

Hängende Arme

Oder: Was ist plötzlich mit den Extremitäten los?

Wir Menschen sind mit zwei wundervoll praktischen Instrumenten ausgestattet: unseren Armen mit den dazugehörigen Händen und Fingern. Diese benutzen wir fast den ganzen Tag bewusst und unbewusst: Wir greifen nach etwas, unterstreichen Gesagtes mit einer Geste, ziehen uns an, kratzen uns am Kopf oder fädeln einen Zwirn ein. Unsere Arme und Hände stören uns, außer beim Schlafen auf hartem Untergrund, selten und ohne sie wären wir doch recht hilflos.

Wenn Laienspieler eine Bühne betreten, vollzieht sich oft eine erstaunliche Verwandlung mit diesen wichtigen Körperteilen: Die Arme hängen plötzlich unmotiviert links und rechts am Körper herunter und scheinen bleischwer zu sein. Man bekommt den Eindruck, die Spieler hätten zum ersten Mal in ihrem Leben Arme und wüssten noch nicht so recht, was sie mit ihnen anfangen sollen.

In der Theaterarbeit mit Laien ist dieses Phänomen an der Tagesordnung, die Lösung des Problems aber denkbar einfach: Geben Sie Ihren Spielern etwas zu tun. Sei es, dass sie ein Requisit in der Hand halten, wie z. B. eine Handtasche, oder – wenn keine Requisiten eingesetzt werden – nervöse Charaktere an ihren Fingernägeln herumspielen, dominante Figuren die Arme in die Seite stemmen oder mit großen Gesten ihren Text unterstreichen etc.

Spieler sollten – sofern dies nicht aus dramaturgischen Gründen eingesetzt wird – ihre Hände nicht in die Hosentaschen stecken oder die Arme vor der Brust verschränken. Das vermittelt einen gelangweilten bzw. verschlossenen Eindruck und hat tatsächlich Einfluss auf ihre Aufnahmefähigkeit und Wahrnehmung (► Gestik – Mimik – Körpersprache, S. 27).

Achten Sie darauf, dass Sie Aktionen, bei denen die Spieler dauerhaft und häufig den Kopf senken müssen (Schnürsenkel binden o. Ä.), nur an Stellen einsetzen, an denen der Fokus verschoben oder nach Beendigung der Aktion wiederhergestellt werden soll (► Fokus, S. 49). Wählen Sie ansonsten Aktionen, die sich in einer Sichtlinie mit dem Publikum abspielen können (einen Faden einfädeln, sich die Haare richten usw.).

Übungen

Wäsche aufhängen

Beliebig viele Spieler improvisieren oder spielen eine festgelegte Szene. Sobald ein Spieler spricht, soll er dabei übertrieben und durchgängig gestikulieren. Wenn das Textende erreicht ist, nehmen die Arme und Hände wieder eine Ruheposition ein, während des Sprechens dürfen sie aber nicht einen Moment ruhig gehalten werden. Dies wird Ihren Spielern seltsam vorkommen und es wird zunächst auch unnatürlich aussehen, animiert aber vor allem Spieler, die große Probleme mit dem Einsatz der Arme haben, dazu, sie überhaupt zu bewegen.

Da Ihre Spieler gezwungen sind, durchgehend zu gestikulieren, werden sich unter ihren Bewegungen nichtssagende und undeutliche, aber auch einige passende Gesten finden. Benennen und isolieren Sie die erwünschten, ausdrucksstarken Gesten und lassen Sie die Spieler diese einige Male wiederholen und verinnerlichen.

In einem zweiten Szenendurchlauf wenden die Akteure ihre neu gefundenen Gesten an, während sie sprechen.

Wirken die Gesten – zusammen mit dem vorgetragenen Text – natürlich, so werden sie in einem letzten Schritt getrennt eingesetzt. Das heißt, die Spieler vollführen erst die Geste und sprechen dann den dazu passenden Satz oder sagen erst ihren Satz und führen dann die Geste aus (► Aktion – Text – Aktion, S. 45).

Wie stehe ich eigentlich?

