antwortenden Tätigkeiten der Zuschauer“¹⁹.

Er unterscheidet hierbei das Publikum als Objekt und als Subjekt von Dramaturgie. Als Objekt von Dramaturgie ist das Publikum im Zusammenhang mit dem Produktionsprozess aus Sicht der Theatermacher zu verstehen. Subjekt von

¹⁷ Hoffmann (2002), S. 13 f.

¹⁸ Klotz (1976), S. 13.

¹⁹ Hoffmann (2002), S. 16.

Dramaturgie wird das Publikum dadurch, dass es in seiner Rezeption selbst „[...] in zweiter Instanz noch einmal dramaturgisch mit dem dramatischen Material umgeht, wie das schon seitens der Theatermacher geschehen ist“²⁰.

Da in dieser Arbeit der Gegenstand hauptsächlich aus produktionsästhetischer Sicht betrachtet werden soll, geht es hier um das Publikum als Objekt von Dramaturgie.

Im Produktionsprozess eines Theaterstücks wird die Grundlage für die Spielvereinbarung entwickelt, die in der Aufführungssituation an den Zuschauer vermittelt wird. Die Probenphase ist der Zeitraum, in dem die Inszenierung im Hinblick auf den potentiellen Zuschauer entsteht. Der Probenprozess kann hierbei als Dialog mit dem „unsichtbaren Zuschauer“²¹, dem noch nicht physisch anwesenden, doch in den Köpfen der Künstler vorhandenen potentiellen Zuschauer, gesehen werden.

Die These dieser Arbeit lautet: Bei der Inszenierung eines Stückes sollte die Folgerichtigkeit der Spielvereinbarung im Blick behalten werden. Dies gilt für die dem Zuschauer zugewiesene Rolle genauso wie für die ‚Als-ob-Behauptung‘. Nur, wenn die Vereinbarung, die am Anfang getroffen wurde, auch bis zum Ende des Stückes durchgehalten wird, wird den jungen Zuschauern Sicherheit in ihrer Rezeption gegeben, damit sie sich auf das Wechselspiel mit der Bühne einlassen können.

Anhand des Entstehungsprozesses der Inszenierung des Stückes „Das bucklige Pferdchen“ soll die Entwicklung und Vermittlung der Spielvereinbarung analysiert werden, wobei folgende Fragen im Mittelpunkt stehen werden:

- Welche Verabredung wird am Anfang des Stückes mit dem Zuschauer getroffen?
- Auf welchen (Spiel-) Ebenen findet die Kommunikation statt?
- Welche Rolle wird dem Zuschauer dabei zugewiesen?
- Wie verändert sich seine Rolle durch den Wechsel der Spielebenen?
- Wann ist er Spielpartner, Komplize oder Voyeur?
- Mit welchen Mitteln wird das Verhältnis zum Zuschauer jeweils konstituiert?
- Wird das am Anfang etablierte Spielprinzip durchgehalten oder wird die Vereinbarung an bestimmten Stellen unklar oder gebrochen?

²⁰ Hoffmann (2002), S. 17.

²¹ Dieser Begriff stammt von Marcel Cremer, Regisseur und Gründer des belgischen AGORA Theaters in St. Vith, vgl. hierzu: Cremer (2006), S. 59ff.

Begonnen wird diese Arbeit mit der Beschreibung der Aufführungstradition des Stücks in Russland und der DDR, um die Theaterhausinszenierung vor diesen Hintergrund zu stellen. Daraufhin werden die Commedia dell'arte, das Theater von Meyerhold und Brecht, sowie das Erzähltheater im Hinblick auf die Vereinbarung mit dem Zuschauer betrachtet, da diese Theaterformen Michaelis Inszenierung des Stücks „*Das bucklige Pferdchen*“ in ihrer Ästhetik maßgeblich beeinflussten.

Bevor auf den konkreten Entstehungsprozess der Inszenierung eingegangen wird, geht es zunächst um die allgemeine Methode und Arbeitsweise. Erst dann wird die Entwicklung und Vermittlung der Spielvereinbarung am Beispiel der Inszenierung untersucht. Hierbei wird zunächst der Raum im Hinblick auf das Arrangement von Bühne und Zuschauerraum sowie das Bühnenbild betrachtet, da dieser eine entscheidende Voraussetzung für die Spielvereinbarung darstellt. Anschließend werden die Einlasssituation und der Anfang des Stücks analysiert. Das zu Beginn etablierte Prinzip wird anhand der bühneninternen Kommunikation und der externen Kommunikation mit dem Zuschauer im Verlauf des Stücks überprüft. Zum Schluss wird noch einmal explizit auf die Stellen eingegangen werden, an denen die Verabredung mit dem Zuschauer gebrochen wird.

Es wird häufig von dem Zuschauer die Rede sein. Natürlich gibt es Zuschauer im Theater normalerweise nur im Plural. Da in dieser Arbeit vor allem der Produktionsprozess im Mittelpunkt steht, treten die Zuschauer nicht als reale Größe in Erscheinung. Der Zuschauer im Singular steht daher als Modell für das reale und mögliche Publikum. Wenn doch an der einen oder anderen Stelle von einem konkreten Zuschauer oder einer speziellen Aufführung die Rede sein wird, dient dies der Anschauung und Überprüfung der am Modell aufgestellten Thesen.

II Theaterästhetische Traditionslinien

1 Aufführungsgeschichte des Stücks „*Das bucklige Pferdchen*“

In diesem Kapitel wird die Aufführungsgeschichte des Stücks „*Das bucklige Pferdchen*“ in Russland und der DDR nachgezeichnet. Dies geschieht zum einen, um dem Leser einen ersten Eindruck von dem Stück zu vermitteln und zum anderen um Michaelis' Inszenierung, die in Kapitel IV analysiert wird, in diese Tradition einzureihen.

1.1 Tjus, St. Petersburg (Brjanzew)

Das Märchen „*Das buckligen Pferdchen*“ gehört zu den bekanntesten und beliebtesten russischen Märchen und wurde vor etwa zweihundert Jahren von dem Autor Pjotr Pawlowitsch Jerschow in Form eines Poems verfasst.²² Die Geschichte handelt vom dummen IWAN, dem jüngsten von drei Bauernsöhnen, der von einer Zauberstute ein kleines BUCKLIGES PFERDCHEN und zwei wunderschöne Pferde geschenkt bekommt. Der ZAR ist so begeistert von den zwei außergewöhnlichen Pferden, dass er diese mit IWAN als Stallmeister zu sich ins Schloss holt. MARSCHALL und STADTHAUPTMANN sind darüber erbost und spinnen Intrigen, so dass IWAN mit seinem BUCKLIGEN PFERDCHEN auf gefährliche Reisen geschickt wird, um dem ZAREN verschiedene ZAUBERWESEN zu bringen. Mit Hilfe des PFERDCHENS besteht er diese Prüfungen. Zum Schluss wird dem ZAREN seine grenzenlose Gier zum Verhängnis und er stirbt bei dem Versuch unendliche Jugend zu erreichen. IWAN heiratet darauf hin die PRINZESSIN, wird selbst zum ZAREN und lebt mit seinem Pferdchen glücklich und zufrieden im Palast.²³

Als 1922 das Leningrader Tjus, eines der ersten Kinder- und Jugendtheater der Welt, in St. Petersburg eröffnet wurde, wählte der Gründer und Regisseur Alexander Brjanzew dieses Märchen um es dort in szenischer Umsetzung als Eröffnungstück zu präsentieren.²⁴

„Die Wahl des Stoffes war für Brjanzew Programm. Es sah in der Tradition des russischen Volkstheaters – das entfernt verwandt ist mit der Commedia dell' arte –

²² vgl. Kinder- und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland (Hg.) (1994), S. 80 / 81.

²³ Eine ausführliche Zusammenfassung des Stücks findet sich in: Hoffmann (2006), S. 35.

²⁴ vgl. Schneider / Taube (2003a), S. 138.

einen Ansatz für seine Theaterarbeit, auch weil er darin Ähnlichkeiten zum Spiel der Kinder entdeckte. Die Verse Jerschows und die epische Struktur blieben unverändert. Zwei Erzähler ehrwürdigen Alters begleiten mit Berichten, Kommentaren und ihrer Gusli (einem alten russischen Saiteninstrument) das Geschehen [...]. Die direkte Rede des Märchens wurde zum Dialog, ohne ihren epischen dem Publikum zugewandten Gestus aufzugeben.“²⁵

Die direkte Ansprache an das Publikum war für Brjanzew von entscheidender Bedeutung, der im Gegenüber mit dem Zuschauer den Ausgangspunkt des Theaters sah: *„Der Zuschauer – das ist der einzige und unantastbare Anfang, auf den sich jedes Theater in seiner Kunst stützen muss.“²⁶*

In seinem Theater für junge Zuschauer forderte er *„[...] Formklarheit, Struktur und Gesetzmäßigkeit der Handlung“²⁷*, um der *„[...] unbeständigen Aufmerksamkeit und unmittelbaren Aufnahmefähigkeit“²⁸* der Kinder gerecht zu werden. Er berücksichtigte bei seinem Theater zwar die Besonderheiten der kindlichen Auffassungsgabe, lehnte es aber strikt ab, die künstlerischen Maßstäbe an das Theater den Forderungen der Pädagogik unterzuordnen.²⁹ Die Kunst für Kinder sollte in seiner ästhetischen Qualität der für Erwachsene in nichts nachstehen. In einer Beschreibung der Arbeitsweise des Leningrader Tjus heißt es in der Zeitschrift *„Das neue Russland“* anlässlich des fünften Jahrestages des Tjus:

„Es ist aber sicher, dass, wenn die Kunst für Kinder ebenso hoch qualifiziert sein soll wie für Erwachsene, dann sind die Ansprüche an die formale Klarheit, an die Struktur, an die Reinheit, die Gesetzmäßigkeit und Notwendigkeit in der Kunst für Kinder von besonderer Bedeutung.“³⁰

Brjanzew war sich darüber bewusst, dass eine Theateraufführung erst durch das Zusammenspiel mit dem Publikum lebendig wird, und dass dafür eine klare Spielvereinbarung hergestellt werden muss, die das Publikum einlädt zum schöpferischen Mitgestalter der Aufführung zu werden.

Zu diesem Zweck wählte er für sein Theater die Form eines Amphitheaters, um über die Kreisform ein Gefühl der Gemeinschaft zwischen den Zuschauern untereinander und zwischen Publikum und Bühne herzustellen.³¹

²⁵ Kinder- und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland (Hg.) (1994), S. 81.

²⁶ Brjanzew (1921). zit nach: Hoffmann (1976), S. 41.

²⁷ Hoffmann (1976), S. 43.

²⁸ ebd.

²⁹ vgl. ebd., S. 47.

³⁰ „Theater der jugendlichen Zuschauer in Leningrad“. In: *Das neue Russland* (1927) 7/8, S. 63 ff. zit nach: ebd., S. 46.

³¹ vgl. Hoffmann (1976), S. 42 ff.

Die Guckkastenbühne lehnte er ab.

„[...] ‚Guckkastenbühne‘ und herkömmlicher Zuschauerraum erwecken, nach Ansicht Brjanzews, im Kind eine zweifelhafte Vorstellung von den geheimnisvollen Vorgängen auf der Bühne, die Illusion der Echtheit einer besonders phantastischen Welt, die von der Wirklichkeit getrennt existiert.“³²

Vielmehr setzte er auf die Phantasie der Zuschauer, die durch die epische, dem Publikum zugewandte Spielweise der Stücke angeregt werden sollte.

Die Inszenierung des Stücks *„Das bucklige Pferdchen“* von 1922 illustrierte, nach Hoffmann, Brjanzews theoretische Auffassungen, und beeinflusste das sowjetische Kindertheater und in gewissem Maße auch das der DDR in seiner Entwicklung.³³

1.2 Theater der Freundschaft, Berlin (Hawemann)

1973 übersetzten die Dichter Elke Erb und Adolf Endler das Stück aus dem Russischen und es kam am 1. Dezember des gleichen Jahres am Theater der Freundschaft unter der Regie von Horst Hawemann zum ersten mal in der DDR zur Aufführung.³⁴

Während Brjanzew für das Kindertheater forderte, dass es gemäß der Rezeptionsfähigkeit der jungen Zuschauer klarer, deutlicher und überzeugender sein müsse als das ‚Erwachsenentheater‘, sträubt sich Hawemann gegen die Formulierung dieses Unterschiedes:

„Theater ist Theater. Wir sagen immer, wir sind genauso ein Theater wie das ‚Erwachsenentheater‘. Das ist falsch. Wir sind Erwachsenentheater. Da wir dauernd diesen Nichtunterschied betonen, wird er zum Unterschied.“³⁵

Dies bedeutet jedoch nicht, dass Hawemann die Tatsache, seine Stücke hauptsächlich für Kinder zu inszenieren, gar nicht beachten würde. Eine besondere Beschäftigung mit dem Zuschauer - sei er nun ein Kind oder ein Erwachsener - bestimmen die Konzeption seiner Stücke.

Er möchte ein *„ursprüngliches“* und *„offenes“* Theater machen, *„[...] das den Zuschauer nicht zum Konsumenten herabdrängt, sondern zum ‚Zulieferer‘ macht“³⁶.*

³² vgl. Hoffmann (1976), S. 44f.

³³ vgl. ebd., S. 47.

³⁴ vgl. Kinder- und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland (Hg.) (1994), S. 78.

³⁵ Hoffmann (1976), S. 203.

³⁶ ebd., S. 204.

Der Zuschauer soll bei ihm zum Mitwirkenden werden, wobei eine Verbindung zwischen dem „[...] schöpferischen Prozess des Künstlers“ und der „[...] schöpferischen Rezeption des Zuschauers“³⁷ entstehen soll. Um diese Art der Teilnahme des Publikums zu erreichen, sollen die Schauspieler offen eine Vereinbarung mit den Zuschauern treffen. Es wird bei Hawemann nicht die Illusion einer zweiten Wirklichkeit auf der Bühne erzeugt, sondern durch die Betonung von Theatralität wird das Publikum als Partner wahr und ernst genommen.³⁸ In der Schauspieler-Einführung zu den Proben des Stücks „*Das bucklige Pferdchen*“ führt er dies aus:

„Wir wollen nicht das ‚Märchen-Staunen‘ initiieren, die Zuschauer-Phantasie ist unser Partner. Wir wollen Phantasie freisetzen und bieten Andeutungen zur Rezeption. In den Kostümen steckt der heutige Mensch, der Erzähler.“³⁹

Genau wie Brjanzew lässt Hawemann die epische Vorlage von Jerschow bestehen und macht die Erzählung zum zentralen Element der Inszenierung.

„Das Erzählende dominiert. [...] Die Machart soll durchschaubar sein. Die Aktionsgeschichte wird getragen vom Pferdchen, Iwan und vom Zaren. Alle anderen sind Erzähler.“⁴⁰

Hawemanns Inszenierung von 1973 spielte sich also auf zwei Ebenen ab: auf der Ebene der Erzählung wird der direkte Kontakt zum Publikum hergestellt, wobei die Darstellung die Erzählebene illustriert oder ergänzt.

Darüber hinaus ist das Zusammenspiel der Darsteller von großer Bedeutung. Um die Geschichte voran zu treiben unterstützen sie sich gegenseitig: *„Alle Schauspieler sind mit Selbstverständlichkeit Helfer der anderen. Fehlt einem ein Requisit, so bringt es ihm ein anderer.“⁴¹* Bei Hawemann wird also nicht der einzelne Protagonist, sondern die gesamte Ensembleleistung betont, wobei die Geschichte selbst in den Mittelpunkt gerückt wird.

Dieses Prinzip, sowie auch die Verschränkung von Erzähl- und Darstellungsebene und die nicht-illusionistische auf die ergänzende Rezeptionsleistung des Zuschauers abzielende Spielweise, findet sich auch bei Michaelis Inszenierung am Theaterhaus Frankfurt wieder.

³⁷ Hoffmann (1976), S. 205.

³⁸ vgl. ebd., S. 134 f.

³⁹ Hawemann: zit nach: Kurznotate aus Schauspieler-Einführung am 24. Juni 1972 *Das bucklige Pferdchen* am Theater der Freundschaft (Berlin). Archiv Theater an der Parkaue (Berlin), S. 1.

⁴⁰ ebd., S. 1.

⁴¹ ebd., S. 2.

2 Ästhetische Vorbilder

Die Inszenierung des Stücks „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt speist sich aus verschiedenen Theaterformen, die die Entwicklung des Stücks maßgeblich beeinflussten. Hier sind vor allem die russische Form der Commedia dell'arte (Balagan), das Theater von Meyerhold und Brecht sowie das Erzähltheater zu nennen.

Im Folgenden werden diese Theaterformen kurz vorgestellt, wobei vor allem die jeweilige Spielvereinbarung berücksichtigt wird.

Dies geschieht um in Kapitel IV die Ästhetik und Spielweise der Theaterhausinszenierung einordnen zu können.

2.1 Commedia dell'arte (Balagan)

Die Theaterform der Commedia dell'arte, die im 16. Jahrhundert in Italien seinen Ursprung nahm und sich von dort in ganz Europa ausbreitete⁴², wird in Russland als Balagan bezeichnet. Es geht an dieser Stelle nicht darum, die nationalen Unterschiede zu diskutieren. Vielmehr sollen die Grundzüge dieser alten Form des Volkstheaters dargelegt werden.⁴³

Die Aufführungen der Commedia dell'arte wurden von fahrenden Schauspielertruppen auf öffentlichen Plätzen vorgeführt. Es gab keine eigens dafür vorgesehenen Theatergebäude, sondern die Vorstellungen fanden unter freiem Himmel mitten im Alltagsleben der Zuschauer statt. Alltag und Kunst waren nicht so stark voneinander getrennt, wie das heute bei den meist fensterlosen, von der Außenwelt abgeschirmten Theaterräumen, der Fall ist. Das Publikum war auf den Marktplätzen, auf denen das Theater der Commedia dell'arte stattfand, in der Regel nicht durch einen festgelegten Zuschauerraum an seine Plätze gebunden. Da die Zuschauer jederzeit die Vorstellung verlassen konnten, mussten die Schauspieler um ihre Aufmerksamkeit kämpfen. Dies konnte nur gelingen, indem sie einen engen Kontakt zu ihnen herstellten und diese direkt ansprachen. Außerdem war es nötig, den Kunstcharakter des Ereignisses selbst herauszustellen, um das Theater von dem Alltag, in den es eingebettet war, deutlich zu unterscheiden.

⁴² vgl. Mehnert (2003), S. 7 ff.

⁴³ Genauere Ausführungen zu Ursprung und Entwicklung des Balagan in Russland finden sich in: Clayton (1993).

Diesem Zweck diene der so genannte ‚Harlekingsprung‘.

„Die Entscheidung der Zuschauenden, hier von Theater im Sinne der ‚Commedia‘ zu sprechen, fiel schon, ohne dass Worte gewechselt sein mussten. Eine einzige körperliche Aktion, der Sprung des Harlekin auf die Bühne und sein ‚Eccomi!‘ enthüllten: Das ist Theater. Mit dem Harlekingsprung wurde klargestellt, hier geht es nicht mehr mit rechten (normalen) Dingen zu, hier sind gesellschaftliche Normen und Zwänge außer Kraft gesetzt, der Ambassadeur, der Verbindungsmann zur ‚anderen‘ Welt ist da.“⁴⁴

Durch die direkte Ansprache an das Publikum, durch die Betonung von Theatralität am Anfang der Vorstellung kam bei der Commedia dell’arte die Spielvereinbarung zustande, die den Theatervorgang offen zeigt.

Im Schauspielstil fand sich dieses Prinzip wieder. Der Schauspieler ging nicht in seiner Rolle auf, sondern seine artistische Virtuosität schob sich immer wieder vor die Rolle.

„Der Schauspieler erfüllt damit eine deutliche Vermittlungsfunktion seiner Rolle gegenüber, die er in bewusster Distanz zu ihr demonstrierend vorführt. Besonders ausgeprägt ist das etwa in der Commedia dell’arte, in der die statisch festgelegten Figuren [...] einem identifikatorischen Aufgehen des Schauspielers entgegenwirken und zu einer deutlichen Spannung zwischen dem Schauspieler, der seine Rolle dem Publikum virtuos demonstriert, und der Rolle selbst führen.“⁴⁵

Die statisch festgelegten, überzogen dargestellten Figuren ermöglichten zudem die Improvisation, die zu einem wichtigen Merkmal der Commedia dell’arte gehört. Da die Handlung nicht als Text festgeschrieben wurde, sondern die Spieler sich in den so genannten ‚Scenari‘ lediglich über deren groben Verlauf einigten, stellten die Figuren eine wichtige Konstante im Spiel dar. Jeder Schauspieler spezialisierte sich auf eine Figur, deren Darstellung er im Laufe seines Lebens weiterentwickelte und perfektionierte.

Die Improvisation stützte sich auf diese typisierte Figurendarstellung. Sensibles aufeinander Eingehen der Darsteller im Zusammenspiel bildete darüber hinaus die Voraussetzung für die Interaktion auf der Bühne. Da die wandernden Truppen der Commedia dell’arte aus langjährig zusammenarbeitenden Ensembles, häufig ganzen Familien bestanden, die jede Eigenart ihrer Mitspieler kannten, war diese Voraussetzung gegeben.⁴⁶

Die Theaterform der Commedia dell’arte zeichnete sich also durch den direkten Kontakt mit dem Publikum, die Betonung von Theatralität, eine stilisierte

⁴⁴ Kotte (2005), S. 88.

⁴⁵ Pfister (1994), S. 121.

⁴⁶ vgl. Mehnert (2003), S. 30 ff.

Figurendarstellung und improvisatorisches Zusammenspiel aus. Mit diesen Prinzipien beeinflusst die alte Form des Volkstheaters auch heute noch Inszenierungsstile moderner Theatermacher. In den seltensten Fällen geht es darum die Commedia dell'arte originalgetreu wieder aufleben zu lassen.

„Viel wichtiger ist heute der pädagogische Aspekt dieser alten Theaterform, der das Spiel der Schauspieler vom platten Realismus entfernt und eine Lockerheit der Gestik und Mimik bringen soll, die die Darstellung in positiver Weise verfremdet.“⁴⁷

In diesem Sinne diente auch Michaelis die Commedia dell'arte als Vorbild, worauf im Laufe dieser Arbeit noch genauer eingegangen wird.

2.2 Wsevolod Meyerhold

Genau wie viele andere Künstler der Theateravantgarde berief sich auch Meyerhold auf alte Formen des Volkstheaters. Es ging ihm darum den Einfluss des naturalistischen Theaters zurück zu drängen, welches eine imaginäre ‚vierte Wand‘ zwischen Bühne und Zuschauern aufbaute.⁴⁸ Meyerhold beklagte in diesem Zusammenhang:

„Jene Grenze zwischen Zuschauer und Schauspieler wurde gezogen, die heute als Rampe das Theater in zwei einander fremde Welten teilt: die nur handelnde und die nur aufnehmende – und es gibt keine Adern, die diesen Kreislauf verbinden.“⁴⁹

Meyerhold wollte nach dem Vorbild der Commedia dell'arte den ursprünglichen Kontakt mit dem Publikum wieder herstellen, indem er die Theatralität in seinen Inszenierungen ausstellte und die Körperlichkeit des Schauspielers in den Mittelpunkt rückte. Dies beschreibt er in seinem 1912 erschienen Aufsatz „Balagan“:

„Mag auch ein Teil des Publikums die Schauspieler [des Balagan] ausgepiffen haben, das Theater war Theater. Und vielleicht beweist gerade die Tatsache, dass das Publikum es wagte, so wütend zu pfeifen, besser als alles andere, dass hier eben die Beziehung zu einer Theatervorstellung hergestellt wurde.“⁵⁰

Durch das Herausstellen von Theatralität sollte der Zuschauer die Möglichkeit bekommen eine Beziehung zum Bühnengeschehen aufzubauen und sich zu dem Gezeigten zu verhalten.

⁴⁷ vgl. Mehnert (2003), S. 89.

⁴⁸ ebd., S. 70 ff.

⁴⁹ Meyerhold (1997), S. 131f.

⁵⁰ ebd. S. 198.

Stets sollte er daran erinnert werden, dass das Geschehen auf der Bühne ein Spiel sei, an dem er sich beteiligen konnte und sollte:

„[...] alle diese Elemente des alten Theaters verpflichteten den Zuschauer, in der Vorstellung der Schauspieler nichts anderes als ein Spiel zu sehen. Und jedes Mal, wenn der Zuschauer vom Schauspieler zu tief ins Land der Dichtung hineingelockt worden ist, will dieser ihn so schnell wie möglich durch einen überraschenden Zwischenruf oder auch eine längere Ansprache daran erinnern, dass das, was vor ihm geschieht, nur ein ‚Spiel‘ ist.“⁵¹

Die Vereinbarung darüber, dass das Gezeigte auf der Bühne als Spiel zu verstehen sei, ging von den Darstellern aus und schuf die Grundvoraussetzung für die Aktivität des Zuschauers. Die Teilnahme des Zuschauers beschränkte sich zwar auch bei Meyerhold im Wesentlichen auf die Rezeption, doch wurde diese ebenso als künstlerische Leistung gewertet wie die Inszenierung selbst. Erst das Publikum vollendet nach Meyerhold das Kunstwerk. Von ihm wird es als ‚vierter Schöpfer‘ gleichberechtigt neben Autor, Regisseur und Schauspieler als Grundlage des Theaters bezeichnet.⁵² Um diese Beteiligung möglich zu machen, sollten Inszenierungen geschaffen werden *„[...] in denen der Zuschauer mit seiner Vorstellungskraft beendet, was die Bühne nur andeutet.“⁵³* Damit gestand Meyerhold dem Zuschauer die Freiheit einer individuellen Theaterrezeption zu. Es galt nicht mehr eindeutige Botschaften der Schauspieler zu entschlüsseln, sondern das Publikum sollte selbst Bedeutungen generieren.

„[...] Eine der Wirkungen des Theaters sollte seiner [Meyerholds] Auffassung nach gerade darin bestehen, dass sich der Zuschauer nun als ‚Mithandelnder und Schöpfer eines neuen Sinns‘ definierte. Während die Akteure darauf verzichten sollten, Bedeutungen an die Zuschauer zu übermitteln, und ihre Tätigkeit darauf beschränkten, Sinnlichkeit, Materialität zu erzeugen, sollte es der einzelne Zuschauer sein, der unter Bezug auf diese Materialität neue Bedeutungen generierte, Schöpfer eines neuen Sinns würde.“⁵⁴

Man sollte annehmen, dass Kindern diese Art der Darstellung zu Gute kommt, da sie sich mit ihrer Phantasie und ihrem je individuellen Erfahrungshintergrund einbringen können. Diese Auffassung teilt auch Michaelis, weswegen auch bei ihrer Inszenierung des Stücks *„Das bucklige Pferdchen“* Raum gelassen wird für die Vorstellungskraft der Zuschauer. Auf welche Weise dies geschieht wird noch zu zeigen sein.

⁵¹ Meyerhold (1997), S. 204.

⁵² vgl. Leach (1989), S. 30ff.

⁵³ Fischer-Lichte (1997), S. 10.

⁵⁴ Fischer-Lichte (2004), S. 241.

2.3 Bertolt Brecht

Auch in Brechts Theatertheorie nimmt der Zuschauer eine wichtige Rolle ein. Sein Theater sollte dazu dienen, beim Publikum die Ausbildung eines gesellschaftlichen Bewusstseins voranzutreiben. In seiner Lehrstücktheorie geht er zunächst davon aus, dass dies am besten durch das eigene Spiel, weniger durch reine Betrachtung geschieht.⁵⁵

„Während Brecht um 1930 diese Haltung des Zuschauers nur durch die Aufhebung des Systems Spieler-Zuschauer für einnehmbar hält und er noch bei einem Lehrstück vom politischen Gewicht der Maßnahme nur den Spielenden eine politische Belehrung in Aussicht stellt, gewinnt er durch eine dialektische Verfeinerung des Verfremdungsprinzips Techniken und Methoden, die das Zuschauen und das Spielen als voneinander getrennte Sphären setzt, zwischen beiden Sphären aber eine neuartige Kommunikation ermöglicht und erzwingt, die den Zuschauer aus der Kontemplation befreit und ihn zum Beherrscher der Bühnenvorgänge macht. Dies ist der theoretische Umschlagpunkt vom Lehrstück zum großen epischen Drama, das von Schauspielern für Zuschauer gespielt wird, aber auf neue Weise.“⁵⁶

Das epische Theater Brechts will also die Trennung zwischen Bühne und Zuschauer-raum nicht völlig aufheben, sondern die Darstellung in dem Maße verfremden, dass der Zuschauer nicht mehr ‚in den Bann‘ der Bühnenhandlung gezogen wird, sondern er sich reflektiert dazu verhalten kann.⁵⁷ Verfremden heißt hierbei *„[...] dem Vorgang oder einem Charakter das Selbstverständliche, das Bekannte, Einleuchtende zu nehmen und über ihn Staunen und Neugierde zu erzeugen.“⁵⁸*

Um Verfremdungseffekte zu erzielen sei eine Offenlegung der Theatermittel nötig, die den Zuschauer beständig an die Künstlichkeit des gezeigten Vorgangs erinnert. Die Distanz des Schauspielers zu seiner Rolle, wobei der Darsteller sich nicht in die Rolle einfühlt, sondern sie demonstriert oder zeigt, ist eines der wichtigsten Verfremdungsmittel. Dadurch, dass Darstellungsweise und Inhalt der Darstellung gleichzeitig auf der Bühne sichtbar werden, solle der Zuschauer aus seiner ‚unwürdigen‘ Rolle des Voyeurs befreit werden, um das Gezeigte rational bewerten zu können.⁵⁹

Mit der Befreiung des Zuschauers aus seiner passiven Rolle verfolgte Brecht vor allem eine soziale und politische Intention, wobei das Theater ein Mittel war, um den Zuschauer über die Aktivierung im Theater hinaus in der Gesellschaft aktiv werden zu lassen. Genauso wie die Beziehung zwischen Zuschauern und Bühne neu

⁵⁵ vgl. Hoffmann (1976), S. 103 ff.

⁵⁶ Hoffmann (1976), S.106.

⁵⁷ vgl. Kotte (2005), S. 109.

⁵⁸ Brecht (1986), S. 301.

⁵⁹ vgl. Knopf (1986), S.102 ff.

konstituiert wird, sollen auch die gesellschaftlichen Gefüge überdacht werden. Konventionen im Leben oder auf der Bühne, die als gegeben und akzeptiert galten, werden bei Brecht in Frage gestellt.⁶⁰ Die in seinen Augen paradoxe Konvention der Spielvereinbarung im naturalistischen Theater lehnte er ab.

„Es soll nur nicht der Eindruck entstehen, als hätte eine Übereinkunft in ferner Zeit stattgefunden, nach der hier zu einer bestimmten Stunde ein Vorgang unter Menschen ablaufen sollte, als passierte er eben jetzt, ohne Vorbereitung, auf ‚natürliche Weise‘, eine Verabredung, die einschloss, dass auch keine Verabredung stattgefunden haben sollte.“⁶¹

In Brechts Theater wird das Publikum als Gegenüber direkt angesprochen, wodurch bewusst auf die Theaterverabredung hingewiesen wird, welche die gleichzeitige Anwesenheit beider Gruppen zur Voraussetzung hat. Die klare Hinwendung der Schauspieler an das Publikum erfolgt durch die verschiedenen epischen Elemente, von denen die Erzählung selbst eine der wichtigsten darstellt.⁶²

Die direkte, unmittelbare Kommunikation zwischen Erzähler und Zuhörer macht sich auch das Erzähltheater zu nutze.

2.4 Erzähltheater

Neben Einflüssen der Commedia dell'arte und des Theaters von Meyerhold und Brecht spielte für die Ästhetik der Inszenierung des Stücks *„Das bucklige Pferdchen“* am Theaterhaus Frankfurt besonders das Erzähltheater eine wichtige Rolle. Das Wesen dieses im zeitgenössischen Kindertheater verbreiteten Genres, das sich zwischen Erzählen und Theater bewegt, soll in diesem Kapitel ergründet werden.⁶³

Wenn hier von Theater die Rede ist, ist zunächst die traditionelle Theaterauffassung des Dramas gemeint, bei der es darum geht durch mimetische Handlung eine zweite Wirklichkeit auf der Bühne herzustellen. Avantgardistische und performative Theaterbegriffe werden hier bewusst herausgelassen, um die beiden Pole des Narrativen und des Dramatischen deutlich zu machen aus denen sich das Erzähltheater speist.

⁶⁰ vgl. Bennett (1990), S.22ff.

⁶¹ Brecht (1986), S.349.

⁶² Genauere Ausführungen zu den Techniken epischer Kommunikation finden sich bei Pfister (1994), S.103-122.

⁶³ vgl. Hoffmann (2002), S. 13.

Die Unterscheidung zwischen Drama und Narration wurde bereits von Aristoteles vor über 2300 Jahren⁶⁴ in seiner Poetik formuliert. Dabei grenzt er die Tragödie von der Erzählung ab:

„Die Tragödie ist Nachahmung einer guten und in sich geschlossenen Handlung von bestimmter Größe, in anziehend geformter Sprache, wobei diese formenden Mittel in den einzelnen Abschnitten je verschieden angewandt werden – Nachahmung von Handelnden und nicht durch Bericht [...].“⁶⁵

Nachahmende Handlung und Bericht stehen sich also als Mittel in Drama und Erzählung gegenüber. Ein weiterer Unterschied ist in der Zeitlichkeit zu finden. Die Handlung liegt beim Erzählen in der Vergangenheit, beim Schauspiel hingegen wird sie als Illusion gegenwärtig vor den Augen der Zuschauer erzeugt. Der Erzähler berichtet von dem Geschehen aus der Distanz heraus.⁶⁶ Hierbei kann er im direkten Dialog mit dem Zuhörer in Kontakt treten, da er nicht an den fiktiven Kosmos einer Bühnenwirklichkeit gekoppelt ist und ohne die Annahme einer ‚vierten Wand‘ auskommt.⁶⁷ Im Drama hingegen ist die Verbindung zum Zuschauer nur mittelbar über die interne Kommunikation auf der Bühne möglich, um die Illusion einer gegenwärtig ablaufenden Handlung nicht zu zerstören. Das Paradox hierbei liegt darin, dass der Erzähler im Kontakt mit dem Publikum gegenwärtig präsent ist, aber die erzählte Geschichte in der Vergangenheit stattfindet. Im Drama hingegen findet die Handlung unmittelbar vor den Augen des Betrachters im Hier und Jetzt statt, wobei der Schauspieler nicht direkt mit dem Zuschauer in Kontakt treten kann. Die Person des Erzählers ist für den Zuschauer also präsent während der Schauspieler eine Rolle (re-)präsentiert.⁶⁸

Präsenz und (Re-)Präsentation, Gegenwart und Vergangenheit, Bericht und Handlung stehen sich in der Unterscheidung von Erzählung und Theater gegenüber. Wenn Drama und Narration in diesem Zusammenhang als Gegensätze zu verstehen sind, drängt sich die Frage auf, wie diese sich im Erzähltheater verbinden.

„Die Gattungsbezeichnung [Erzähltheater] enthält zwei Begriffe, die unterschiedlichen Kontexten angehören: Während ‚Erzählen‘ auf eine mündlich erzählte – und damit ‚vorliterarische‘ – Tradition verweist, in der immer schon Geschehenes berichtet wird, erscheint ‚Theater‘ als ein Medium, das auf Grund seiner raumzeitlichen Koordinaten

⁶⁴ vgl. Fuhrmann (1994), S. 152.

⁶⁵ Aristoteles (1994), S. 19.

⁶⁶ vgl. Baesecke (2000), S. 20.

⁶⁷ vgl. Jahnke (2002), S. 209.

⁶⁸ vgl. Fischer-Lichte (2004), S. 255.

sich als ganz gegenwärtiges Geschehen strukturiert. Beide realisieren sich in der unmittelbaren Kommunikation zwischen Erzähler / Spieler und Zuhörern / Zuschauern.“⁶⁹

Da sich die Verwandtschaft von Erzählung und Drama in der direkten Kommunikation von Produzenten und Rezipienten zu konstituieren scheint, wäre zu fragen wie die Kommunikation jeweils funktioniert und welchen Regeln und Prinzipien sie unterliegt.

Die gattungsspezifische Vereinbarung zwischen Erzähler und Zuhörer unterscheidet sich grundsätzlich von der zwischen Schauspieler und Zuschauer. Im Theater gilt die ‚Als-ob-Vereinbarung‘, wohingegen es sich beim Erzählen um eine authentische Situation handelt. Zwar kann auch das Erzählen als performativer Akt verstanden werden, jedoch gilt hierbei grundsätzlich nicht das ‚Als-ob-Prinzip‘ des Theaters, da der Erzähler als reale Person und nicht in der Verkörperung einer Rolle vor seine Zuhörer tritt.

Setzt man das Erzählen im Theater ein, ergibt sich zwangsläufig eine Doppelung der Medien. Das Erzählen ist nun den Regeln des Theaters unterworfen und wird zum ‚gespielten Erzählen‘, der Erzähler wird zu einer Kunstfigur⁷⁰. Dieses Phänomen wird von Jahnke tautologisch durch die Vermittlungsformen des Theaters begründet: *„Weil hier [im Erzähltheater] das Erzählen an die Institution des Theaters gebunden ist, baut es sich seine Erzählsituation in den Vermittlungsformen seines Mediums.“⁷¹*

Die Erzählsituation wird über die Spielbehauptung des Theaters, dadurch, dass der Erzähler eine Rolle verkörpert, zu einer Spielsituation.⁷² Diese Situation muss genauso wie jede Bühnenwirklichkeit erst einmal etabliert werden. Anders als im Drama, bei dem der Vorhang sich öffnet, oder das Licht angeht und damit der Eintritt in die Bühnenwirklichkeit deutlich wird, steht der Erzähler zunächst ohne Legitimation auf der Bühne. Da er sich als Erzähler direkt an sein Publikum wendet ist die Annahme einer ‚vierten Wand‘ unmöglich. Er muss seine Rolle als Erzähler dem Zuschauer gegenüber behaupten, um in der theatralen Grundsituation des ‚Als-ob‘ bestehen zu können.

