

Legendenbildung im Puppenspiel?

Unter einer Legende versteht man nicht nur eine Alibiversion für ein Ereignis, sondern auch die Legende zu einer Person. Im Puppenspiel werden jedoch oft auch andere Begriffe verwandt – alle meinen jedoch im Grunde den kompletten Lebenslauf einer Figur.

Ein **Soziogramm** dient dazu, die Beziehungen zwischen Menschen untereinander (Paar, Gruppe, Klasse, Dorfgemeinschaft) graphisch darzustellen. Dafür werden Symbole verwendet, die verdeutlichen, wer durch wen Aufmerksamkeit auf sich zieht, wer in ein oder mehrseitigen Beziehungen steht, wer sich wem zu – oder abwendet, also positive oder negative Beziehungen hat. Im Puppenspiel soll das Soziogramm bestimmen, wer auf der Bühne mit wem und warum eine Beziehung eingeht, wie die Figuren zueinander stehen (Zu- oder Abwendung) untereinander in Kontakt treten. Mit den „Wie-Fragen“ können diese Beziehungen geklärt werden, denn jede Figur muss zu jeder Zeit genau wissen, warum sie auf der Bühne ist und was sie dort macht!

Die **Charakterkunde** (Charakterlogie) befasst sich mit den Erscheinungsformen des menschlichen Charakters, dem Nachweis diverser Charaktertypen und deren Entwicklung. Im Puppenspiel müssen auch die Figuren einen klar definierten Charakter, bzw. klar umrissene haben, denn das Publikum will klar umrissene Typen erkennen können. Habitus und Sprache, Marotten oder Bewegungen sollten einzigartig sein - nur so wirkt jede Figur authentisch.

Eine **Biographie** umfasst alle wichtigen Daten und Ereignisse einer Person. Wann ist sie geboren, wer sind ihre Eltern (wie alt, Berufe, Hobbys?), Geschwister (jünger, älter, Namen, Bruder, Schwester?), Familienstand (verh., ledig, geschieden?) , welche Schulbildung (Lieblingsfächer, wie heißt die Schule/Lehrerin), welche Freunde hat sie, gibt es Haustiere, welche Ausbildung (macht) hat sie, wo wohnt (Sozialumfeld) sie, welche herausragenden Ereignisse gab es, welche Fähigkeiten, Probleme hat sie – es ist praktisch ein sehr ausführlicher Lebenslauf. Eine derartige Legende benötigt auch jede Figur in einem Puppenstück. Zusätzlich wird die Figur mit der für sie typischen Stimme/Sprechweise belegt, ebenso mit den für ihren Charakter typischen Emotionen. Jeder Spieler muss zu jeder Zeit alles (Backgroundwissen) über seine Figur wissen, sonst kann er nicht sicher in der jeweiligen Rolle agieren. Er denkt, fühlt und handelt wie seine Figur und bildet eine Einheit mit ihr. Innerhalb der Rolle führt er nicht nur die Figur – **er ist die Figur!** Nur er gibt diesem mit Stoff ummanteltem Kopf das Leben! Dennoch "schlüdern" viele Puppenführer und glauben eine Figurenlegende sei entbehrlich, sei nur unnötige Arbeit.

Die Wichtigkeit einer derart intensiven Legende wird erst deutlich, wenn ein Spieler innerhalb eines Stückes mehrere Figuren hintereinander führen muss oder gar zwei Figuren gleichzeitig spielt. Innerhalb der schnellen Wechsel durch Dialoge der Figuren untereinander muss der Spieler sehr schnell von der einen zur anderen Rolle springen können und sofort sicher in ihr sein – sonst kommt es zu Irritationen (die Figur ist für das Publikum nicht klar, das Spiel verwischt, oder die Stimmen verschieben sich gar) und das Spiel erfordert eine derart hohe Konzentrationsleistung, dass es zu Lasten von Puppenführung, Spielraumausnutzung oder dem Abliefern von klaren Bildern geht. Qualität im Puppenspiel erfordert von jedem Spieler/ Team einen hohen Input im Vorfeld – erst dadurch kann auch ein hoher Output erfolgen und das Publikum wird dem Spiel gern zusehen!