Eine beliebige Anzahl von Spielern befindet sich auf der Bühne. Lassen Sie Ihre Spieler verschiedenste Möglichkeiten des Stehens ausprobieren und analysieren Sie gemeinsam mit Ihrer Gruppe: Was tun die Akteure mit ihren Armen und Händen und wie wirkt dies auf das Publikum? Welches sind bequeme, natürlich und offen wirkende Positionen, in denen die Grundspannung gehalten werden kann? Finden Sie für alle Spieler optimale Grundhaltungen.

Wenn Sie in die Arbeit an Ihrem Stück und den Rollen einsteigen, wiederholen Sie diese Übung mit den Charakteren Ihres Stückes. Wie sieht deren Ruhehaltung aus? Gestikulieren die Rollen weit und ausholend oder knapp und abgehackt?

Rücken zum Publikum

Laienspieler haben den unglücklichen Hang, dem Publikum ihren Rücken zu präsentieren – ein Fehler, der ihnen umso häufiger unterläuft, je unsicherer sie sind. Ganz abgesehen davon, dass die Spieler in dieser Position zwangsläufig nach hinten sprechen und man sie dadurch schlechter versteht, bekommt das Publikum Gestik, Mimik und Handlung nicht mit, fühlt sich nicht angesprochen und sogar ausgeschlossen und verliert in der Konsequenz das Interesse.

Ihre Spieler sollten möglichst immer leicht zum Publikum gewandt, ihre Körperhaltung in Richtung Zuschauerraum geöffnet und ihre Gesichter für das Publikum sichtbar sein.

- Bei Spielern, die sich nicht bewegen, steht das dem Zuschauerraum nähere Bein ein wenig weiter hinten, sodass das Becken in Richtung Publikum zeigt.
- Wenden sich Spieler auf der Bühne um, so sollten sie die Drehung mit dem Gesicht in Richtung Publikum vollführen (nicht in Richtung Rückvorhang).
- Sollten die Spieler von der Bühnenkante nach hinten gehen, so drehen sie sich, dort angekommen, um und nehmen wieder Kontakt zum Publikum auf.
- Machen Ihre Spieler eine Geste mit dem Arm – z.B. um auf einen anderen Spieler zu zeigen –, so nehmen sie dafür den dem Zuschauerraum abgewandten Arm, sonst verdecken sie mit dem Oberarm ihr eigenes Gesicht. Muss ein bestimmter Arm benutzt werden (z.B. der rechte Arm bei jemandem, der eine Pistole auf eine andere Figur richtet und bei dem diese Aktion mit der linken Hand auffällig wäre), so wählen Sie entsprechend die Ausgangsposition der Spieler auf der Bühne.

Während eines Ganges nach hinten sollte nie Text gesprochen werden.

Rufen Sie konsequent und laut „Rücken“ in den Raum, sobald Spieler sich abwenden und/oder die Körperhaltung nicht zum Zuschauerraum hin ausgerichtet ist. Ihre Spieler werden dies bald verinnerlicht haben und die Betreffenden umgehend auf das Wort reagieren. Irgendwann mausern Ihre Spieler sich so zu wahren „Rückenexperten“ und korrigieren sich gegenseitig. Dies sollte wie immer ausnahmslos in ihren Rollen geschehen und niemals privat stattfinden. Die Rolle des Herrn Breitreuz darf also der Rolle der Tante Elfriede den Arm um die Schulter legen und sie sanft zum Zuschauerraum drehen („Sieh mal, Tante Elfriede. Worüber ich mit dir noch sprechen wollte ...“).

Übung

So gut wie möglich – so schlecht wie möglich

Zwei bis fünf Spieler improvisieren eine Szene (z. B. eine Diskussion bei einer Zeitungskonferenz, ein Gespräch zwischen Vorgesetztem und Mitarbeiter oder eine Unterhaltung unter Freunden in der Pausenhalle). Die Spieler achten dabei darauf, alles richtig zu machen, also dem Zuschauerraum zugewandt und in ihrer Körperhaltung für das Publikum so präsent wie möglich zu sein.

Auf ein Zeichen mit dem Tamburin spielen sie die Szene ohne Unterbrechung weiter, nun aber bewusst falsch, also vom Publikum abgewandt. Auf ein weiteres Signal mit dem Tamburin öffnen sie sich wieder in Richtung Publikum. Die Szene läuft hierbei weiter.