„[...] ‚Erzähltheater‘ ist mehr als Erzählen. Es ist eingebunden nicht nur in eine theatralische Grundsituation, sondern die Person des Erzählers muss auf der Bühne

⁶⁹ Jahnke (2002), S.204.

⁷⁰ vgl. ebd., S.211.

⁷¹ ebd., S. 211.

⁷² ebd., S. 213.

beglaubigt und darüber hinaus der Prozess der Anverwandlung der Geschichte durch den Erzähler auf der Bühne transparent gehalten werden.“⁷³

Um die Erzählerfigur auf der Bühne zu legitimieren, geht es zunächst um die „[...] Anverwandlung des Stoffs durch den Erzähler [...], der die zu erzählende Geschichte zu seiner eigenen macht“⁷⁴. Damit diese Anverwandlung gelingen kann soll nach Manfred Jahnke der „need“⁷⁵, also das Bedürfnis des Erzählers gerade jetzt diese Geschichte zu erzählen, deutlich werden. Hierbei soll möglichst authentisch die Beziehung des Erzählers zu seiner Geschichte festgelegt werden. Wenn hier von Authentizität die Rede ist, geht es nicht um die authentische Erzählsituation eines Erzählers und seiner Zuhörer, sondern darum unter Annahme der ‚Als-ob-Verabredung‘, die Erzählfigur in Beziehung zu ihrer Geschichte zu setzen. Dadurch werde die Geschichte zu einer ‚erlebten Geschichte‘ der Bühnenfigur, wodurch die Erzählsituation als Spielsituation etabliert werde.⁷⁶ Dieser Umweg ist nach Jahnke nötig, damit das Erzählen im Medium des Theaters überhaupt möglich ist und die Zuschauer einen Zugang zu der Geschichte finden. Die Etablierung der Spielsituation ist hierbei für ihn „[...] unabdingbare Voraussetzung und ästhetisches Kriterium für das Gelingen von Erzähltheater“⁷⁷. Erst wenn der Erzähler seine Rolle im Theater etabliert hat, kann er auch auf die Ebene des Spiels wechseln.

Dadurch, dass der Zuschauer den Ebenenwechsel von Erzählung zu dramatischer Darstellung miterlebt, ist der Erzähler als Autor des Bühnengeschehens zu erkennen.

„Die Absage an ein illusionistisches Spiel zieht den Protagonisten aus dem Dunkel, macht ihn als Autor des Bühnengeschehens sichtbar und stellt so die Autonomie einer durchgehenden Rollenbehauptung infrage.“⁷⁸

Die nicht-illusionistische Spielweise ist hierbei gleichzeitig Konsequenz aus dem Wechsel von Erzählebene zu Spielebene und Voraussetzung dafür. Voraussetzung, weil nur durch die nicht-illusionistische Darstellung der Schauspieler als „Autor des Bühnengeschehens“ zu erkennen ist, was ihm ermöglicht offene Rollen- und Ebenenwechsel zu vollziehen. Konsequenz deshalb, weil eine realistische Darstellung, die die Illusion einer Einheit von Schauspielerperson und Bühnenfigur an-

⁷³ vgl. Jahnke (2002), S. 203.

⁷⁴ ebd., S. 202.

⁷⁵ vgl. ebd., S. 203.

⁷⁶ vgl. ebd., S.210.

⁷⁷ ebd., S. 210.

⁷⁸ Baesecke (2000), S. 22 f.

strebt, für den Zuschauer nicht nachvollziehbar wäre, da er den Schauspieler zuerst als Erzähler und dann als Figur erlebt.

Die Symbiose von Erzählen und Theater im narrativen Theater ist also nur über eine nicht-illusionistische Spielweise möglich, die die Distanz des Schauspielers zu seiner Rolle als Grundvoraussetzung hat. Dadurch ist es möglich den Zuschauer während der Darstellung wahrzunehmen und direkt anzusprechen.⁷⁹ Die Rollendistanz des Schauspielers ist in diesem Zusammenhang also auch Voraussetzung für die Nähe zum Zuschauer.

Durch die nicht-illusionistische Spielweise und die häufigen Ebenen- und Figurenwechsel, kann die Darstellung niemals eins zu eins, sondern nur fragmentarisch geschehen. Damit der Zuschauer dem Gezeigten trotzdem folgen kann, sind klare Zeichen, wie zum Beispiel Kostümteile und / oder Körperhaltungen notwendig. Um diese Zeichen verstehen zu können, muss die Zuordnung der Zeichen offen vor den Augen der Zuschauer stattfinden.⁸⁰ Dadurch, dass die Mittel transparent gemacht werden, wird der Zuschauer am Entstehungsprozess beteiligt, da er nicht nur miterlebt was gezeigt wird, sondern auch wie das Dargestellte entsteht. Schauspieler und Zuschauer treffen hierbei eine Vereinbarung über die Kodierung der jeweiligen Zeichen. Dies funktioniert nur, wenn die Angebote der Schauspieler auch von den Zuschauern akzeptiert und angenommen werden. Hierbei ist eine große Imaginationsleistung von Seiten der Zuschauer gefragt, die an die fragmentarische Darstellung anknüpft.

„Im Erzähltheater wird – so könnte man sagen – dieses Königsrecht des Schauspielers hergestellt: Durch permanente Rollenwechsel und die damit notwendige fragmentarische Darstellung unterschiedlicher Figuren kann der Schauspieler ungleich souveräner alle Figuren seiner Geschichte spielen. Der Zuschauer erlebt die beständige Dividierung des Individuums Schauspielers, der auf die Imaginierungs-, Ergänzungs- und Syntehtisierungsleistungen des Zuschauers angewiesen ist.“⁸¹

Der Zuschauer vervollständigt in seiner Phantasie, was die Bühne nur andeutet. Direkte Ansprache des Publikums auf der Erzählebene und die Transparenz der theatralen Mittel auf der Spielebene verbinden und ergänzen sich im Erzähltheater. Die fragmentarische Darstellung geschieht mit einfachen, oft abstrakten Mitteln, die durch die Erzählung mit Bedeutung aufgeladen werden. Dadurch ist es möglich, dass die imaginäre Kraft, die von den Worten der Erzählung ausgeht, durch die

⁷⁹ vgl. Wartemann (2005), S. 93.

⁸⁰ vgl. Jahnke (2002), S.212.

⁸¹ Wardetzky (2006), S. 5.

Darstellung nicht geschmälert wird, sondern Raum gelassen wird für Phantasie und Assoziationen des Zuschauers.⁸² Dieser wird dadurch zur aktiven Teilnahme animiert. Er wird hierbei selbst zum Spieler, der je individuell, der eigenen Lebenserfahrung entsprechend, das Gesehene mit Bedeutung auflädt. Somit ist er durch seine Rezeptionsleistung konstitutiv am künstlerischen Prozess beteiligt. Wekwerth bezeichnet den Zuschauer deshalb sogar als „*primären Spieler*“:

„Der primäre Spieler im Theater ist nicht der Schauspieler, sondern der Zuschauer. [...] Die Vorgänge auf der Bühne werden für ihn [den Zuschauer] zu seinen Vorgängen, die er gleichzeitig am inneren Modell in seinem Kopf und an ihrer gegenständlichen Entsprechung auf der Bühne spielt.“⁸³

Im Erzähltheater gilt also ganz besonders, was für das Theater generell gilt, nämlich, dass es sich erst im Gegenüber mit dem Zuschauer realisiert.

Das Bewusstsein für die unmittelbare Gegenwart von Schauspielern und Zuschauern wird besonders im Überschreiten des Mediums vom Erzählen zum Theater deutlich. In diesem transitorischen Vorgang liegt ein wichtiges Prinzip des Erzähltheaters begründet, da es hier mehr ist als die einfache Aneinanderreihung von dramatischen und narrativen Elementen. Erzählsituation, Erzählerrolle, Geschichte und Figurendarstellung werden zu einer komplexen Struktur miteinander verwoben. Das Prinzip des Erzählens mit der Präsenz des Erzählers, der von einem vergangenen Geschehen berichtet, geht in das Prinzip des Dramas, das der (Re-)Präsentation einer gegenwärtigen Handlung, über.⁸⁴

Der Darsteller wechselt „[...] hierbei aus der Mittelbarkeit der epischen Darstellung in die Unmittelbarkeit der Vergegenwärtigung“⁸⁵. Es verbinden sich also die Präsenz des Erzählers in der direkten Erzählsituation und das ‚Jetzt‘, das durch nachahmende Handlung entsteht. Dies erzeugt Unmittelbarkeit und Gegenwärtigkeit im Gegenüber von Akteuren und Zuschauern, wobei die Theatersituation als Ereignis stets präsent bleibt. Dies ermöglicht auch dem Zuschauer sich selbst als Beobachtenden im Theaterprozess wahrzunehmen und so eine distanzierte Zuschauerposition einzunehmen. Das Prinzip der Rollendistanz des Spielers spiegelt sich in der Distanz der Zuschauerhaltung. Dies erinnert an das epische Theater Brechts. In der Tat ist das Erzähltheater mit dem epischen Theater verwandt, doch nicht mit ihm gleich zu setzen.

⁸² vgl. Schneider (1998), S. 42.

⁸³ Wekwerth (1974), S.101/102.

⁸⁴ vgl. Baesecke (2000), S. 20.

⁸⁵ Wardetzky (2006), S. 5.

Jahnke macht den Unterschied am ‚epischen Ich‘ fest. Die Frage ob Erzählung oder nachahmende Handlung die vorherrschende Stellung einnehmen, ist hierbei entscheidend. Im epischen Theater tritt der Schauspieler als Figur vor die Zuschauer und bricht hin und wieder erzählend oder kommentierend aus der Spielebene aus, um die Zuschauer direkt anzusprechen.⁸⁶ Im Erzähltheater hingegen wird der Erzähler zur Figur, da der Darsteller sich zuerst als Erzähler zu erkennen gibt und dann in die entsprechenden Rollen schlüpft.⁸⁷

Der Unterschied zwischen epischem Theater und Erzähltheater ist außerdem in der unterschiedlichen Sicht auf den Zuschauer zu finden. In Brechts epischem Theater geht es darum den Zuschauer zu belehren, damit dieser gesellschaftsverändernd aktiv wird. Es steht also eine politische Motivation dahinter.

„Brecht versucht in seiner Ästhetik alle theatralen Mittel dahin zu bündeln, ‚Distanz‘ herzustellen, damit der Zuschauer sich zur vorgeführten Handlung verhalten kann. Der Zuschauer soll zum Betrachter werden, der über die Handlung zum eigenen Erkennen aktiviert wird. Genau dieser rezeptionsästhetische Zweck aber lässt sich im ‚Erzähltheater‘ nicht erkennen. Seine Mittel richten sich darauf, die Aufmerksamkeit seines Publikums zu erreichen, um es dann in die Geschichte hinein zu ziehen. Es wird also für die zu erzählende Geschichte aktiviert.“⁸⁸

Rollendistanz und distanzierte Zuschauerhaltung dienen hier also je unterschiedlichen Zwecken. Wenn auch ein Unterschied besteht zwischen Erzähltheater und epischem Theater, das sich an der rezeptionsästhetischen Intention beziehungsweise am ‚epischen Ich‘ festmacht, bleibt doch festzuhalten, dass das Prinzip der Offenlegung der Mittel und die direkte Ansprache an den Zuschauer im Erzähltheater die Theaterform und Spielweise des epischen Theaters durchsetzt.⁸⁹

Beide Theaterformen sind eng miteinander verwandt und realisieren sich erst, „[...] wenn der zuhörende Zuschauer mit seiner Fantasie und seiner Lebenserfahrung ‚einsteigt‘.“⁹⁰

⁸⁶ vgl. Jahnke (2002), S. 209f.

⁸⁷ vgl. Wardetzky (2006), S.4ff.

⁸⁸ Jahnke (2002), S. 214.

⁸⁹ vgl. Schneider (1998), S. 47.

⁹⁰ Jahnke (2002), S.216.

III Methode und Arbeitsweise bei der Entwicklung der Inszenierung

Für die Inszenierung des Stücks „*Das bucklige Pferdchen*“ am Theaterhaus Frankfurt wurde die Regisseurin Ania Michaelis beauftragt das Stück mit fünf Darstellern zu entwickeln. Neben den vier SchauspielerInnen des hauseigenen Ensembles, Günther Henne, Michael Meyer, Uta Nawrath und Susanne Schyns, war die Puppenspielerin Patricia Christmann als Gastdarstellerin beteiligt. Der Einfachheit halber werden die Schauspieler im Folgenden mit Ihren Vornamen benannt.

Während des Probenprozesses ist im Rahmen meiner Tätigkeit als Regieassistentin ein umfangreiches Probenprotokoll (siehe Anhang) entstanden, worauf sich die Ausführungen stützen.

Die Proben erstreckten sich über zwei Phasen. Die erste Phase dauerte zwei Wochen und die zweite Phase umfasste nach der Sommerpause noch einmal fünf Wochen. In der ersten Phase, vor allem in der ersten Woche ging es darum den Schauspielern die Methode und Arbeitsweise näher zu bringen, das Spielprinzip zu erarbeiten und die Gruppendynamik im Ensemble zu fördern. Auf diese Aspekte der ersten Probenphase soll im Folgenden eingegangen werden, bevor die konkrete Erarbeitung der Inszenierung vor diesem Hintergrund analysiert wird.

1 Ensemblespiel

Da weder die Regisseurin noch die Gastdarstellerin zuvor mit den Schauspielern des Theaterhausensembles zusammen gearbeitet hatten, ging es in der ersten Probenphase vor allem darum sich gegenseitig kennen zu lernen, um eine positive Atmosphäre herzustellen, die eine kollektive kreative Arbeit ermöglichen sollte.

Die erste Probenhandlung bestand in dem Reaktionsspiel „*Kiwi Kiwi Kiwi*“.⁹¹ Hierbei bilden die Teilnehmer einen Kreis, wobei einer in dessen Mitte steht. Die den Kreis bildenden Spieler suchen sich je einen Obstnamen aus z.B. „*Kiwi*“. Der Spieler in der Mitte muss nun dreimal hintereinander schnell den Obstnamen eines der Mitspieler im Kreis aussprechen, z.B. „*Kiwi, Kiwi, Kiwi*“. Der Mitspieler mit dem entsprechenden Namen muss schnell reagieren und es schaffen seinen Obstnamen einmal zu sagen, bevor der Spieler im Kreis die dreimalige Wiederholung beendet hat. Gelingt es ihm nicht, muss er in die Mitte und der andere übernimmt seinen Platz sowie dessen

⁹¹ vgl. Probenprotokoll „*Das bucklige Pferdchen*“ vom 04.07.06 (siehe Anhang S. 1).

Obstnamen. Bei diesem Spiel sind die Teilnehmer zwar Gegner, aber es gewinnt nicht derjenige, der schneller, stärker oder klüger ist, sondern derjenige, der am besten auf die anderen achtet. Als Einstieg diente dieses Spiel dazu Gruppendynamik und Spielfreude zu fördern.

Eine andere Übung, die jedoch ohne Konkurrenzdruck auskommt, ist das „Zugvögelspiel“.⁹² Die Spieler befinden sich in einem Pulk nah beieinander und bewegen sich gemeinsam durch den Raum. Einer hat hierbei zwar immer die Führung, doch diese wechselt mit der Zeit, allerdings ohne verbale Absprachen.

Bei dem „Zugvögelspiel“ kommt es darauf an, dass es immer eine Person gibt, die die Führung übernimmt. Da diese aber vorher nicht klar festgelegt wurde, ist besonderes gruppenspezifisches Gespür von allen Spielern gefragt. Sie müssen sich gegenseitig wahrnehmen und bereit sein die Führung zu übernehmen und auch der Führung anderer zu folgen. Es geht dabei auch darum einer Person den Fokus zu geben, welcher dann zu einer anderen Person wandert. Genauso wie bei diesem Spiel wandert auch auf der Bühne der Fokus der Aufmerksamkeit. Anders als im Film, bei dem der Kameraausschnitt den Blick des Zuschauers lenkt, muss der Fokus im Theater durch die Schauspieler selbst hergestellt werden. Die Konzentration der Zuschauer folgt zumeist demjenigen, der gerade spricht, aber auch Blicke und Gesten spielen dabei eine wichtige Rolle. Um die Aufmerksamkeit des Zuschauers zu lenken, werfen sich die Schauspieler sinnbildlich die Bälle zu. Dieses, im übertragenen Sinne gemeinte Bild, wurde bei den Proben konkret als Übung ausgeführt. Der Spieler der den Ball hat ruft den Namen eines anderen Spielers, sie stellen Blickkontakt her und der Ball wird zu dem Kollegen geworfen. Dieser fängt den Ball auf und antwortet mit „danke“. Wird der Ball fallen gelassen, müssen sich alle Spieler kurz auf den Boden legen.⁹³ Wenn der Ball, also der ‚Fokus der Aufmerksamkeit‘, auf dem Weg von einem Spieler zum anderen fallen gelassen wird, betrifft es das ganze Ensemble, da es das gesamte Spiel unterbricht.

Durch diese Übungen sollte jeder Spieler nicht nur sich selbst, sondern das gesamte Bühnengeschehen im Auge behalten und sensibilisiert werden für das Zusammenspiel mit den Kollegen. Diese Arbeitsweise, die nicht auf die virtuose Darstellungsfähigkeit einzelner Schauspieler setzt, sondern das demokratische Ensemblespiel betont, ist seit den siebziger Jahren im Kindertheater weit verbreitet. Als Erbe der 68er Bewegung entwickelten sich freie Theatergruppen mit basisdemokratischen

⁹² vgl. Probenprotokoll „Das bucklige Pferdchen“ vom 04.07.06 (siehe Anhang S. 2).

⁹³ vgl. Probenprotokoll „Das bucklige Pferdchen“ vom 12.07.06 (siehe Anhang S. 10).

Strukturen, die die hierarchischen und starren Arbeitsweisen an den großen Häusern ablehnten. Alle sollten am künstlerischen Prozess gleichberechtigt teilhaben – dies galt Ensemble intern für die Stückentwicklung wie auch in der Begegnung mit dem Zuschauer.⁹⁴

Dies wird auch durch die veränderte Rolle des Regisseurs deutlich. Bei einer demokratischen Arbeitsweise fungiert er nicht mehr als uneingeschränkte künstlerische Autorität, dessen Anweisungen die Schauspieler ausführen. Vielmehr ist es seine Aufgabe die Schauspieler als Spielleiter zu animieren, damit sich kreatives Potential entfalten kann. Die künstlerische Kompetenz des Regisseurs besteht hierbei vor allem darin, dass er als ‚erster Zuschauer‘ das im Prozess entstandene Material sieht, bewertet und organisiert. Auch Horst Hawemann, auf dessen Arbeitsweise sich Michaelis bei der Inszenierung des Stücks *„Das bucklige Pferdchen“* bezieht, sieht die Rolle des Regisseurs in erster Linie als reflektierten, kritischen Zuschauer, der dem Schauspieler ein Feedback gibt. Er fordert vom Regisseur *„[...] zuerst als Zuschauer seine Beeindruckung mitzuteilen, die vor der Bewertung kommt.“*⁹⁵ Der Regisseur schaut also zunächst einmal zu und prüft das Gesehene als Stellvertreter für die zukünftigen Zuschauer in der Aufführung.

Ein Regisseur, der auf diese Weise arbeitet, nimmt das spätere Publikum genauso ernst wie seine Spieler, da die Hierarchie zwischen Regisseur und Schauspielern analog zu der zwischen Schauspielern und Zuschauern außer Kraft gesetzt werden soll. Im Folgenden wird Horst Hawemanns Methode und seine Anwendung im Probenprozess des Stücks *„Das bucklige Pferdchen“* genauer erläutert.⁹⁶

⁹⁴ vgl. Hoffmann (2006a), S. 75 ff.

⁹⁵ Hoffmann (Hg.) (2003), S. 14.

⁹⁶ vgl. Hoffmann (Hg.) (2003), S. 7.

2 Kollektive Kreativität – Improvisationstechniken nach Horst Hawemann

Hawemann entwickelte eine ‚etüdische Methode‘, die mit Hilfe verschiedener Übungen durch ‚angewandtes Improvisieren‘ die Kreativität der Schauspieler freisetzt und sie für die Inszenierung fruchtbar macht.⁹⁷

„Die angewandte Improvisation ist eine Methode, eine Arbeitsweise, die meistens dann wichtig wird, wenn ich an einer Materialvorlage, an einem Stück arbeite. [...] Bei der Improvisation entdeckt man etwas, was man anschließend interpretieren kann. [...] Das, was man darin findet, kann man ausgewählt anwenden für die konkrete Arbeit.“⁹⁸

Nach Hawemanns Methode soll der Schauspieler aus einem Vorschlag der Regie etwas Eigenes entwickeln und dadurch einen Anteil seiner Persönlichkeit einbringen. Es geht dabei im Wesentlichen darum, den Intellekt zurückzustellen und über körperliche Aktionen kreatives Potential zu entwickeln.

Einige von Hawemanns Übungen wurden bei den Proben des Stücks *„Das bucklige Pferdchen“* im Theaterhaus Frankfurt angewandt und dienten dazu die Spieler für eine kollektive kreative Arbeitsweise zu öffnen. Im Folgenden werden zwei davon exemplarisch vorgestellt:

Bei der *„ABC-Übung“*⁹⁹ ist es das Ziel zu jedem Buchstaben des Alphabets einen Gang zu finden, wie zum Beispiel: auftreten, balancieren, ‚clownieren‘ und so weiter. Bei dieser Übung erhält man Bewegungsmaterial und öffnet die Phantasie für Ungewöhnliches.

Auch bei dem Spiel *„Alles Kissen, nur nicht Kissen“*¹⁰⁰ geht es um das Sammeln von Darstellungsmaterial. Bei dieser Übung dient dem Schauspieler ein Kissen als ‚Spielpartner‘. Das Kissen ist zwar das Material, das der Spieler real in seinen Händen hält, doch gemäß der ‚Als-ob-Vereinbarung‘ im Theater ist es die Aufgabe, dem Gegenstand eine andere Bedeutung zuzuweisen. Form und Material des Kissens werden so aus ihrem ursprünglichen Bedeutungszusammenhang gelöst, und dienen als Assoziationsträger für neue Ideen. Bei dieser Übung wird die nicht-illusionistische Spielweise deutlich, wobei dem Schauspieler die darstellerische Freiheit gegeben wird, theatrale Behauptungen aufzustellen und mit dem vorhandenen Material zu spielen. Hierbei ist er auf den Zuschauer als Spielpartner

⁹⁷ vgl. Jahnke (2004) S. 23.

⁹⁸ Hawemann zit. nach Hoffmann (2003), S. 12.

⁹⁹ vgl. Hoffmann (2003), S. 19.

¹⁰⁰ vgl. Probenprotokoll *„Das bucklige Pferdchen“* vom 05.07.06 (siehe Anhang S. 5).

angewiesen, da dieser die Behauptung akzeptieren muss und sie mit seiner Phantasie ergänzt.

Die unterschiedlichen Übungen und Improvisationstechniken nach Hawemann dienen der Sammlung von Darstellungsmaterial, welches bei einer Inszenierung konkret verwendet werden kann und schaffen gleichzeitig die Grundlage für ein demokratisches Arbeitsprinzip.

„Sie [die Sammlung] bietet nicht nur unerschöpfliches Material zur theatralischen Gestaltung, sondern sie schafft die Grundlage für das kollektive Miteinander einer Gruppe, eines Ensembles. Die Sammlung bringt die zum Spiel versammelten Menschen auf demokratische Weise zusammen, sie setzt Hierarchien und Konkurrenzen außer Kraft.“¹⁰¹

Horst Hawemanns Methode stellte einen zentralen Bestandteil von Michaelis` Arbeitsweise bei der Inszenierung des Stücks „*Das bucklige Pferdchen*“ dar. Wie dieses Prinzip konkret bei der Stückentwicklung angewandt wurde, wird in Kapitel IV genauer dargestellt.

3 Spielprinzip – Handlungsänderung und Wechsel der Spielebenen

Neben den Spielen, die der Gruppendynamik und der Erprobung der kollektiven Arbeitsweise dienen sollten, ging es in der ersten Probenphase auch darum, das Spielprinzip deutlich zu machen, das die Grundlage bildet für die Vereinbarung mit dem Zuschauer. Hierbei war der Moment des Umbruchs wichtig, der Moment, an dem eine aufgestellte Behauptung gebrochen wird und eine neue greift. Diese Momente sind es, die für die Spielvereinbarung mit dem Zuschauer besonders wichtig sind, da dieser den Prozess nachvollziehen muss. Umbruch bezieht sich hier auf verschiedene Aspekte.

Zum einen geht es um Handlungswechsel innerhalb der Figuren. Um dies zu verdeutlichen diente die Übung: „*Scheiße auf der Bühne*“.¹⁰² Aufgabe war es hierbei, die Bühne in einer bestimmten Haltung (z.B. traurig, gelangweilt, fröhlich) zu überqueren. In der Mitte der Bühne trat der Schauspieler imaginär in ‚Scheiße‘ und seine Haltung änderte sich radikal. Es ging darum Handlungsänderung durch äußere Impulse, also physisch und nicht psychisch herzustellen. Mit diesem Prinzip ist die Voraussetzung für eine nicht-illusionistische Spielweise gegeben, die den Wechsel

¹⁰¹ Hoffmann (2003), S. 7

¹⁰² vgl. Probenprotokoll „*Das bucklige Pferdchen*“ vom 04.07.06 (siehe Anhang S. 3).

von Spielebenen, wie in Kapitel II 2.4 über das Erzähltheater ausgeführt, überhaupt erst ermöglicht.

Der zweite Aspekt von Umbruch betrifft den Moment des Wechsels von einer Spielebene zur anderen. In der „*Stuhlübung*“¹⁰³ wurden drei verschiedene Spielebenen für die Schauspieler erfahrbar gemacht. Es wurde ein Stuhl auf die Bühne gestellt. Auf dem Stuhl wurde die innere Bühnenhandlung angenommen auf der die Figuren agieren, links neben dem Stuhl wurde die Erzählung angesiedelt und rechts daneben die Ebene des Kommentars. So wurden die verschiedenen Kommunikationsebenen räumlich verortet und das abstrakte Gebilde der Spielebenen bildlich dargestellt. Die Spieler sollten nun nacheinander diese Ebenenwechsel erproben. Aufgabe war es das Märchen „*Hänsel und Gretel*“ zu präsentieren. Die Spieler begannen mit einleitenden Worten auf der Erzählebene, wobei sie sich entsprechend links neben dem Stuhl befanden. Wechselten sie auf die innere Handlungsebene, mussten sie sich auf den Stuhl setzen (oder stellen) um die Figuren darzustellen. Wenn sie einen Kommentar zur Geschichte oder selbstreflexiv zum eigenen Spiel abgeben wollten, stellten sie sich entsprechend rechts neben den Stuhl.

Als zweite Version dieser Übung befanden sich drei Spieler gleichzeitig auf der Bühne, wobei jeder eine der drei Positionen einnahm. Sie erzählten, spielten und kommentierten nun abwechselnd und erprobten die Ebenenwechsel auch im Zusammenspiel mit den Kollegen.

Diese Übungen waren sehr hilfreich für die spätere Arbeit bei der Inszenierung, da dadurch bereits die Arbeitsweise und das Spielprinzip deutlich geworden waren, was als gemeinsames Fundament für die Stückentwicklung diente.

¹⁰³ vgl. Probenprotokoll „*Das bucklige Pferdchen*“ vom 10.07.06 (siehe Anhang S. 9).

4 Kommunikationsebenen nach Manfred Pfister

Es ist bereits deutlich geworden, dass die Kommunikation bühnenintern und auch in der Beziehung mit dem Zuschauer sich auf unterschiedlichen Ebenen abspielt. Diese Ebenen haben jeweils einen Einfluss auf die Rolle, die Schauspieler und Zuschauer einnehmen und damit auf die Spielvereinbarung.

Um bei der Analyse des weiteren Probenprozesses und der Inszenierung in klaren Begriffen zu sprechen werden sie im Folgenden kurz erläutert.

Pfisters Kommunikationsmodell, das sich auf ein Sender-Empfänger-Modell für narrative Texte stützt, könnte hier zur Klärung der unterschiedlichen Kommunikationsrahmen nützlich sein.¹⁰⁴ Zwar geht Pfister von einer eher traditionellen Werk-Betrachter-Beziehung aus, bei der die Kommunikation geradlinig vom Sender zum Empfänger verläuft, wobei die komplexen kommunikativen Beziehungen zwischen Schauspielern und Publikum, wie sie z.B. Fischer-Lichte mit der ‚feedback-Schleife‘¹⁰⁵ formuliert, ausgeklammert werden. An dieser Stelle sind vor allem die unterschiedlichen Ebenen der Kommunikation interessant, welche bei Pfisters Modell sehr deutlich werden. Da Pfister sich vor allem auf Texte (narrative sowie dramatische) bezieht, werden einige Änderungen vor allem in der Begrifflichkeit vorgenommen, um das Modell für die Theatersituation, für das direkte Gegenüber von Zuschauern und Schauspielern, fruchtbar zu machen.

In Anlehnung an Pfisters Modell werden bei der Analyse der Inszenierung „*Das bucklige Pferdchen*“ in Kapitel IV drei Ebenen unterschieden:

Die Ebene des äußeren Kommunikationssystems meint die Theatersituation wie sie in einer Aufführung im Gegenüber von Produzenten (Schauspielern¹⁰⁶) und Rezipienten real zustande kommt.

Die nächste Ebene des Kommunikationsmodells bildet das vermittelnde Kommunikationssystem. Hier kommen die Erzählpassagen und andere epische Elemente zum Tragen, welche zwischen der fiktiven Bühnenwelt des inneren Kommunikationssystems und den Zuschauern vermitteln.

Pfister zählt die beiden in der „*Stuhlübung*“¹⁰⁷ (vgl. Kapitel III 3) unterschiedenen Ebenen der Erzählung und des Kommentars zum vermittelnden Kommunikations-

¹⁰⁴ vgl. Pfister (1994), S. 20 f.

¹⁰⁵ vgl. Fischer-Lichte (2004), S.58 ff.

¹⁰⁶ Der Autor des Dramentextes und der Regisseur werden hier bewusst als Produzenten ausgeklammert, da dies nicht zur Klärung der Zuschauer-Schauspieler Beziehung beiträgt.

¹⁰⁷ vgl. Probenprotokoll „*Das bucklige Pferdchen*“ vom 10.07.06 (siehe Anhang S. 9).

system. Erzählung und Kommentar unterscheiden sich lediglich in der wertenden Haltung der Schauspieler, im Gegenüber mit dem Zuschauer sind sie auf der gleichen Kommunikationsebene anzusiedeln, da beides in direkter Ansprache ans Publikum in vermittelnder Funktion geschieht.

Gemäß diesen drei Ebenen wird jeweils im äußeren Kommunikationssystem der empirische bzw. der ideale Schauspieler dem empirischen bzw. idealen Zuschauer,¹⁰⁸ im vermittelnden Kommunikationssystem der fiktive Erzähler dem fiktiven Zuschauer und im inneren Kommunikationssystem der fiktiven Figur eine andere fiktive Figur zugeordnet.¹⁰⁹

Jedoch ist die Gegenüberstellung von Zuschauern und Schauspielern im Theater nicht auf die jeweilige Ebene festgelegt. Bei einer konkreten Aufführung steht meist der empirische Zuschauer, bei einer allgemein-analytischen Betrachtung der ideale Zuschauer, dem Geschehen gegenüber, wobei der Schauspieler wie bereits dargestellt die Ebenen wechseln kann. Aber auch der Zuschauer kann sich auf unterschiedlichen Ebenen befinden. Er kann als fiktiver Zuschauer im vermittelnden Kommunikationssystem eine Rolle zugewiesen bekommen, die sich durch das ganze Stück durchzieht. Dies geschieht, wenn durch eine Rahmenhandlung den Zuschauern eine Rolle zugewiesen wird, bei der sie als Publikum eine andere Funktion als die der realen Theaterzuschauer einnehmen und sich fiktiv an einem anderen Ort und / oder in einer anderen Zeit befinden. Bei dem Stück „Die Kreuzritter“ des belgischen Agora Theaters zum Beispiel werden die Zuschauer als potentielle Geldgeber bei einer Wohltätigkeitsveranstaltung in einem Hospiz für Kriegsversehrte angesprochen, welche durch die Bühnenshow zum Spenden aufgerufen werden sollen. Hierbei bleiben die Zuschauer in ihrer Funktion als Publikum unangetastet und sind durch die Rahmenhandlung trotzdem Teil einer fiktiven Welt, die das Bühnengeschehen rahmt.

Der Zuschauer kann jedoch auch im inneren Kommunikationssystem als fiktive Figur fungieren, indem ihm die Rolle des Spielpartners innerhalb einer Szene zugewiesen

¹⁰⁸ Pfister unterscheidet das äußere Kommunikationssystem in zwei Formen - in die ‚reale‘ und in die ‚idealisierte Form‘. Ersterer bezieht sich auf die reale Beziehung zwischen ‚empirischen Schauspielern und Zuschauern‘, wie sie in jeder einzelnen Aufführung neu zustande kommt. Die ‚idealisierte Form‘ meint das übergeordnete verallgemeinernde System einer Inszenierung. Der ‚ideale Schauspieler und Zuschauer‘ existieren in der Realität nicht. Es ist ein Konstrukt, das der analytischen Betrachtung der Zuschauer-Schauspieler-Beziehung dient, die auf der Struktur der Inszenierung, nicht der einzelnen Aufführung basiert. Es ist diese Ebene auf der diese Arbeit einsetzt, da Beobachtungen während konkreten Aufführungen nur am Rande einfließen und außerdem keine empirischen Methoden zum Einsatz kommen, die das ‚äußere Kommunikationssystem in realer Form‘ adäquat erfassen könnten.

¹⁰⁹ vgl. Pfister (1994), S. 20 f.

wird. Hierbei erfüllen die Zuschauer nicht die Rolle eines Publikums, sondern sie werden vorübergehend als Figur oder als Gruppe von fiktiven Personen angesprochen und somit als Mitspieler ins Szenengeschehen integriert.

Das Verhältnis könnte sich aber ebenso umkehren, so dass durch einen ‚Rollenwechsel‘ das Publikum zum Akteur wird und die Schauspieler zu Zuschauern, wie es bei performativen Theaterformaten häufig geschieht.¹¹⁰

Im Prinzip ist jede Konstellation denkbar, so dass sich Schauspieler und Zuschauer unabhängig voneinander jeweils im äußeren, im vermittelnden und im inneren Kommunikationssystem befinden können, wodurch sich die Beziehung der beiden Gruppen jeweils unterschiedlich konstituiert.

Hinzu kommt, dass sich im Theater diese Ebenen überschneiden oder parallel existieren können. Anders als z.B. bei einem Text, bei dem Produzent, Werk und Rezipient unabhängig voneinander betrachtet werden können, vereinen sich im Schauspielerkörper Produzent und Produkt und der Zuschauer ist während der Aufführung unmittelbar am Entstehungsprozess beteiligt.

Angesichts dieser vielfältigen Möglichkeiten von Beziehungsgeflechten zwischen Schauspielern und Zuschauern ist Pfisters Modell für die weitere Betrachtung hilfreich, um die verschiedenen Realitätsebenen zu benennen und die Rolle des Zuschauers einzuordnen.

Da nun die intendierte Spielweise und die Begrifflichkeiten geklärt sind, kann im Folgenden die Analyse der Inszenierung, im Hinblick auf die Entwicklung und Vermittlung der Spielvereinbarungen, erfolgen.

¹¹⁰ vgl. Fischer-Lichte (2004), S. 63ff.

IV Entwicklung und Vermittlung von Spielvereinbarungen in der Inszenierung

1 Der Raum als Bedingung für die Spielvereinbarung

1.1 Arrangement von Zuschauerraum und Bühne

Das Verhältnis von Akteuren und Zuschauern wird in hohem Maße durch räumliche Arrangements mitbestimmt.

„Ob die Zuschauer kreisförmig um das für die Akteure vorgesehene Raumsegment platziert werden, so dass sie es nahezu umschließen, ob sie eine rechteckige oder quadratische Bühne umstehen oder sich um sie herum bewegen oder ob sie der Bühne frontal gegenüber sitzen, durch eine Rampe voneinander getrennt, jeweils ist das Verhältnis zwischen Akteuren und Zuschauern anders konzipiert.“¹¹¹

Im Laufe der Geschichte wandelten sich die Raumarrangements im Theater und bestimmten zu unterschiedlichen Zeiten die Konvention. An zwei Beispielen soll dies kurz verdeutlicht werden. Bei den Bühnen der Commedia dell'arte, die auf Marktplätzen standen und vom Volk von allen Seiten umringt wurden, waren sich Schauspieler und Zuschauer sehr nah. Das Publikum konnte durch Zurufe in das Geschehen eingreifen und die Akteure nahmen sich die improvisatorische Freiheit darauf zu antworten.

Bei dem Prinzip der Guckkastenbühne hingegen, das seit dem 19. Jahrhundert auch heute noch sehr verbreitet ist, sind Bühne und Zuschauerraum frontal zueinander angeordnet, häufig unüberwindbar durch einen Orchestergraben voneinander getrennt. Hierbei ist die Verbindung zwischen Schauspielern und Publikum stark gehemmt.¹¹² Die unterschiedliche räumliche Aufteilung bestimmt bei diesen beiden Beispielen genauso die Spielvereinbarung wie die mehr oder weniger große Distanz zum Zuschauer.

