

# INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort – Zur Entstehung des Buches .....	5
Ein Vorbild innovativen Schultheaters (Thomas Röttger) .....	7
Lebenslauf .....	9
Chronologie der mit SchülerInnen entwickelten Stücke .....	10
<b>I. THEORETISCHES .....</b>	<b>11</b>
Spiel und Theater .....	13
Spielerarbeitung mit Mädchenklassen .....	29
Sprechoper .....	35
<b>II. STÜCKE .....</b>	<b>37</b>
Die Brille .....	39
Aschenputtel .....	51
Der Hut .....	107
Die Räuber .....	135
Rezension (Heike Thiemann) .....	207
Albert und Victoria oder der Sog der Vergangenheit .....	209
Der Sieg der Vampire .....	223
Die Memoiren des Geistes von Saddleworth .....	237
Rumpelstilzchen und die Sieben Zwerge .....	245
<b>III. WIRKUNGSGESCHICHTE, ERINNERUNGEN .....</b>	<b>267</b>
Unsere Theatergruppe .....	269
Barbara Klose .....	271
Ella Danz .....	272
Rolf Schilling .....	273
Regina Kühnert .....	275
Sybille Stürmer .....	277
Annette Hopfenmüller .....	279
Johannes Schmalzgruber .....	280
<b>IV. PRESSE .....</b>	<b>281</b>
<b>V. PERSÖNLICHE BRIEFE .....</b>	<b>287</b>

Aschenputtel

Personen

A = Aschenputtel

Pr = Prinz

K = König

Kin = Königin

Sch 1

Sch 2 } = böse schwestern

H = Haushofmeister

H1

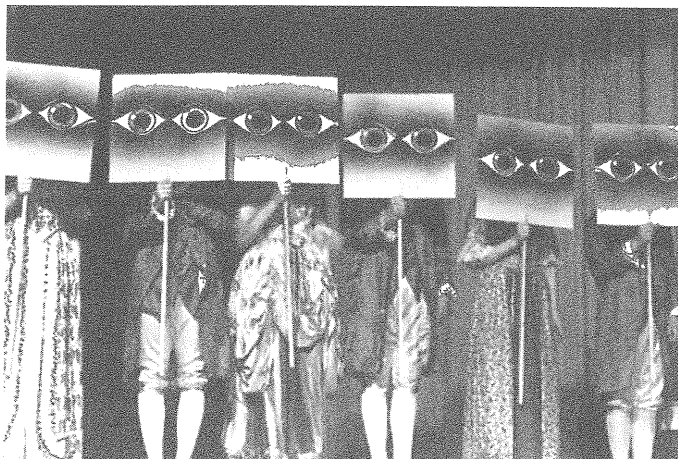
H2 } = Hofherren

H3

D1 }  
D2 } = Hofdamen  
D3 }

T = Tante, Zauberin

Ch = Chor der Zaubergeister, mindestens 4 Personen, 2 hohe u 2 tiefe Stimmen



Sprechgestaltung

Die Impulse der Darstellung gehen vom Sprechrhythmus aus. Die Bewegungen müssen aus dem Sprechduktus heraus entwickelt werden. Jede Figur oder Figurengruppe bewegt sich nur, wenn sie spricht oder wenn ihr Rhythmus geklopft wird.

Nur A und Pr sind frei von diesem Sprachzwang.

Am stärksten fixiert sind K und Kin, sie sprechen die Silben ganz exakt gleichlang, ohne Ausdruck und bleiben bis auf eine Stimmsenkung am Schluß jedes Satzes auf einer Tonhöhe. Am freiesten ist die Zauberin. Sie kann Tonhöhe und Sprachmelodie völlig frei variieren.

Alle Sprecher müssen sich aber an die Dauer der einzelnen Noten halten, gleichgültig, ob sie die Silben solange ausdehnen (meist bei 3/4 Takt), oder ob sie zwischen den einzelnen Silben Lücken lassen, ob sie also legato oder staccato sprechen. Das rhythmische Gerüst muß unbedingt erhalten bleiben.