- Lassen Sie die zuschauenden Spieler den Unterschied und die Wirkung analysieren: Bei welcher Variante fühlten sie sich involviert, angesprochen und haben Handlung und Text besser verstanden? Sind sie irgendwann wütend geworden, weil sie nichts mitbekommen haben und sich ausgeschlossen fühlten?
- Lassen Sie die falsche Variante ruhig einmal so lange laufen, bis die zuschauenden Mitspieler beginnen, ihren Unmut zu äußern. Dies wird schnell passieren, denn es ist langweilig, nichts mitzubekommen. Weisen Sie Ihre Gruppe darauf hin, dass genau das die normale Reaktion eines „echten“ Publikums ist – und das will doch schließlich niemand, oder?
- Schließen Sie diese Falsch- / Richtig-Übung wie immer mit der richtigen Variante ab.

„Wann bekommen wir unseren Tä-häxt???“ Diese Frage höre ich sehr oft. Manchen Spielern liegen Improvisationen mehr, anderen weniger. Gerade die, die unsicher sind, verspüren den Wunsch, so früh wie möglich einen zugewiesenen Wortlaut zu bekommen, an dem sie sich „festhalten“ können. So sehr ich dies verstehen kann, lasse ich meine Spieler sehr viel improvisieren, auch zu einem Zeitpunkt, wenn das Stück schon feststeht und alle ihren Text haben.

Die vielen ungewissen Situationen, die die Spieler mit jeder Improvisation aufs Neue im Schutz des Probenraums meistern müssen und können, verleihen ihnen später bei einer Aufführung die Sicherheit, dass nichts und niemand sie aus der Ruhe bringen kann und sie fähig sind, spontan, offen und durchlässig auf sich, die Mitspieler, das Publikum und Unvorhergesehenes zu reagieren.

Spielen statt reden

Gerade Anfänger neigen stark dazu, mit Worten zu erklären, was sie eigentlich *zeigen* sollten. Sie sagen z. B. „Mir ist kalt“, anstatt zu spielen, dass ihre Rolle so empfindet. Wenn ein Charakter schnatternd und zähneklappernd von einem Bein aufs andere hüpfet, den Kragen hochklappt und in die Hände haucht, begreifen die Zuschauer ohne ein einziges gesprochenes Wort, dass der Figur kalt ist, und genau das ist es, was sie sehen möchten: dass ein Akteur in einem wohltemperierten Raum den Eindruck vermitteln kann, dass sich der Theatersaal in einem Schneesturm befindet. Wenn eine Figur an einer Tüte schnuppert und angeekelt das Gesicht verzieht, muss sie nicht zusätzlich sagen: „Die Tüte stinkt“, denn das sehen wir. Es ist dann um ein Vielfaches interessanter, wenn die Figur uns zwar zeigt, dass die Tüte stinkt, aber sagt: „Oh wie schön! Ein Geschenk von Claus.“

Die goldene Regel für Ihre Spieler lautet: **Auf der Bühne wird gespielt, was gespielt werden kann**, und dies so detailliert wie möglich. Erst wenn eine Situation nicht mehr über die Darstellung gezeigt werden kann, kommt der Text hinzu.

Bedenken Sie: Die Zuschauer erwarten ein Schau-, kein Hörspiel.

2.5 Rhythmus und Timing

Oder: Der tödliche Dreivierteltakt

Rhythmus

Um das Interesse des Publikums zu erlangen und zu halten, müssen das Spiel und die Geschichte rhythmisch umgesetzt sein. Brüche, Pausen, Tempowechsel, Variationen im Ausdruck, in Lautstärke und Betonung gestalten den Verlauf Ihrer Vorstellung für die Zuschauer überraschend, lebendig und damit spannend.

Wenn Spieler in eintönigem Tempo agieren und in gleichförmiger Geschwindigkeit, Betonung und Lautstärke ihren Text vortragen und sich sozusagen im Walzertakt durch ihre Szenen arbeiten, langweilt und ermüdet diese Monotonie die Zuschauer binnen kürzester Zeit.

Ebenso wie die Geschwindigkeit und die Betonung, wird der Rhythmus von Laienspielern schnell vernachlässigt und sie spielen aus Angst vor Pausen, Ausbrüchen oder einer echten Begegnung gleichmäßig und meist zu schnell (► Zusammenspiel, S. 24).

Achten Sie deshalb immer auf eine rhythmische Darstellung und später eine Inszenierung, die Brüche und Wechsel enthält.