Seit der Theateravantgarde Anfang des 20. Jahrhunderts wird zunehmend mit verschiedenen Arrangements experimentiert. Gerade im modernen Kindertheater werden immer wieder Formen gesucht, die durch ungewöhnliche Raumkonzepte die Nähe zu den Kindern herstellen und die klare Trennlinie zur Bühne aufbrechen. Dies

¹¹¹ Fischer-Lichte (2004), S. 188.

¹¹² vgl. Pfister (1994), S. 41 ff.

geschieht, um der Asymmetrie zwischen erwachsenen Produzenten und jungen Zuschauern entgegenzuwirken.¹¹³

Wartemann weist in diesem Zusammenhang allerdings darauf hin, dass bei einer zu großen Nähe zum Zuschauer die Gefahr bestünde, dass der Grad der Inszeniertheit und damit der Kunstcharakter durch die fehlende räumliche und ästhetische Distanz verloren ginge.

„Wird eine körperliche Nähe zwischen Schauspielern und Zuschauern hergestellt, verringert sich zwar das Statusgefälle zwischen Erwachsenen und Kindern, gleichzeitig ist die gestische Darstellung weniger inszeniert und verliert formale Qualitäten.“¹¹⁴

Bei der Inszenierung des Stücks *„Das bucklige Pferdchen“* wurde eine deutliche Trennung von Bühne und Zuschauerraum beibehalten, da eine klare Darstellungsform und ausgestellte Inszeniertheit eine wichtige Rolle spielen.

Der Zuschauerraum wurde auf einer Seite des rechteckigen Raumes installiert und die Bühne auf der gegenüberliegenden Seite, wodurch eine ‚face to face‘ Situation zwischen Zuschauern und Schauspielern geschaffen wurde. Im Prinzip handelt es sich hierbei um die gleiche räumliche Konzeption wie bei der Guckkastenbühne.

„Diese Guckkastenbühne vollzieht den entscheidenden Schritt zu einer vollständigen Trennung von Publikum und Bühne, zur ‚Absolutheit‘ der dramatischen Fiktion. Ein Rahmen und eine Rampe trennen den erleuchteten Bühnenraum vom dunklen Zuschauerraum und lassen ihn wie ein geschlossenes Bild erscheinen. Bühnenbild, Kostüme, Requisiten, Schauspielstil und Sprache sind auf getreue Wirklichkeitsnachahmung angelegt, und der Vorhang erspart die Erschütterung der Illusion beim Wechsel des Bühnenbildes.“¹¹⁵

Vergleicht man diese Beschreibung mit den Gegebenheiten der Raumsituation der Inszenierung des Stücks *„Das bucklige Pferdchen“* am Theaterhaus Frankfurt, so wird deutlich, dass zwar die frontale Blickrichtung der Zuschauer der Guckkastenbühne entspricht, dass aber alle andere Faktoren gegen dieses Prinzip sprechen. Einen Rahmen und eine Rampe gibt es nicht, geschweige denn einen Vorhang. Auch Bühnenbild, Kostüme, Requisiten, Schauspielstil und Sprache brechen die Illusion.

Hinzu kommt, dass die Nähe zum Zuschauer dadurch unterstützt wird, dass nicht mehr als 100 Zuschauer in einer Vorstellung Platz finden und dieser ‚intime Raum‘

¹¹³ vgl. Wartemann (2005), S. 89 ff.

¹¹⁴ Wartemann (2005), S. 105.

¹¹⁵ Pfister (1994), S. 44.

der vollständigen Trennung von Bühnengeschehen und Zuschauern entgegenwirkt.

„Der intime Raum ist ein bisher wenig beachtetes, gleichwohl charakteristisches Merkmal zeitgenössischen Kinder- und Jugendtheaters. Und obwohl im Allgemeinen an der Aufteilung in einen frontalen Spiel- und einen dem gegenüber liegenden Zuschauerbereich festgehalten wird, tendiert der intime Theaterraum dazu, die Asymmetrie zwischen Schauspielern und Zuschauern zu verringern und konventionelle Rezeptionshaltungen aufzulösen.“¹¹⁶

Außer dem ‚intimen Raum‘ wird das Statusgefälle bei der Inszenierung des Stücks *„Das bucklige Pferdchen“* zusätzlich dadurch zugunsten der Zuschauer verschoben, dass sie auf erhöhten Podesten sitzen und auf die ebenerdige Bühne hinabschauen. Es wurde also versucht eine Waage zu finden, die die Asymmetrie zwischen Zuschauern und Schauspielern insoweit verringert, wie dies trotz Erhalt der ästhetischen Distanz möglich ist.

1.2 Das Bühnenbild

Die Aufteilung des Bühnenraumes setzt die Voraussetzungen für die Spielvereinbarung, doch erst durch die spezifische Verwendung wird sie schlussendlich bestimmt. Hierbei spielt das Bühnenbild eine wichtige Rolle, da es den Rahmen für die unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten bildet.

Das von Natalia Haagen entworfene Bühnenbild stand außer einigen Details schon bei Probenbeginn fest. Im vorderen Teil der Bühne befinden sich zwei große Bühnenelemente aus Holz, die auf einer Seite durch Treppenstufen bestiegen werden können und auf der anderen Seite steil abfallen. Die Rückwand ist komplett verkleidet und vorne befindet sich ein Hohlraum unter der Treppe, der im oberen Bereich durch eine Blende in abstrakter Pferdeform abgedeckt wird.



Abbildung 1: „Bühnenbild 1“

¹¹⁶ Wartemann (2005), S. 98.

Die Elemente lassen sich durch Drehen und Schieben in fast jeder Position zum Stehen bringen und dienen so als multifunktionales Bühnenbild, das je nach Schauplatz variiert werden kann.



Abbildung 2: „Bühnenbild 2“



Abbildung 3: „Bühnenbild 3“

Von ihrer Form her sind die Elemente relativ abstrakt. Erst dadurch, dass sie bespielt werden, durch den Kontext der jeweiligen Szene bekommt das Bühnenbild seine Bedeutung. Dieses Prinzip findet sich auch in den Bühnenbildern Meyerholds:

„[...] Sie waren lediglich Treppen und ein Gerüst, die als solche für den Zuschauer stumm blieben. Erst die Bewegungen und Tätigkeiten der Schauspieler brachten sie zum Sprechen und erlaubten dem Zuschauer, ihnen je nach Bewegungsablauf und Tätigkeit wechselnde Bedeutungen zuzusprechen. [...] Die Gestaltung des Bühnenbodens und -raums sowie die verschiedenen in ihm vorhandenen Objekte hatten keine erkenn- und fixierbare Bedeutung. Sie stellten vielmehr ein offenes System von Bedeutungsmöglichkeiten dar, die erst durch das Spiel der Schauspieler und die aktiv entsprechende Relation herstellende Wahrnehmung und Deutung des Zuschauers aktualisiert wurden.“¹¹⁷

Um die verschiedenen Bedeutungsmöglichkeiten zu entdecken, wurde in den Proben mit den Bühnenelementen gespielt, um so Bilder für die unterschiedlichen Schauplätze zu finden. Bei der Vorgehensweise fällt auf, dass dabei mehr assoziativ als kognitiv vorgegangen wurde, wobei alle Beteiligten an dem kreativen Prozess teil hatten. Es wurde nicht versucht gezielt einen Ort aus dem Stück herzustellen, sondern es wurde frei improvisiert. Die Spieler standen um die Elemente herum und bewegten die Teile spielerisch in unterschiedliche Positionen, um auch rein technisch zu überprüfen wie sie sich handhaben ließen. Die Regisseurin und die Bühnenbildnerin befanden sich in einiger Entfernung und ließen die Bilder auf sich wirken und auch die Spieler nahmen ab und zu Abstand, um die Konstellation zu überblicken. Da alle Beteiligten das Stück im Hinterkopf hatten, ergaben sich schnell

¹¹⁷ Fischer-Lichte (1997), S. 25 f.

Interpretationen, die die abstrakte Anordnung der Bühnenteile einem Spielort zuordneten. Es wurde also nicht gefragt, wie sich ‚Thronsaal‘, ‚Marktplatz‘ oder ‚Stall‘ darstellen ließen, sondern durch das freie Spiel ergaben sich diese Assoziationen von selbst. Dies entspricht Hawemanns improvisatorischer Methode, denn dabei „[...] entdeckt man etwas, was man anschließend interpretieren kann.“¹¹⁸ Es geht hierbei also nicht darum gezielt etwas zu suchen, sondern durch den spielerischen Umgang etwas zu finden.

Dies findet in der Aufführung seine Entsprechung, da die Umbauten offen vor den Augen der Zuschauer vollzogen werden. Genauso wie die Künstler in den Proben die abstrakten Elemente assoziativ mit Bedeutung aufluden, sollen bei den Zuschauern Kreativität und Spielfreude in Gang gesetzt werden, indem sie an dem Prozess Teil haben. In zahlreichen Aufführungen, die ich teilnehmend beobachtete, fiel auf, dass sich bei den Umbauten fast immer eine Art Ratespiel im Publikum entfachte, bei dem die Kinder versuchten herauszufinden, was als nächstes entstehen würde.

Hinter dem Standort der variablen Treppenelemente befindet sich der zweite Teil des Bühnenbildes. Dort liegt ein Perserteppich, der fast die gesamte Fläche ausfüllt. Auf dem Teppich befinden sich Sitzkissen und ein niedriger, runder Tisch mit Teekannen und Gläsern. Dieser auch als ‚Teestube‘ bezeichnete Raum ist in seiner Ästhetik an einem östlichen (orientalisch-russischem) Vorbild angelehnt.



Abbildung 4: „Teestube“

Da die Spieler zu keinem Zeitpunkt des Stücks den Bühnenraum verlassen, dient dieser zweite Bereich der Bühne zum Umziehen, zur Aufbewahrung von Requisiten und zum Aufenthalt, wenn die Spieler an einer Szene nicht beteiligt sind.

¹¹⁸ Hoffmann (2003), S. 12

Die beiden Bühnenbereiche sind jedoch nicht nur räumlich und durch die unterschiedlichen Funktionen voneinander getrennt, sondern auch rein optisch bilden sie Gegensätze. Während der vordere Teil durch die beiden Bühnenelemente sehr klar strukturiert ist und durch das Holz als Material und den hellblauen Anstrich eher hart und kalt wirkt, bildet der hintere Raum mit den Kissen und warmen Farben eine einladende und gemütliche Atmosphäre.

Um diese krasse Trennung zwischen den beiden Bühnenebereichen etwas abzumildern, wurde zwei Wochen vor der Premiere beschlossen einen kleinen hellblauen Holzzaun, der in seiner Ästhetik den Treppenelementen ähnelt, als optisch verbindendes Element in die ‚Teestube‘ zu integrieren. Diese Entscheidung ging einher mit der Beobachtung, dass eine Verbindung zwischen den beiden Bühnenbereichen auch die Verbindung zum Zuschauerraum mitbestimmt, worauf in Kapitel IV 4.2 genauer eingegangen wird.

2 Der Beginn des Stücks – Aufbau der Spielvereinbarung

Der Anfang eines Stücks, die erste Begegnung zwischen Schauspielern und Zuschauern, legt den Grundstein für das Verhältnis zwischen ihnen. Die Spielvereinbarung, die in diesen ersten Minuten getroffen wird, dominiert die Zuschauerhaltung durch das ganze Stück hindurch.¹¹⁹

Am zweiten Probenstag wurde die erste Version der Anfangsszene entwickelt, welche in allen Probenphasen weiterentwickelt und überarbeitet wurde. Dies zeigt den Stellenwert welcher der Anfangssituation zukommt. Je weiter das gesamte Stück an Form annahm und sich das grundsätzliche Spielprinzip herauskristallisierte, wurde es immer wieder nötig die Anfangsszene anzupassen. Im Folgenden wird dieser Entwicklungsprozess in aller Ausführlichkeit nachgezeichnet. Dies soll als Ausgangspunkt dienen für die Betrachtung der gesamten Inszenierung.

Die erste wichtige Entscheidung bezüglich der Anfangsszene, die bereits vor Probenbeginn getroffen wurde, stellt die Streichung des ‚Vormärchens‘ aus dem Text dar. In dem Originaltext beginnt das Stück mit dem Auftritt der beiden GROßVÄTER, die als Erzähler fungieren:

„Großvater 1	<i>Liebe Kinder, also...</i>
Großvater 2	<i>Und?</i>
Großvater 1	<i>War einmal ein großer Hund.</i>
Großvater 2	<i>War einmal ein großer Köter.</i>
Großvater 1	<i>Und man nannte ihn nur Peter.</i>
Großvater 2	<i>Und weshalb hieß er nicht Klaus?</i>
Großvater 1	<i>So hieß doch die kleine Maus.</i>
<i>[...]</i>	
Großvater 1	<i>Hund und Ziege dann im Bette schnarchten eifrig um die Wette.</i>
Großvater 2	<i>Das war ein Märchen nebenher.</i>
Großvater 1	<i>Jetzt das richtige, ich schwör!“¹²⁰</i>

Das ‚Vormärchen‘ ist in der slawischen und türkischen Tradition verbreitet und dient als ein Eröffnungsritual vor Beginn der eigentlichen Erzählung.¹²¹

Die Funktion dieser ‚Vormärchen‘ beschreibt Baesecke in einem Essay über das Erzähltheater:

„Sie spielen mit der Erwartung der Zuhörer, enttäuschen sie, führen sie in Fallen, verwirren sie und lösen sie so von ihrem Alltag, ihrem aktuellen Erfahrungshintergrund

¹¹⁹ vgl. Benett (1990), S. 142.

¹²⁰ Endler / Erb (1972), S. 1.

¹²¹ vgl. Baesecke (2000), S. 21.

*ab, schaffen eine Tabula rasa, eine Projektionsfläche für die eigentliche Geschichte, die nun folgt. Jetzt sind die Zuhörer in der Geschichte angekommen, sie sind ,da'.*¹²²

Das ‚Vormärchen‘ gibt den Zuschauern die Möglichkeit im Theater erst einmal anzukommen und sich zu öffnen. Die Kinder werden als Zuschauer direkt angesprochen („*Liebe Kinder*“¹²³). Es wird sofort eine direkte Beziehung zwischen Erzählern und Zuhörern hergestellt, wobei das Hier und Jetzt, das Gegenüber von Ausführenden und Aufnehmenden Ausgangspunkt ist. Erst dann führt die Erzählung weg von der gegenwärtigen Situation im Theater hin zu einer fiktiven Welt. Damit wird zunächst die Erzählsituation etabliert, woraufhin der Zuschauer den Sprung in die Ebene der Darstellung miterlebt (vgl. II 2.4).

Durch die Streichung beginnt der Text der Inszenierung am Theaterhaus Frankfurt direkt mit der Geschichte: „*Auf der Erde, in der Welt, warn drei Brüder und ein Feld.*“¹²⁴

Die Entscheidung das ‚Vormärchen‘ zu streichen führte dazu, dass in Michaelis` Strichfassung bei der ersten Begegnung zwischen Schauspielern und Zuschauern die Kinder nicht konkret als Gegenüber begrüßt werden. Zwar sind die ersten Worte direkt an sie gerichtet, jedoch gibt es keine direkte Ansprache an die Zuschauer wie im Originaltext („*Liebe Kinder, also..*“¹²⁵).

In dem Originaltext heißt es am Schluss: „*Das war ein Märchen nebenher - Jetzt das richtige, ich schwör!*“¹²⁶. Dies impliziert, dass auch andere Märchen hätten erzählt werden können, dass aber gerade diese Geschichte ausgewählt wurde, um sie zu diesem Zeitpunkt an diesem Ort dem anwesenden Publikum zu erzählen. Dadurch wird auf den Rahmen der Theatersituation verwiesen, da es den medienspezifischen Verabredungen entspricht, die für das Zustandekommen einer Aufführung getroffen werden müssen.

*„Damit eine Aufführung stattfinden kann, müssen sich Akteure und Zuschauer für eine bestimmte Zeitspanne an einem bestimmten Ort versammeln und gemeinsam etwas tun.“*¹²⁷

Das ‚Vormärchen‘ erfüllt also unterschiedliche Funktionen: Das Ankommen im Theater und Ablösen vom Alltag, die direkte Ansprache an das Publikum, wodurch

¹²² Baesecke (2000), S. 21.

¹²³ Endler / Erb (1972), S. 1.

¹²⁴ ebd.

¹²⁵ ebd.

¹²⁶ ebd.

¹²⁷ Fischer-Lichte (2004), S. 47

eine Beziehung zwischen Erzählern und Zuhörern aufgebaut wird. Der Hinweis auf die medienspezifische Verabredung und nicht zuletzt das Hinführen von der realen Situation im Theater hin zur Etablierung der Erzählsituation, welche dann nach Aneignung der Rolle durch den Erzähler zur Spielsituation wird.

Erinnern wir uns an Jahnkes Aussage, der letzteres als „[...] *unabdingbare Voraussetzung [...] für das Gelingen von Erzähltheater*“¹²⁸ bezeichnete (vgl. II 2.4). Geht man von der Richtigkeit dieser Aussage aus, wird deutlich, dass es durch die Streichung des ‚Vormärchens‘ nötig wurde eine andere Form zu finden, welche diese Funktionen erfüllen konnte.

In der Theaterhausinszenierung befinden sich daher die Schauspieler beim Einlass des Publikums bereits im Zuschauerraum und auf der Bühne. Sie begrüßen die Zuschauer und bieten ihnen Tee aus kleinen Gläsern an, die sie in speziellen Halterungen an ihren Gürteln tragen. Die Bühne ist erleuchtet, die Ausstattung also bereits sichtbar.

In Grundzügen war das gerade beschriebene Szenario der Eingangsszene von der Regisseurin bereits vor den Proben festgelegt worden und wurde im Wesentlichen auch so beibehalten. Wie schon erwähnt, wurde die erste Szene im Lauf der Proben jedoch immer wieder weiterentwickelt. Diese Veränderungen betrafen weniger die Grundanlage der Szene, sondern vielmehr Details, die sich auf die Spielvereinbarung mit dem Zuschauer auswirkten. Dieser Entwicklungsprozess soll im Folgenden nachvollzogen werden.

Zu Beginn der Proben war es vorgesehen, dass die beiden Spieler, die die Hauptrollen, also IWAN und das PFERDCHEN, darstellten, sich im hinteren Raum der Bühne befinden sollten, während die anderen Spieler Tee an das Publikum verteilten. Die Gruppe war also geteilt in drei Spieler, die in direkten Kontakt mit dem Zuschauern traten und zwei Spielern in Distanz zum Ensemble und dem Publikum.

Folgt man der Logik der Spielebenen, die sich aus der unterschiedlichen Ansprache an das Publikum ergeben, wäre anzunehmen, dass die Spieler im Zuschauerraum auf einer anderen Ebene agierten als die beiden Spieler auf der Bühne. Die direkte Ansprache an das Publikum ist nur im äußeren Kommunikationssystem beziehungsweise als Erzähler im vermittelnden Kommunikationssystem möglich, da die Figuren im inneren Kommunikationssystem nicht direkt mit den Zuschauern in Kontakt treten können.¹²⁹ Gemäß diesen Vorgaben müssten die drei Spieler im

¹²⁸ Jahnke (2002), S. 210.

¹²⁹ vgl. Kapitel III 4.

Publikum als Erzähler fungieren, wobei sich die beiden Hauptrollendarsteller auf der Ebene der bühneninternen Kommunikation befänden.

Da aber Patricia (Darstellerin des PFERDCHENS) den ersten Satz des Stücks als Erzählerin spricht und auch im Verlauf des Stücks eine wichtige Erzählfunktion übernimmt, war dieses Konzept im Bezug auf die Kommunikationsebenen mit dem Publikum nicht schlüssig. Aus diesem Grund wurde die Anfangsszene geändert. Es verteilten nun alle Spieler Tee und begrüßten die Zuschauer.

Dadurch ergab sich auch eine Änderung in der Nutzung des Raums. Zuvor hielten sich die Tee verteilenden Spieler nur im Zuschauerraum auf, wobei die Hauptrollendarsteller sich im hinteren Bühnenraum befanden und diesen auch nicht verließen. Die Teilung des Ensembles in Spieler mit und ohne direkte Kontaktaufnahme zum Publikum, spiegelte sich auch in der räumlichen Trennung von Bühne und Zuschauerraum wieder. Nach der Änderung bewegten sich alle Spieler im Zuschauerraum, überschritten aber auch die Bühne um in dem hinteren Raum Nachschub für den Tee zu holen. Dadurch wurde die Verbindung zwischen Zuschauerraum und Bühne physisch durch die Schauspieler schon vor Beginn der eigentlichen Vorstellung vollzogen.

Durch die geänderte Anfangssituation hat in der neuen Version jeder Spieler die gleiche Ausgangsposition, da alle in direkter Kommunikation mit den Zuschauern auf der selben Ebene agieren und zunächst keiner eine Sonderfunktion einnimmt. Die Darsteller sind alle Schauspieler, die die Zuschauer begrüßen, dann werden sie zu Erzählern und können daraufhin in die Rollen der unterschiedlichen Figuren schlüpfen. Da sie als Autoren des Bühnengeschehens von Anfang an erkennbar sind, ist die schauspielerische Freiheit gegeben, die Ebenen jederzeit zu wechseln. So war es kein Problem mehr, dass Patricia den ersten Erzählersatz spricht, dann als PFERDCHEN auftritt und später wieder eine Erzählfunktion übernimmt.

Zu einem späteren Zeitpunkt wurde jedoch dieses gleichberechtigte Ausgangsprinzip, bei dem jeder Spieler die gleiche Funktion übernimmt, noch einmal abgeändert. Es wurde beschlossen, dass Günther nicht wie die anderen Tee verteilen, sondern mit einer Balalaika auf einem der Bühnenelemente sitzend, die Melodie des Anfangsliedes spielen und mitsingen sollte. Damit nimmt er eine Sonderstellung gegenüber den Kollegen ein. Er repräsentiert zu diesem Zeitpunkt schon das Kommunikationssystem der Erzählung in Form des Liedes, wobei die Kollegen noch hauptsächlich auf der realen Ebene der Theatersituation agieren und erst nach und nach das Lied mitsingen. Somit haben die Zuschauer mit Günther einen Bezugs-

punkt, der bereits tiefer in die Geschichte eingestiegen ist. Genauso wie die Schauspieler langsam in das Lied einsteigen, bei dem Günther den Ton angibt, sollen die Zuschauer Stück für Stück durch die Schauspieler auf die Erzählebene und in die fiktive Welt des Märchens geführt werden.

Durch den Beginn des Kommunikationsprozesses zwischen Schauspielern und Zuschauern im realen Gegenüber der beiden Gruppen, werden die jungen Zuschauer langsam an die Theatersituation herangeführt.

Schauspieler und Zuschauer befinden sich ganz bewusst im Hier und Jetzt und damit auf der gleichen Ebene der Kommunikation. Beide bewegen sich frei im Raum und können gleichberechtigt miteinander agieren, auch wenn die Schauspieler als ‚Gastgeber‘ eine Führungsrolle übernehmen. Dies erinnert an die Beziehung zwischen Zuschauern und Schauspielern wie sie Fischer-Lichte in dem Buch *„Ästhetik des Performativen“* beschreibt:

„Es ging [...] nicht um die Herstellung einer innertheatralen Kommunikation, d.h. einer Kommunikation zwischen dramatischen Figuren, über die erst die externe theatrale Kommunikation, die Kommunikation zwischen Bühne und Publikum, zwischen Darstellern und Zuschauern sich einstellt. [...]“

Es ging [...] darum, die Beziehungen auszuhandeln, die zwischen den Akteuren und den Zuschauern gelten sollen, und auf diese Weise die Wirklichkeit des Theaters zu konstituieren.“¹³⁰

Bei dem Stück *„Das bucklige Pferdchen“* wird die Wirklichkeit des Theaters in der direkten Begegnung zwischen Schauspielern und Zuschauern in der Einlasssituation konstituiert. Die Beziehung zwischen ihnen wird aber nicht frei ausgehandelt. Zwar haben die Zuschauer beim Betreten eine gewisse Handlungsfreiheit, sobald sie jedoch ihre Plätze erreicht haben, wird ihnen mehr und mehr ihre Rolle als Zuschauer zuteil, in die sie von den Schauspielern gelenkt werden.

Es geschieht also genau das Gegenteil von dem was Fischer-Lichte für das performative Theater beschreibt. Nicht die interne Kommunikation zwischen den Spielern wird aufgebrochen, um die Konzentration auf die Beziehung zwischen Bühne und Publikum zu richten, sondern die direkte Kommunikation mit den Zuschauern ist Ausgangspunkt, um langsam die Aufmerksamkeit auf die bühneninternen Vorgänge zu lenken. Beim performativen Theater wird die Theaterkonvention gebrochen, wohingegen sie bei dem Kindertheaterstück *„Das bucklige Pferdchen“* erst einmal aufgebaut wird, um die jungen Zuschauer an das Theater heranzuführen.

¹³⁰ Fischer-Lichte (2004), S. 26.

Hierbei spielt die unterschiedliche Rollenzuweisung von Schauspielern und Zuschauern eine wichtige Rolle. Der Tee als ‚Willkommenstrunk‘ erinnert an die Begrüßung durch die Gastgeber eines Festes, wobei die gemeinsam vollzogenen Handlungen ein Gruppengefühl erzeugen, wie man es auch aus religiösen und sozialen Kontexten kennt.¹³¹ Der Zuschauer wird dadurch Teil einer Gemeinschaft, die das kommende Theaterereignis bestimmt.

Durch die unterschiedlichen Aufgaben, die Schauspieler und Zuschauer beim Austeilen des Tees übernehmen, wird bereits signalisiert, dass die Gemeinschaft sich teilt in ‚Anbietende und Annehmende‘ in ‚Agierende und Reagierende‘ in ‚Diener und Bediente‘.

„Der Sachverhalt der Schaustellung, des Visavis von Ausführenden und Aufnehmenden kennzeichnet die Verselbständigung des Theaters aus seinen religiösen Vorformen. Die liturgischen Handlungen und Prozessionen, die rauschhaften Feste zu Ehren von Göttern, die Dank- und Beschwichtigungsspiele für Naturdämonen: sie kannten solche Gegenüberbeziehungen zwischen Schausteller und Zuschauern nicht.“¹³²

Damit sich das Theater aus seinen Vorformen von Spiel, Fest und Ritual entwickeln konnte, war die Teilung der Gemeinschaft Grundvoraussetzung.

Indem das Publikum die Teilung in Zuschauer und Darsteller aktiv miterlebt, bekommt es seine Rolle als Zuschauer vermittelt. Im Prinzip wird also bei der Einlasssituation des Stücks *„Das bucklige Pferdchen“* der Entstehungsprozess des Theaters aus seinen Ursprungsformen noch einmal vollzogen.

Diese Selbstreflexion des Mediums, die in Kindertheaterstücken häufig zu finden ist, macht es möglich, dass Kinder, die oft mit Theaterkonventionen nicht so gut vertraut sind, den Prozess nachvollziehen.¹³³

Die Trennung von Bühne und Zuschauerraum wird bei der Inszenierung zunächst aufgehoben, um sie dann als Spielvereinbarung mit dem anwesenden Publikum zu etablieren. Diesen Effekt beschreibt Bennett in dem Buch *„Theatre Audiences“*:

„The effect was to establish a collective atmosphere and to break the stage-auditorium barrier before it was actively in place.“¹³⁴

Gleichermaßen wie die Gemeinschaft sich teilt und die räumlich-funktionale Zuweisung von Zuschauerraum und Bühne von statten geht, wird der Übergang von der realen Situation im Theater zur fiktiven Bühnenwelt markiert.

¹³¹ vgl. Fischer-Lichte (2004), S. 86.

¹³² Klotz (1976), S. 15.

¹³³ vgl. Hentschel (1996), S. 40.

¹³⁴ Bennett (1990), S. 144.

Die Kinder betreten aus der Realität des Alltags kommend die Welt des Theaters. Die Akteure, die bereits bei der Einlasssituation ihre Kostüme tragen, geben sich dadurch als Schauspieler zu erkennen.

Während die Schauspieler den Kindern Tee ausschenken, treten sie also im Prinzip als sie selbst auf. Es gibt zu diesem Zeitpunkt noch keine fiktive Ebene, noch kein ‚Als-ob‘. Genauso wie ein Artist oder Musiker, der vor Publikum Handlungen vollzieht, natürlich nicht privat auftritt, übernehmen auch die Schauspieler die Funktion von Darstellern. Sie sind sich darüber bewusst, dass sie ausgestellt sind und strahlen Präsenz aus, ohne bereits eine fiktive Figur zu spielen. Die Handlungen finden im äußeren Kommunikationssystem statt.

Der reale Rahmen des Theaterereignisses wird auch dadurch ins Bewusstsein gerufen, dass die eingesetzten Mittel offen gezeigt werden. Das Bühnenbild ist bereits beim Eintritt der Zuschauer beleuchtet und damit als Theaterkulisse erkennbar. Der Theaterraum steht noch nicht als Zeichen für etwas, stellt noch nichts dar, er ist der Theaterraum. Der ‚geometrische Raum‘ gleicht dem ‚performativen Raum‘.¹³⁵ Die Mittel werden als solche transparent gemacht, bevor sie im Spiel mit Bedeutungen aufgeladen werden.

Nach und nach nimmt der fiktionale Charakter des Ereignisses zu. Hierbei spielt die Musik eine wichtige Rolle, die von den beiden Komponisten und Musikern Marcel Daemgen und Oliver Augst speziell für die Inszenierung entwickelte wurde. In der Anfangsszene werden die ersten Zeilen des Textes nach einer von Daemgen und Augst geschriebenen Melodie gesungen. Die Aufführung beginnt also nicht mit gesprochenem Text, sondern direkt mit einem Lied.

Die lockere Kommunikationssituation des Teeausschenkens wird abgelöst von dem starken Kunstcharakter des Liedes in Reimsprache. Dies bedeutet einen krassen Übergang von Realität zu Fiktion, von Zwanglosigkeit zu Form. Wegen dieses starken Kontrastes wurde bald entschieden, dass das Lied nicht abrupt einsetzen sollte, sondern als Atmosphäre bereits beim Einlass der Zuschauer den Raum füllen sollte. Konkret gestaltet sich dies folgendermaßen: Die Spieler klatschen und stampfen den Grundrhythmus und summen dabei die Melodie. Hierbei setzen sie zwischendrin immer wieder aus, um Tee zu verteilen. Die Schauspieler wechseln hierbei zwischen einer eher privaten Gastgeberfunktion und der Darstellungsfunktion des Sängers. Am Anfang sind die Bruchstücke des Liedes noch leise und

¹³⁵ vgl. Fischer-Lichte (2004), S.187.

unregelmäßig zu hören und dem Dialog mit den eintretenden Zuschauern untergeordnet, doch mit der Zeit wird das Lied immer deutlicher und nimmt einen größeren Stellenwert ein. Der langsame Übergang von Alltagswelt zur Bühnenwelt findet sich somit in der Verwendung des Liedes wieder.

Betrachtet man die Entwicklung der Anfangssituation noch einmal im Zusammenhang, wird deutlich, dass eine Vielzahl von Mitteln gefunden wurde, die dem Publikum seine Rolle als Zuschauer zuweisen und gleichzeitig das Ablösen vom Alltag und Ankommen im Theater fördern. Sie übernehmen dadurch die Funktion des gestrichenen ‚Vormärchens‘.

Hinzu kommt, dass im Unterschied zur Originalversion, in der die Erzähler auf der Bühne den Zuschauern gegenüber stehen, in der Theaterhausinszenierung die erste Begegnung zwischen Zuschauern und Schauspielern auf der Realitätsebene des Theaters und in direkter dialogischer Beziehung im Zuschauerraum stattfindet. Die eigentliche Vorstellung beginnt erst nach diesem ‚Vorspiel‘.

„Die Vorstellung im Kindertheater beginnt vor der Vorstellung! Diese Vorspiele sind geeignet, eine Art Komplizenschaft mit dem Publikum herzustellen. Die Spielvereinbarung wird ganz offen getroffen. Man teilt ein Geheimnis, das nur dieser anwesende Personenkreis miteinander teilt. Partnerschaft!“¹³⁶

Erst nachdem diese Partnerschaft etabliert wurde, beginnt das Bühnengeschehen. Der Ausgangspunkt für die innertheatrale Situation befindet sich also beim Zuschauer.

Analog zur Begrüßung der Zuschauer nehmen die Spieler untereinander Kontakt auf, nachdem sie die Bühne betreten haben und bevor die eigentliche Geschichte beginnt. Es sollte eine gemeinsame Anfangssituation geschaffen werden, die die Haltung der Spieler zueinander und zur Geschichte deutlich macht. Dies kann als Versuch verstanden werden, den von Jahnke beschriebenen Anverwandlungsprozess zu realisieren. Da es aber nicht gelang eine adäquate Rahmenhandlung zu finden, ging man dahin zurück die reale Theatersituation als Rahmen anzunehmen, wobei sich die Spieler vor der Aufführung gegenseitig Glück wünschen. Es wird nicht wie von Jahnke mit dem Anverwandlungsprozess gefordert der Spieler in Beziehung zur Geschichte gesetzt. Es wird nicht klar, warum die Spieler gerade diese Geschichte erzählen, es fehlt gewissermaßen der ‚need‘.¹³⁷ Dass die Geschichte

¹³⁶ Hoffmann (2006), S. 290.

¹³⁷ vgl. Jahnke (2002), S. 203.

erzählt werden soll ist Voraussetzung für die Veranstaltung, das ‚warum?‘ wird nicht hinterfragt. Der Prozess der Anverwandlung wird also gewissermaßen umgangen. Dadurch, dass die reale Ebene der Schauspieler im Theater vor dem Eintritt in die fiktive Bühnenwelt noch einmal ins Bewusstsein gerufen wird, wird jedoch das Ensembleprinzip betont. Es wird deutlich, dass diese Gruppe von fünf Schauspielern gemeinsam angetreten ist, um dem anwesenden Publikum das Märchen „*Das bucklige Pferdchen*“ zu erzählen.

Die Spieler stellen im hinteren Bühnenraum Teegläser und Kannen ab und holen sich Kostümteile, die sie in der ersten Szene benötigen. Hierbei werfen sie sich verschwörerische Blicke zu und versichern sich somit der Anwesenheit der Kollegen. Sie verlieren aber auch nicht ganz den Kontakt zum Publikum, da einige Blicke, teilweise über die Schulter, in den Zuschauerraum gerichtet sind. Wenn alle Spieler im vorderen Teil der Bühne angekommen sind, nicken oder zwinkern sie sich kurz zu, um sich gegenseitig die Bereitschaft für den Beginn zu signalisieren. Genauso wie die Schauspieler sich auf die Darstellung vorbereiten, soll das Publikum sich auf das Zuschauen einstellen. Günther verlässt seine Position auf der Treppe und versammelt sich mit dem Rest des Ensembles in einer Reihe vor den Zuschauern. Es folgen noch einige Blicke untereinander, während das Lied mehrmals wiederholt wird. Nach einer Weile wird der Anfang des Stücks klar markiert, indem die Spieler einen Schritt nach vorne gehen, den Blick ins Publikum richten und das Lied noch einmal laut und deutlich erklingt.

Dann beginnen die Erzähler mit der Geschichte. Nachdem ursprünglich der erste Teil nur von Patricia und Günther gesprochen werden sollte, wurde in einer Änderung beschlossen den Text unter allen Spielern (außer Michael, dem IWAN-Darsteller) aufzuteilen:

„Patricia	<i>Auf der Erde,</i>	
Susanne	<i>in der Welt</i>	
Uta	<i>war`n drei Brüder</i>	
Günther	<i>und ein Feld.</i>	
Patricia	<i>Einer galt als klug - Danilo,</i>	<i>(Auftritt Uta als DANILO)</i>
Günther	<i>der zweite als nicht dumm - Gawrilo.</i>	
<i>(Auftritt Susanne als GAWRILO)</i>		
Patricia	<i>Der dritte aber wurd im Land</i>	
	<i>Iwan-Dummkopf nur genannt.“¹³⁸</i>	

¹³⁸ Endler / Erb (1972) (geänderte Version der Theaterhausinszenierung vgl. Textheft mit Noten und Regieanweisungen. Archiv Theaterhaus Frankfurt), S. 1.

Es waren nun von Anfang an alle Spieler (außer Michael) als Erzähler etabliert, wohingegen in der alten Version Susanne und Uta direkt als die Brüder DANILO und GAWRILO eingeführt wurden. In der neuen Version übernehmen sie zunächst eine Erzählfunktion und wechseln erst dann in das innere Kommunikationssystem, indem sie durch bestimmte Körperhaltungen und das Aufsetzen von Mützen die Rollen der Brüder einnehmen.

Die Spielvereinbarung ist an dieser Stelle des Stücks in ihren Grundzügen vollzogen. Schauspieler und Zuschauer sowie die Akteure untereinander haben sich in ihrem realen Sein wahrgenommen und gemeinsam das äußere Kommunikationssystem verlassen, um über das vermittelnde ins innere Kommunikationssystem, also von Erzählung zu Darstellung zu gelangen.

Wie in Kapitel II 2.4 beschrieben, liegt das Wesen des Erzähltheaters allerdings nicht im einfachen Aneinanderreihen von Erzählung und Darstellung, sondern in dem transitorischen Vorgang, der die Ebenen verbindet. Auch bei der Inszenierung des Stücks *„Das buckligen Pferdchen“* war es das Ziel kleine ebenenübergreifende Elemente einzufügen. Die Eigenschaften der Figuren werden teilweise auf der Realitätsebene vorweg genommen, wo sich die Charaktere bereits andeuten. Der IWAN-Darsteller zum Beispiel hinkt als ‚Verzögerer‘ im Takt hinter den Kollegen her und ist immer etwas langsamer als die anderen. Die PFERDCHEN-Darstellerin signalisiert durch ihre Blicke bereits eine besondere Bindung zum Spieler des IWAN und so weiter.