Geräuschkulisse

Jede Figur oder Figurengruppe hat ein oder mehrere typische Geräusche, die ihren Rhythmus angeben. Diese Geräusche sollen wirkliche Geräusche und keine Töne sein (im musikalischen Sinn). Sie müssen rhythmisch

- 2 -

präzise sein und können, soweit nötig, durch Mikrofon verstärkt werden.

zB:

Höse Schwestern: Schepperndes Klopfen auf Blech,

Schrappen mit Sägemesser auf Blechkante uä

Haushofmeister: Knöchernes Klopfen auf Holz oder Pappe

Hofgesellschaft;

Getuschel: Rhythmisches Reiben von geknautschtem Pergamentpapier vor Mikrofon

Trauermarsch: Klopfen auf großen leeren Pappkartons

K und Min: rhythm. Drehen an Schnarre oder rhythm. Aufziehen von mechanischem Spielzeug

Zauberszene: Klopfen auf verschiedenen klingenden Gläsern und Metallgefäßen.

Melodie für Tanz

d. Hofgesellschaft; kann scharf rhythm. auf Kamm geblasen werden oder auf quäkendem Kinderinstrument gespielt werden.

Der Rhythmus muß alle Figuren in sein strenges Korsett zwingen und sie zu mehr oder weniger stark eingeschränkten Automaten machen, die sich nur nach ihm bewegen dürfen.

Nur A und Fr sind frei davon. Sie sind die einzigen Menschen mit menschlichen Bewegungen und haben für ihre Begegnung ein Melodiemotiv, das möglichst frei von rhythmischen Elementen ist, zB 1 Flöte allein oder mit leichter Gitarrenbegleitung.

Geeignete Melodie: Anfang des Adagios aus dem Flötenkonzert von Gluck, eventuell mit Bluesbegleitung, oder "My Girl" von den Beatles.

#### Kostüme und Bewegungen.

Hofgesellschaft: Alle Hofherren und Hofdamen sehen untereinander gleich aus. Alle Figuren tragen Perücken aus Papier oder ähnlichem Material. Sie sollen möglichst unnatürlich wirken, ev. Halbmasken tragen, oder sie halten Stabmasken vor die Gesichter (eine Seite: nur gelangweilter Mund, andere Seite: nur gaffende Augen; es muß dann jeweils die passende Seite gezeigt werden, beim Tanz Mund; wenn A auftaucht, Augen, wenn es verschwindet, wieder Mund usw. Immer alle Masken gleichzeitig auf rhythm. Zeichen drehen).

Bewegen sich wie Automaten immer nur, wenn ihr Geräusch dran ist.

Haushofmeister: Gesteigerter Hofherr. Sehr würdig, ganz aufrecht.

- 8 3 8 -

- Eckige Bewegungen, wie aufgezogen.
- K und Kin: Popanze, unbeweglich, halten irgendwelche Utensilien in den Händen, zB Reichsapfel, Fächer. Bloß Kin bewegt im Sprechrhythmus den Fächer. Schauen immer geradeaus.
- Prinz: Keine Perücke, natürliches langes Haar, zierlich aber nicht affig gekleidet (wie adretter Beatle) Natürliche Bewegungen.
- A: in Schwesternzimmer alter schmutziger Kittel, barfuß, struwelige Haare (ev. Perücke) Bewegungen unsicher, wird durch harten Schwesternrhythmus gequält.  
Im Königssaal schönes, nicht zu aufgeputztes Kleid, zB weißes Empirekleid, natürliches offenes Haar. Bewegungen natürlich, leicht.
- P und A wirken vor der Kulisse von Automaten wie die einzigen Menschen. Sie sind frei vom Zwang des Rhythmus. Beide sprechen fast nie, könnten von Tänzern gespielt werden (dürfen dann aber keine kunstvollen Figuren tanzen, sondern müssen im Rahmen der natürlichen menschlichen Bewegungen bleiben).
- Böse Schwestern: Geschmacklose, knallige Kostüme zu Hause, in Hofgesellschaft übertriebenes, zu auffälliges Hofgewand. Sie wechseln zwischen hartem, aggressivem, auf die Nerven gehendem Rhythmus mit entsprechenden eckigen, heftigen aber dabei immer noch automatisch wirkenden Bewegungen und kitschiger Rührseligkeit (3/4 Faktstelle. Sie machen alle Bewegungen parallel!
- Zauberin: Kostüm möglichst phantastisch, hippiemäßig. Sprach- und Bewegungsrhythmus frei schwebend, stellenweise, beim Zaubern, auch stark rhythmisch, energisch. Sie wird nicht vom Rhythmus beherrscht, sondern spielt mit ihm und nimmt ihn freiwillig an.
- Zauberer: Ähnlich wie Zauberin gekleidet. Übertreiben jeden neuen Rhythmus der Zauberin in Sprechweise und Bewegungen ins Parodistische, Albernheit; zerblödeln alles und werden von der Z. hin und

- 4- -

wieder pantomimisch zurechtgewiesen.