Was bei der Abbildung eines EKGs (= Aufzeichnung des Herzschlags) für den menschlichen Patienten wünschenswert und gesund ist, ist für das Theater tödlich: gleichförmig starke Ausschläge nach oben und unten in einem regelmäßigen Takt ohne Aussetzer oder Vorhofflimmern. Ihr Stück und das Spiel Ihrer Akteure muss rhythmisch und lebendig sein und darf niemals monoton verlaufen. Ein Kardiologe müsste beim Anblick der Herzkurve Ihrer Vorstellung die Hände über dem Kopf zusammenschlagen!

Zeitgefühl auf der Bühne

Oder: In fünf Minuten um acht Jahre gealtert

Wir alle wissen, dass Zeit relativ ist und sie – abhängig davon, womit wir sie verbringen – wie im Fluge vergeht oder sich zäh dahinzieht.

Auch auf der Bühne kann der Verlauf von Zeit von Spielern dementsprechend schlecht eingeschätzt werden. Nach einer 15-minütigen, energiegeladenen Improvisation kann es ihnen vorkommen, als seien nur zwei Minuten vergangen. Im Gegenzug können aus 60 Sekunden gefühlte 20 Minuten werden, wenn sich die Akteure nicht wohlfühlen, ihnen nichts einfällt oder sie den Eindruck haben, dass es langweilig ist, was sie gerade darstellen.

Bei der Theaterarbeit kommt zu diesem ohnehin nicht fassbaren, weil subjektiven Faktor ein weiterer hinzu: Das Empfinden ungeübter Akteure für Zeit und Geschwindigkeit weicht von dem der Zuschauer ab. Während das Publikum eine Zäsur beim Sprechen oder eine kleine Pause zwischen zwei Aktionen benötigt, um folgen zu können, haben die Darsteller den Eindruck, eine halbe Ewigkeit nichts gesagt oder getan zu haben. Lässt man Spieler in einer Geschwindigkeit gestikulieren, die vom Publikum als deutlich und angenehm empfunden wird, haben die Akteure das Gefühl, sie bewegen sich in Zeitlupentempo. Wenn Spieler eine Geste halten sollen, damit das Publikum Zeit bekommt, um sie zu verstehen, so haben sie den Eindruck, sie stünden minutenlang in dieser Position da.

Machen Sie Ihre Spieler auf die Tatsache des veränderten Zeitempfindens aufmerksam und sagen Sie ihnen, dass sie sich im Zweifelsfall auf Ihr Urteilsvermögen und das der zuschauenden Spieler verlassen müssen, wenn es um Geschwindigkeit, Zeit und Pausen auf der Bühne geht.

Sehen Sie auf die Uhr und sagen Sie Ihren Spielern, wie lange ihre Improvisationen oder Szenen gedauert haben, damit sie ein Bewusstsein für das veränderte Zeitempfinden auf der Bühne bekommen. Sie werden vielfach erstaunt reagieren! Stoppen Sie die Zeit, die eine Geste gehalten werden soll, und lassen Sie die Spieler im Stillen die Sekunden mitzählen. Wenn sie die Dauer verinnerlicht haben, wird das technische Hilfsmittel des Zählens wieder weggelassen.

Es lebe die Pause!

Oder: Der Moment, vor dem alle Angst haben

Darsteller haben oft Angst, dass sich das Publikum langweilt, sobald auf der Bühne nicht ununterbrochen agiert und Text geliefert wird. Dies führt sehr häufig zu einer Überaktivität der Akteure, die sich vor lauter Sorge, nicht interessant genug zu sein, unablässig bewegen, sprechen oder grimassieren.

Dieses Verhalten hat gleich mehrere unerwünschte Auswirkungen: Die Spieler führen für die Spielsituation überflüssige, häufig auch private Gesten und Bewegungen aus – und zwar dementsprechend ungenau. Zwischen den Spielern können keine wahrhaftigen Begegnungen, Aktionen und Reaktionen – also kein (Zusammen-)Spiel – entstehen, da sie ihr Gegenüber vor lauter Aktivität gar nicht wahrnehmen, sie übereinander hinwegsprechen und -agieren und die Körpersprache zudem nicht eindeutig ist. Die Zuschauer werden nervös und das Zusehen wird anstrengend für sie, da sie nicht erkennen können, wo der Fokus liegt.