So wie auf der Realitätsebene die Figuren angedeutet werden, wird gleich zu Beginn auf der fiktiven Ebene mit der realen Ebene der Darsteller gespielt:

„Uta *Iwan – Blöder*
Susanne *Iwan - Dummer*
Uta *Iwan komm mal!*
Susanne *Iwan mach mal!“*¹³⁹

Da der IWAN-Darsteller sich nach dem Lied auf eines der Bühnenelemente setzt, und sich damit vom restlichen Ensemble absondert, kann die Aufforderung *„komm mal! / mach mal!“* sowohl von der Figurenebene aus verstanden werden (wobei die Brüder IWAN rufen), wie auch von der Ebene der Spieler (wobei der Kollege zum Auftritt animiert werden soll). Hierbei ist darauf hinzuweisen, dass diese beiden Sätze

¹³⁹ Endler / Erb (1972) (geänderte Version der Theaterhausinszenierung vgl. Textheft mit Noten und Regieanweisungen. Archiv Theaterhaus Frankfurt), S. 4.

im Originaltext nicht enthalten sind, sondern im Laufe der Proben eingefügt wurden, um das Spiel mit den Ebenen zu forcieren.

Die Kommunikationsstruktur in der Inszenierung ist also von Anfang an sehr komplex und verlangt von der Darstellung klare Zeichen, die von den Zuschauern entsprechend gedeutet werden müssen.

Im Folgenden werden die bühneninternen und bühnenexternen Beziehungsgeflechte der Inszenierung im Hinblick auf die verschiedenen Realitäts- und Kommunikationsebenen analysiert. Hierbei soll überprüft werden, ob die am Anfang eingegangene Spielvereinbarung, die auf Transparenz in der Darstellung und Partnerschaft mit dem Zuschauer angelegt ist, sich im Verlauf des Stücks bestätigt, wo die Verabredung gebrochen wird, wo sie vielleicht verändert wird und mit welchen Mitteln dies jeweils geschieht.

3 Bühneninterne Kommunikation

Während im 19. Jahrhundert die bühneninterne Kommunikation im Vordergrund stand, rückte im 20. Jahrhundert die externe Kommunikation mit dem Zuschauer immer mehr in das Interesse. Dieser Paradigmenwechsel stellt aber keine Entscheidung für das eine und gegen das andere dar, es handelt sich vielmehr um eine Akzentverschiebung, da es dem Wesen der theatralen Kommunikation eigen ist, dass sie sich auf beiden Ebenen ereignet. Die interne Kommunikation setzt hierbei die Vorbedingungen für die externe Kommunikation, da das Bühnengeschehen immer letztlich an den Zuschauer als Adressat gerichtet ist.¹⁴⁰

In diesem Kapitel werden die bühneninternen Beziehungen des Stücks „*Das bucklige Pferdchen*“ in ihrer Entwicklung dargestellt. Es geht hierbei zum einen um das Verhältnis des Schauspielers zu seiner Rolle und zum anderen um das Zusammenspiel im Ensemble. Die jeweils vermittelte Spielvereinbarung an den Zuschauer wird hierbei im Blick behalten.

¹⁴⁰ vgl. Fischer-Lichte (1997), S. 9 ff.

3.1 Das Verhältnis des Schauspielers zu seiner Rolle

In der Anfangssituation des Stücks „*Das bucklige Pferdchen*“ vollziehen die Schauspieler für die Zuschauer sichtbar den Wandel von realer Situation im Theater über die vermittelnde Erzählebene zur inneren Darstellungsebene.

In der folgenden Ausführung werden diese drei Ebenen auch im Hinblick auf die Beziehung des Schauspielers zu seiner Rolle unterschieden. Bei der Betrachtung des Probenprozesses fällt auf, dass mit den Figuren des inneren Kommunikationssystems begonnen wurde und erst dann die Beschäftigung mit der Erzähler- und der Spielerhaltung folgte. Es wird hier bewusst im Zusammenhang mit Erzähler und Spieler von Haltung und nicht von Figur gesprochen, da auf diesen Ebenen keine wirklichen Rollen entwickelt wurden (vgl. IV 3.1.3 und IV 3.1.4). Fiktive Charaktere finden sich lediglich im inneren Kommunikationssystem. Hier wird die Differenz zwischen Akteur und Figur besonders deutlich, weshalb auch an dieser Stelle die Analyse des Verhältnisses von Schauspieler und Rolle angesetzt wird.

3.1.1. Die Beziehung des Spielers zur Figur

Theater unterscheidet sich dadurch von anderen Kunstformen, dass Produzent und Produkt nicht isoliert voneinander betrachtet werden können. Der Schauspieler ist als Person untrennbar mit seiner Rolle verbunden und vereint Künstler und Kunstwerk in seinem Körper. Spätestens seit Diderots Schrift „*Paradoxe sur le Comédien*“, die auf diese Differenz aufmerksam macht, 1830 erschienen war, steht das Verhältnis des Schauspielers zu seiner Rolle in verstärktem Interesse von Schauspieltheorien. Die Ansätze schwanken hierbei zwischen den beiden Polen entweder diese Differenz zum Verschwinden zu bringen oder sie herauszustellen.¹⁴¹ Je nachdem, wie dieses Verhältnis konzipiert ist, hat dies Auswirkungen auf die Spielvereinbarung. Von einigen performativen Theaterformaten abgesehen, gilt im Schauspieltheater grundsätzlich die ‚Als-ob-Vereinbarung‘, die besagt, dass auf der Bühne Realität nicht eins zu eins stattfindet, sondern lediglich abgebildet oder gezeigt wird.¹⁴² Je nachdem, wie stark die Rollendistanz ausgeprägt ist, ist sie anders strukturiert. Bei einer realistisch-einfühlenden Spielweise, bei der die Distanz des Schauspielers zu seiner Rolle möglichst verschwinden soll, dient die ‚Als-ob-Verabredung‘ gemäß der Theaterkonvention als Rahmen.

¹⁴¹ vgl. Balme (1999), S. 117 f.

¹⁴² vgl. Kotte (2005), S. 186.

Lehmann bezeichnet dies als:

„Dihese einer abgesonderten und „gerahmten“ Realität [...], in der eigene Gesetze und ein interner Konnex der Elemente herrschen, der sich als ‚inszenierte‘ Realität gegen die Umgebung abhebt.“¹⁴³

Hierbei ist sich der Zuschauer zwar durch den Eintritt in das Theater, über den fiktionalen Charakter des Bühnengeschehens bewusst, doch soll er dies während der Vorstellung möglichst vergessen, indem er sich als eine Art ‚Späher durchs Schlüsselloch‘ versteht.

Bei den Theaterformen, die auf dem Prinzip der Rollendistanz aufbauen, wird durch die Art der Darstellung selbst auf das ‚Als-ob-Prinzip‘ hingewiesen, da der Schauspieler sich nicht vollständig mit der Rolle identifiziert, sondern seine Person als Schöpfer der Figur stets erkennbar bleibt und damit die Figur als fiktiv entlarvt. Die Anwesenheit des Publikums bleibt hierbei während des gesamten Darstellungsprozesses für Akteure und Zuschauer stets im Bewusstsein.

Da sich die Beziehung des Schauspielers zu seiner Rolle derart auf die Spielvereinbarung mit den Zuschauer auswirkt, wird im Folgenden der Prozess der Figurenfindung in der Inszenierung *„Das bucklige Pferdchen“* vor diesem Hintergrund beschrieben.

Die Figuren des Stücks wurden von Michaelis vor Probenbeginn unter den fünf Spielern wie folgt aufgeteilt: Patricia spielt das PFERDCHEN, Michael den IWAN, Günther den ZAREN. Susanne übernimmt die Rollen des Bruders GAWRILO, der STUTE, des MARSCHALLS und der PRINZESSIN. Uta stellt den Bruder DANILO, den STADTHAUPTMANN und den MOND dar.

Wegen der kleinen Ensemblegröße wurde es nötig, dass die Darsteller bei dem Stück mehrere Rollen übernehmen. Diese gewissermaßen aus der ‚Not‘ geborene Entscheidung, wurde später zum Prinzip erhoben, als das kollektive Ensemblespiel stärker betont wurde. Dies wird in Kapitel IV 3.2 genauer ausgeführt.

In den Proben wurden die Figuren zunächst relativ unabhängig voneinander betrachtet, indem die Spieler sich jeder Figur einzeln annäherten. Hierbei wurden verschiedene Methoden angewandt.

Als erstes wurde mit Rhythmus gearbeitet. Hierfür bewegten sich alle Spieler über die Bühne, wobei sie versuchten Gang und Bewegung passend zu der jeweiligen

¹⁴³ Lehmann (1999), S.170 f.

Figur in einen Rhythmus zu bringen. In dieser Phase wurde zum Beispiel bei IWAN das Prinzip des ‚Verzögerers‘ entwickelt, der immer leicht im Takt hinterher hinkt. Als nächstes sollten sich die Spieler Tiere als Vorbilder nehmen und ausprobieren welches Tier mit seinen typischen Bewegungen und Lauten zu der entsprechenden Figur passen könnte. Für IWAN fand sich hierbei die langsame, schwerfällige, aber glücklich-naiv wirkende Kuh und für den Bruder GAWRILO der stolze, eitle Hahn. Dies erinnert an die ‚Masken‘ der Commedia dell’arte, deren stark gezeichneten Charaktere ebenfalls Tieren nachempfunden waren.¹⁴⁴

Daraufhin wurde nach einer Methode Hawemanns für jede Figur nach einem ‚grundtypischen Verhalten‘ gesucht. Hierbei ging es darum durch Sprichwörter, sprachliche Verknappung oder Überhöhung bildliche Ausdrücke zu finden, die sich körperlich darstellen ließen.¹⁴⁵ So wurde der MARSCHALL zum Beispiel als „Andiener“ und der STADTHAUPTMANN als ‚Strammsteher‘ oder ‚Ausführer‘ charakterisiert.

Das Bewegungs- und Darstellungsmaterial, das über die unterschiedlichen Herangehensweisen, über den Rhythmus, über Tiere und über verdichteten sprachlichen Ausdruck gesammelt wurde, diente dann dazu eine klare Körperhaltung oder einen bestimmten Bewegungsablauf als ‚Grundgestus‘ für jede Figur festzulegen.

Durch die klaren Erkennungsmerkmale können die Zuschauer in der Aufführung die entsprechende Figur leicht identifizieren, auch wenn mehrere Rollen von dem gleichen Schauspieler dargestellt werden.

Es versteht sich wohl von selbst, dass diese grobe und fragmentarische Darstellungsweise eine große Rollendistanz zur Voraussetzung hat. Für den Zuschauer wird in der Differenz zwischen Darsteller und Figur die Gemachtheit des Theaters sichtbar.

„Die Offenheit der Technik und die ‚offene‘ Figurenführung überführt das Theater ganz bewusst als Theater. Damit wird den Kindern ein hohes Maß an Souveränität gegeben: Sie müssen die Verantwortung für ihre Wahrnehmung übernehmen. Auf dieser Basis kann es zwischen Bühne und Publikum zu einer Begegnung kommen – zu einem Was-wäre-wenn-Pakt, zu einem gemeinsamen Tun und (für) Wahr(-)nehmen.“¹⁴⁶

Die Kenntnis der Theaterkonvention des ‚Als-ob‘ ist bei dem Stück „*Das buckligen Pferdchen*“ also nicht vorausgesetzter Rahmen, sondern sie vermittelt sich nicht zuletzt durch die „*offene Figurenführung*“ während der Vorstellung selbst. In der

¹⁴⁴ vgl. Mehnert (2003), S. 17.

¹⁴⁵ vgl. Hoffmann (2003), S. 20.

¹⁴⁶ Anton et al.(2004), S. 86.

Distanz der Schauspieler zu ihren Rollen bestätigt sich hiermit die in der Anfangsszene getroffene Spielvereinbarung.

3.1.2. Besonderheiten des Puppentheaters

Betrachtet man das Verhältnis des Spielers zu seiner Rolle, dürfen die Besonderheit des Puppentheaters in der Inszenierung nicht außer Acht gelassen werden. Wie bereits erwähnt wird die Figur des *BUCKLIGEN PFERDCHENS* von einer Puppenspielerin dargestellt. Die Puppe besteht aus einem rosafarbenen Pferdekopf, der am rechten Ärmel einer Jacke befestigt ist. Wenn die Spielerin diese Jacke anzieht, kann sie durch den Ärmel in den Kopf der Puppe greifen um das Maul zu bewegen. Über ihrem Arm hängen lange Fransen herab, die die Mähne des *PFERDCHENS* darstellen. Kopf und Körper der Figurenspielerin sind darüber hinaus sichtbar.

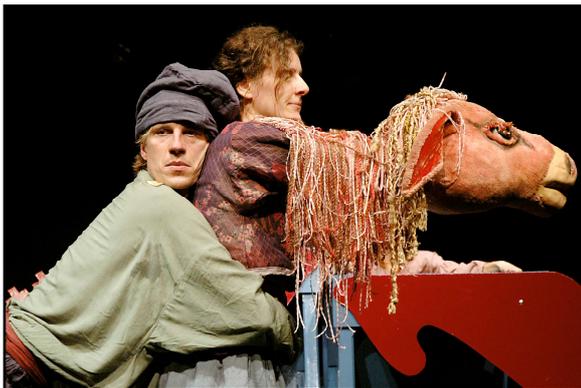


Abbildung 5: *PFERDCHEN mit IWAN 1*



Abbildung 6: *PFERDCHEN mit IWAN 2*

Es war von Anfang an vorgesehen, dass die Spielerin die Puppe nicht versteckt hinter einer Spielleiste animieren, sondern als Puppenführerin sichtbar bleiben sollte. Das Verhältnis der Spielerin zur Figur wurde daher im Probenprozess immer wieder zum Thema.

Die ersten Versuche gingen in die Richtung den Körper der Spielerin zusammen mit der Puppe in eine Einheit zu bringen, so dass der Zuschauer das ‚Ensemble‘ als eine einzige Figur wahrnehmen konnte. Dies war nur möglich, indem die Spielerin ihren eigenen Kopf hinter der Puppe verbarg und so ihr Körper als der des *PFERDCHENS* erschien. Dadurch wurden die Spielmöglichkeiten jedoch stark eingeschränkt, weswegen dieses Prinzip wieder verworfen wurde.

Patricia war von diesem Zeitpunkt an als Spielerin klar neben der Puppe erkennbar und agierte so in doppelter Funktion:

„In vielen Figurentheateraufführungen agiert der Puppenführer sichtbar: Er agiert auf offener Bühne wie ein Schauspieler und animiert vor den Augen seiner Zuschauer Figuren oder Requisiten, d.h. er agiert in doppelter Funktion. Als Darsteller wird er zum Erzähler, die belebte Figur hingegen zum Träger der in der Geschichte erzählten Handlungen.“¹⁴⁷

Patricia war gemäß dem neuen Prinzip als lenkendes Subjekt neben der Figur erkennbar, und sollte doch die Puppe selbst als eigenständiges Subjekt erscheinen lassen. Darin liegt nach Knoedgen die ‚Unmöglichkeit‘ des Figurentheaters:

„Das Besondere am ‚Darstellungsinstrument‘ des Figurentheaters ist denn auch die scheinbare Leugnung seines Objekt-Charakters: Im inszenierten Subjekt-Verhalten von Objekten liegt der wesentliche Widerspruch, die prinzipielle ‚Unmöglichkeit‘, mit der sich das Figurentheater auseinandersetzen hat.“¹⁴⁸

An dieser ‚Unmöglichkeit‘ hat sich die Darstellung des PFERDCHENS immer wieder gerieben. Es wurde versucht die Puppe als Rollenträger zu installieren, wobei Patricias Funktion dabei unklar blieb. Da es sich bei der Figur um eine Handpuppe handelt, „[...] in die man teilweise hinein schlüpft und ihr Funktionen seines eigenen Körpers leiht“¹⁴⁹, konnten Patricia als Spielerin und die Puppe als Figur nicht getrennt voneinander wahrgenommen werden. Hinzu kam die Tatsache, dass der Pferdchenkopf an einer Jacke befestigt war, dessen Funktion nicht eindeutig war. Die Frage: „Gehört die Jacke als Kostüm zur Darstellerin oder als Puppenkörper zur Figur?“, musste erörtert werden. Die Beschäftigung mit dieser Frage führte dazu das Prinzip noch einmal zu überdenken. Von nun an sollte nicht die Puppe allein als Rollenträger fungieren, sondern die Puppenspielerin sollte alle ihr zur Verfügung stehenden Mittel einsetzen um das PFERDCHEN darzustellen. Dazu gehörte die Puppe, aber auch der Körper der Schauspielerin.

Der Unterschied zu dem am Anfang etablierten Prinzip besteht darin, dass die Spielerin sich jetzt nicht mehr hinter der Puppe versteckt, sondern der Darstellungsvorgang offen gezeigt wird. Ähnlich wie die Kostümteile, die die anderen Spieler zum Zeichen für die Figuren anziehen, sollte auch die Puppe lediglich als Zeichen für das PFERDCHEN dienen. Die Spielweise der Puppenspielerin unterscheidet sich also

¹⁴⁷ Jahnke (2002), S. 201.

¹⁴⁸ Knoedgen (1990), S. 20.

¹⁴⁹ ebd., S.57.

nicht wesentlich von der der anderen Schauspieler. Alle bedienen sich einer offenen Spielweise, die den Spieler als Darsteller in Distanz zur fiktiven Figur zeigt.

Baesecke stellt in diesem Zusammenhang die These auf, dass „[...] das *Erzähltheater mit seiner Möglichkeit, zwischen Erzähler- und Darstellerrolle zu wechseln, etwas nachvollzieht, was im Figurentheater mit der offenen Spielweise schon lange vorweg genommen wurde.*“¹⁵⁰ Indem durch die offene Spielweise der Darsteller hinter seiner Rolle sichtbar wird, drängt sich die Frage nach der Haltung des Spielers auf.

Diese Frage entzündete sich in den Proben nicht zufällig an dem ungeklärten Verhältnis von Patricia als Spielerin zu der Pferdchenpuppe. Während ein Schauspieler ‚Darsteller‘ und ‚Darstellungsmaterial‘ in sich vereint und dadurch eher hinter der Rolle zurück treten kann, ist der ‚Figurenspieler‘ von seinem ‚Spielmaterial‘ schon rein körperlich getrennt.¹⁵¹ Der Mangel einer klaren Spieler- und Erzählerhaltung wurde deshalb zunächst bei der Puppenspielerin und später auch bei den anderen Darstellern deutlich.

3.1.3. Erzählerhaltung

Die Erzählerfigur ist im Originaltext als eigene Rolle verankert. Dort stehen die beiden GROßVÄTER als erzählende und kommentierende Instanz immer sichtbar dem Geschehen gegenüber.

Pfister nennt diese Figuren, die vermittelnd zwischen die innere Spielebene und das Publikum treten ‚Regie- oder Spielleiterfiguren‘. Dieser Figurentyp zeichnet sich durch kontinuierliche Bühnenpräsenz aus und steht „[...] *in ständigem Kontakt mit dem Publikum, an das er sich mit seinen narrativen Überleitungen, informativen Exkursen und wertenden Kommentaren wendet.*“¹⁵²

In der Textvorlage verlassen die GROßVÄTER die Ebene des vermittelnden Kommunikationssystems nicht, genauso wie auch die anderen Figuren konstant Teil der fiktiven Welt im inneren Kommunikationssystem bleiben.

Strukturell gesehen bleibt dieses Prinzip, wie in der Theaterhausinszenierung, auch dann erhalten, wenn der gleiche Schauspieler die Rolle der Erzählerfigur und die einer spielinternen Figur übernimmt, und zwischen den Ebenen hin und her wechselt.

¹⁵⁰ Baesecke (2000), S. 22 f.

¹⁵¹ vgl. Knoedgen (1990), S. 47.

¹⁵² Pfister (1994), S. 111 f.

Für den Zuschauer ist es dann allerdings schwieriger die verschiedenen Rollen und unterschiedlichen Ebenen auseinander zu halten, da das äußere Erscheinungsbild des Darstellers als Erkennungszeichen allein nicht ausreicht. Stellt ein Schauspieler durchgehend nur die Erzählerrolle dar, bildet er als Person einen klaren Bezugspunkt für das Publikum, indem er es vermittelnd durch die Bühnenhandlung führt.

Um eine solche Konstante herzustellen wurden die zwei Erzählerrollen zunächst fast ausschließlich auf Patricia und Günther verteilt. Da die beiden jedoch außerdem das PFERDCHEN beziehungsweise den ZAREN darstellten, war das Prinzip nicht konsequent. Wie bereits in Kapitel IV 2 beschrieben wurden deshalb die Erzählpassagen auf alle Spieler aufgeteilt. Da nun alle Schauspieler auf allen Ebenen agierten wurde es umso nötiger, Zeichen zur Unterscheidung von Figurendarstellung und Erzählerhaltung zu finden.

Wie im vorherigen Kapitel deutlich wurde, werden in der Inszenierung die spiel-internen Figuren klar durch den ‚Grundgestus‘ und einzelne Kostümteile gekennzeichnet. Am Anfang der Proben arbeiteten Patricia und Günther mit den gleichen Methoden auch an der Anlage der Erzählfiguren. Nachdem die Erzählpassagen jedoch aufgeteilt wurden, wurde dies nicht weiter verfolgt.

Dies lag auch an der neuen Anfangssituation, in der die Darsteller als ‚Schauspieler in Kostümen‘ und nicht als fiktive Erzählerfiguren den Zuschauern gegenüber treten. Folgt man Jahnkes Ausführungen über das Erzähltheater, ergibt sich hier ein Widerspruch:

„Im „Erzähltheater“ tritt der Schauspieler nicht unmittelbar auf die Bühne, um eine Geschichte zu erzählen, sondern er benutzt hierfür eine fiktive Figur. Erzähllogisch betrachtet ist dieser Umweg über die Rolle nicht zwingend, zumal das Erzählen ja selbst als performativer Akt verstanden werden kann. Warum das Erzählen derart in einer Doppelstruktur stattfindet, lässt sich nur tautologisch begründen: Weil hier das Erzählen an die Institution des Theaters gebunden ist, baut es sich seine Erzählsituation in den Vermittlungsformen seines Mediums.“¹⁵³

Diese von Jahnke beschriebene ‚Doppelstruktur‘ findet bei dem Stück *„Das buckligen Pferdchen“* offensichtlich nicht statt.

Günther bildet hier gewissermaßen eine Ausnahme. Wie beschrieben, tritt er am Anfang nicht auf der realen Ebene mit den Zuschauern in direkten Dialog, sondern beginnt bereits auf der Balalaika spielend und singend mit der Erzählung. So ist er der einzige Spieler, der dezidiert als Erzähler eingeführt wird. Die Balalaika ist hier ein klares Zeichen für den ‚Rhapsoden‘. Die Figur des ZAREN wird neben dem

¹⁵³ Jahnke (2002), S. 211.

‚Grundgestus‘ durch einen Bart und eine Krone angezeigt. Günther kann so souverän zwischen der Figur des ZAREN und der Erzählfigur wechseln. Am Schluss, als der ZAR im heißen Wasserbottich stirbt, steht er sogar als Erzähler wieder auf und treibt die Handlung voran. Dass dieser Ebenenwechsel für die Zuschauer erkennbar wird, bestätigt die Aussage eines Kindes der ‚Patentklasse‘. Als es nach der Hauptprobe gefragt wird, ob es der ZAR sei, der in dieser Szene wieder lebendig wird, antwortet es: *„Nein, das war doch der andere, der mit der Gitarre!“*¹⁵⁴ Bei Günther wird also so etwas wie eine Erzählfigur erkennbar. Aber auch bei ihm fehlt eine wirkliche Rahmenhandlung, die den Erzähler in Bezug zu seiner Geschichte setzen würde. Die Forderung Jahnkes *„[...] eine Erzählsituation zu finden, die möglichst authentisch die Beziehung des erzählenden Ich zu seiner Geschichte festlegt“*¹⁵⁵, wird auch bei ihm nicht wirklich erfüllt. Bei den anderen Spielern fällt dies noch mehr auf, da bei ihnen die Erzählerhaltung fast gar nicht entwickelt wurde.

Es wird keine Rahmenhandlung behauptet, die die Erzählsituation als Spielsituation etablieren würde. Jedoch wird die Spielbehauptung des Theaters in der Inszenierung selbst offen gelegt. Es wird keine pseudo-authentische Erzählfigur geschaffen, sondern die authentische Beziehung der Akteure in der Funktion von Schauspielern des Theaterhauses Frankfurt gilt als Grundlage.

Erzählanlass und Erzählintention werden nicht durch eine fiktive Rahmenhandlung deutlich, sondern ganz profan durch die Tatsache, dass die Zuschauer eine Eintrittskarte für dieses Stück erworben haben und es deshalb die Aufgabe der Schauspieler ist, dieses zu spielen. Oder weniger ‚kapitalistisch‘ formuliert, dass diese fünf Schauspieler gemeinsam angetreten sind, um dem anwesenden Publikum die Geschichte *„Das bucklige Pferdchen“* mit den ihnen im Theater zur Verfügung stehenden Mitteln zu erzählen. Spielerhaltung und Erzählerhaltung fallen hierbei zusammen. So wurde über Umwege doch noch eine Art Rahmenhandlung geschaffen, auch wenn diese nah an der Realität angelehnt ist beziehungsweise sich mit ihr deckt.

¹⁵⁴ Probenprotokoll *„Das bucklige Pferdchen“* vom 28.09. 2006 (siehe Anhang Seite 36).

¹⁵⁵ Jahnke (2002), S. 210.

3.1.4. Spielerhaltung

Auch wenn die Frage nach der Erzählerhaltung wie gerade dargestellt umgangen wurde, bleibt die Frage nach der Haltung der Spieler zum Bühnengeschehen noch unbeantwortet. Diese Frage stellte sich im Probenprozess zum ersten Mal nach dem ersten groben Durchlauf am Ende der zweiten Probenwoche anhand der Umbauten. Das Verrücken der Bühnenelemente stellte einen großen Aufwand dar. Das Spiel kam an dieser Stelle immer wieder ins Stocken, da die Darsteller die Aktion rein technisch, ähnlich wie Bühnenarbeiter vollzogen. Normalerweise arbeiten diese versteckt im Dunkeln oder hinter verschlossenem Vorhang und sind kein ausgesetzter Teil der Inszenierung. Die neutrale, fast unbeteiligte Haltung der Darsteller während der Umbauten bei hell erleuchteter Bühne signalisierte also Widersprüchliches.

Jahnke behauptet: *„Ohne eine Identität stiftende Beziehung zwischen der agierenden Person und der zu erzählenden Geschichte funktioniert ‚Erzähltheater‘ nicht.“*¹⁵⁶

Wenn also die Beziehung der Akteure zur Geschichte nicht über die Erzählintention einer fiktiven Figur deutlich wird, so zeigt sich am Beispiel der Umbauten, dass die Schauspieler sich doch zum Geschehen auf der Bühne in irgendeiner Form verhalten müssen. Dies gilt vor allem dann, wenn der Schauspieler als Person nicht hinter einer Figur zurücktritt.

Auch in der Anfangssituation stehen die Akteure ohne fiktive Rollen den Zuschauern gegenüber. Es wird dabei wie beschrieben keine wirkliche Rahmenhandlung entwickelt, aber eine grundsätzliche Spielvereinbarung wird deutlich. Am Ende der vierten Probenwoche wurde diese von den Künstlern klar formuliert: *„Wir sind fünf Leute, die gemeinsam eine Geschichte erzählen wollen, dafür schlüpfen wir in unterschiedliche Rollen und dieses Spielprinzip wird offen gelegt.“*¹⁵⁷

Die Grundlage für die Spielerhaltung bildet also die Motivation und die Lust gemeinsam das Märchen zu erzählen, wobei jeder Spieler seinen Beitrag dazu leistet.

Die Haltung bei den Umbauten wurde daraufhin von freudiger Erwartung auf die nächste Szene bestimmt. Während die Spieler zuvor versucht hatten die Umbauten so schnell und unauffällig wie möglich auszuführen, zelebrieren sie in der neuen

¹⁵⁶ Jahnke (2002), S. 202.

¹⁵⁷ Probenprotokoll vom 12.09.2006 (siehe Anhang S. 24)

Version die Aktion, während sie gemeinsam singen oder Geräusche erzeugen, die in die nächste Szene einleiten.

Besonders deutlich wird dies bei dem Umbau zum Marktplatz am Ende des ersten Aufzuges. Das aufwendige Verschieben der Bühnenteile zum Stadttor wird von allen Spielern gemeinsam ausgeführt, wobei sie mit Geräuschen Marktatmosphäre erzeugen. Der Umbau kann hierbei bereits als Teil der nächsten Szene gesehen werden, die mit den Worten des STADTHAUPTMANNES beginnt: *„Händler, macht die Buden auf, und beginnt mit dem Verkauf!“*¹⁵⁸ Der Umbau der Theaterkulisse entspricht hierbei dem Aufbau der Marktbuden. Auch die Zuschauer werden an dem Prozess beteiligt, da sie die Anordnung der Elemente in der Phantasie zu dem Stadttor zusammensetzen müssen. So wurden die Umbauten zu einem elementaren Teil des Spiels einerseits zwischen den Akteuren, aber auch zwischen Bühne und Publikum. Die Spielerhaltung wird also neben der Lust am gemeinsamen Erzählen der Geschichten auch vom ebenenübergreifenden Ensemblespiel bestimmt. Im folgenden Kapitel wird anhand einiger Beispiele beschrieben wie dies konkret szenisch umgesetzt wurde.

3.2 Ebenenübergreifendes Ensemblespiel

In der letzten Probenphase ging es vor allem darum die Beziehungen zwischen den Spielern über das Verhältnis der spielinternen Figuren hinaus zu entwickeln, und so die verschiedenen Spielebenen miteinander zu verbinden.

Gemäß dem Ensembleprinzip tragen alle Spieler gleichermaßen die Verantwortung für die Darstellung. Beim Auftritt der STUTE zum Beispiel reicht Patricia die Mütze mit dem Pferdeschweif an Susanne und erzeugt zusammen mit den anderen Spielern Pferdegeräusche. Susanne ist hierbei zwar eindeutig die ‚Rollenträgerin‘ der STUTE, doch die anderen Spieler unterstützen sie bei der Darstellung. Spielerhaltung und Figurenhaltung laufen hier übereinander.

Auch Erzähl-, Spieler- und Figurenebene verschränken sich an vielen Stellen. Hierbei ist die Erzählung am Anfang eindeutig führend. Günther und Patricia erzählen von DANILOS und GAWRILOS Gang aufs Feld. Uta und Susanne, die die beiden Brüder darstellen, folgen in ihrem Spiel den ‚Anweisungen‘ der Erzähler.

„Günther: Als erster ging aufs Feld Danilo (Uta geht vorsichtig nach vorne)

¹⁵⁸ Endler / Erb (1972), S. 10.

Patricia: *Nach Danilo ging Gawrilo
Doch nach einer Stunde schon
Fürchteten sie sich und flohn.* (Susanne folgt Uta)
(Beide gehen zurück)¹⁵⁹

Bei dieser Szene bleiben Utas und Susannes Spielerhaltungen auch während der Figurendarstellung klar erkennbar. Sie schauen die Erzähler an und warten auf ihren ‚Einsatz‘. Die Funktion der Erzähler ist hier die von ‚Regiefiguren‘¹⁶⁰, die die Figuren in ihren Handlungen lenken.

Während das Stück fortschreitet werden die Figuren immer eigenständiger. Die Geschichte verselbständigt sich gewissermaßen und die Erzähler sind nicht mehr allein handlungsbestimmend, sondern werden immer mehr zu kommentierenden Zuschauern. Nach einer langen Sequenz in der kein Erzähler auftritt, beginnt der zweite Teil mit folgender Einführung:

„Patricia: *Iwan - ich lach mir einen Ast -
lebt jetzt wirklich im Palast.*
Günther: *Lebt im Reichtum, und der Kühne
Isst Praline um Praline. [...]*
Patricia: *Rote Kleider trägt Iwan
Und stolziert umher wien Hahn.“*¹⁶¹

Während Patricias letzten Sätzen treten Susanne und Uta als MARSCHALL und STADTHAUPTMANN mit wehenden Mänteln auf und schauen Patricia fordernd an. Hier sind die Figuren führend, da sie zuerst auftreten und dann als Spieler von der Erzählerin ihre Einführung fordern:

„Patricia: *Zweien kocht davon die Galle / **Marschall:** Ich war vor Iwan im Stalle“*¹⁶²

An dieser Stelle wird die doppelte Spielebene sichtbar. Einerseits fordern die Spielerinnen Uta und Susanne von Patricia als Erzählerin Aufmerksamkeit für ihren Auftritt, andererseits zeigt sich darin auch der Neid von STADTHAUPTMANN und MARSCHALL, die nach dem Erscheinen von IWAN im Palast weniger beachtet werden.

Erzählebene und Figurenebene werden also durch die sichtbare Haltung der Akteure zum Stück und zu den Kollegen zusammengehalten und bilden den Rahmen für die spielinterne Handlung der Figuren.

¹⁵⁹ Endler / Erb (1972) (geänderte Version der Theaterhausinszenierung vgl. Textheft mit Noten und Regieanweisungen. Archiv Theaterhaus Frankfurt), S. 4.

¹⁶⁰ vgl. Pfister (1994), S. 111.

¹⁶¹ Endler / Erb (1972), S. 16.

¹⁶² Endler / Erb (1972), S. 16 f.

Die Tatsache, dass weniger Spieler als Rollen vorhanden sind, wird auf diese Weise elegant gelöst, da der ursprüngliche Mangel zum Spielanlass wird. Da die Darsteller in erster Linie als Ensemble von Schauspielern zu erkennen sind, haben sie die Freiheit zwischen den Ebenen hin und her zu wechseln und mit den Übergängen zu spielen. Das Zusammenspiel im Ensemble, das, wie beschrieben, in verschiedenen Übungen erprobt wurde, findet hier in der Inszenierung seine Entsprechung.

Durch die ‚Rahmenhandlung‘ auf Spielerebene werden die Mittel des Theaters offen gelegt, wodurch, genau wie durch Rollendistanz und typisierte Figurendarstellung, Theatralität erzeugt wird. Im spielerischen Umgang mit den verschiedenen Ebenen wird das Medium Theater selbst reflektiert. An folgendem Beispiel wird dies besonders deutlich:

Nachdem zu Beginn des Stücks die Spielerinnen Uta und Susanne als die Figuren DANILO und GAWRILO vorgestellt wurden, wird auch Michael als IWAN eingeführt. Michael setzt dabei kurz seine Mütze auf und vollführt einen kleinen Sprung als charakteristisches Zeichen für die Figur. Dann zieht er sich wieder zurück und schaut als Spieler dem Fortgang der Geschichte zu. Hierbei ergibt sich eine eigene Nebenhandlung. Der Schauspieler Michael zeigt, dass er die Hauptrolle des IWAN spielen wird und deshalb etwas Besonderes ist. Er sondert sich vom Ensemble ein wenig ab und wartet auf seinen ‚großen Auftritt‘.

Erst als IWAN in der Geschichte aufgefordert wird Wache zu stehen, schlüpft er erneut in die Rolle. Auch bei den anderen Spielern wird diese Rahmenhandlung sichtbar. Sie bemerken, dass Michael nicht richtig ‚mitspielt‘ und schicken ihn allein nach vorne auf die Bühne um ihm eine Lektion zu erteilen. Sein Gang nach vorne kann hierbei auf zwei Ebenen verstanden werden:

Einerseits geht er als IWAN auf das Feld, wohin er von seinen Brüdern ‚zur Wache‘ geschickt wurde und weiß nicht so richtig, was er dort tun soll, andererseits steht er aber auch als Schauspieler, der von seinen Kollegen allein in der Mitte der Bühne gelassen wurde, unschlüssig vor den Zuschauern.

Die anderen Spieler beobachten ihn dabei genauso erwartungsvoll wie das Publikum. Nach einer Weile zeigt Michael mit dem Finger auf den Boden und spricht: *„Ach das ist ein schöner Strauch.“*¹⁶³ Als Subtext zeigt sich in seiner Haltung: *„Ich habe als Schauspieler hier alle Möglichkeiten Verschiedenes entstehen zu lassen, also entscheide ich mich mal für einen Strauch!“*¹⁶⁴

¹⁶³ Endler / Erb (1972), S. 3.

¹⁶⁴ Probenprotokoll „Das bucklige Pferdchen“ vom 29.08.06 (siehe Anhang S. 14).

Michael macht hier von seiner Fähigkeit als Schauspieler Gebrauch Behauptungen aufzustellen und thematisiert dies gleichzeitig dabei. IWAN versteckt sich in dem imaginären Strauch, um dort auf den ‚Weizendieb‘ zu lauern und die Geschichte wird fortgesetzt.

Bei dieser Situation gab es eine interessante Entwicklung. Während in den ersten Vorstellungen die doppelte Ebene klar sichtbar war, trat sie besonders im zweiten Aufführungszyklus Ende 2007 immer weiter in den Hintergrund.

In der zweiten Version wechselt Michael nachdem er als IWAN vorgestellt wurde nicht mehr zurück in die Spielerhaltung, sondern schaut den Brüdern als IWAN zu. Dadurch werden die Ebene des Schauspielers und damit die Motivation für die Behauptung des Strauches weniger klar deutlich. Dies wird auch an den Zuschauerreaktionen erkennbar. Während sie bei der ersten Version mit schallendem Gelächter antworteten, standen bei der zweiten Version einzelne Zuschauer auf um den vermeintlichen Strauch zu sehen und kommentierten die Szene mit Aussagen wie: *„Da ist doch gar nichts!“*¹⁶⁵

Auch wenn das Zuschauerverhalten vielfältigen Dynamiken unterworfen ist und von diesen einzelnen Beobachtungen nicht einfach auf den Grund für die Reaktionen geschlossen werden kann, so ist dies doch ein Indikator dafür, dass diese kleine Veränderung in der Spielerhaltung die Spielvereinbarung beeinflusst.