In Menschen ver-

wandelte Tiere: Sie können von 10 - 12 jährigen Kindern gespielt werden. Die Mäuse weißes Trikot, die Ratte schwarzes Trikot mit großer Schnautzbart, die Eidechsen grünes Trikot und Schwanz = Frackschoß.

Die Verwandlung sollte durch Bewegungen ausgedrückt werden (zB Mäuse: wirres Durcheinanderwuseln, Männchenmachen auf punktierten Takt, dann plötzlich in Zweierreihen geordnet stehen; straffer, bei allen gleicher Pferderhythmus.).

Bühnenbild:

1. Akt: Zimmer der bösen Schwestern: überladen, grellbunt. 2 Spiegel, 2 Tischchen, 2 Stühle. Alles symmetrisch für parallele Bewegungen. Rückwand am besten zum Hochziehen (Spiegel daran befestigt).
2. Akt: Verwandlung auf offener Bühne: Möbel bis auf Stuhl, auf dem A sitzt, werden von Zaubergeistern hinausgebracht. Sonst nur Lichteffekte: lila, grün, eventuell kreisend; psychedelisch. X
3. Akt: Königssaal: Thron sehr hoch, am besten nur purpurverhüllte Kiste, herabhängende Füße von A und B müssen noch über dem Kopf des vor ihnen sitzenden Prinzen sein. Anordnung der Personen und Gegenstände streng symmetrisch (als Selbstzweck). XXIII
4. Akt: Zuerst wie 1. Akt; dann auf offener Bühne Verwandlung in Bild des 3. Aktes.

X Der Kutsche sollte man ansehen, daß sie aus Kürbis entstanden ist.



|  $\overset{\wedge}{\downarrow} \downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\overset{<}{\downarrow} \downarrow \downarrow \downarrow$  | usw. (scharfer, mechanisch klingender Rhythmus)

1. Schw. |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow -$  } |  $\downarrow \downarrow$  } } ||  
 wo ist bloß mein Lippenstift Nummer 7 sieben! }

2. Schw. |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow$  } } } ||  
 und wo ist mein Augenbrauenstift dunkelbraun zwei?

3. Schw. |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow$  } } ||  
 Tulpenrot, Geranienrot, Zylinderklammernrot, Lila!

|  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow$  } } } ||  
 Erdbeerrosa, Himbeerrosa, Stachelbeerrosa, weiß!

4. Schw. |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  
 Hellbraun hell, hellbraun mittel, hellbraun dunkel

|  $\downarrow \downarrow$  } } |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  
 mittelbraun, mittelbraun hell, mittelbraun mittel

|  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow$  } } } ||  
 mittelbraun dunkel, schwarz

5. Schw. |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  
 Nummer acht, Nummer neun, Nummer zehn, Nummer elf

|  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\overset{<}{\downarrow} \downarrow$  } } |  $\overset{<}{\downarrow}$  } } } |  $\overset{<}{\downarrow}$  } } } ||  $\rightarrow$  (ordoster)  
 Und die Nummer sieben fehlt! (Bumm!)

6. Schw. |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  } |  
 Dunkelbraun eins, dunkelbraun drei, dunkelbraun vier

|  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  $\overset{<}{\downarrow}$  } } } |  $\overset{<}{\downarrow}$  } } } |  
 dunkelbraun fünf, dunkelbraun zwei, fehlt!

|  $\overset{<}{\downarrow}$  } } } ||  
 (Bumm!)

Ap 1/2

↑ ↑ ↑ ↑ | ↑ ↑ ↑ ↑ | usw (Schropfgeläute)

1. Schw. | weißt du, wer ihn | weggenommen, |

2. Schw. | weißt du, wer ihn | weggetragen, |

3. Schw. 1+2 | weißt du, wer ihn | weg geklaut hat? } } } | ↑ } } } || (Bumm!)

1. Schw. | Die sos kleine, | 2. Schw. | die sos dumme, |

1. Schw. | die sos freche, | 2. Schw. | die sos krumme |

1. Schw. | unvor schräme | 2. Schw. | un ge wacke he |

3. Schw. 1+2 | Aschen puttel } } | ↑ } } } || (Bumm!)

④ kommt, Schwesternrhythmus klopft weiter, A. geht nach seinem Tempo, man muß merken, daß er ihr widerstrebt. Sie geht quer über die Bühne, knickt vor jeder Schwester, dazu Akzent im Klopfen. Dann:

1. Schw. | wo ist mein | Lippenstift? }

2. Schw. | wo ist mein | Augenbrauenstift? }

1+2 | wo rast du | unsere ganzen | Sachen hin ge | schlumpt? } } } ||

Ap. 1/3

(A) | ich ... (1. Schw) No, | wirds bald? } } |  
 (A) | ich ... (2. Schw) Nun | red schon! } } |  
 (Gr. 12) | geh sofort und | such uns unsre | Socken (ping) zu | sammeln! } } ||  
 (1. Schw) | geh! } } } | (2. Schw) | such! } } } | (1. Schw) | geh! } } } | (2. Schw) | such! } } } ||

(A) geht, sucht auf Tischen, Rhythmus. geht weiter:  
 Schwestern gucken ihr boshaft nach:

| ♪ ♪ ♪ ♪ | ♪ ♪ ♪ ♪ | usw.  
 (1. Schw) | Schau nur, wie sie | sich heut wieder | hergerichtet | hat! (ping) } } |  
 (2. Schw) | Schau nur, wie sie | sich heut wieder | hergerichtet | hat! (ping) } } |

(1. Schw) | Ihre Schütze! | (2. Schw) | ganz zerissen! |  
 (1. Schw) | und ihr Kleid! | (2. Schw) | voller Dreck! |  
 (1. Schw) | in den Strümpfen! | (2. Schw) | nichts als Löcher! |  
 (12) | sie vor kommt in | Dreck und Spack! } } ||

(Die Schwestern  
 faßen die betreffen-  
 den Kleidungs-  
 stücke an über  
 1. Schw. deutet  
 darauf, 2. Schw.  
 gibt theatralisch  
 entrichtet die  
 Antworten).



Ap. 1/4

1. Schw. |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\downarrow$  } } } ||  
 wasch dir deine | Hände, eh du | meinen Tisch an- | fapst!

2. Schw. |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $\downarrow$  } } } ||  
 wasch dir deine | Hände, eh du | ihren Tisch an- | fapst!

1. Schw. |  $\downarrow \downarrow$   $\downarrow \downarrow$  | ihre Schütze ..... usw siehe oben (Bl 1/3)  
 ..... bis "Spock!"

Austrufer: |  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$   $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$  |  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$   $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$  | (fanfarenartiger Klang)

|  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{d}}$   $\downarrow$   $\downarrow$   $\downarrow$  |  $d$   $d$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  |  $d$   $d$  |  
 Im Schlosse des | Königs | findet heute | Abend |

|  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{d}}$   $\downarrow \downarrow$  |  $d$   $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{d}}$  |  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$   $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$  |  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$   $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$  | .....  
 ein großer | Ball statt |  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$   $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$  |  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$   $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{\circ}}$  |

(wird zum Schluß hin immer leiser, er stirbt).

1. Schw. |  $\downarrow \downarrow$   $\downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  
 still mal, hast du | was gemerkt? }

2. Schw. |  $\downarrow \downarrow$   $\downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow \downarrow$  } |  
 still mal, hast du | was gehört? }

1+2 |  $\downarrow \downarrow$   $\downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow$   $\downarrow$  } |  $\downarrow$  }  $\downarrow \downarrow$  |  $\downarrow \downarrow$  } =  
 still mal, hat da | draus sein; nicht } | ver } was ge | rufen? }

1. Schw. |  $\downarrow$  |  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{d}}$   $\downarrow \downarrow$   $\downarrow$  |  $\downarrow \downarrow$  } (theatralisch)  
 wie | kann ich denn was | merken, (Pang) }

2. Schw. |  $\downarrow$  |  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{d}}$   $\downarrow \downarrow$   $\downarrow$  |  $\downarrow \downarrow$  }  
 wie | kann ich denn was | hören, }

1+2 |  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{d}}$   $\downarrow \downarrow$  |  $d$   $d$  |  $\downarrow \downarrow$   $\downarrow \downarrow$  |  $\overset{\leftarrow}{\underset{\leftarrow}{d}}$   $\downarrow$  } }  
 wann die Per | son da | immer solchen | Krach macht! }