In der ersten Version wurde der Zuschauer zum Komplizen des Schauspielers, da er das Publikum augenzwinkernd in die Geheimnisse der theatralen Darstellung einweiht. In der zweiten Version wird der Zuschauer ratlos zurück gelassen, da die Motivation für die Handlung nicht klar wird.

Ähnlich wie bei diesem Beispiel gibt es noch andere Stellen im Stück bei denen das ebenenübergreifende Spiel und damit die Selbstreflexion des Mediums Theater wieder zurück genommen wurde. Es war am Anfang vorgesehen, dass die Spieler sich untereinander in jeder Vorstellung mit kleinen Änderungen oder Aktionen überraschen konnten. Angelehnt an das Vorbild der Commedia dell’arte sollten sie einen gewissen improvisatorischen Spielraum bekommen. Wie bei der Commedia dell’arte sollte aufeinander eingehendes Zusammenspiel der Darsteller und bewusste Thematisierung der Theatersituation im Zusammenhang stehen.

¹⁶⁵ Diese Beobachtungen stützen sich auf zwei Videoaufzeichnungen von Vorstellungen im Theaterhaus Frankfurt vom 12.10.2006 und vom 01.11.2007.

Die Spieler sollte als ‚Lazzi‘¹⁶⁶ besondere Aktionen im Repertoire haben, die sie spontan einbauen und damit die Kollegen überraschen konnten. Günther sollte zum Beispiel als FEUERVOGEL jedes Mal mit neuen Bewegungen oder einem neuen ‚Trick‘ auftreten. Dieser Ansatz wurde aber nicht weiter verfolgt. Eventuell wurde dadurch eine Möglichkeit vergeben, das von Spielfreude getragene Zusammenspiel im Ensemble weiter voranzutreiben.

Das ebenenübergreifende Spiel im Ensemble erfolgt in der Inszenierung weniger spontan, sondern ist größtenteils genauso inszeniert wie die Handlung des inneren Kommunikationssystems. Die Bemühungen eine gruppendynamische Sensibilität aufzubauen, um gemeinsam improvisieren zu können, waren fruchtbar für die Probenarbeit. In der Inszenierung selbst wurde schlussendlich kaum Improvisationsspielraum gelassen.

Obwohl das von Spielfreude getragene ebenenübergreifende Ensemblespiel inszeniert ist, so ist es doch in der Probe aus Improvisationen entstanden. Dieser Prozess wird also gewissermaßen in der Aufführung öffentlich gemacht.

Es fällt auf, dass die ebenenübergreifenden Elemente besonders am Anfang und am Ende des Stücks vorherrschen. Dies deckt sich mit der Aussage Jahnkes, dass „[...] nachdem sich in der Erzählsituation der Erzähler etabliert hat, eben dieser wieder hinter der Geschichte zurück tritt.“¹⁶⁷ Zugunsten der eigentlichen Geschichte rückt das ensembleinterne Spiel in den Hintergrund. Der Zuschauer kann sich so forttragen lassen in eine fiktive Welt und vielleicht für den ein oder anderen Moment sogar vergessen, dass er sich in einem Theater befindet, um dann gegen Ende des Stücks wieder verstärkt daran erinnert zu werden.

Zusammenfassend kann man festhalten, dass die Beziehung der Schauspieler zu ihren Rollen sowie das Zusammenspiel zwischen den Akteuren der grundsätzlichen Spielvereinbarung von Transparenz in der Darstellung und Partnerschaft mit dem Zuschauer entsprechen.

¹⁶⁶ verbreitet in der Commedia dell'arte: „oft akrobatische Komik, verbunden mit Sprach- und Sachwitz. [...]“; vgl. Mehnert (2003), S. 38.

¹⁶⁷ Jahnke (2002), S. 212.

4 Externe Kommunikation mit dem Publikum

Während im letzten Kapitel die bühneninterne Kommunikation dargestellt wurde, welche lediglich indirekt an den Zuschauer gerichtet ist, wird im Folgenden die direkte Beziehung zum Publikum Gegenstand der Betrachtung sein.

4.1 Direkte Kontaktaufnahme mit dem Publikum

Generell wird der Zuschauer bei dem Stück *„Das bucklige Pferdchen“* kaum direkt angesprochen, sieht man einmal von den Erzählpassagen oder vereinzelt *„Beiseite-Sprechen“*¹⁶⁸ der Figuren ab. Die Erzählung selbst ist im Präteritum verfasst und bietet keinen Spielraum mit dem präsenten Publikum zu kommunizieren. Nur das erzählende Subjekt selbst kann mit dem Publikum in Kontakt treten. Meist stehen die Erzähler dem Publikum frontal gegenüber und schauen es direkt an, wobei die Zuschauer als Gegenüber wahrgenommen werden.

Besonders deutlich, dass das Publikum als Adressat gemeint ist, wird es bei eingeschobenen Kommentaren, bei denen das erzählende Ich vor die Erzählung tritt, wie das zum Beispiel bei *„Iwan – ich lach mir einen Ast – lebt jetzt wirklich im Palast“*¹⁶⁹ der Fall ist. Auch gibt es an einigen Stellen mimische Kommentare wie zum Beispiel ein Augenzwinkern, wodurch der direkte Kontakt zu den Zuschauern hergestellt wird. Diese Kommentarebene ist aber nicht besonders ausgeprägt und bildet eher die Ausnahme. Genau wie die improvisatorische Freiheit der Akteure, wurde dies am Anfang der Probenzeit zwar anvisiert, aber nicht bis zum Schluss durchgeführt. Als Spielprinzip sollten die Spieler ihre Aktionen auf der Bühne stets durch mimische, gestische oder geräuschvolle Kommentare an das Publikum ergänzen. Dieses Prinzip, das Michaelis als *„Bandenspiel über das Publikum“*¹⁷⁰ bezeichnet und dazu dienen sollte *„das Publikum einzubeziehen und teilhaben zu lassen“*¹⁷¹, ist nur noch sehr rudimentär in der Inszenierung zu finden.

Auch das *„Beiseite-Sprechen“* der Figuren, bei dem das Publikum der Adressat ist, findet sich nur gelegentlich. Mitten im Dialog mit dem MOND fügt IWAN zum Beispiel einen kommentierenden Einschub ein:

„IWAN: Grüße bring ich Dir, Du Runde! [zum MOND]“

¹⁶⁸ vgl. Pfister (1994), S. 192ff.

¹⁶⁹ Endler / Erb (1972), S. 16.

¹⁷⁰ Probenprotokoll *„Das bucklige Pferdchen“* vom 06.07.06 (siehe Anhang S. 6).

¹⁷¹ ebd.

*Bis zum Mond in einer Stunde:
Dieses kleine Buckelpferd
ist gut zehn Raketen wert!*¹⁷²

Dieser Einschub ist zwar halb zu sich selbst gesprochen, aber trotzdem klar an das Publikum gerichtet, da im inneren Kommunikationssystem kein Dialogpartner angesprochen wird. Außerdem knüpft IWAN damit an den Anfang der Szene an, wo er selbst als Figur die Aufgabe eines Ich-Erzählers übernimmt:

*„IWAN: Schneller als die Eisenbahn
Fliegt mein Buckelpferdchen, tausend,
tausend Meilen, abertausend
macht es schon beim ersten Sprung,
dann noch die Beschleunigung.“*¹⁷³

Nach Pfister wird durch dieses ‚Beiseite-Sprechen‘ *„[...] ad spectatores das innere Kommunikationssystem durchbrochen und explizit ein vermittelndes Kommunikationssystem etabliert.“*¹⁷⁴

Das innere Kommunikationssystem wird bei dem Stück *„Das bucklige Pferdchen“* ständig durch die Erzählung und die Rahmenhandlung des ensembleinternen Spiels durchbrochen. Das ‚Beiseite-Sprechen‘ reiht sich also in diese ebenenübergreifenden Elemente ein, die auf den Zuschauer als Gegenüber verweisen.

Diese Elemente sind zwar klar an das Publikum gerichtet, welches als Adressat wahrgenommen wird, jedoch wird nur an wenigen Stellen das Publikum wirklich konkret angesprochen. Dies geschieht am Anfang, wenn die Zuschauer beim Einlass begrüßt werden und auch wenige Male im Laufe des Stücks:

Mit der Aufforderung *„Seht!“* werden manche Erzählpassagen eingeleitet, wobei der Zuschauer direkt gemeint ist und seine Aufmerksamkeit entsprechend gelenkt wird: *„Seht, Iwan, vor Kummer krumm, geht zu seinem Pferdchen stumm.“*¹⁷⁵

Dieser Kommentar folgt, nachdem der ZAR IWAN die letzte schwere Prüfung auferlegt hat. Im Originaltext heißt es auch nach den ersten beiden Aufträgen des ZAREN: *„Seht, der dumme Kleine weint.“*¹⁷⁶ Diese Stellen, wie auch viele weitere Erzählertexte, die mit *„Seht!“* einleiten, wurden in der Theaterhausinszenierung gestrichen. An einigen Stellen sind sie szenisch so abgeändert worden, dass das Publikum als Adressat nicht mehr klar erkennbar wird, sondern sich die Schauspieler

¹⁷² Endler / Erb (1972), S. 37.

¹⁷³ ebd. S. 36.

¹⁷⁴ Pfister (1994), S. 194.

¹⁷⁵ Endler / Erb (1972), S. 44.

¹⁷⁶ vgl. ebd., S. 21 f.

untereinander ansprechen: „*Seht der Zar steht wie gebannt. Seht er klopf sie [die Pferde] mit der Hand.*“¹⁷⁷ Dieser Text war im Original von den GROßVÄTERN direkt an das Publikum gerichtet. In Michaelis` Bearbeitung wird der Text vom VOLK auf dem Marktplatz gesprochen und ist an die herumstehenden Bühnenfiguren gerichtet. Die Schauspieler zeigen in der Inszenierung zwar ständig, dass sie sich der Präsenz der Zuschauer bewusst sind, doch eine wirklich direkte Ansprache an das Publikum kommt in dem Stück nur zweimal vor.

Als der ZAR die Pferde hinter dem Stadttor bewundert, deutet der MARSCHALL mit dem Finger ins Publikum und spricht: „*Die sind nicht für Euch geschaffen.*“¹⁷⁸ Der STADTHAUPTMANN fügt hinzu: „*Zum Beschreien und Begaffen!*“¹⁷⁹ Der Regieanweisung in der Textvorlage zufolge sollen diese Sätze zum VOLK auf der Bühne gesprochen werden. Da aber wegen der kleinen Ensemblegröße an dieser Stelle kein Akteur frei ist, um das VOLK darzustellen, wird das Publikum zum Mitspieler. Für einen kurzen Moment wird die Barriere zum Zuschauerraum aufgebrochen und das Publikum wird Teil des inneren Kommunikationssystems, indem ihm die Rolle des Volkes zugewiesen wird. Die Ironie hierbei ist, dass dem Publikum in seiner Funktion als Zuschauer das ‚Begaffen‘ vorgeworfen wird. Äußeres und inneres Kommunikationssystem überschneiden sich hier und fördern das Wechselspiel zwischen Bühne und Zuschauerraum.

Ein ähnliches Phänomen findet sich auch am Schluss, als Uta das Publikum fragt, ob die PRINZESSIN zur Königin gekrönt werden soll: „*Sollen wir’s mit ihr probieren? Soll die Himmlische regieren?*“¹⁸⁰ Auch hier werden die Zuschauer als Volk im inneren Kommunikationssystem angesprochen, doch werden sie auch gleichzeitig als Publikum dieser Aufführung nach dem gewünschten Ausgang des Stücks gefragt und damit im Prinzip zu ‚Mitautoren‘. Natürlich ist diese Frage rhetorisch gemeint und die Zuschauer haben nicht wirklich die Wahl. Trotzdem werden sie direkt angesprochen und in vielen der beobachteten Aufführungen riefen die Kinder freudig: „*Ja!*“ An dieser Stelle wird das Publikum durch die Schauspieler bewusst zum Mitspieler gemacht.

Im Kindertheater passiert es jedoch auch häufig, dass die jungen Zuschauer sich selbst ganz ungefragt in das Geschehen einmischen. Dies passierte in vielen Auf-

¹⁷⁷ Endler / Erb (1972), S. 13.

¹⁷⁸ ebd.

¹⁷⁹ ebd.

¹⁸⁰ Endler / Erb (1972), S. 49.

führungen, wenn IWAN bei seinen Aufträgen einschläft. Die Kinder wollten ihn daraufhin wecken und riefen laut: „Iwan, wach – auf!“¹⁸¹

Aber auch dies blieb eher die Ausnahme, da die Inszenierung des Stücks „Das bucklige Pferdchen“ wenig auf die aktive Interaktion mit den Zuschauern angelegt ist. Das vermittelnde Kommunikationssystem ist stark ausgeprägt, wodurch eine direkte Beziehung zum Publikum aufgebaut wird. Die Zuschauer werden zur Teilnahme am Spiel mit Hilfe ihrer Phantasie animiert, jedoch beschränkt sich dies größtenteils auf die Rezeption. Im Wechselspiel zwischen Bühne und Zuschauerraum sind die Rollen klar verteilt in Agierende und Aufnehmende, wobei das Bewusstsein für die Durchlässigkeit dieser Grenze angezeigt wird, diese aber nicht wirklich überschritten wird. Die Zuschauer nehmen hierbei die Rolle von Partnern oder Komplizen ein. Dabei gilt die Verabredung, dass beide Gruppen um die Geheimnisse der theatralen Kommunikation wissen und die dazugehörigen Regeln akzeptieren. Gerade diese Spielvereinbarung wurde ja in der Anfangsszene getroffen. Hoffmann beschreibt diese Art der Beziehung zum Zuschauer folgendermaßen:

„Der Schauspieler sollte den jungen Zuschauer nicht als Masse ansehen, die vor ihm sitzt und mit der er fertig werden muss, indem er sie gewinnt, beherrscht oder zum Schweigen bringt, oder, was auch vorkommen soll, einfach übersieht, sondern er sollte sich mühen, jedes einzelne Kind zu seinem Spielpartner zu machen, dass es sich subjektiv aufgefordert fühlt, sein Innerstes zu öffnen und sich selbst als Individuum zu begreifen, und zwar in der Gemeinschaft mit anderen.

Theater führt uns so aus der Einsamkeit der Wahrnehmung, die sich potenziert, weil sie mit anderen, den Schauspielern und den Zuschauern geteilt und erlebt wird. Der Genuss an der eigenen Produktivität wird dadurch sowohl für den Zuschauer als auch für den Schauspieler zum gemeinsamen schöpferischen Erlebnis.“¹⁸²

Das Bewusstsein für die Anwesenheit des Zuschauers stellt zusammen mit der Transparenz der theatralen Mittel einen zentralen Bestandteil der Spielvereinbarung dar.

Eine Besonderheit in der Beziehung zum Publikum ist in den zuschauenden Schauspielern auf der Bühne zu finden, die gewissermaßen die Position des Publikums spiegeln und dadurch auch die Theatralität des Ereignisses noch einmal verstärkt in Erinnerung rufen. Dieses Phänomen wird im nächsten Kapitel beschrieben.

¹⁸¹ Beobachtung der Autorin während verschiedener Aufführungen.

¹⁸² Hoffmann (2000), S. 17.

4.2 Spiegelung der Zuschauerposition durch die Spieler

Wie bereits in Kapitel IV 1.2 über das Bühnenbild angedeutet, nimmt der hintere Bereich der Bühne eine Schlüsselfunktion in der Beziehung zu den Zuschauern ein. Diese Erkenntnis stellte sich allerdings erst am Ende des Entwicklungsprozesses ein, als das noch unfertige Stück mehreren Gruppen als Probenpublikum vorgeführt wurde.

Hierbei handelte es sich zum einen um Kinder der ‚Patentklasse‘, die der Zielgruppe entsprachen und zum anderen um eine Gruppe von Lehren, die das Stück für einen möglichen Besuch mit ihren Schülern sichtigten sowie um einen Deutschkurs aus der elften Jahrgangsstufe.¹⁸³ So unterschiedlich diese Gruppen auch waren, alle warfen die Frage nach der Funktion des hinteren Raumes auf.¹⁸⁴

Die Künstler erkannten darauf hin, dass sie sich über die Bedeutung der ‚Teestube‘ klar werden mussten. Kurz zuvor war im Probenprozess deutlich geworden, dass das ebenenübergreifende Ensemblespiel zu einem elementaren Bestandteil des Stücks werden sollte. Wie in Kapitel IV 3.2 dargestellt, gab hier die Frage nach der Haltung der Spieler zur inneren Spielebene den Ausschlag.

In den letzten beiden Probenwochen wurde parallel nach der Spielerhaltung und nach der Funktion des hinteren Raumes gesucht. Schnell wurde deutlich, dass diese beiden Aspekte in engem Zusammenhang stehen. Im hinteren Raum verortet sich gewissermaßen die Spielerhaltung, da dort keine Handlungen des inneren Kommunikationssystems stattfinden. Ohnehin passiert dort wenig. Die Akteure ziehen sich um, holen Requisiten und warten auf ihren nächsten Auftritt. Wie bei den Umbauten ergibt sich hier das Problem, dass diese Handlungen normalerweise im Theater für die Zuschauer nicht sichtbar sind. Werden sie wie hier zum ausgestellten Teil der Inszenierung, muss dies im Spiel seine Begründung finden.

Um die Unterschiede in den Spielebenen zwischen Hauptbühne und hinterem Raum deutlicher zu machen, wurde festgelegt, dass die Kante des Teppichs in der ‚Teestube‘ die klare Grenze zwischen innerem und äußerem Kommunikationssystem darstellen sollte. Als Schauspieler machen sich die Akteure im hinteren Raum bereit für den Auftritt. Das ‚In-die-Rolle-Treten‘ wird physisch mit dem Schritt über die Teppichkante ausgeführt.

¹⁸³ Letzteren wurde das Stück gezeigt, um die Wirkung auf Jugendliche zu überprüfen, da Michaelis der Meinung ist, dass diese den Kindern in ihrer Entwicklung näher stehen als die erwachsenen Theatermacher ihre Beobachtungen jedoch reflektierter artikulieren können als die eigentliche Zielgruppe.

¹⁸⁴ vgl. Probenprotokolle vom 14.09.06 und 27.09.06 (siehe Anhang S. 27 f. und S. 34 f.).

Um den jeweiligen Auftritt in der Spielerhaltung zu motivieren, beobachten die Darsteller das Geschehen der Haupthandlung aufmerksam. Ihre Haltung setzt sich dabei zusammen aus der des Schauspielers, der „[...] auf eine Lücke für seine Figur wartet, um in das Spiel einzusteigen und die Geschichte voran zu treiben“¹⁸⁵ sowie der eines Zuschauers, welcher mit der Geschichte mitfiebert.

Im hinteren Bühnenbereich übernehmen die Akteure im Prinzip selbst die Rolle von Zuschauern. Dieses Phänomen beschreibt Bennett in ihrem Buch „*Theatre audiences*“, wobei sie folgendes Zitat von Mukärovský, einem Semiotiker der Prager Schule anführt:

*„The roles of the actor and the spectator are much less distinguished than it might seem at first glance. Even the actor to a certain extent is a spectator for his partner; in particular, extras who do not intervene actively in the play are distinctly perceived as spectators. [...] at such a moment the boundary between the stage and the auditorium runs across the stage itself.“*¹⁸⁶

Dadurch, dass die Grenze zwischen Bühne und Publikum auch auf der Bühne selbst verläuft, entsteht eine Verwandtschaft zwischen realen Zuschauern und zuschauenden Spielern. Das Bewusstsein über die Anwesenheit des Publikums wird in den zuschauenden Schauspielern anschaulich, wodurch die Theatersituation selbst betont wird. Es ergibt sich ein ‚Spiel im Spiel‘, wobei die Beziehung zwischen realen Zuschauern und Bühnengeschehen noch einmal in der Beziehung zwischen zuschauenden und agierenden Darstellern gedoppelt wird. Für Angermeyer ergibt sich dadurch die Möglichkeit die Grenze zum Zuschauerraum aufzubrechen und in Dialog mit dem Publikum zu treten.

*„Die Existenz einer weiteren Ebene, die immer mehr gleichberechtigt neben der Spielebene steht, muss als Ausgangspunkt für einen möglichen Durchbruch zum Dialog [mit dem Publikum] angenommen werden. Eine traditionelle Form dieses Ansatzes liegt scheinbar im Spiel im Spiel vor, das die Zuschauersituation auf der Bühne figuriert und so eine Art doppelte Distanz des wirklichen Zuschauers gegenüber der Bühne entstehen lässt. Bei Voigt findet sich hierzu folgende Feststellung: ‚Das ästhetische Verhältnis zwischen Bühne und Zuschauer ist nochmals im Spiel auf der Bühne.‘ [...]“*¹⁸⁷

Dadurch, dass sich das Verhältnis der realen Zuschauer zur Bühne durch das ‚Spiel im Spiel‘ gewissermaßen spiegelt, ist anzunehmen, dass die Haltung der zuschauenden Spieler zur bühneninternen Handlung auch die Rezeptionshaltung des realen Publikums mitbestimmt.

¹⁸⁵ vgl. Probenprotokoll vom 12.09.06 (siehe Anhang S. 24 f.).

¹⁸⁶ Mukärovský, Jan zit nach: Bennet (1990), S.13.

¹⁸⁷ Angermeyer (1971), S. 120.

Die neugierige und erwartungsvolle Haltung der zuschauenden Schauspieler, sollte gleichermaßen die Aufmerksamkeit des realen Publikums fördern.

Während dieses Prinzip zuerst nur auf den hinteren Raum beschränkt war, wurde diese strenge Verortung aufgebrochen und auch auf die Spieler im vorderen Bereich übertragen. Besonders deutlich wird dies, wenn am Anfang des Stücks IWAN und das BUCKLIGE PFERDCHEN sich zum ersten Mal begegnen. Uta, Susanne und Günther stehen hinter den Bühnenelementen und sind nur von der Brust aufwärts wie hinter einer Spielleiste zu sehen. Von dieser Position aus beobachten sie sichtlich erfreut das Spiel zwischen IWAN und dem PFERDCHEN.



Abbildung 7: IWAN und PFERDCHEN mit Spielern

Die Spieler verhalten sich hierbei genauso wie es für ihre Haltung im hinteren Raum festgelegt wurde. Das ‚In-die-Rolle-Treten‘ findet vorne auf offener Bühne statt. Uta und Susanne verlassen dabei ihre ‚Zuschauerposition‘, nehmen den ‚Grundgestus‘ der Brüder ein und setzen sich Mützen auf. Da die Spielerinnen sich zuvor nicht im hinteren Raum aufhalten, wird der Schritt über die Teppichkante ausgelassen. Dieser Schritt ist aber auch zur Verdeutlichung nicht nötig, da das Prinzip des Ebenenwechsels bereits unabhängig davon eingeführt wurde.

Die Besonderheit, der zuschauenden Spieler stellt also im Prinzip eine Variante des ebenenübergreifenden Ensemblespiels dar und entspricht somit der etablierten Spielvereinbarung. Es wird dadurch eine besondere Nähe zum Publikum geschaffen, ohne dass die Trennung gänzlich aufgehoben würde.

5 Brechung der Spielvereinbarung

An einigen Stellen im Stück wird die am Anfang aufgebaute enge Verbindung zu den Zuschauern unterbrochen und damit die Spielvereinbarung gebrochen. Auch das Prinzip von Transparenz in der Darstellung wird teilweise nicht konsequent durchgehalten. Auf diese Stellen wird im Folgenden eingegangen.

Das BUCKLIGE PFERDCHEN wird von der zauberhaften STUTE zusammen mit zwei „*wunderschönen Pferden*“¹⁸⁸ auf die Welt gebracht. Während die ‚Geburt‘ des PFERDCHENS mit dem Anziehen der Puppe durch die Spielerin deutlich wird, werden die anderen beiden Pferde mit einem Beamer auf ein Tuch projiziert, das als Leinwand fungiert. Wie von Zauberhand erscheint ein Bild, dessen Herkunft für den Zuschauer nicht eindeutig erkennbar wird. Das Video der realen Pferde passt hierbei nicht zur sonstigen Spielweise. Wie im Kino wird der Zuschauer während der Projektion in einen Illusionsraum versetzt, wodurch die Verbindung zwischen Schauspielern und Publikum getrennt wird.

Diese Wirkung sollte zunächst abgeschwächt werden, indem das Video durch Verlangsamung und Farbveränderung verfremdet wurde. Dadurch wurde zwar der Illusionscharakter vermindert, aber der direkte Kontakt zwischen Bühne und Zuschauern war durch die Grenze der Leinwand noch immer unterbrochen. Erst nach der Premiere wurde dies verändert. Um die Verbindung zum Publikum an dieser Stelle nicht völlig abreißen zu lassen, wurden Susanne und Patricia als zuschauende Spielerinnen vor das Tuch mit der Projektion positioniert. Auch die anderen Spieler zeigten sich offen, gaben Pferdegeräusche von sich und summten das „*Stutenlied*“ dabei. Dadurch wurde zwar der Kontakt zwischen den Spielern und dem Publikum aufrecht erhalten, doch das Prinzip der Offenlegung der Mittel wurde noch immer gebrochen.

Gemäß der Spielvereinbarung sind alle Mittel auf der Bühne bereits vorhanden. Weder werden hinter der Bühne Requisiten oder Kostüme geholt, noch gibt es Musikeinspielungen, Stimmen aus dem ‚Off‘ oder Ähnliches von außen. Die Spieler stellen alles selbst her und zeigen offen wie es funktioniert. Die Projektion widerspricht diesem Prinzip.

Im zweiten Aufführungszyklus, wurde durch die fehlende Möglichkeit bei manchen Gastspielen den Beamer einzusetzen, die Projektion erneut überdacht. Als Alternative wurden die beiden Pferde als Stabpuppen hergestellt, die von Patricia

¹⁸⁸ Endler / Erb (1972), S. 6.

animiert über das Tuch als Spielleiste galoppieren. Bei dieser zweiten Version wird nichts von außen ohne Zutun der Spieler hinzugefügt, was der Spielvereinbarung mehr entspricht. Trotzdem werden die Mittel nicht vollständig offen gelegt. Man sieht zwar wie Patricia die Stabpuppe nach vorne holt, aber dann verschwindet sie im Dunkeln und ist als Puppenführerin nicht mehr sichtbar. Auch Susanne befindet sich nicht, wie zuvor bei der Projektion, als Zuschauerin vor dem Tuch, sondern hält sich im hinteren Raum auf, wo sie wegen des gelöschten Lichtes nicht zu sehen ist.

Dass das Licht im hinteren Raum gelöscht ist, stellt an dieser, wie auch an einigen anderen Stellen in der Inszenierung eine Besonderheit dar. Die meiste Zeit ist während des Stücks die komplette Bühne (vorderer und hinterer Raum) beleuchtet. Auch der Zuschauerraum liegt nicht komplett im Dunkeln. Dies entspricht dem Spielprinzip, da dadurch die Kontaktaufnahme mit dem Publikum überhaupt erst möglich wird. Bei der ‚Geburt der wunderschönen Pferde‘ hingegen ist das Licht im Zuschauerraum, ebenso wie im hinteren Raum, gelöscht. Da die gegenseitige Sichtbarkeit für die direkte Verbindung zum Publikum elementar ist, so widerspricht dies der bisher etablierten Beziehung zum Zuschauer. Während der Zuschauer bisher als Partner oder gar Komplize angesprochen wurde, so wird er an dieser Stelle zum Voyeur, da die Darsteller kein Bewusstsein über seine Präsenz anzeigen und auch die Mittel nicht offen zeigen.

Dieses Prinzip wiederholt sich jedes Mal an den so genannten ‚Zauberstellen‘. Während zu Beginn der Probenzeit noch versucht wurde auch die ZAUBERWESEN auf eine dem Spielprinzip entsprechende Weise darzustellen, wurde die Brechung der Spielvereinbarung bald zugunsten der Wirkung in Kauf genommen.

Der FEUERVOGEL zum Beispiel, eines der ZAUBERWESEN, das IWAN für den ZAREN fangen muss, wird von Patricia als Puppenspielerin im Dunkeln animiert. Da das Wesen aus bunt leuchtenden Glasfasern besteht, entsteht dadurch ein imposanter Effekt, der das Publikum zum Staunen bringt. Zuerst gab es Überlegungen den FEUERVOGEL selbst gar nicht wirklich auftauchen zu lassen, sondern ihn lediglich in der Phantasie der Zuschauer entstehen zu lassen. Die Idee war, dass zum Beispiel eine Kiste geöffnet wird, aus der ein helles Licht strahlt. Alle Spieler sollten staunend hinein schauen, so dass die Zuschauer sich den Vogel selbst imaginieren mussten.¹⁸⁹ Dieses Prinzip findet bereits an anderer Stelle im Stück seine Anwendung, wenn die Darsteller auf dem Marktplatz die imaginären

¹⁸⁹ vgl. Probenprotokoll „Das bucklige Pferdchen“ vom 05.09.06 (siehe Anhang S. 19 f.).

Pferde hinter dem Stadttor bewundern. Hier wird der Zuschauer, wie Meyerhold es formulierte, zum ‚vierten Schöpfer‘, der „[...] mit seiner Vorstellungskraft schöpferisch beendet, was die Bühne nur andeutet.“¹⁹⁰

Diese Art der Darstellung hätte der Spielvereinbarung entsprochen. Dass die ‚Zauberszenen‘ trotzdem anders realisiert wurden, kann dadurch erklärt werden, dass die ‚magische Kraft‘ der fremden Welt im Märchen sichtbar werden sollte. Die Spielvereinbarung wurde also an diesen Stellen bewusst gebrochen, um die Illusion von Zauberei herzustellen.

6 Der Schluss – Auflösung der Spielvereinbarung

Während in der Anfangssituation der Inszenierung der Zuschauer durch die Etablierung der Spielvereinbarung langsam an die Theatersituation herangeführt wird, so wird am Ende des Stücks diese Verabredung wieder aufgelöst.

Beim Schluss des Stücks „*Das bucklige Pferdchen*“ wird nicht auf bekannte Konventionen vertraut, wie zum Beispiel einen sich schließenden Vorhang, sondern die Auflösung des theatralen Rahmens wird dem anwesenden Publikum in der Inszenierung selbst vermittelt.

Zum einen wird das Ende explizit im Text erwähnt: „*Leben jetzt in Saus und Braus. Und das Märchenspiel ist aus.*“¹⁹¹ Zum anderen wird der Schluss durch das Spiel der Akteure deutlich. Diese ziehen sich alle Kostümteile, bis auf die, die sie schon zu Beginn trugen, aus und positionieren sie für die Zuschauer gut sichtbar auf der Treppe. Auch alle Requisiten werden in dieses Arrangement eingefügt.



Abbildung 8: „Schlussbild“

¹⁹⁰ vgl. Fischer-Lichte (1997), S. 9 f.

¹⁹¹ Endler / Erb (1972), S. 49.

Die Spieler präsentieren offen alle (Hilfs-)Mittel, die in dem Stück zum Einsatz kamen. Nachdem dies geschehen ist, versammeln sich die Spieler ebenfalls um die Treppe und singen die letzten Zeilen des Textes noch einmal als Lied.

Genau wie am Anfang, stehen sie frontal als ‚Schauspieler in Kostümen‘ den Zuschauern gegenüber und schauen sie direkt an. Auf der Treppe werden während des Liedes zwei kleine Tischfeuerwerke entzündet, die als Anlass für einen ‚kleinen Spaß‘ mit dem Publikum dienen:

Die letzte Zeile des Liedes: „[...] *Und das Märchenspiel ist...*“¹⁹² wird gesungen, bevor der letzte Funken erloschen ist. Es entsteht eine kurze Pause, in der die Schauspieler erwartungsvoll auf das Tischfeuerwerk schauen. Häufig ergänzen die Zuschauer das „...aus!“ von selbst, bevor die Darsteller es nach Erlöschen der Flamme tun. Dadurch, dass die Zuschauer das Wort selbst aussprechen oder zumindest im Kopf ergänzen, wird ihnen unmissverständlich das Ende des Stücks bewusst. Als unterstützendes Zeichen wird daraufhin für einen ganz kurzen Moment das Licht herunter- und wieder hochgefahren. Wenn der Applaus verklungen ist, richtet meist einer der Schauspieler noch einmal das Wort an das Publikum. Es wird die Hoffnung ausgesprochen, dass es gefallen hat, ein ‚guter Heimweg‘ gewünscht oder die Bitte geäußert etwas in das Gästebuch im Foyer zu schreiben. Dadurch wird die Realität wieder hergestellt und die Verabredung zwischen Schauspielern und Zuschauern, die zu dem Zweck des gemeinsamen Theatererlebnisses getroffen wurde, wird aufgelöst.

¹⁹² Endler / Erb (1972), S. 49.

V Fazit

Betrachtet man die Entwicklung der Inszenierung des Stücks „*Das bucklige PFERDCHEN*“ am Theaterhaus Frankfurt noch einmal im Zusammenhang, dann wird deutlich, dass die grundsätzliche Spielvereinbarung sich im Laufe des Probenprozesses immer klarer abzeichnete. Während zu Beginn die Darsteller unterschiedliche Ausgangspositionen in der Beziehung zu den Zuschauern einnahmen, kristallisierte sich das ebenenübergreifende demokratische Ensemble-spiel zunehmend als führendes Spielprinzip heraus. Damit wird eine klare Botschaft an das Publikum gesendet: Die Theatersituation wird als Rahmen bewusst gemacht und die Mittel bleiben transparent. Die Kenntnis von theaterspezifischen Regeln und Konventionen wird nicht vorausgesetzt, sondern vermittelt sich an die Zuschauer in der Aufführung selbst.

Die Schauspieler treten in der Anfangssituation beim Einlass mit den Zuschauern in Kontakt. Dem Publikum wird so die Rolle von Spielpartnern zugewiesen, die direkt angesprochen werden. Dies wird durch die Form des Erzähltheaters möglich, da hier die direkte Kommunikationssituation im Gegenüber von Erzähler und Zuhörer für das Theater fruchtbar wird. Das Publikum wird am Prozess der Darstellung beteiligt, indem es die fragmentarische, angedeutete, nicht-realistische Darstellung durch seine Imagination und Phantasie vervollständigt.

Bis auf die ‚Zauberstellen‘ wurde dieses Prinzip bis zum Ende der Inszenierung durchgehalten. An diesen Stellen zeigt sich, dass es durchaus möglich ist eine Spielvereinbarung zum Zweck bestimmter Wirkungen kalkuliert und bewusst zu durchbrechen. Dieses Phänomen beschreibt Wardetzky in folgendem Zitat:

„Es ist faszinierend zu beobachten, wie problemlos Kinder während einer Aufführung Vereinbarungen mit den Schauspielern eingehen und wie unerbittlich sie daran festhalten. Verletzt der Schauspieler eine festgelegte Spielregel [...], dann protestieren sie mit ohrenzerreißendem Gelärm. Die Kinder sind hier oft konsequenter als die Theatermacher.

Wenn Brüche in der Darstellungsweise (im Regelwerk also) in der Absicht der Regie liegen, dann müssen sie als solche deutlich kenntlich gemacht werden.“¹⁹³

Wenn also eine Spielvereinbarung gebrochen wird, müssen die jungen Zuschauer dies nachvollziehen können. Dafür ist eine enge Verbindung zum Publikum nötig.

Die Theatervorstellung wird bei dem Stück „*Das buckligen Pferdchen*“ als gemeinschaftliches Erlebnis von Schauspielern und Zuschauern begriffen, wobei dem

¹⁹³ Wardetzky (1990), S. 53.

Grundsatz, dass „[...] *Ausführende und Aufnehmende der Schauveranstaltung geschieden voneinander, doch aufeinander eingehend zusammentreffen*“¹⁹⁴, Rechnung getragen wird. Es wird versucht eine möglichst große Nähe zum Zuschauer herzustellen, aber trotzdem eine ‚klassische Zuschauerhaltung‘ beizubehalten. Die Kinder sollen direkt angesprochen und beteiligt werden, aber nicht selbst über ihre Rezeptionsleistung hinweg aktiv werden. Dass diese Gratwanderung bei den meisten Vorstellungen gelingt, liegt an der besonderen Nähe durch den ‚intimen Raum‘ und daran, dass die Spieler stets ein Bewusstsein für die Anwesenheit des Publikums anzeigen. Sie signalisieren den Zuschauern, dass sie sie wahr und ernst nehmen, machen ihnen aber durch das langsame Heranführen in der Eingangssituation ihre Rolle als Zuschauer unmissverständlich klar.

Dass der ‚intime Raum‘ eine wichtige Voraussetzung für das Konzept der Inszenierung darstellt, wurde bei Gastspielen deutlich. Besonders auffällig wurde es bei einer Vorstellung in einem großen Bürgersaal, bei dem Zuschauerraum und Bühne durch eine Rampe und einen Rahmen klar voneinander getrennt waren. Dadurch verloren die Schauspieler den engen Kontakt zu den Zuschauern. Hinzu kam, dass weit über 100 Kinder im Publikum saßen und sie von den Schauspielern deshalb nicht mehr als Einzelpersonen sondern als Masse wahrgenommen werden konnten. Es kam große Unruhe im Zuschauerraum auf, welcher die Schauspieler nicht entgegen wirken konnten. Die Kinder hatten Schwierigkeiten der Geschichte zu folgen und die Schauspieler mussten gegen den Lärmpegel ankämpfen. Der Grundgedanke von Partnerschaft zwischen Akteuren und Publikum konnte hierbei nicht verwirklicht werden.

Dieses Beispiel zeigt, dass die Beziehung zwischen Bühne und Publikum ein sehr sensibles Konstrukt darstellt. Auch wenn die Spielvereinbarung in einer Inszenierung noch so sorgfältig entwickelt und geplant wurde, so handelt es sich bei dem Gegenüber von Schauspielern und Zuschauern in einer Aufführungssituation um einen lebendigen Prozess, dessen Dynamik sich nicht abschließend vorhersagen lässt. Zwar setzt die Inszenierung die Rahmenbedingungen für die Wahrnehmung der Zuschauer und kann sie in gewisser Weise lenken, doch bleibt die Rezeption selbst „[...] *ein zutiefst individueller, von Mensch zu Mensch sehr unterschiedlicher Prozess*.“¹⁹⁵ Dies bedeutet auch, dass die Angebote der Schauspieler in jeder Aufführung vom Publikum unterschiedlich beantwortet werden können.

¹⁹⁴ Klotz (1976), S. 15.

¹⁹⁵ Wardetzky (1995), S. 4.

Kinder gelten im Theater als ein besonders spontanes, impulsives und ehrliches Publikum. Die Spielvereinbarung wird zwar von den Akteuren vorgeschlagen, doch kommt sie erst durch das Einverständnis mit den Zuschauern zustande. Durch ihre Reaktionen können die jungen Zuschauer diese Vereinbarung verändern oder beeinflussen, ja in Extremfällen sogar verweigern.

Für Kindertheatermacher ist es also wichtig, sich einerseits über die Vermittlung der Spielvereinbarung bei der Entwicklung eines Stücks klar zu werden, aber andererseits auch im Bewusstsein zu behalten, dass sie in der Inszenierung lediglich Wahrnehmungsbedingungen schaffen können, die individuell von den Zuschauern angenommen werden können.

In diesem Sinne möchte ich mit einem Zitat von Fischer-Lichte abschließen:

„Es sind entsprechend die Wahrnehmungsbedingungen, die für eine Aufführung geschaffen werden – sei es durch räumliches Arrangement, sei es durch eine spezifische Art der Darstellung -, die je besondere Möglichkeiten für die Dynamik der feedback-Schleife bereitstellen und eröffnen, ohne sie doch determinieren zu können.“¹⁹⁶

¹⁹⁶ Fischer-Lichte (2004), S. 100.

Literaturverzeichnis

- Angermeyer, Christoph (1971):** *Zuschauer im Drama. Brecht-Dürrenmatt-Handke.*
Frankfurt a. M.: Athenäum Verlag GmbH (= Literatur und Reflexion Bd. 5).
- Anton, Matthias et al. (2004):** „Kindertheater macht älter. Werkstatt-Gespräche im Fundus-Theater mit Kindern zwischen drei und vierzehn Jahren.“
In: Kirschner (2004).
- Aristoteles (1994):** *Poetik.* Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co.
- Balme, Christopher (1999):** *Einführung in die Theaterwissenschaft.*
Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co.
- Baesecke, Jörg (2000):** „Erzähltheater. – Fragen an eine Form“
In: *Das andere Theater 2*, S. 20-23.
- Bauer, Karl W. (1980):** *Emanzipatorisches Kindertheater.*
Entstehungszusammenhänge, Zielsetzungen, dramaturgische Modelle.
München: Wilhelm Fink Verlag.
- Bennett, Susan (1990):** *Theatre Audiences. A theory of production and reception.*
London: Routledge.
- Brecht, Bertolt (1986):** *Gesammelte Werke Bd. 15. Schriften zum Theater.*
Augsburger Theaterkritiken 1918-1922. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Clayton, John D (1993):** *Pierrot in Petrograd. The Commedia dell`arte / Balagan in Twentieth-Century Russian Theatre and Drama.*
Montreal u.a.: McGill-Queen`s University Press.
- Cremer, Marcel (2006):** *Der unsichtbare Zuschauer.*
St. Vith: Agora, das Theater der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens.
- Endler, Adolf / Erb, Elke (1972):** *Das bucklige Pferdchen. Märchenspiel in Versen.*
Nach einem Poem von P. Jerschow. Berlin: Henschel Verlag.
- Fischer-Lichte, Erika (1997):** *Die Entdeckung des Zuschauers.*
Paradigmenwechsel auf dem Theater des 20. Jahrhunderts.
Tübingen: A. Francke Verlag.
- Fischer-Lichte, Erika (2004):** *Ästhetik des Performativen.*
Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag.
- Fuhrmann, Manfred (1994):** „Nachwort. Form, Erhaltungszustand und Aufbau der Poetik“ In: Aristoteles (1994).
- Greiner, Jörg et al. (1982):** *Einführung ins Drama Bd. 2*
Handlung, Figur, Szene, Zuschauer. München: Carl Hanser Verlag.

- Hentschel, Ingrid (1996):** „Über Grenzverwischungen und ihre Folgen. Hat das Kindertheater als Spezialtheater noch Zukunft?“. In: Israel / Riemann (Hg.) (1996).
- Hoffmann, Christel (1976):** *Theater für junge Zuschauer. Sowjetische Erfahrungen – Sozialistische deutsche Traditionen – Geschichte in der DDR.* Berlin: Akademie Verlag.
- Hoffmann, Christel (2000):** „Zeichen setzen. Gedanken zur Ästhetik des Kinder- und Jugendtheaters“. In: *Grimm & Grips 14. Jahrbuch für Kinder- und Jugendtheater 2000/2001*, S. 11-29.
- Hoffmann, Christel (2002):** „Die Vielfalt der Formen und Stile. Aussichten und Ansichten zum Theater für Kinder“. In: *Fundevoegel. Kinder-Medien-Magazin* Nr. 144, S.11-15.
- Hoffmann, Christel (2003):** „Partnerschaftlich mit dem jungen Zuschauer kommunizieren. Beobachtungen während des Symposiums“. In: *Fundevoegel. Kinder-Medien-Magazin* Nr. 148, S. 19-22.
- Hoffmann, Christel (Hg.) (2003):** *Horst Hawemann. Sammeln – Spielen – Werkstattproben.* Frankfurt a. M.: Kinder- und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland (=Arbeitshefte zum Kinder- und Jugendtheater 3).
- Hoffmann, Christel (2006):** *spiel.raum.theater. Aufsätze, Reden und Anmerkungen zum Theater für junge Zuschauer und zur Kunst des Darstellenden Spiels.* Frankfurt a. M.: Peter Lang GmbH Europäischer Verlag der Wissenschaft (= Schneider, Wolfgang (Hg.): *Kinder-, Schul- und Jugendtheater. Beiträge zu Theorie und Praxis; Bd.12*).
- Hoffmann, Christel (2006a):** „„Grips’ und ‚Mumpitz‘. Theater wie jedes andere auch“. In: Hoffmann (2006).
- Israel, Annett / Riemann, Silke (Hg.) (1996):** *Das andere Publikum. Deutsches Kinder- und Jugendtheater.* Berlin: Henschel Verlag.
- Jahnke, Manfred (2002):** „Postdramatisches Theater für Kinder. Anmerkungen zum Erzähltheater“. In: Richard, Jörg (Hg.): *Netkids und Theater. Studien zum Verhältnis von Jugend, Theater und neuen Medien.* Frankfurt a. M.: Peter Lang GmbH Europäischer Verlag der Wissenschaft (= *Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik, Bd. 19*)
- Jahnke, Manfred (2004):** „Ein Einblick in Horst Hawemanns Arbeitsmethoden“. In: *Grimm & Grips. Beilage im Fundevoegel* Nr. 153, S.23/24.
- Kiefer, Jochen (2004):** *Die Puppe als Metapher, den Schauspieler zu denken. Zur Ästhetik der theatralen Figur bei Craig, Meyerhold, Schlemmer und Roland Barthes.* Berlin: Alexander Verlag.

- Kinder- und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland (Hg.) (1994):** Reclams Kindertheaterführer. 100 Stücke für eine junge Bühne. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co.
- Kirschner, Jürgen (Hg.) (2004):** *Kinder und Jugendliche als Theaterpublikum. Startinformationen zum Wechselspiel zwischen Bühne und Zuschauerraum.* (= Kinder- und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland: Startinformationen 5).
- Klotz, Volker (1976):** *Dramaturgie des Publikums. Wie Bühne und Publikum aufeinander eingehen, insbesondere bei Raimund, Büchner, Wedekind, Horváth, Gatti und im politischen Agitationstheater.* München, Wien: Carl Hanser Verlag.
- Knoedgen, Werner (1990):** *Das Unmögliche Theater. Zur Phänomenologie des Figurentheaters.* Stuttgart: Verlag Urachhaus Johannes M. Mayer GmbH (= Edition Bühnenkunst 2).
- Knopf, Jan (1986):** „Verfremdung“. In: Hecht, Werner (Hg.): *Brechts Theorie des Theaters.* Frankfurt a.M.: Suhrkamp Verlag, 1986.
- Kotte, Andreas (2005):** *Theaterwissenschaft. Eine Einführung.* Köln: Böhlau Verlag.
- Kurznotate aus Schauspieler-Einführung am 24. Juni 1972 „Das bucklige Pferdchen“ am Theater der Freundschaft (Berlin). Archiv Theater an der Parkaue (Berlin).*
- Leach, Robert (1989):** *Vsevolod Meyerhold.* Cambridge: Cambridge University Press.
- Lehmann, Hans-Thies (1999):** *Postdramatisches Theater.* Frankfurt a. M.: Verlag der Autoren.
- Mehnert, Henning (2003):** *Commedia dell'arte. Struktur – Geschichte – Rezeption.* Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co.
- Meyerhold, Wsevolod E. (1979):** *Schriften. Aufsätze, Briefe, Reden, Gespräche,* Bd. 1 (1891-1917). Berlin: Hentschel Verlag.
- Pfister, Manfred (1994):** *Das Drama. Theorie und Analyse.* 8. Auflage. München: Wilhelm Fink Verlag.
- Schneider, Wolfgang (1998):** „Anmerkungen zur Dramaturgie des Erzähltheaters“. In: *Grimm & Grips* 11. Jahrbuch für Kinder- und Jugendtheater 1997 / 98, S. 41-57.
- Schneider, Wolfgang / Taube, Gerd (2003):** „Auf den Spuren russischen Kinder- und Jugendtheaters“. In: Schneider, Wolfgang / Taube, Gerd (Hg.): *Kinder und Jugendtheater in Russland.* Tübingen: Gunter Narr Verlag.

Wardetzky, Kristin (1990): „Rezeptionsverhalten von Kindern im Theater und Folgerungen für die Dramaturgie und Theaterpädagogik“.
In: Richard, Jörg (Hg.): *Theaterpädagogik und Dramaturgie im Kinder- und Jugendtheater. Dokumentation zur internationalen Tagung der ASSITEJ e.V. in Bremen vom 16.06.-18.06.1989*. Frankfurt a.M.:
(= Schriftenreihe der ASSITEJ, Bd.3).

Wardetzky, Kristin (1995): „Sieben Siegel. Oder:
Was wissen wir über die Theaterrezeption von Kindern?“. In: *TATR* 25, S.3-4.

Wardetzky, Kristin (2004): „Nie sollst Du mich befragen....
Methodologische Probleme der Rezeptionsforschung“.
In: Kirschner (Hg.) (2004).

Wardetzky, Kristin (2006): „In diesen Geschichten bin ich gemeint.
Erzählen im Kindertheater“. In: *IXSYPSILONZETT*.
Magazin für Kinder und Jugendtheater 02/2006, S.4-7.

Wartemann, Geesche (2005): „Interaktionsraum Kindertheater“
In: Roesner / Wartemann / Wortmann (Hg.): *Szenische Orte –
Mediale Räume*. Hildesheim: Georg Olms Verlag (*Medien und Theater*, Bd. 1).

Wekwerth, Manfred (1974): *Theater und Wissenschaft.*
Überlegungen für das Theater von heute und morgen.
München: Carl Hanser Verlag.

Erklärung

Ich versichere hiermit an Eides statt, die vorliegende Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt zu haben. Alle wörtlichen und sinngemäßen Entlehnungen sind unter genauer Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

Nadja Blickle

Anhang

Probenprotokoll *„Das bucklige Pferdchen“*

Theaterhaus Frankfurt vom 04.07.06 - 13.07.06 und
28.08.06 - 29.09.06

verfasst von: **Nadja Blickle**

Regie: **Ania Michaelis**

Spiel: **Patricia Christmann, Günther Henne, Michael Meyer,
Uta Nawrath, Susanne Schyns**

Dramaturgie: **Susanne Freiling**

1. Probenphase (04.07.06-13.07.06)

1. Probentag (04.07.06)

Ania erklärt die Hintergründe des Stücks und ihre Vorstellungen von der Ästhetik für die Inszenierung:

- *Das bucklige Pferdchen* als Eröffnungsinszenierung des *Tjus* (1. Kindertheater in der Sowjetunion) in den 20er Jahren in St. Petersburg.
- Einfluss von Meyerhold: Knappheit, Tiefe und Prägnanz, Grotteske (hässlich, seltsam)
- Angestrebte Ästhetik in der Tradition des Lustspiels (derb, grob, komisch), die Geschichte ist scheinbar einfach, bekommt aber durch lange Tradition und Aufladung mit Volksmotiven Tiefe.
- Außerdem Tradition der ‚Commedia dell’arte‘ und der russischen Form des ‚Balagan‘, d.h. nicht Abbildung, sondern Zeigen der Kunstform Theater (*sich selbst Hindernisse bauen*).
- Sprache: Rhythmus sehr wichtig. Jede Figur muss ihren eigenen Rhythmus finden um den Verstehtext als Spieltext für sich zu entwickeln. (z.B. Iwan: „Verzögerer“)
- Musik: entsteht im Probenprozess mit Musikern und Schauspielern. Russische Volkslieder als Vorbild. Möglichkeiten: Text wird als Lied vorgetragen (Bruch), Balalaika als immer wieder auftauchendes Element, das von verschiedenen Leuten gespielt wird, Geräusche und Klang für Atmosphäre für „Zauberorte“ (Geburt, Feuervogel, Kosmos, Wal ect.)

Betreten des Bühnenraums

Erste Annäherung an Bühne und Kostüme (Beweglichkeit der Treppen testen, Kostüme (lockere Leinenkleidung nach „russischem Vorbild“) werden zugeteilt, Brunnen mit Trampolinen werden ausprobiert, Teppich mit Sitzkissen, Teegürtel für Anfang usw.

Aufwärmspiele und Übungen:

Kiwi, Kiwi, Kiwi

Einer sitzt in der Mitte, die anderen im Kreis darum. Jeder hat den Namen einer Fruchtart. Der in der Mitte muss 3x den Namen eines anderen sagen, bevor der es schafft ihn 1x zu sagen. Wenn er es schafft tauscht er den Platz mit dem äußeren.

Variante: 2 tauschen die Plätze, der Dritte versucht in der Zwischenzeit einen der beiden Plätze zu ergattern.

Signor Batista (Einer sagt, einer schlägt.)

Alle stehen in einer Reihe. Der erste sagt den Namen eines anderen, derjenige schlägt einen anderen, der Geschlagene sagt einen neuen Namen usw.

Wichtig: *Wer redet, handelt nicht, wer handelt redet nicht!*

Gänge (Hawemann)

- Redewendungen zu „Gang“ suchen: *Gang zum Altar, von Pontius zu Pilatus, Gang von Canossa, zu Kreuze kriechen...*
- Verschiedene Gangarten zur Figurfindung ausprobieren. Z.B. Susanne (schreiten), Günther (hüpfen). 2 begegnen sich in der Mitte, begegnen sich, dann spricht jeder einen Satz.

ABC mit Bewegungen / Gängen (Hawemann)

- nacheinander findet man Bewegungen zum Alphabet z.B. *auftreten, balancieren, clownieren...*

Man tut etwas einfaches, wirkt dabei aber angestrengt, weil man über den nächsten Buchstaben nachdenkt (denken auf der Bühne wirkt immer gut!).

- Jeder probiert eine Bewegung aus, die ihm (von einem anderen) im Gedächtnis geblieben ist.

Tuch ergattern

Ein Schiedsrichter steht mit einem hochgehaltenen Tuch in der Hand in der Mitte. Je zwei stehen mit Abstand rechts und links von dem Schiedsrichter. Es gibt auf jeder Seite eine 1 und eine 2. Der Schiedsrichter ruft eine der beiden Nummern und diejenigen spürten los, um das Tuch als erstes zu bekommen.

Variante: Ablenkungsmanöver planen um Tuch zu bekommen.

Hol den Hut

2 stehen auf der Bühne, einer mit und einer ohne Hut. Der ohne Hut möchte den Hut bekommen, der mit Hut möchte ihn behalten. Es geht aber darum den Hut mit List zu bekommen bzw. zu behalten. Verhalten muss immer verbal gerechtfertigt werden.

Zugvögel

Alle stehen im Pulk und bewegen sich zusammen durch den Raum. Es geht darum herauszufinden wer führt und die Führung zu wechseln (auch Tempo wechseln).

Fokus

Alle stehen auf der Bühne (z.B. in einer Reihe). Es wird so lange gewartet bis einer (durch Blicke) den Fokus aller hat. Derjenige muss auftreten und etwas tun. (*Erst die 3. Idee nehmen!*)

Pause

Unterschied: Handeln –tätig sein

Handeln geschieht bewusst, technisch auf den Atem gesetzt, resultiert aus einer bestimmten Haltung (Umstände/Bedingungen), ergibt sich aus bestimmten Hindernissen.

Hindernis überwinden (Hawemann)

Der Spieler kommt von hinten nach vorne, in der Mitte steht eine Bank, die er überwinden muss. Zuerst wird die Haltung sichtbar z.B. *Immer muss mir etwas in die Quere kommen* (eigene Schuld-Pat); *Wer hat das bloß wieder hier hin gestellt* (Schuld auf andere schieben - Susanne.), *Der Unentschlossene* (Michael), „*Fastaufgeber*“ (Günther), *die Grüblerin* (Uta)

Haltung und Handlung ergeben sich durch ein Hindernis.

Jublerin auf der Bank (Hawemann)

Eine Jublerin sitzt auf einer Bank und es kommt jemand hinzu. Alles was der dazugekommene sagt wird von der Jublerin wiederholt und bejubelt.

Variante: mit Runterzieher, Misstrauischer, Erklärer, Einränker. Auch mehrere auf einmal.

Kindergärtnerinnen (Hawemann)

2 Kindergärtnerinnen sitzen auf einer Bank und beobachten ihre 2 Gruppen die sie betreuen. Nur durch rufen der Namen wird die Situation deutlich.

Variante: Vor einer Feier, alle warten auf Gäste und rennen abwechselnd zum Fenster, gleiches Prinzip.

Es soll verschiedene Handlungsvarianten im Stück geben: spontanes Handeln, entwickeltes Handeln und vorbereitetes Handeln. (wie ein Netz miteinander verwoben).

Spontaneität ist hierbei mit kurzer Pause verbunden um Kreativität entstehen zu lassen (Spannender als „Schlag-auf-Schlag“)

Weg (Hawemann)

- Wortsammlung zu „Weg“ (z.B. *Viele Wege führen nach Rom, Kreuzweg, ausweglos, sich den Weg bahnen, der Weg ist das Ziel ect.*)

- 1. Aufgabe: Einen Weg machen und dabei etwas tragen (z.B. Sack, Gedanken, Sorge, Bedenken, Brief)

- 2. Aufgabe: Gang nach vorne mit der Ansage: *Wie ich mutiger, zärtlicher, komischer, grausamer ect. wurde. (Ansage: groß und konkret, aber nicht so tun als ob, sondern es einfach tun!)*

„Scheiße“ auf der Bühne

Einer geht mit einer eindeutigen Haltung (z.B. ernst, fröhlich, traurig) auf die Bühne. In der Bühnenmitte liegt „Scheiße“. Man tritt hinein (dieser Moment ist sehr wichtig) und die Haltung ändert sich. **Moment des Umbruchs wichtigstes Ereignis!**

Auch im Stück soll es viele Ereignisse als Attraktionen geben. Jede Figur hat eine große Nummer, die ihr eigen ist. Vorbild: ‚Lazzi‘ in der ‚Commedia dell’arte‘ (bei Auftritt der Figur um diese einzuführen bzw. zur Vertreibung von Langeweile – die anderen geben jeweils den Fokus). Weitere Möglichkeit aus der Commedia: „Maske“ absetzen und das Geschehen von außen betrachten.

Erste Annäherung an den Text

- Lesen des Anfangs mit verteilten Rollen (als Prosatext!!!) mit unterschiedlichen Ansagen (z. B. jedes Wort einzeln, in versch. Stimmungen wie Jubler, Zweifler, Optimist).

- Jeder sucht sich einen schönen Satz, alle gehen im Raum und sprechen bei Begegnung den Satz.

Variante 1: „Stop-and-go“, beim stehen bleiben nehmen alle spontan eine Figurenhaltung ein, bevor sie den Satz sprechen; Variante 2: Bei Stop drehen sich alle nach vorne, Fokuspazierer um festzustellen wer anfängt.

Schluss: (Hawemann) 5 Pers. stellen sich vor einem „Schaufenster“ auf und beobachten etwas (Standbild). Jeder sagt in dieser Haltung einen Satz.

2. Probenstag (05.07.06)

Wettbewerb der positiven Nachrichten (Hawemann)

Alle stehen in einer Reihe und laufen nacheinander nach vorne um etwas zu verkünden. Sie müssen sich gegenseitig übertreffen.

Variante: Statt Nachrichten nur Empfindungslaute.

Ein Hut, ein Stock...

...ein himmelblauer Unterrock, vorwärts, rückwärts, seitwärts ran, hoch das Beinchen, hin und her.

- alle laufen gemeinsam in einer Reihe

- die Reihe löst sich auf, alle laufen im gleichen Rhythmus aber variieren die Bewegungen, bis unterschiedliche Typen entstehen.

Prinzip soll für Marktszene benutzt werden!

Join and extend

- 3 Leute auf der Bühne, alle in einer Reihe: Jeder macht eine Geste und ein Geräusch.

- Nacheinander fallen die anderen in Geste und Geräusch der anderen ein, so dass alle das gleiche machen (d.h. 3 versch. Dinge hintereinander).

- einer macht eine 4. Geste+Geräusch dazu, einer der anderen steigt ein, dann der 3., bis alle 4 verschiedene Dinge machen. Extension möglich!

Wichtig: Schwierigkeiten wahrnehmen und aufnehmen!

„Scheitern an sich selbst“ echte Schwierigkeiten (nicht gespielte) interessant.

Variante: Gleiches Spiel mit den Figuren; Gesten passend zur Figur

Danilo + Gawrilo: *richtig, Geld* Iwan: *gut!, oder?*

Figuresuche über Rhythmus

Jeder versucht Bewegung und Laute in einem bestimmten Rhythmus zu finden. Günther und Pat finden etwas für die Erzählerfiguren:

Günther: seitlich watschelnd, gut gelaunt hin und her

Pat: „Kosake“ Knie weit nach oben.

Probe: Auftritt 1. Szene wird geprobt: Erzähler +Auftritte Gawrilo+Danilo

verschiedene Begrüßungen im Raum

als Materialsammlung für den Anfang. Begegnung von 2 Figuren – Begrüßung – Kommentar nach vorne. (Spielprinzip: Immer mit Kommentar)

Probe: 1. Szene wird konkreter

Entspannte Atmosphäre: Michael, Pat sitzen hinten trinken Tee, singen (He ho, spann den wagen...), machen versch. Geräusche (Atmosphäre), die anderen verteilen Tee, Kekse ect. sie gehen auf die Bühne begrüßen sich usw.

Skizze erste Szene fertig.

Pause

Text lesen

Mit versch. Tieren als Vorbild (**Iwan: Hund, Stute: Katze**, außerdem gackern, gurren, quieken, quaken)

Tiere als Vorbilder für Figuren finden

Aufgabe: passendes Tier zu seiner Figur finden, nach 15 min ein Satz aus dem Text in diesem Gestus präsentieren.

Probe: 1. Szene mit Iwan und Erzählern

„Was macht er nun?“ Text und Aktion sollen nicht identisch sein.

Variation 1: Iwan macht irgendetwas, die anderen sprechen den Text.

Variation 2: Iwan macht nichts bzw. starrt in die Luft, die anderen sprechen den Text.

Überlegungen zur Stute

Zauberstute (überlegen), älteres erfahrenes Wesen (Lehrmeisterin), Iwan bezwingt sie bzw. sie lässt sich bezwingen (Initiationsakt, sexuell?, Liebe entsteht dadurch). Stute wählt Iwan aus, da er keine Angst hat, unbedarft und naiv ist. Kontakt mit der Stute setzt seinen Weg in Gang. Kampf als Probe.

Überlegungen zu Iwan

Naiv, entspannt, dritter Sohn (der Kleine), unschuldig, staunend. Will sich wie ein Kind der Welt nähern, alles sehen und auf sich zukommen lassen, wir gehen diesen Weg mit ihm.

Überlegungen für den Kampf

Stute bleibt überlegen und souverän, aber es bleibt ein Kampf, Akrobatik, Stute „schwebt“ auf Iwans Schultern.

Brüder als Pferde

1. Idee: Sie tragen Mäntel in die Pferde projiziert werden.

Pause

Alles Kissen nur nicht Kissen (Hawemann)

Ein Gegenstand ist auf der Bühne (Kissen). Man darf alles damit machen, aber nicht es als das benutzen, was es ist.

Ideen entstehen, wenn man ein paar Schritte zurück geht – Beziehungen entwickeln sich aus der Distanz.

Verschiedene Dinge im Zusammenhang (Hawemann)

Ein Gang, eine Haltung, eine sportliche Bewegung, ein Wort, ein Satz, ein Lied, ein Geschwätz und eine Geste werden gesucht.

Aufgabe: Einer bringt diese Dinge in eine Reihenfolge und macht daraus eine kleine Geschichte.

Wenn Du einen Schirm trägst, ohne, dass es regnet... (Hawemann)

Einer steht auf der Bühne mit einem Schirm, obwohl es gar nicht regnet. Ein 2. kommt dazu und sagt: *Wenn sie dort mit einem Schirm steht, obwohl es gar nicht regnet, dann kann ich auch...*

Immer weitere Personen kommen dazu, beschreiben, die Tätigkeiten der anderen und sagen, was sie dann auch tun, usw.

Haltung erzeugt Handlung, Handlung erzeugt eine neue Haltung usw.

Unterschied Volkstheater – psychologisches Theater: bei Volkstheater ist die momentane Situation wichtig und innere und äußere Haltung stimmen überein, beim psychologischen Theater spielen nicht sofort sichtbare Probleme der Charaktere + Geschichten der Vergangenheit eine Rolle (nicht so klar definierbar.)

Rollenfindung

Frage: Welche Methoden waren am hilfreichsten?

Iwan (Hund – Kuh), Brüder: Auftritt auf dem Gang, Erzähler: Rhythmus

3. Probentag (06.07.06)

Kiwi, Kiwi, Kiwi (diesmal auch mit Rollennamen)

Schnick-Schnack-Schnuck

- alle gehen im Raum, wer sich begegnet spielt mit dem anderen *schnick-schnack-schnuck*

- das Spiel wird ganz klein, die Reaktionen der Gewinner / Verlierer wird groß / wichtig

Aussage: Figuren im Stück werden so etabliert, alle machen etwas zusammen (erzählen die Geschichte), es gibt Gewinner und Verlierer.

Angeber (Danilo / Gawrilo)

Danilo und Gawrilo üben Angeberposen („Iwan, guck mall!“), Iwan als Bewunderer / „Stauner“.

Spiel mit den Bühnenteilen

Ausprobieren, was man alles damit machen kann (z.B. Zelt der Prinzessin, Thron, Stadttor, Stall..)

Anfang: Bühnenteile als „offenes Portal“ zum Teppich hin zeigend.

Entscheidung: Patricia ist am Anfang Erzählerin und wird erst bei der Geburt zum Pferdchen.

Auch die anderen sind erst nur Spieler und bekommen mit der Zeit etwas dazu (mit und durch die anderen – gemeinsames Erzählen der Geschichte). Vorbild Kokorin: *Impulse kommen immer von den anderen* z.B. der Geschlagene macht den Schlag. Spielweise des Geben und Nehmen zwischen den Spielern spiegelt auch Liebe und Freundschaftsthema des Stückes wider.

Fokus / Impulse spüren

Spieler in ihren „Figuren“ (Kuh, Erdmännchen usw.) auf der Bühne. Bei Begegnungen den Impuls aus den anderen nehmen, bei einer Sache bleiben, nicht abwehren, sondern aufnehmen, sich Zeit lassen, damit sich etwas entwickelt (Bild: „Bandenspiel über das Publikum“, d.h. Zeit nehmen und das Publikum mit einbeziehen und teilhaben lassen.).

Seltenes Wort

aus dem Text finden, dass man lange nicht gesprochen hat und sich über die Bedeutung bewusst werden.

Text lesen

Begegnung mit der Stute – Iwan und Brüder – Fahrt in die Stadt.

Frage: Was passiert mit der Stute bei der Geburt?

Probe: Iwan und Brüder

1. Probe der Szene: Iwan erzählt mit freiem Text den Kampf mit der Stute (er hat zum ersten Mal Aufmerksamkeit und Interesse der Brüder und genießt es.)

Pause

„**Pferdchenfrage**“: Ist die Figur des Pferdchens gut oder zu schön, zu kitschig? Was sagen wir damit aus, was bedienen wir damit, in welche Schulblade könnte man uns stecken? Wäre es besser, wenn die Figur etwas mitgenommener, abgewetzter aussehen würde? - Irgendwie haben wir es aber alle lieb.

Probe: 1. Begegnung zwischen Iwan und Pferdchen

Auf Treppe, auf und abtauchen des Pferdchens, Versteckspiel und neugierig, naive Annäherung.

1. Begegnung als Spiel: fangen, kitzeln, streicheln, knuffen...

Beziehung entwickelt sich über große Distanz (ganze Breite der Treppe).

Es wird klar: Iwan braucht einen Grundgestus!

Staunend, wundernd, alles annehmen und für möglich halten (naiv wie ein Kind), nicht werten. Mischung aus Samurai (immer zum Sprung bereit) und Kleinkind (unbefangen).

Charakter der Brüder

Beide Großmäuler („Kläffer“?) aber auch unterschiedlich:

Daniilo: sehr pragmatisch (klug), geldgeil, berechnend

Gawriilo: eitler Hahn, mehr Gefühl (*Bernsteinschimmer*)

4. Probentag (07.07.06)

Video Projektionen der Pferde

- Projektionen auf Mäntel, Idee: Brüder bekommen später die Mäntel und stehlen so die Pferde, Projektionen tauchen später auf Markt wieder auf.

- Projektionen nur unten im Stall auf Holz (zu klein)

Als Stilmittel sind Projektionen gut, da es einen Bruch gibt, Ausführung ???

- Lösung: „Zauberpferde“ auf Schimmergase, gehalten von Erzählern. Video muss noch überarbeitet werden, z.B. Zeitlupe.

Es ist schwer sich von der Mantelidee zu trennen, da schönes Bild für Diebstahl, deshalb evtl. nur Schimmerstoff in die Mäntel, die auf dem Markt wieder auftauchen ?

Ochs am Berg

- nach einer Weile ohne den Spruch + Kommentare der Verlierer.

- ganz ohne Sprecher, Impulse kommen aus der Gruppe.

Probe: Dieses Prinzip wird auf Szene der Brüder „Wache halten“ übertragen. *..fürchteten sie sich und flohn.*

Iwan beim Wache halten: versteht das Spiel falsch und genießt es, wenn er entdeckt wurde (seltene Aufmerksamkeit). Dadurch hat er Erfolg beim Wache stehen, da er nicht flieht.

Probe: Iwan und Pferdchen ertappen Brüder

Moonwalk der Brüder

Probe: Stadtszene

Übergang von Brüdern zu Marschall und Stadthauptmann evtl. über Epauletten, die hoch gezogen werden können.

Idee der Pferde in den Mänteln erweist sich als schwierig, Pferde werden hinter dem Stadttor angenommen.

Umbau vom Stadttor zum Thron.

5. Probentag (09.07.06) (3Std. am Sonntag)

Uta bringt vom Flohmarkt Pferdeköpfe aus Bast mit. Erneut: „**Pferdchenfrage**“

Lila Plüschtierästhetik steht der sonstigen Ästhetik des Stücks und auch der Spielweise entgegen, dadurch soll es irritieren. Griff in die „Kindertheaterkiste“ stellt die Frage: *Darf man das im anspruchsvollen Kindertheater?* „Ist es deshalb Kommerz? Oder haben wir Angst vor der Beurteilung von Fachpublikum?“ „Bambi“-Ästhetik gewinnt sofort, ist es deshalb pädagogisch nicht wertvoll, weil es nicht dem „hässlichen Entlein Prinzip“ folgt?

Wir bleiben unserem Pferdchen treu, da die sonstige Spielweise viel Behauptung und Spiel ist und deshalb das eher konkrete Pferdchen ein spannender Bruch sein könnte.

Verstecken spielen

- Gut schummeln macht Spaß!

- Offensichtliche Verstecke in die das Publikum eingeweiht ist (z.B. Micha hinter Günther) sind spannend.

Plumssack

Riesen – Zwerge – Zauberer

Nach dem „*schnick-schnack-schnuck*“-Prinzip“.

Teams beraten sich, dieses Taktieren sehr interessant zum Zuschauen, da das Publikum nichts versteht:

„nach langem grübeln, raten, diskutieren und beraten...“

Probe: Zar und Iwan reiten die Pferde

Hinter den Torbögen, Vorstellung von Trampolinen, Zar wird hin und her geschleudert, Iwan souverän.

Marschall und Stadthauptmann

Marschall (schlau, intrigant, Fürstenson) höher als Stadthauptmann („Ausführer“)

Probe: II Aufzug Umbau für versch. Orte

- Palast + Stall mit Pferdchen

- Mondszene (kippliger Kosmos)

- Silberberg, Feuervogel

!!! Elemente dürfen nicht die Oberhand gewinnen – nicht zu viele Umbauten!!!

6. Probentag (10.07.06)

Peter-Paul mit Figurennamen

Feststellung: Skizzieren der Szenen (hauptsächlich Verschieben der Elemente) relativ unbefriedigend, läuft sich tot, deshalb Konzentration auf Spielsituation.

„Stuhlübung“: 3 Ebenen: Erzählung – Situation – Kommentar (episches Theater)

Übung hierzu: Ebenen durch Orte festgelegt. Stuhl auf Bühne; auf Stuhl: Situation, rechts daneben: Kommentar, links daneben: Erzählung

Wichtig: In der Situationsebene voll in die Haltung der Figur gehen!

Spannend wird es, wenn es einen schnellen Wechsel zwischen den Ebenen gibt.

Ankündigung und Aktion

Michael steht hinten auf der Bühne. Ankündigung: *Gleich werde ich...*

Suche nach Momenten, in denen Iwan sehr wenig tut und es trotzdem interessant bleibt. Es wird interessant, wenn man den Figuren beim Entwickeln ihrer Gedanken zuschauen kann. z.B. Danilo und Gawrilo beraten sich wie und wann sie den Weg über die Bühne machen, ohne dass es der Zuschauer hört. Man merkt ganz genau, wann sie wirklich beraten und wann sie nur so tun als ob.

Schicksal der Brüder: Immer „diskutieren und beraten“, d.h. unterschiedliche Meinung (und unterschiedliches Tempo) – Diskutieren – Einigung – Aktion – Uneinigkeit – Diskutieren...

Zar: Idee: Zar wird immer nur getragen.

Monster-Prinzessinnen-Fangenspiel

- Monster fangen Prinzessinnen, wenn sie gefangen werden tauschen sie die Rollen.

- Monster und Prinzessinnen laufen aufeinander zu. Prinzessinnen betören die Monster, alle werden Prinzessinnen.

Chor und Dirigent

Einer dirigiert und die anderen reagieren spontan auf die Bewegungen.

Idee: Geräuschteppich als „Landschaft“ beim Silberberg!

Figuren ausprobieren über Tiere (lange Suche – rumprobieren)

Iwan als Kuh klappt ganz gut, Zuckungen, ungelenke Bewegungen („Fliegen schlagen“) Er nimmt die Dinge nicht so ernst: Lachen aufnehmen!

Zar noch sehr unklar, zu ähnlich wie Erzähler.

Später: Ausprobieren: Wildschwein, alter Eber: heiter und zufrieden, immer bester Laune, er schläft und träumt mit leichten Grunzern.

Pat als Erzählerin Erdhörnchen.

Gawrilo als Hahn.

Danilo: Hund (zu tapsig, schlaksig – eher etwas Stolz suchen), später Danilo als **männliches Modell** mit „Iwan-guck-mal-Posen“ funktioniert gut.

Körperliche Suche nach Figuren weiter treiben!

Pause

Ausprobieren mit Seilen

- Seilspringen.

- gegen, durch das Seil laufen.

- Versuch, Seile zu „Wollkneulen“ zusammenzurollen, wie Bälle zu werfen und ein Netz entstehen zu lassen – geht schief, funktioniert technisch nicht.

- Prinzessin und Iwan verwickeln sich mit den Schnüren.

- Wippe, Schaukel.

Probe: Kampf mit Stute

7. Probentag (11.07.06)

Musikprobe

- Hören und Nachsingen von Tönen und Tonleitern

- Vokalimprovisation (Klangteppich)

- Rhythmusübungen (erst Basics, dann slawische/osteuropäische Rhythmen z.B. Geschwindigkeitssteigerung (wie „Kalinka“), Grundgrooves für das Stück)

Pause

Probe: II Aufzug

Zar erfährt von Feuervogelfeder, Bühnenbild wird gedreht (wie Kameranahschwenk), Pferdchen und Iwan im Stall usw. wird skizziert.

Feuervogel ausprobieren

Effekte etwas mickrig, man braucht mehr Feuervogel um großen „Zauber“ zu bewirken.

8. Probentag (12.07.06)

Ball zuwerfen

- Namen rufen, dann Ball werfen, wer fängt sagt „danke“, wenn der Ball fällt, legen sich alle auf den Boden und stehen wieder auf, später ohne Namen rufen, dann mit 2 Bällen.

- gleiches Spiel in den Rollen: Pat als „schnelles Erdhörnchen“ fängt alle Bälle, Iwan der „Verzögerer“ lässt viele fallen.

Probe: Szene Iwan (mit Feuervogel) – Zar

Idee: Zar immer mit Kissen (+Schlafanzug?)

Umbau zur zweiten Szene Iwan-Pferdchen (Warum traurig und nicht heiter...?)

Frage: gleiches Setting, Wiederholung der ersten Szene? Entscheidung für Variation!

Umbau Prinzessinenzelt – dann zurück zum Zarenthron. Umbau, Umbau, Umbau!

Zu viele Umbauten: wichtig: Umbauten als Teil des Spiels betrachten, nicht bloß Bühnenarbeiter.

Entscheidung: Marschall und Stadthauptmann treten immer zusammen auf (2 Höflinge).

Wal? Nach langem „diskutieren und beraten“ wird der Wal gestrichen, der Ring bleibt erhalten und befindet sich bei dem Mond. Passagen werden gestrichen, neue hinzugegedichtet.

Mond

Idee: mit Stabmaske auf kippenden Elementen, Iwan und Pferdchen als kleine Puppen.

Probe: Skizze letzte Szene

- Trampolin in die Zuber? Zuber höher?
- Iwan wird immer schöner und zieht eine Perücke auf.

Überlegungen

- Bart für den Zaren? Wie sieht der aus?
- Puppen von Iwan und Pferdchen auch an Stäben? Evtl. mit Fotos der beiden?
- großes Happy End evtl. mit Arrangement der kleinen Figuren (auch Prinzessin als Puppe).
- Spielsituation für Anfang und Ende: Am Anfang sind alle Spieler, sie wollen gemeinsam die Geschichte erzählen und schlüpfen in die Figuren, am Schluss lösen sie sich wieder zu Spielern auf.

Text lesen komplett

9. Probenstag (13.07.06)

Anfang: Text mit neuer Strichfassung lesen

Probe: Iwan kommt mit Prinzessin zum Zaren zurück

Bei Ankunft fallen sie erschöpft übereinander, Zar trägt Prinzessin weg (Wie trägt er sie?)

Probe: Mond-Szene

Annahme: Iwan und Pferdchen als Puppen

Probe: Schlusszene

Pause

Ballspiel mit Namen und hinlegen

1. Skizze / Versuch eines „Durchlaufs“

Was auffällt / neue Entscheidungen:

- Anfang: Alle laufen im Publikum herum und verteilen Tee usw., um Nachschub zu holen geht man zum Teppich („Die Bühne ist heilig“). Alle gehen gemeinsam auf die Bühne begrüßen sich gegenseitig, dann das Publikum.
- Iwan: Oh, Oh (Geräusche des Staunens)
- gemeinsame Intrige von Marschall und Stadthauptmann

Auswertung mit Ensemble

- Umbauten kompliziert, entweder abspecken, oder einfache technische Möglichkeit finden, damit es leichter von der Hand geht. Grundsätzlich funktioniert die Struktur der Bühnenelemente, evtl. vereinfachen.
- Figurenarbeit steht an, schnelles skizzieren wurde als etwas unbefriedigend empfunden.
- Plattform ist Vorhanden als Grundlage zum Weiterarbeiten.
- *Wir haben viel geschafft!*

Auswertung mit Susanne Freiling

Dramaturgisches Problem: durch Streichung des Wals (grundsätzlich gut) ist die Geschichte mit dem Ring unklar. Warum ist der Ring bei dem Mond? warum gibt sie ihn heraus? Weiß sie, dass es die Voraussetzung für die Hochzeit mit dem Zaren ist? Gibt sie den Ring aus Mitleid mit Iwan heraus? Ahnt sie wie sich die Geschichte mit Iwan und der Prinzessin entwickeln wird?

Vielleicht hat sie eine Ahnung / Fluch: Euer Zar wird büßen! Wenn Ringübergabe später, ist das vielleicht die Lösung.

Pferdchenfrage:

- Welche Beziehung hat Pat als Spielerin zu dem Pferdchen?
- Ist das Pferd ein Pferd? Oder Drache, Kamel..?
- Ästhetik des Pferdchens reibt sich wie Feuervogel und Schimmerstoff mit dem Rest.
- Vielleicht Pferdchen abgerissener, mitgenommener, dreckiger?

Entscheidung: 10 Tage Probezeit für das Pferdchen nach den Ferien!!!

2. Probenphase (28.08.-28.09. 06)

10. Probenstag (28.08.06)

- neue Strichfassung mit einigen Änderungen v.a. Intrige von Marschall und Stadthauptmann gemeinsam.
- Neue Kostüme: Derwischmäntel für Brüder (später Entscheidung nur für Marschall und Stadthauptmann), Zarenscherpe und Zipfelmütze, Prinzessinkostüm.
- Neue Pferdchenpuppe in rosa ohne Flokatimantel mit neuer Jacke, die besser zum Kostüm und zur Ästhetik des Bühnenbildes passt.

Beginn mit Musikprobe

- Versch. Klangteppiche (Cluster) werden ausprobiert, Atmosphärische Klänge für z.B. Zauber stellen.
- Stimmimprovisation
- Prinzip Klangteppich und einzelnen Soli die hervor klingen ist interessant.

Der längste Satz der Welt

Alle stehen in einer Reihe, jeder sagt ein Wort und wiederholt die Wörter der anderen, so wird der Satz immer länger (Prinzip wie beim „Kofferpacken“).

Der Satz der herauskam (verschachtelt und kompliziert) wird von jedem in versch. Haltungen gesprochen (z.B. An einem schönen Sommermorgen)

Eine Situation ergibt sich: Micha (Iwan) versucht den Satz zusammen zu kriegen, die anderen versuchen vorzusagen ohne zu sprechen, Situation: Alle wissen Bescheid, außer Iwan.

Signor Batista

Kiwi, Kiwi, Kiwi

Reise nach Jerusalem

Besonderheit: Alle singen gemeinsam, wenn einer aufhört setzen sich alle schnell hin, keiner scheidet aus, danach mit ausscheiden.

2 Personen mit 2 Stühlen

Zwei begegnen sich. Jeder hat einen Stuhl und denkt es wäre ein ganz besonderes Einzelstück, dann entdecken sie, dass der andere genau den gleichen Stuhl hat.

Begrüßung

Als Probe und Materialsammlung für den Anfang. Die Spieler Begrüßen sich mit Berührung, als Fußballer, als Handarbeitslehrerinnen, Volleyballtrainer.

Interessant sind geheime Zeichen, die der Zuschauer nicht genau deuten kann, die aber trotzdem klar sind.

Die Spieler fühlen sich unwohl mit der Begrüßung es wirkt aufgesetzt.

Dort wo es Pendants gibt bei der Begrüßung, wenn die Spieler aufeinander eingehen und mit körperlichen Begrüßungen kommunizieren statt unzusammenhängend expressive Bewegungen aufeinander folgen lassen, wird es interessant und stimmig.

Einfachere Situation: Spieler treffen sich und wünschen sich Glück für die Aufführung, Ritual bevor es los geht, dann Fokuswanderung: *Wer fängt an?*

Pause

Probe: Iwan und Brüder

Spiel: Brüder tuscheln, Iwan versucht mitzuhören, sie gehen immer wieder weg, er kommt hinterher. Erster Teil wird geprobt bis zur Projektion. Frage: Wie ist die Handhabung des Stoffs? wer holt ihn? wer hält ihn fest? Brüder? Erzähler?

11. Probenstag (29.08.06)

Susanne und Michael proben **Akrobatiknummer** (Iwan – Stute)

Frage: Welches Zeichen bekommt die Stute: Vorschlag Pferdemaske aus Stoff als eine Art Hut ist für Akrobatik schwer zu handhaben und nicht besonders imposant. Ideen: Fächer, echter Pferdeschwanz, Hut, Lederkappe

Iwan allein im Feld

Spieler lassen ihn allein auf der Bühne stehen, er steht allein vor den Zuschauern. Iwans Haltung und Spielerhaltung überlappen sich. Spiel mit dem Publikum: *„Ich hab alle Möglichkeiten der Welt hier Verschiedenes entstehen zu lassen, also entscheide ich mich mal für einen Strauch.“*

1. Szene (Erzähler – Brüder)

Erzähler schlagen Handlung vor, Brüder reagieren darauf (z.B. *Kamen sie zu den Entschluss*), als Spieler haben sie die Möglichkeit einen Kommentar dazu zu geben.

Erzählerhaltung

Spielerperson mit Bühnenpräsenz (natürliches Auftreten)

neue Pferdchenpuppe

Nicht mehr so frech, das Maul lässt sich nicht mehr so weit öffnen, das Pferdchen kann sich schütteln, schnaufen...

Probe mit Uta

Überlegungen zu **Danilo**: Einfacher Mensch mit Bereitschaft an die Hölle zu glauben, clever, geschickt, Checker-Typ, feige, Bauer (einfach, bodenständig), Kalkulator, Pragmatiker, Älterer der Brüder, auf Materielles fixiert, klug, Angeber, berechnend, irrationale Seite: glaubt an Teufel, körperliches Vorbild: männliches Modell

Stadthauptmann und Marschall:

Idee: Derwischmäntel werden drehend eingesetzt z.B. bei Nervosität.

12. Probenstag (30.08.06)

Musik

Die Musiker stellen ihre zwei Grundmelodien *Stadthauptmannthema* (forsch und flott) und *Pferdchenthema* (melancholisch, poetisch) vor. Diese Melodien sollen allen Liedern im Stück zugrunde liegen. Außerdem gibt es noch versch. ‚Klangcluster‘.

Spielerhaltung

Im Stück sollen die Spieler Raum haben verschiedene tägliche Stimmungen in das Spiel mit aufzunehmen. Die ganze Gruppe braucht hierfür Aufmerksamkeit und Offenheit kleine Änderungen aufzunehmen.

Übungen hierzu:

Springen im Halbkreis

Die Spieler stehen im Halbkreis nebeneinander. Sie fangen gemeinsam leicht an zu springen. Gemeinsam springen sie immer höher – Alle zusammen, Impulse aufnehmen.

Spannungskreis

Alle stehen im Kreis und halten sich an den Händen. Alle strecken den Hintern nach hinten, Oberkörper etwas nach vorne, aber die Hände bleiben angefasst. Dann beugen alle die Knie und setzen sich langsam hin, nach einer Pause stehen alle wieder gemeinsam auf. Wichtig ist, dass die Hände immer angefasst und ausgestreckt bleiben und die Spannung bestehen bleibt – Alle halten sich gegenseitig.
Gleichgewicht in der Gruppe halten!

Gehen im Raum

Jeder Spieler sucht sich einen anderen Spieler bei dem er möglichst nah sein möchte und einen von dem er möglichst weit entfernt sein möchte.

Wippe

Vorstellung: Die Bühne entspricht einer Scheibe, die in der Mitte wie eine Wippe befestigt ist. Ziel: Bühne gleichmäßig ausfüllen, aufeinander achten, Fokus finden.

Probe: Pferdeprojektion – Brüder staunen. Iwan entdeckt Pferdediebstahl

Spiel: Iwan kommt hüpfend und pfeifend herein, entdeckt die Pferde, kann nicht glauben, dass sie weg sind. Er geht wieder weg, kommt erneut, entdeckt es wieder usw. dieses Spiel wird mehrmals wiederholt, jedes Mal kommt er weniger euphorisch (ohne pfeifen – ohne singen) bis er es kapiert hat und ganz traurig ist.

Pause

Stadthauptmannlied

Auftritt des Stadthauptmannes durch das Tor. Auftritt der Händler – Marktgewimmel als Tanz. Versch. Varianten werden ausprobiert, wie Händler und Stadthauptmannstexte und Melodie zusammenpassen. Es entsteht eine Art Kosakentanz, alles wird immer lauter und schneller („Kalinka-Prinzip“).

Abendprobe: Iwan – Pferdchen

Überlegungen zum Pferdchen

- weiß alles, ist weise.
- ist beleidigt, weil Iwan ihm bei der Warnung vor dem Feuervogel nicht folgt. Es zieht sich durch das ganze Stück. Warum? Ist es ein Trick? Ist es selbst noch nicht ganz erwachsen und weiß doch nicht alles? Es ist nichts moralisches – eher etwas bockiges („Mecker-Pferdchen“), zickig. Vielleicht ist es ein Spiel zwischen den beiden, eher kokettierend.
- Pferdchen denkt und reagiert von Moment zu Moment intuitiv. Es ist ein Zauberpferdchen, kann aber die Zukunft nicht vorhersehen, höchstens ahnen. z.B. bei Feuervogelfeder spürt es, dass es eine Nummer zu groß ist.
- Wie Iwan als 3. geboren mit kleinen Fehlern (Buckel)
Woher kommt es? Physisch: geboren von der Stute, aber auch von etwas höherem entsandt, als eine Art Schutzengel.

Überlegungen zu Iwan

- Nimmt Moment für Moment wahr, ist naiv.
- Naivität ist seine Stärke, Wo ist seine Schwäche? Sein Konflikt?
Es ist ein Märchen, kein psychologisches Stück, vielleicht hat er keinen inneren Konflikt, sondern die Außenwelt bereitet ihm die Konflikte und Probleme.

Übung

Iwan geht auf die Bühne und erzählt (mit eigenem Text) von dem Tag an dem er die Stute getroffen hat, wie es ihm da ging und was er erlebt hat. Dann erzählt er das gleiche noch einmal aus Spielerperspektive.

Als nächstes werden Erzählerhaltung/ Spielerhaltung (Iwan ging auf das Feld und da passierte folgendes...) und Figurenhaltung („Da kam die Stute von hinten an mich ran...“) vermischt, es gibt immer wieder Ebenenwechsel.

Aufgabe

An den Spieler: Finde als Spieler einen spannenden Moment! Iwan soll den Moment in dem er die Stute trifft ohne Stute nachspielen. 3 Gefühle sollen nacheinander klar voneinander getrennt gezeigt werden: 1. Erstaunen – 2. Erschöpfung – 3. Freude.

Frage: Kennt Iwan das Pferdchen schon, wenn sie sich in der Szene begegnen?

1. Variante: Sie sind vertraut miteinander und haben sich bereits angefreundet.
2. Variante: Er ist verwundert, weil er es noch nicht gesehen hat, bzw. weil er nur die beiden schönen Pferde gesehen hat und das kleine nicht wahrnahm.

Beide Varianten werden ausprobiert!

Probe: Suche nach einem Vorgang für beide Varianten

1. Versteckspiel als Annäherung.
2. „Fangenspiel“ zur Ablenkung: Pferdchen versucht damit Iwan über den Verlust der schönen Pferde hinwegzutrusten. Das Pferdchen ist für Iwan bereits selbstverständlich und zu wenig Attraktion um ihn abzulenken.

Diese Variante wird weiter verfolgt:

Haltung: Iwan ist traurig, das Pferdchen verspielt: Es macht komische Geräusche und Bewegungen, macht ihn nach, tut so als würde es sterben usw. es will seine Aufmerksamkeit. Iwan reagiert nicht, hält sich die Mütze vor das Gesicht, er bleibt traurig.

13. Probentag (31.08.06)

Probe: Stutenakrobatik

Überlegung: Fächer als Zeichen für die Stute evtl „Backgroundchor“ mit kleinen Fächern als Unterstützung.

Iwans Grundgestus wird geprobt

Überlegung: Iwan ist heiter und unbeschwert, von außen kommt die Schwere, der „Leidensdruck“, es äußert sich körperlich.

Suche nach körperlichen Bildern für Brüder

Wegen Klugheit und Streben nicht unbeschwert, sondern:
Geschick, wendig, flexibel, elastisch, anpassungsfähig, aber trotzdem einfache Bauern mit Kanten.
Gawrillo: beeindruckbarer, Danilo: geschickter
Aberglaube: Die Brüder sind sehr abergläubig, haben Angst vor Teufeln – Iwan hat keine Angst.
Evtl. ergibt sich hierdurch eine Spielmöglichkeit.

Probe: Brüder – Iwan (Iwan kommt vom Feld)

Grundhaltung Brüder: Kopfschmerzen, Kater.
Iwan: klopft fest an das Tor.

Iwan ertappt die Brüder mit den Pferden

- **Entscheidung:** Mit Mützen: Brüder, ohne Mützen: Spieler
- Günther arrangiert als Erzähler die Flugszene und unterstützt mit Geräuschen.
- Umbau als „aufgewirbelter Staub“.
- Frage: warum ändert Iwan seine Meinung („Ja na gut verkauft die zwei...“).
- Szenische Lösung: Brüder setzen an Iwan zu verhaften als Reaktion auf: „Man sollte euch verhaften!“ Dadurch ändert er seine Meinung.

Pause

Probe: Feuervogelnummer (Günther)

- Idee: Günther überlegt sich jedes mal einen neuem Trick um die Spieler zu überraschen.
- Günters Spielerhaltung: „So ihr lieben Kollegen, ich hatte jetzt lange nichts zu tun, jetzt kommt mal ne dicke Nummer von mir!“
- Pferdchen und Iwan spielen bei der Rast (Mützenspiel wird etabliert), Iwan gibt ihm Futter, kümmert sich um sein Pferdchen. Iwans Pfeifmelodie auch als Kommunikation mit dem Pferdchen – generell mehr Kommunikation zwischen den beiden nötig!

Probe: Auftritt des Zaren

Hinter dem Tor getragen von Dienern, probieren: Kutsche läuft hin und her.

Abendprobe: Iwan- Pferdchen

Die Szene, die am Vortag ohne Bühnenbild probiert wurde, wird jetzt mit den Elementen probiert. Irgendwie funktioniert das Spiel des Pferdchen nicht mehr so gut.

Wahrscheinlich liegt es daran, dass am Vortag eine Spielleiste da war (Leiter mit Mollton als Probenelement). Der Zuschauer hatte das Pferdchen schon akzeptiert bevor man die Spielerin sah – jetzt sieht man Spielerin und Pferdchen gleich zusammen und es ist schwerer es anzunehmen.
Pferdchenkopf und Körper der Spielerin müssen zu einer Figur zusammenkommen!

- Iwans Traurigkeit

Wird vom Körper erzählt (niedergedrückt), Sprache: Klar und neutral.

-Tempoproblem

Pferdchen ist schnell – Iwan langsam (Impulse schwierig)
Es ist wichtig, dass der Iwanspieler bei dem Pferdchen bleibt und die Impulse dort abnimmt, dann funktioniert es auch mit unterschiedlichen Tempi.

Überlegungen zum Pferdchen: unbeschwert wie Iwan; kann sehr energisch werden.

14. Probetag (01.09.06)

Musikprobe

Auftritt Zar

Der Zar schwebt hinter dem Tor, hat keinen Halt. Frage: Ist das das richtige Bild?
Variante: Der Zar wird von 2 Dienern festgehalten. Versuch: Der Zar wird von rechts nach links getragen, der Stadthauptmann muss entsprechend die Positionen wechseln, Spiel: Missverständnis zwischen Zar und Stadthauptmann.
Außerdem: Gang des SH verändert sich beim Eintritt in den Palast, so wird der Raum definiert und die Position des Zaren klar.

Zar

Immer gut gelaunt, etwas schwerhörig, „guter Zar“ interessiert sich für Mitteilungen seines SH.

Problem: Schneller Szenenwechsel mit Ortswechsel am Anfang des 2. Aufzuges

(Erzähler – Intrigenplan – Federklau im Stall – beim Zaren – Im Stall mit Pferdchen)
Idee: Die Zarentreppe steht zuerst seitlich (Federklau im Stall), wird dann um 90 Grad gedreht (Zarentreppe) dann noch mal um 90 Grad gedreht (Pferdchen liegt schon im Stall. Prinzip: „Kameraschwenk“ funktioniert gut und das Spiel bleibt trotz schneller Ortswechsel im Fluss.

Pause

Probe: Zar wird von Marschall und Stadthauptmann angezogen (Intrige)

Durchlauf 1. Aufzug als Abschluss der 1. Woche

Kritik

- Times der Auftritte am Anfang noch nicht richtig.
- wichtig: Impulse immer von den anderen nehmen („Ball nicht fallen lassen!“)
- Sprache an vielen Stellen direkter + Spiel klarer (nicht so viele Haltungen übereinander!)
- Reitnummer des Zaren + Iwan gut.
- beim SH liegen Begeisterung und Verzweiflung nah beieinander (gut).

15. Probetag (04.09.06)

Musikprobe

Die verschiedenen Cluster („Ein Lied“, versch. Variationen „Im Palast“, „er schläft“)
Als Einschübe in den Text werden geprobt. Variationen sehr klein – schwierig die Unterschiede zu erkennen. Wie findet man die Anfangstöne? Stimmgabel oder Einsetzten der Stimmen nacheinander?

Marschalltext aufgeteilt

SH und Marschall spinnen die Intrigen gemeinsam (Textänderungen).

Umbau vom Stadttor zum Palast

Problem: Günther baut als Zar um. Entscheidung: Günther zieht Bart und Krone aus als Zeichen für Ebenenwechsel (Zar – Spieler)

2. Aufzug: Übergang von Erzähler + Intrige zu Federklau im Stall

Frage: Wann kommt „Im Palast“? Entscheidung: Erzählertext und Plan der Intrige als Einleitung (Prolog). Dann Cluster als Zeichen für Wechsel von Erzählung zu Spiel.

Iwan braucht eine rote Weste als Zeichen zum Aufstieg vom Bauern zum Angestellten des Zaren.

Musikprobe

Iwans Lied: *Gestern im Getreidefeld...*

Komplexe Komposition mit 2 versch. Klatschrhythmen ist schwierig aber fetzig.

Probe: Silberberg

Pferdchen sagt es ginge „spazieren“, aber eigentlich schläft es. Idee: Das Pferdchen braucht viel Schlaf, es ist noch jung und braucht Kraft für Hilfe und Zauber.

Zar

Figur des Zaren gut angelegt: immer gut gelaunt, wenn einer widerspricht *Kopf ab!*, aber auch das ist nicht wirklich böse sondern gut gelaunt. Der Zar hat immer alles bekommen, er wurde nie vom Schicksal gestreift (gewisse Naivität).

Bruch bei Zurückweisung von der Prinzessin: „warum willst Du mich nicht lieben?“ Er kann es nicht verstehen und damit nicht umgehen.

Iwan – Zar

Iwan steht bis zum Schluss immer unter dem Zaren (ist kleiner).

Zar isst den Zuckerkringel („zum Trost“) selbst. Zum Schluss wirft er den angebissenen Kringel zu Iwan. Iwan geht beim Drehen eine Runde um die Elemente, damit die Zuschauer den Raumwechsel nachvollziehen können. Kameraschwenk funktioniert nicht, wenn Iwan stehen bleibt.

16. Probenstag (05.09.06)

Musikprobe

- Es wird deutlich, dass einige Stimmen für die Sänger zu hoch oder zu tief sind. Außerdem wird eine 2. Stimme für „la la la“ bei Umbau gebraucht.

- **Anfang (Intro):** Der Grundrhythmus liegt darunter, alle können ein- und aussetzen wann sie möchten. Danach werden erste Zeilen gesungen. Günther mit Balalaika.

Haltung: normale, entspannte Haltung mit Bühnenpräsenz (nicht präsentieren!)

- **Sag oh Zar...:** Pferdchen singt in der Melodie des „Pferdchenliedes“ der Stute, Verweis auf die Mutter.

Feuervögel

Feuervögel bestehen aus Leuchtfedern (Glasfasern) mit Styroporköpfen auf Draht (als Hals). Problem: Feder und Vogel unterscheiden sich wenig. Beim Silberberg im Schwarm kein so großes Problem, aber beim Zaren? Entscheidung: Pat animiert einen fliegenden Feuervogel beim Zaren (Idee im Schwarm: Sicht von Weitem, Im Palast: Vogel näher, größer imposanter.)

Fragen: Was passiert, wenn das Licht angeht? Gibt es einen Vogel im Käfig? Ist der Vogel unter dem Gewand? Ist der Vogel einfach weg? Kann der Vogel im Hellen überhaupt noch begeistern? Deshalb Entscheidung: Vogel selbst ist im Hellen weg, es bleibt nur ein Zeichen.

Bild: Die Spieler schauen in eine Kiste mit hellem Licht, keiner sieht was drin ist, aber der Zuschauer macht sich sein eigenes Bild. Frage: was ist die Kiste?

Es wird kein geeignetes Zeichen gefunden. Entscheidung: Der Vogel ist nur im Dunkeln zu sehen!

Probe Iwan – Pferdchen

1. Szene. *Warum traurig und nicht heiter...?*

- Erste Idee, dass das Pferdchen im Stall schläft, wenn Iwan kommt ist zu schleppend, Pferdchen ist schon wach, putzt sich.

- Pferdchen ist verspielt und frech. Die alte Pferdepuppe mit Flokatimantel hatte dieses freche schon in der Puppe angelegt. Mit der neuen Figur (träumender, zauberhafter) muss das Freche erst erspielt werden.

- Rumprobieren mit Haltung des Pferdchens: gut gelaunt, *Hättest Du auf mich gehört...* was hat es mit den Vorhaltungen auf sich? Ist das Pferdchen schnell beleidigt? Will es vielleicht nur Zeit schinden um einen Einfall zu haben?

- Das Pferdchen erschrickt sich bei schlimmen Sachen z.B. Feuervogel und steigert sich hinein, vielleicht hat es dabei eine Ahnung.

17. Probenstag (06.09.06)

Musikprobe

Beim Proben der Lieder wird die Spielerhaltung des ganzen Stückes deutlich:

Rhythmus und Spiel tragen die Erzählung, kein „Pseudospiel“, kein extra zeigen, dass man etwas zeigt.

Probe: Anfang + gesamter „Textdurchlauf“

Probe: Iwan – Pferdchen

- **Ritte:** Idee: Ritte sollen variiert werden, immer wilder, verrückter und abstrakter werden im Laufe des Stückes.

- **Silberberg:** Element wirkt zu klein für „Riesen Silberberg“. Idee Iwan und Pferdchen hinter dem Vorhang als Spielleiste um Entfernung herzustellen.

18. Probenstag (07.09.06)

Musikaufwärmen

z.B. locker in den Knien, dabei wippen und versch. Töne von hoch nach tief und umgekehrt singen, vor und zurück pendeln, dabei „füü“ singen usw.

Mondcluster

Für Auf- und Abtritt des Mondes evtl. Stimmungswechsel d.h. versch. Cluster für Auf- und Abtritt.

Gläsernd für Prinzessin

Gleiches Prinzip wie Palastcluster (als Einführung, Ortsbestimmung als Zauberort)
3-stimmig mit 3 Gläsern, evtl. versch. Tonhöhe durch abtrinken.

Idee für Pferdchenzauber: evtl. Balalaika als musikalische Unterstützung.

Anfangslied: neuer Text aus dem Poem aus dem Bilderbuch: *Gorbunok das Wunderpferdchen* für den Anfang: *Hinter Bergen, Wäldern Meeren, irgendwo im Ungefähren, aber noch in dieser Welt, warn drei Brüder und ein Feld.*

Einlasssituation

Normaler herzlicher Kontakt: „Willkommen zum Fest“

Der Groove liegt darunter, aber sensibel damit umgehen! Musik der Balalaika hält es zusammen. Balalaika am Anfang beiläufig, dann immer dominanter als Stimmführer.

Mond (versch. Ideen)

- Riesenglobus als Jojo.
- Maske mit aufgeklebten Fotos von Utas Augen.
- Brille mit aufgeklebten Augen und silbernen Halbmonden an der Seite:
Die Brille ist sehr schön und schräg, aber sie durchbricht die Ästhetik, stellt ein neues Stilmittel dar, da es ein sehr starres Element ist. Evtl. Brechung in Ordnung? Jedoch Monde zu kitschig und zu stark durch „Dekoladen“ besetzt.
- Weiße Gipshalbmaste mit unregelmäßigen Kanten evtl. 2 Hälften, die zusammen einen Halbmond / Vollmond ergeben.

Das Jojo wird favorisiert, da es ein schönes Bild ist und die Idee, dass der Mond mit der Erde spielt gefällt. Ist es richtig, dass der Mond 2 große Zeichen hat: Maske + Globus- Jojo?

Im Vergleich zu anderen Figuren z.B. Stute, die ein klares Zeichen haben.

Lenkt es nicht ab und ist schwer spielbar, wenn Uta 2 Dinge (Stabmaske und Jojo) in der Hand halten muss?

Trotzdem wäre es schön eine Veränderung, Verfremdung im Gesicht zu haben, evtl. Halbmaske mit Gummiband, die Uta nicht in der Hand halten muss.

Feuervögel

Neue Feuervögel aus Leuchtfedern mit auf Drähten gesteckten Styroporkugeln mit runden Spiegelchen als Köpfe + aus fester Masse gekneteter Schnäbel. Sie wirken lebendig, können „picken“ und sind schön!

Probe: Prinzessinszene

Entscheidung: Bühnenrand wird etwas weiter hinten angenommen, damit mehr Abstand zu den Zuschauern bleibt.

Szene: Iwan wird das 2. Mal zum Zaren gerufen

- Auf der Probe ergibt sich die Situation, dass Susanne als Marschall Iwan holt und dabei von ihm verdeckt wird, da er vor ihr steht. Susanne versucht als Spielerin wieder ins Blickfeld zu kommen. Spielmöglichkeit? Ist das eine Stelle, wo mit dem Wechsel von Spielerhaltung und Figurenhaltung gespielt werden kann?

Der Versuch dies zu wiederholen und den Vorgang bewusst zu nutzen scheitert – Es wird zu unklar, was da gerade passiert. Idee wird verworfen.

- Iwans Grundhaltung:

Er ist der Liebling des Zaren, weiß das und hat beste Laune und keine Angst

Spiel: ohne Hände (keine großen „Zeige-Gesten“), klarer direkter Ton ohne Schnörkel, klare Brüche statt „reingeschmierte“ Übergänge von Emotionen und Haltungen.

Generell: Handlungen direkt angeschlossen – „Ball“ des anderen direkt aufnehmen aber erst auf den nächsten Ausatem handeln. Timing ganz wichtig. Prinzip: „Klipp-klapp“, direkte Anschlüsse, aber immer Zeit für Atem! Impulse aufnehmen, alles soll im Fluss bleiben. Gemeinsamer Atem.

Pferdchen – Iwan (Bühnenbild?)

Evtl. kein Umbau zum Stall (wie am Anfang) sondern Doppelstall, d.h. Elemente mit Treppenaufgängen zueinander, damit direkter Umbau durch Klappen zur „Prinzessinwohle“ möglich ist.

Danach Auftritt Zar + Hofleute im gleichen Bühnenbild

Idee: Iwan und Pferdchen sind nach dem Lied: *Sag oh Zar...* ineinander versunken. Wie kurz vor einem Kuss. Sie werden von dem Beat (1, 2, 3, 4 mit mh) von ankommendem Zar und Hofleuten aufgeschreckt.

Großer Wirbel in dieser Szene: Idee Zar jongliert mit kleinen Kisschen?

Marschall und Stadthauptmann werfen die Kleidung der Prinzessin, Susanne fängt sie auf und kleidet sich an. Evtl. Pferdchen fängt auch etwas und wirft weiter.

Großer Wirbel! SH und M laufen die Treppe immer hoch und runter – Choreographie mit Laufen und werfen!

19. Probentag (08.09.06)

Musik Aufwärmen

Der Gestalter des Plakats (Martin Glomm) schaut eine Weile zu. Das Plakat soll in Anlehnung an 20er Jahre Ästhetik in Russland gestaltet werden.

Übergang zur Prinzessin

Was bedeutet es, dass der Marschall in Palast die Kleider der Prinzessin anzieht? Übergang schwierig, da Prinzessin im Palast „entsteht“ und der Zar den Umbau macht. – Deshalb: Klarer Bruch – Umbau – Neue Szene!

Prinzessin wird von Uta und Günther auf die Woge gehoben, da hoch krabbeln ungeschickt aussieht und sie so einen klar gesetzten Auftritt hat.

Ritt von Iwan und Pferdchen: Über die Distanz, sie landen auf dem Rücken, Vorstellung von Wellen auf denen sie schwimmen möglich.

Die Wogen werden zum Zelt gedreht als Vorgang für Aufbau des Zeltes. Es ist richtige Arbeit für Iwan.

Durchlauf

- Der Auftritt des Pferdchens ist schwierig. Wie kommt es ins Spiel?
Zu viel 1 zu 1. Wenn der Text etwas anderes erzählt als passiert wird es interessant, Abstraktion tut dem Pferdchen gut.
Generell funktionieren die „magischen Stellen“ ganz gut: z.B. wenn es singt, beim Silberberg.
Sonst ist das Pferdchen noch nichts Besondere. Es braucht mehr Aufmerksamkeit!
Z.B. Beim ersten Kommen, tritt es viel zu beiläufig und versteckt auf.
- Die Beziehung von Iwan und dem Pferdchen stimmt noch nicht richtig.
- Reiten funktioniert gut – größere Abstraktion funktioniert.
- Zwiegespräche zwischen Iwan und Pferdchen sind zu normal – magischer!
- Was ist die Pferdchenjacke, Patricia weiß nicht genau, ob sie zu ihr als Spielerin gehört, ob es das Pferdchen ist und wie alles zusammen geht.
Entscheidung: Pferdchenpuppe wird behandelt wie andere Requisiten und Accessoires, die als Zeichen aus den Spielern Figuren machen.
- Der Umzug der Spielerin zum Pferdchen soll nicht verdeckt werden, sondern als „magic moment“ gefeiert werden. Die Leblose Puppe bekommt Leben eingehaucht. Das Pferdchen muss größer eingeführt werden evtl. mit Unterstützung von Musik.
Klare Entscheidungen: Wann wird der Umzug offen gezeigt, wann bekommt das Pferdchen als magisches Wesen / Erscheinung einen Auftritt ohne dass man den Umzug sieht. Überlegung: Diese Mischform von verstecktem und offenem Auftritt könnte zu Verwirrung führen...**Klare Spielvereinbarung:** Entweder immer versteckt, oder immer offen gezeigt! Offenes Zeigen passt besser zur Spielweise.
- 1. Auftritt des Pferdchens: *Höher rein!*
- 1. Ritt sehr wichtig!
Generell herausfinden und entscheiden welche Momente hochgehoben werden und eine magische Qualität bekommen und was lakonisch und beiläufig wird.
- Das Pferdchen wird gar nicht angekündigt (keine Anwesenheit des Abwesenden), es gibt keine Erwartung, dadurch bekommt das Pferdchen zu wenig Wichtigkeit. Evtl. kleinen Text einfügen in den das Pferdchen außer in dem Lied noch mal erwähnt wird. Dann braucht es einen großen schönen Auftritt!
- Frage: Kennen sich Iwan und das Pferdchen?
1. Szene Iwan – Pferdchen ganz wichtig (Schlüsselszene)
- Patricia fühlt sich unwohl mit der Puppe, sie fühlt sich gehetzt.
Alle sind irgendwie zu sehr gehetzt! Besonders bei Umbau mehr Zeit lassen!
- Sich über das Tempo klar werden! Z.B. kommt das Pferdchen schnell herbei geritten, wenn es Iwan schlecht geht (d.h. das Pferdchen weiß / merkt wenn er Hilfe braucht.)
- Fokus sehr wichtig, Groove (Rhythmus), Ton und Einsätze müssen stimmen und in klare Energie linien für die Figuren münden.
- Einzelne Feuervogelfeder hat zu wenig Zauber
- **Überlegung:** Bei gutem Wetter Zuschauer draußen auf dem Hof abholen?
- **Anfang:** „Normale“ Spielerhaltung und etwas Bühnenpräsenz, nichts draufgesetzt.
- **Iwans Auftritt** muss klarer sein (Grundgestus erkennbar) + Pfiff lauter.
- **Haltungen von Zarendiener** als Kutsche und Zar unklar, bei dem hin und her laufen hinter dem Tor ist nicht klar, was da passiert.
- **Danilo-Gesten** („Checker – Gesten“) funktionieren nicht richtig. Evtl. liegt es an dem Atem, da die Gesten nicht zum Beat passen, sie bringen einen aus dem Rhythmus.

- Prinzessinszene:

Iwan fängt die Prinzessin, dabei gibt es keinen echten Kampf, sondern Blicke werden über Distanz gehalten als „Auseinandersetzung“.

- Umgang mit dem Text:

Helle, klare klingende Stimmen, Text einfach als Text sprechen und die Situation und den Vorgang denken – durch die Haltung wird die Stimmung erzeugt, nicht durch große Gestaltung des Textes.

- Knackpunkte:

- **Pferdchen** kommt als Figur bereits voll im Spiel herein, aber das Publikum kennt Patricia bereits als Erzählerin!

Rhythmus sehr wichtig: Evtl. Zauberstellen verlangsamen.

Wenn der Atem stockt, setzt der Beat aus. Atem überträgt sich auch auf das Publikum, sehr wichtig um den Kontakt zu halten!

Entscheidung: Szenisches Arbeiten hat erstmal Vorrang. Eine Woche Probe ohne die Musiker!

20. Probenstag (12.09.06)

Überlegungen zu dem Stück

- **Iwan steht im Mittelpunkt:** *Wie ein Mensch zu seiner Kraft findet.*

- **Frauenfiguren:** Zauberebene, Liebe z.B. Mond, Stute, Prinzessin verlässt die Zauberebene und wird zu einer irdischen Herrscherin.

- **Männerfiguren:** irdisch mit menschlichen Eigenschaften und Leidenschaften.

Grundhaltung der Spieler: „Wir sind fünf Leute, die gemeinsam eine Geschichte erzählen wollen, dafür schlüpfen wir in unterschiedliche Rollen und dieses Spielprinzip wird offen gelegt.“ Deshalb gibt es Probleme bei dem Pferdchen, da es dieses Prinzip bricht, die Spielerin tritt hinter der Figur zurück.

Jeder Spieler sollte sich seinen Handlungsstrang deutlich machen und die jeweilige Motivation zum „schlüpfen in die nächste Rolle“ klar machen, d.h. jeder Spieler hat einen eigenen Handlungsstrang, der sich über mehrere Figuren erstreckt.

Allerdings ist dieses Prinzip konstruiert, da die Besetzung nicht mit Rücksicht auf Handlungsstränge erfolgte, sondern auch aus der geringen Personenzahl der Spieler im Verhältnis zu der großen Zahl der Figuren resultierte. Trotzdem kann die Überlegung helfen einen roten Faden für jeden Spieler zu finden. Evtl. findet der Handlungsstrang eher auf der Ebene der Geschichte und nicht auf der Ebene der Figuren statt. Jeder Spieler versucht für seine Figur eine „Lücke“ zu finden, um in das Spiel einzusteigen und die Geschichte voranzutreiben.

Tiefe nicht scheuen!

Auch wenn Figuren nicht psychologisch komplex sind („Volkstheater“ als Vorbild) gibt es doch eine Tiefe, die wichtige Menschheitsthemen behandelt. Die Spieler sollten sich nicht scheuen diese Tiefe für ihre Figuren zu suchen!

Z.B. Zar: große Heiterkeit, er bekommt und hat immer alles bekommen –

Tragische Geschichte: Er scheitert an seiner 1. Aufgabe, die er im Leben gestellt bekommt, er hat nicht den Mut sie selbst zu bewältigen und schickt (wie er es gewohnt ist) einen anderen (Iwan) vor.

Pferdchen

Das Problem soll gelöst werden, indem die Spielerin alle ihr zur Verfügung stehenden Mittel zur Darstellung des Pferdchens nutzt. Die Puppe ist dabei eines (wenn auch sehr wichtiges) von vielen Mitteln (ihr Körper, ihre Stimme..) die ihr zur Verfügung stehen.

Auf der Spielerebene: Patricia bekommt das Pferdchen von den anderen gereicht, es ist ihr Auftrag, den sie von den anderen bekommt und den sie annimmt.

Auf höherer Ebene ist es Ausdruck einer Hoffnung, dass es einen Schutzengel gibt, der einem beisteht und ohne Gegenleistung zu erwarten hilft (wahre Liebe).

Nehmen – Geben – Liebe – Freundschaft

Hilfe bekommen und annehmen können, Liebe (Freundschaft) annehmen (Iwan)

Hilfe anordnen, einfordern, an der Liebe scheitern (Zar)

Der Wal

War es gut ihn zu streichen? Es ist die einzige Stelle, an der Iwan etwas aus eigenem Antrieb tut und aus Mitleid handelt (Parzival – Frage).

Konkrete Umsetzung dieser Überlegungen

Evtl. wird die Geschichte des Wals in irgend einer Form kurz erzählt.

Pferdchen

- Wenn die Brüder die Pferde stehlen bemerken sie das bucklige und lassen es bewusst zurück. Generell muss der Pferdeklaue (Entdeckung und Motivation) klarer werden.
- Pferdchen taucht bereits beim Stutenlied auf, Pat zieht die Jacke + Puppe dabei an, so wird Verbindung klarer.
- Pferdchen ist auch bei der Projektion schon da. Dabei wird deutlich, dass Iwan nur Augen für die schönen Pferde hat und zunächst nicht für das bucklige.

Prinzessinszene

- Die Schuhe sind schon im Zelt als Zeichen für Lockmittel (Honigkuchen ect.)
- Ihre Haltung beim Zaren: Sie lacht sich kaputt, kann es nicht glauben, dass er das mit der Hochzeit Ernst meint, sie findet den Zaren komisch, sie ist etwas albern.

Mond

- Mond mit Globus-Jojo auf „schwebendem“ Element ergibt ein schönes Bild, jedoch Jojo sehr schwer und mühevoll zu handhaben – passt nicht zu Leichtigkeit im Kosmos
- Kosmos: Langsame Bewegungen, Vokale lang gezogen. Es ist sehr viel Text und das Bild sehr starr. Es ist wichtig, dass der Text wirken kann. Deshalb Abwechslung zwischen langgezogenen und flüsternden Passagen (Rufen durch Weltraumnebel) und kurzen knappen Stellen in denen Iwan z.B. mit sich selbst oder mit dem Pferdchen spricht.
- Es passiert zu wenig in der Szene: Die Stabpuppen von Iwan und Pferdchen kreisen auf einer Umlaufbahn um den Mond.
- Chinesischer Papierball mit Globusaufdruck als Alternative zum schweren Jojo um mehr Leichtigkeit herzustellen.

Stadthauptmann

Gutmütig, will es besonders gut machen, strengt sich zu sehr an und scheitert daran.

Grundhaltung. Er reagiert statt zu agieren (Marschall), ewiger 2. Er ist angestrengt – Frage: wie angestrengt ist die Spielerin dabei? Spielerin muss leicht Kontrolle behalten können. Grundgestus des „Strammstehers“ vermittelt sich durch den Körper, Stimme nicht überanstrengt sondern hell und klingend.

21. Probenstag (13.09.06)

Mondszene

- Flache, goldene Stabmaske aus Prägepapier, außerdem Silbertuch als Umhang.

- Auch Iwan und Pferdchen als Stabfiguren mit langen Stäben

Behauptung: Im Kosmos sind gewisse physikalische Gesetze außer Kraft gesetzt bzw. verhalten sich anders, z.B. Im Kosmos wird alles flach, Stimmen werden anders.

Idee: Iwan und Pferdchen sprechen Chorisch.

Ausprobieren: Micha und Patricia sitzen nebeneinander und halten die Figuren nach oben, dabei sprechen sie im Chor.

Mond (Grundhaltung)

Einerseits ernst und feierlich, aber andererseits neugierig mit heiterem Grundton, Tantchen als Vorbild, sie stellt viele Fragen, d.h. der Text legt die Neugier nahe.

Feuervögel:

Problem: Man sieht ihre Köpfe nicht und erkennt sie nicht als Vögel.

Lösung: Sie nicken seitlich in eine Gasse, die beleuchtet wird.

Überlegungen zu Susannes Figuren:

Marschall

- aalglatt, hat Freude am böse sein.

- Dramaturgisch: braucht einen Auftritt, damit er als Figur klar eingeführt wird. Evtl. bei: *Zweien kocht davon die Galle*, klar gesetzter Auftritt mit kleiner Choreographie z.B. mit den Mänteln.

- Status zwischen Marschall und Stadthauptmann klarer herausstellen, SH wird immer vom Marschall geschickt

- Marschall: „Andiener“ – er dient sich beim Zaren an, schleimt, fließt, wendig.

SH: begeistert, überreifrig, obrigkeitshörig, wenn etwas nicht nach Plan läuft ist er orientierungslos

- Marschall gibt ihm Ordnung.

- Marschall trennt Bewegung und Sprache, das verleiht ihm Stärke und Kontrolle

Gawrilo

- Beobachtung: Susanne und Uta spielen die Paare SH und Marschall und Danilo und Gawrilo, wobei der Status jeweils vertauscht ist.

Prinzessin

- Was tut sie in der Szene im Zelt? Sie spielt etwas rätselhaftes z.B. „Hexenspiel“ (mit Schnüren), Mikado, Würfel (Schicksalswürfel)

- Selbstbewusst (weiß, dass sie etwas Besonderes ist, nicht zickig, sondern bestimmt, befehlsgewohnt, souverän – hat keine Angst

- Welche Geschichte erzählt die Erzählerin mit der Prinzessin?
- Grundhaltung: Weiß, dass sie Zarin werden soll, liest es in den Würfeln.
- Reibung: Sie weiß um ihre Pflicht des Schicksals und erfüllt ihre Aufgabe, aber sie ist oft albern (junges Mädchen). Sie verliert immer mal wieder die Fassung. Einerseits königliche Herkunft – andererseits wildes Mädchen, das auf den Wellen reitet. Diese Reibung macht sie sympathisch.
- Heirat mit Iwan weniger romantisch, eher pragmatisch zur Erfüllung ihrer Aufgabe Zarin zu werden und Iwan zum Zaren zu machen.

22. Probenstag (14.09.06)

Besuch der Patenklasse

Es wird der erste Teil gespielt. Einige Dinge werden deutlich:

- Geburt der Pferde problematisch, es wird nicht klar, dass zwei schöne und ein buckliges Pferdchen zur Welt kommt. Übergänge holpern, man verliert die Geschichte: Iwan führt die Stute in den Stall, dann geht er zu den Brüdern, (Wann vergehen die drei Tage vor der Geburt?) dann Pferdeklaue im Stall. Viele Ortswechsel, die nicht klar definiert sind (z.B. Stall – Bruderhütte. Evtl sind sie Brüder schon auf den Elementen und Iwan hat einen längeren Gang nach Hause.
- Die Kinder haben Probleme Patricia und Günther am Anfang einzuordnen. Sie sitzen auf dem Teppich und die drei Brüder werden vorgestellt. Manche Kinder denken es wären die Eltern von den Brüdern.
- Beziehung zwischen Iwan und Pferdchen unklar – Manche Kinder meinen Iwan will das Pferdchen in eine Falle locken um es zu fangen (anstatt freundschaftliches Spiel)
- 1. Auftritt der Pferd puppe zu wenig sichtbar, das bucklige Pferdchen wird gar nicht wahrgenommen. Evtl. wird der Stutentext noch einmal eingefügt (*Und dann kommt noch...*)
- Im Verhältnis zwischen der Spielerin und der Puppe beginnt sich etwas zu entwickeln, die Beziehung und Spielvereinbarung wird klarer.
- Feuervogelfeder hat nicht genug Zauber.

Darauf hin wird der erste Teil noch mal durchgegangen und einige Änderungen vorgenommen:

- Geburt der Pferde wird klarer, indem das Stutenlied 2 mal gesungen wird, das Pferdchen taucht neben dem Tuch mit den Schimmerpferden auf, weniger Umbau, das Tuch kommt früher.
- Feuervogelfederfund
Dramaturgisches Problem: Situation und Position ist unklar, Widerspruch: das Pferdchen staunt erst, dann warnt es, alles ist zu schleppend und teilt sich nicht richtig mit. Änderung: Das Pferdchen warnt sofort, da es intuitiv um die Gefahr weiß. Alte Frage: Was weiß das Pferdchen? Das Pferdchen weiß und fühlt intuitiv vieles, es ist aber nicht Allwissend und voraussehend. Es kann nicht die Zukunft vorher sehen, aber es weiß in dem Moment, was zu tun ist, es ist noch jung und nicht unfehlbar, manchmal pennt es auch und kriegt etwas nicht mit.
- Spiel zu der Situation:
Pferdchen warnt Iwan, Iwan will das Pferdchen überzeugen, dass es gar nicht so schlimm ist, wenn er die Feder nimmt. Er will das Pferdchen nicht verstimmen und versucht es deshalb zu überzeugen.

Offener Abend mit Lehrern

Anja gibt eine Einführung zu dem Stück und der Spielweise:

- Theaterkunst als Spiel, d.h. nicht so tun als ob (Pseudo-Authentizität).
- Die Schauspieler beschreiben es als Gratwanderung einerseits authentisch zu sein und auf der anderen Seite spielerisch. Diese Arbeitsweise ist für das Ensemble eine neue Erfahrung.
- Lustspiel, d.h. Komödie mit Tiefe, Einfache Dinge führen zur Einsicht – Lachen als Erkenntnisprozess.
- Das Stück lebt wie alle Komödien vom Timing.

Lehrer

- Die Situation auf dem Teppich ist unklar, es bleibt rätselhaft was dort passiert.
- Sprache wirkt trotz klarem Reimschema oft flapsig und modern.

23. Probenstag (15.09.06)

Probe: II Aufzug

- anderer Auftritt von Marschall und Stadthauptmann
- Intrige (SH und M klauen die Feder, dann beim Zaren) zu langsam, alles sehr schleppend
- Frage: Wann gehen M und SH ab, nachdem sie Iwan zum Zaren gebracht haben?
- Versuch: Bei Stille Pferdegetrappel und Geräusche

Durchlauf I + II Aufzug (Christel Hoffmann zu Besuch)

Kritik

- Figuren sind da, aber die Lust am gemeinsamen Geschichtenerzählen deutlicher. Die Ebene der Spieler ist wichtig um alles zusammen zu halten, hierbei mehr Spielfreude und Dynamik.
- Was ist der hintere Raum?
Es ist Teil der Inszenierung und muss noch mehr Aufmerksamkeit bekommen.
Verbindung zwischen der Bühne vorne und dem Raum hinten muss deutlicher werden.
Es soll eine optische Verbindung geschaffen werden, damit der Zusammenhang deutlich wird.
Vorne harte, kalte Materialien und Farben, hinten weiche und warme.
Idee: kleinen Zaun (blau gestrichen, wie Bottiche) als Abgrenzung und Ordnungsfaktor, damit auch Gegenstände besser geordnet werden.
- Feuervogelfeder funktioniert als Zauber (kleines simpel hergestelltes Wunder)
- Die Projektion hat noch zu wenig Zauber: Die Pferde lösen kein Staunen aus, es hat den Effekt, dass das scheinbar Wertvollere als flacher, weniger eindrucksvoll wahrgenommen wird. Gegensatz zu dem buckligen wird so nicht deutlich. Außerdem: zu großer Aufwand. Evtl. nur ein kurzes Zitat (ursprüngliche Idee der Projektion auf Mäntel), kurzes Erscheinen, mehr eine Ahnung. Sonst hat man die Pferde schon voll und ganz gesehen und kann sie sich in der Phantasie nicht prächtig vorstellen (wie hinter dem Tor, wenn sie nicht sichtbar sind.)
- insgesamt ist alles noch etwas lang – über weitere Striche nachdenken!
Außerdem mehr auf Rhythmus achten, das ganze Stück auf seine Musikalität überprüfen. Mehr Überlappungen auch in der Musik (z.B. öfter Mehrstimmigkeit)
Gläserounds sehr schön, evtl noch mehr Sounds auch als Zeichen für Zauber einbauen:

Musik ist sehr wichtig

- um Vertrautheit der Zuschauer und Orientierung herzustellen. Wichtig, da das Stück (Text und komplexe Geschichte) nicht so einfach ist.
- spiegelt das Märchenprinzip von Wiederholung in Variationen.
- Balalaika sollte häufiger Auftauchen, nicht nur am Anfang.
- evtl. mehrere Stellen, die musikalisch gearbeitet sind wie z.B. SH beim Zaren: „Ich bin hier der SH“ (leicht gesungen)
- Mehr Parallelität zwischen den Zauberstellen: z.B. Tuch und Sounds als durchgehende Zeichen.
- Reisen sind sehr wichtig, artistische Umsetzung. An den Reisen die Musikalische Gliederung ansetzen! Dort auch das gemeinsame Geschichtenerzählen (Vorantreiben der Geschichte von der ganzen Truppe) deutlich machen. Generell mehr Unterstützung der anderen.
- Liebe des Pferdchens zu Iwan, evtl. auf zwei Ebenen: Spielerin ist in den Spieler verliebt? Iwan und der Spieler bekommen davon nichts mit. (Naivität, Iwan erkennt die Liebe nicht.)

24. Probenstag (17.09.06)

Änderungen

- Die ganze Szene Iwan - Brüder (wenn er vom Feld zurück kommt) wird gestrichen, mehr Klarheit, weniger Ortswechsel und Umbau
- Anfang neu (geraffter): Die Spielerebene bekommt mehr Beachtung.
Anfangssituation: „Iwan komm mall!“ Alle Spieler fordern den Iwan auf zu kommen, damit sie mit dem Erzählen anfangen können. Situation von Anfangstumult:
Wer fängt an? Wer spielt was? Wer kann was beitragen? Aber keine Konkurrenzsituation, eher Vorbereitungen mit freudiger Erwartung gefüllt. Die Worte sind dabei nicht zu verstehen. Doppeltes Spiel auf Spielerebene und auf Figurenebene.
- Neues Ende für Stute-Iwan-Choreographie
Stute sitzt auf Iwans Schultern und stellt sich nicht mehr hin. Der körperliche Kontakt soll bewahrt bleiben.
- Zauberritte sollen als Tänze mit Musik inszeniert werden.
- Feuervogelfeder wird von Günther an einem Nylonfaden herunter gelassen. Es wirkt so mehr als Zauber und es ist klarer, da Günther nicht mit auftritt. (vorher die Frage: Was macht er da?)

25. Probenstag (18.09.06)

Musikprobe

- mehr Dynamik herstellen!
- Anfangssound vom Publikum abnehmen, darauf eingehen!
- Wiederholung des Stutenliedes: Die Haltung dabei ist nicht so feierlich und sakral wie wenn Susanne es alleine singt, eher wie Straßenmusik, beiläufiger, Vorbild: *Vom Konzertsaal auf die Straße*.
- Cluster: dabei kurz aus der Rolle treten – kurzer Bruch – klar veränderete Haltung, dabei zueinander gewendet, wie Fanfarenbläser.
- Umbauten: Musik wird gesummt oder auf *la la*.
- Kosmos: Iwan und Pferdchen sprechen chorisch, ab und zu einzeln, wenn sie zueinander sprechen. Mond gleiches Prinzip, wenn sie zu sich selbst spricht, veränderte knappe Sprache, sonst gedehnte Sprache. Susanne und Günther machen dabei „Kosmosgeräusche“ – *kh..kh...*

Schlusszene

- Im Palast: Bewegung von Prinzessin und Zar gegenläufig. Erst sitzt er auf dem Thron, dann sie und er ist unten.
- Iwan begehrt das erste mal wirklich gegen den Zar (und überhaupt in seinem Leben) auf, jetzt wird es wirklich ernst.
- Große Herausforderung für das Pferdchen, jetzt hilft nur noch Zauberkraft! Wie wird es inszeniert, wie bekommt das Pferdchen Zauberkraft?

Iwan – Pferdchen

Entscheidung: Iwan spricht immer nur mit der Puppe, nie mit der Spielerin. Patricia kann mit dem Puppenkopf und mit ihrem eigenen Kopf sprechen. Sie kann zwischen den Ebenen wechseln.

Spielweise

Kollektives Geschichtenerzählen: „Zusammen geht es besser!“

Idee: Zauberkraft für das Pferdchen kommt von den anderen, wie Patricia auch die Puppe von den anderen bekommen hat.

26. Probenstag (19.09.06)

Musikprobe

- Idee: „Prinzessinsound“ (Gläser) evtl. auch bei Mond (statt Cluster), da beide verwandte Personen.
- Zauberritte begleitet von Balalaika evtl. mit ‚Bottleneck‘ gespielt. Dabei Musikalische Steigerung von Ritt zu Ritt.
- Welche Ritte sind Zauberritte? *Halt dich fest, sonst fällst Du runter!, Roter Wein muss auch noch sein, Kriegst Du alles, lauft..., In ein Mäntelchen aus Pelz...*
- Schluss: Vorschlag Beat aus der Konserve. Stillbruch um zu zeigen, dass jetzt ein neues Zeitalter anfängt mit Iwans Herrschaft. Außerdem um zu zeigen: „Wir hätten auch anders gekonnt, aber es war alles Absicht!“
- Schlussmusik schneller, wilder!
- Umbau zum Stadttor (Markt). Dabei Marktgeräusche als Geräuschteppich.

Spielweise: Prinzip des kollektiven Erzählens zieht sich durch – Kontakt untereinander sehr wichtig!

Schlussbild

Idee des Baldachin mit kleinen Figuren doppelt sich mit der Idee alle Kostümteile und Requisiten auf der Treppe zu platzieren. Entscheidung: ohne Baldachin + Figuren!

Was ist auf dem Teppich?

- Teestube
- Nur Spielerebene, Teppichkante als Grenze zur Bühne auf der man Figur sein kann.
- Spieler verfolgen von dort das Geschehen und warten auf Momente in denen sie ins Geschehen eingreifen können.
- Ruheplatz an dem man sich zurückziehen kann, aber nie ganz aus dem Spiel ist. Vorbild: „Haus“ beim Fangenspiel.
- Idee: Am Schluss sprechen alle ihren Text als „Jubler“.

3. Gesamtdurchlauf

- Vorgabe für Micha: *Stell dir vor Du bist ein Tänzer!*

Kritik

Wo haben die Spieler Schwierigkeiten?

Micha: Iwanhüpfer als Grundgestus etablieren!

Susanne: Körperlichkeit der Figuren: „Gawrilopose“ zu wenig beiläufig.

Marschall: reichen Manteldrehung und weicher (aalglatte, wendiger) Körper als Grundgestus aus?

Prinzessin: Unterschied Hoheit und Stepperin (Surferin) herausfinden.

Uta: SH und Danilo und auch Mond sind klar, evtl. noch an Genauigkeit arbeiten. Erzählerhaltung ist schwieriger, da nicht so einfach von Spielerhaltung zu trennen.

Evtl. hilft es sich seinen Erzählstrang isoliert anzuschauen. Welchen Teil der Geschichte erzähle ich?

3 Spielerebenen: Spieler, Erzähler, Figur. Sich bewusst machen wie diese Ebenen in den Erzählstrang verwoben sind!

Patricia: Pferdchen noch wenig gefüllt. Das Pferdchen ist sehr präsent und konkret, aber nur bis zum Arm gefüllt, der Körper bleibt schwierig. Auftritt bei der Prinzessin fühlt sich gut an, was ist dabei anders? Spilleiste?

Auftritt des Pferdchens vom Teppichrand schwierig, da dort der Übergang von Spieler zu Figur stattfindet, aber das Zeichen für die Figur (die Puppe) bereits an ihrem Arm hängt.

Im Prinzip gilt für Patricia das gleiche Prinzip mit in die Rolle und aus der Rolle schlüpfen.

In der Rolle kann sie mit Menschenkopf und mit Pferdchenkopf sprechen. Klare Entscheidung wann was!

Günther: Haltungen sind klar. Frage: Wie alt ist der Zar? Altert er im Stück? Wie übertrieben ist er? Spielraum vorhanden auch von Vorstellung zu Vorstellung.

Alle Figuren sollen mit ihrem Grundgestus spielen und Variationen entwickeln!

27. Probenstag (20.09.06)

Musik am Schluss

Ist der Beat vom Band und der „gerapete“ Text gut? Frechheit und Rhythmus gut, aber Beat von außen schränkt ein und ist zu anbiedernd. Schlussmusik ist zu brav, der dritte Teil ist der verrückteste und die Musik am Schluss sollte abgedrehter sein (*Balkan Beat Box* als Vorbild)

Entscheidung: Text wird am Schluss rhythmisch gesprochen, dann mehrstimmig auskomponiertes selbst gesungenes Lied am Schluss!.

Frage: Wie geht es wohl weiter in der Welt, wenn Iwan Zar ist? Sollte man sich diese Frage stellen? Ist diese Frage im Märchen möglich?

Auf- und Abtritte

Jeweils die Motivationen für einen Auf- oder Abtritt auf Spielerebene klar machen. Auf Spielerebene besonders achten, da dadurch das Stück zusammengehalten wird.

Dramaturgisches Problem:

Warum lassen die Brüder Iwan mit dem Zaren verhandeln? Warum sind sie in der Szene nicht dabei? Uta und Susanne sind SH und Marschall.

Idee: Brudermützen tauchen hinter dem Tor auf, gespielt und gesprochen von Patricia.

Haltung beim Umbau

Spieler wollen die Handlung vorantreiben. Nicht einfach technischer Umbau, sondern denken „was passiert jetzt?“

28. Probenstag (21.09.06)

Zauberritte

Welche Ritte sind Zauberritte? Evtl. nur Hinritte zu den Zauberorten, gekennzeichnet durch die Formel: *Durch die Luft geht's mit Geschnaub, aufgewirbelt wird der Staub.*

Im Text stimmt dies nicht überein! Teilweise fehlt der Text bei Hinritten, teilweise gibt es den Text bei Rückritten. Evtl. das Prinzip einführen und Text ändern. Musik kennzeichnet Zauberritte.

Versch. Dinge streichen?

Es passiert zu viel, die Kinder werden erschlagen!

z.B. Mondszenen zu lang (Teile streichen!)

29. Probenstag (24.09.06)

- Probe mit eingerichteter Beleuchtung.
- Zauberritte (alle Hinritte) mit Balalaika.
- Weniger Umbauten, Vereinfachung, damit mehr Platz für Spiel
- Kürzungen und Streichungen im Text
- Musikalische Änderungen: kein Mondcluster gesungen, sondern nur summen, wie beim Auftritt der Stute (mh..mh..mh).
- Einspielung am Schluss? Passt es dazu? Ist es kein zu großer Bruch in der Ästhetik? Wann kommt die Einspielung? Welche Funktion hat sie?

Gesamteindruck des Stücks

- Bis Silberberg funktioniert es sehr gut, danach ist die Methode Szene-Umbau-Szene erkannt und wird gleichförmig und langweilig. Danach soll der Zugang anarchischer werden, d.h. nicht immer „sauber“ auf und abtreten und auch mit Zeichen freier umgehen. Es ist wichtig am Anfang das Prinzip - klar zu machen, aber auf diesem sicheren Boden kann man später anarchischer werden.
- Ziel: Aus der Gleichförmigkeit heraus!
- Märchen muss immer irrer werden (Vom Weizenfeld zum Kosmos)
- Zu viel Anstrengung und Energie für Umbauten auf Kosten des Spiels.

Iwan

Er handelt nicht selbst, sondern wird geschickt, daher kann er schneller reagieren.
(Einzige Stelle, an der er selbst handelte (Wal) wurde gestrichen.)
Nach der Prüfung durch die Kessel wird Iwan zum Mann.

„Zauberkräft –Tanz“ – Marschall + SH

Krasser Haltungswechsel von Uta und Susanne: Erst geben sie als Spielerinnen dem Pferdchen Kraft und helfen ihm in die Jacke, dann extremer Wandel zu SH und Marschall (andere Seite). Die Mäntel werden auf dem Teppich angezogen. Dieser Gegensatz wird gespielt, Spielerinnen „müssen“ jetzt die Bösen spielen, damit die Geschichte voran geht – Manteldrehung und Schritt vom Teppich hierbei sehr wichtig.

Aufstellen der Bottiche mit Stetigkeit und Heimlichkeit, mechanisch (Die Spielerinnen können nicht anders, werden durch den Fortgang der Geschichte in diese Rollen gezwungen.). Dann wieder Rollenwechsel zu Erzählern / Volk (Auf Spielerebene dann Erleichterung nicht mehr böse sein zu müssen).

30. Probentag (25.09.06)

Iwans Grundhaltung

Idee: Er ist verrückt nach Pferden, sagt immer mal wieder: „Pferde!“

1. Durchlauf mit Licht

- Kritik (Susanne Freiling)

- Was hat die Gastlichkeit am Anfang mit den Figuren und der Geschichte zu tun?
- Der Raum hinten (Teppich) wirkt wichtiger und interessanter als vorne.
- Es stellt sich keine Magie her. Die Reisen sind noch zu viel „geturnt“ zu wenig magisch, sie sind zu hektisch und brauchen einen klaren Einstieg (über Musik).
- Wenn Erzähler hinter dem Tor hervor schauen (Zar sieht die Pferde) braucht der Zar mehr Fokus von ihnen.
- echte Sonnenbrille, oder nur Lichtwechsel?
- Iwan wird von M und SH geschubst, davor war er noch „Oberheld“, dürfen sie das, ist er so tief gesunken – Zar muss ihnen Erlaubnis geben.
- Wann spricht Patricia, wann die Puppe? Wie wird es am Anfang eingeführt?
- Außer 1. Palastcluster, die anderen streichen!

Lichtbesprechung

Idee: Das Lichtkonzept soll sich nicht örtlich nach den unterschiedlichen Schauplätzen richten, sondern in Analogie zu Iwans Leben. Das Licht soll im Laufe immer wärmer und heller werden. Außer Zauberszenen, die werden speziell beleuchtet. Sonst ist auch das Saallicht etwas an, auch bei Zauberszenen?

Klarheit zwischen hinten und vorne schaffen über unterschiedliche Beleuchtung.

Frage: wie hell ist es hinten?

31. Probentag (26.09.06)

- genaue Position der Bühnenteile abkleben. Schwierig, da beim Drehen die Position nicht genau festzulegen ist, jedoch wichtig wg. Licht – Technische Herausforderung der Umbauten! Wieder wird viel Zeit darauf verwendet.
- Blicke und Kontakt zu den andern beim Anfangslied besonders wichtig und in das gemeinsame Geschichtenerzählen einsteigen zu können.
- Zauberritte: Günther sitzt mit der Balalaika immer vorne rechts (Erzählerposition), die Balalaika bleibt dort während des Stückes stehen.
- Umbauten und Ritte kommen zusammen sind in einem Fluss, Iwan und Pferdchen reiten weiter, es wird umgebaut, Iwan und Pferdchen kommen, wie die Geschichte voran. Balalaika begleitet Ritte und Umbauten!

Musik

- Idee: Das Pferdchenthema könnte 1-2 mal öfter irgendwo kurz als Zitat auftauchen (gesummt) z.B. bei „Hab ich Dich gewarnt.“ Diese Stelle ist eh schwierig, da es nicht klar ist was das Pferdchen mit diesen Vorwürfen bezwecken will.
- Sound für Runterlassen der Feuervogelfeder.

- Projektion prüfen

- **Generell:** Viel Geschehen und „Geräume“, ab und zu durchatmen, sacken lassen tut dem Stück gut.
- **Umbau** schwierig, da Regel, nur Spieler nicht Figuren bauen um, blockiert. Z.B. Bei *Zuckerkringel* ist kein Spieler frei für den Umbau. Deshalb: Frei machen von diesem Prinzip. Alle können auch mit Zeichen für die Figur umbauen, wichtig ist vorher Figuren auflösen durch ‚Freeze‘ und gemeinsamen Atem. Fokus muss geschaffen werden, dass es sich in dem Moment nicht um die Figuren handelt. Außerdem: Einbauen der Umbauten in szenische Handlungen, z.B. gemeinsames Drehen des Thrones von M und SH ist Zeichen für Manipulation.
- Marschall bekommt bereits in Zarenpalast, wenn SH zum Zar kommt einen Auftritt, so wird die Figur klarer eingeführt und die Hierarchie zwischen M und SH wird deutlich.

32. Probentag (27.09.06)

Teppich

Die Spieler hinten schauen konzentriert auf das Geschehen vorne, geben den Kollegen den Fokus. Ab und zu aufstehen um besser zu sehen möglich, aber nicht zu viel machen um Fokus auf sich zu ziehen.

Iwan

Mögliche These: Iwan versteht nur das Pferdchen, nicht die Spielerin, deshalb braucht sie die Puppe um zu „übersetzen“.

Durchlauf: Gespräch mir Gordon Vajen und Susanne Freiling

- Geschichte ist sehr komplex, an vielen Stellen transportiert nur der Text wichtige Informationen. Es ist wichtig, dass der Zuschauer folgen kann. Besonders wichtig ist es bei dem Lied der Stute. Der Inhalt darf durch die schöne Melodie nicht verloren gehen!
- Projektion: Das Tuch hat zu wenig Symbolkraft um als Zeichen für die Pferde zu dienen, außerdem ist es schwierig, da es nur ein Tuch ist, dass für 2 Pferde stehen soll (Gordon). Evtl. hilft es, wenn das Tuch als etwas Wertvolles bespielt wird (von Iwan und Brüdern). Das Tuch muss magisch besetzt werden, damit es auch in den anderen Szenen als Zaubertuch wirken kann.
- Mehr magisches Spiel (d.h. nicht zelebrieren – Unterschied sehr wichtig!)
- Pferdepuppe –Spielerin. Verhältnis schwierig, da das Pferd schön und verführerisch ist, aber nicht viel Spielmöglichkeiten (Ausdrucksmöglichkeiten) hat.
- Das Pferdchen muss leben d.h. weiteratmen, wenn die Spielerin spricht, das Pferdchen darf nicht „tot“ wirken.
- Iwan reagiert nur auf die Puppe, warum? Die Puppe ist Iwans Hilfsmittel, sein Zugang zu höherem spirituellen Wissen. Dies geht nur, weil er sich komplett öffnet und einlässt. Der Zugang ist nicht intellektuell!
- Warum nimmt die Spielerin das Pferdchen von den anderen an? Sie spielt die Rolle und bedient sich allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln.
- Pferdchen ist das Herz des Stückes.

Stops bei Umbauten

In den kurzen Momenten des ‚Freeze‘, zeigt sich der Rhythmus und das gemeinsame Spiel über den Atem. Es ist sehr wichtig dabei aufeinander zu achten. Der eine setzt Impulse auf die Gruppe, die Gruppe gibt Impulse dem Einzelnen.

Hab ich Dich gewarnt...

Welche Haltung und Motivation hat das Pferdchen bei diesen wiederholten Vorwürfen?

- Ausdruck für Zweifel am eigenen Weg. Es wäre einfacher die Feder nicht aufzuheben und ein Leben in Einfachheit und Frieden zu führen. Jeder der strebt, zweifelt auch manchmal, ob er es nicht einfacher haben könnte. Last am eigenen Schicksal (über Iwan).
- Bewusstwerden der eigenen Stärke des Pferdchens. Es lässt sich „feiern“: „Wer hilft dann im Unglück? – ICH!“
- Kurzes Luftablassen. Trotz großer Liebe und Verständnis macht das Pferdchen Vorwürfe, hilft dann aber doch. (Vorbild: Eltern mit ihren Kindern)

Abends: Durchlauf vor Jugendlichen einer 11. Klasse

- Das Stück ist flott, spannend, nie langweilig
- Wenn Iwan das Tuch drei mal runter nimmt und die 2 Pferde 3 mal erscheinen, denkt man es werden 6 Pferde geboren, besonders weil er immer wieder sagt: „Pferde!“
- Es wird nicht deutlich, dass 3 Tage vor der Geburt vergehen.
Vorstellung: Pferdchen könnte ein verwünschtes Mädchen sein, das in Iwan verliebt ist, bes. da es am Anfang küssen spielt.
- Was ist hinten? Sind Erzähler (Patricia und Günther) am Anfang die Eltern? Sonst ist es klar: Die hinten verfolgen das Geschehen vorne.
- Der Zar ist super!
- 2 Bühnenteile, die vielseitig eingesetzt werden sehr spannend.
- Innehalten – ‚Freeze‘ zu künstlich. Es erschlägt einen.
- Frage: das Pferdchen verzaubert das Wasser, warum stirbt der Zar und Iwan nicht?

- Es ist nicht ganz klar, dass der Stadthauptmann eine Person ist. Vorstellung, dass der Mann auf dem Markt ein anderer ist als der im Schloss (neuer Handlanger von Marschall).

33. Probenstag (28.09.06)

Nach Hauptprobe vor 5. Klasse Besprechung mit den Kindern

- *Man kann die Umzüge sehen, besser wäre versteckt (einzelne Stimme).*
- *Besonders gut ist die Stelle, wenn der Mond Iwan und das Pferdchen wegpustet.*
- *Es ist zu einfach die Prinzessin zu fangen, es wäre spannender, wenn es schwieriger wäre.*
- *Wo ist die Sonnenmutter der Prinzessin?*
- *Warum spielen die Pferde später nicht mehr mit? Die sind doch mit Iwan am Hof.*
- *Treppenelemente als Bühnenbild sehr gut, kann vieles gleichzeitig sein.*
- Frage (an die Kinder) nach den 3 Fohlen der Stute, 2 Schöne und ein Buckliges. Der Zusammenhang scheint den meisten klar zu sein.
- Frage (an die Kinder) zu den Spielebenen: Am Ende kommt Günther wieder lebendig aus dem Kessel. Ist es der Zar, der zum Leben erweckt wird?
Antwort der Kinder: *Nein, der Andere, der mit der Gitarre!*
Die Ebenenwechsel scheinen also klar zu sein.
- Einige denken allerdings es ist der Papa von Iwan, da er am Anfang auf dem Teppich (dem Wohnzimmer) sitzt.
- *Das Maul des Pferdchens wird manchmal nicht bewegt, ist das ein Fehler?(Frage von einem der Kinder, auch Lehrerin ist sich nicht sicher darüber); Nein – das sind die Gedanken des Pferdchens (ein anderes Kind)*
- *Warum verbrennt sich der Iwan nicht an den heißen Feuervögeln?*
- Wir fragen nach den Figuren von Stadthauptmann und Marschall: Die Figurenkonstellation die Funktion der Figuren und die Hierarchie scheint klar zu sein.
- Was hat es mit der Manteldrehung auf sich? *Es ist majestätisch!*

Klärung der Haltung auf dem Teppich

Spieler folgen der Geschichte in einer klaren Haltung zum Geschehen (sie können Position in Bezug auf ihre Rolle beziehen). Sie warten auf eine Lücke für die eigene Figur um gestaltend in die Handlung einzugreifen. Nicht einfach nur wohlwollendes Zuschauen, sondern eher leidenschaftlich. Besonders am Anfang soll es etabliert werden, damit man nicht an Eltern denkt. (Später Änderung der 1. Szene: Alle sind die ganze Zeit vorne, keiner sitzt auf dem Teppich, damit keine falschen Schlüsse möglich sind.)

Auch als Erzähler vorne sollen die Spieler sich ihre Haltung zu dem Erzählten und dem Geschehen klar machen. Immer Spannung und Interesse zeigen!

Beobachtung: Bühnenbild vorne abstrakt und hart – vorne konkret und weich

29.09.06

P R E M I E R E