

Von der Idee zum Puppenstück!

Am Anfang steht fast immer die Idee, bisweilen ergibt sich die Notwendigkeit für ein neues Stück aber auch aufgrund eines Auftrages (durch Vorgesetzte) oder aufgrund der Erfordernis, ein neues Thema zu bearbeiten. Bevor man sich nun hinsetzt und einfach einen seitenlangen Text munter drauflos schreibt oder innerhalb von 3 Tagen ein Stück „improvisiert“ weil die Behörde schon eine Pressemitteilung herausgegeben hat, sollte man ein paar Qualitätsaspekte berücksichtigen: Geprüft werden muss zunächst:

- Wann soll das Stück gespielt werden?
- Für wen soll das Stück konzipiert werden?
- Was soll mit dem Stück erreicht werden?
- Passen Bühne und Figuren zum Stück?
- Kann das Stück einer anderen Bühne modifiziert werden?

Hieraus ergeben sich die nachfolgenden Aspekte, die zwingend zu beachten sind:

- Zielgruppe, Alter, Zuschauerzahl, Vorwissen zum Thema
- Spielort/Spielform, Bühnenform, Bühnengröße, Raum
- Anzahl der SpielerInnen
- Thema , Anzahl der Lernziele (Feinziele), Transferfrage, Zielsetzung
- Figurenart, Figurenanzahl, Figurengröße; Bühne
- Kulisse/n, Requisiten, Technik, Musikuntermalung, Musiktitel (auf GEMA achten!)

Es führt zu Konflikten, wenn sich in einem Puppenspielerteam nur ein Mitglied berufen fühlt ein neues Stück zu konzipieren und nach der Ergebnis-Präsentation die gemeinsame Umsetzung erfolgen soll. Mit einem Stück muss sich jedes Teammitglied identifizieren können, zudem kann nicht jede Rolle von jedem Spieler übernommen werden. Besser ist eine gemeinsame Ideensammlung, eine gemeinsame Grobkonzeption (Zielsetzung überlegen, Stücklänge festlegen, Anzahl der Puppen bestimmen, Rollenübernahme klären, Charakter der Figuren durch jeweiligen Spieler festlegen, usw.) und erst nachdem ein Konsens hergestellt wurde, kann ein Drehbuchentwurf mit Dialoganteilen allein durch eine Person gefertigt werden. Die Überprüfung, Korrektur, Textüberarbeitung und Modifikation muss aber wieder als eine Teamaufgabe möglich sein. Eine aktive Teilnahme fördert sowohl die Motivation als auch die Spielfreude und dies ist für die spätere Präsentation von großer Bedeutung!

Der Anfang eines Puppenstückes ist immer das Schwerste – entweder man gewinnt die Zuschauer in den ersten Spielminuten – oder man hat sie für immer verloren! Auch Puppenbühnen sind als Figurentheater auf das Publikum angewiesen, daher sollte man bedenken:

„Ist es (das Publikum) *einmal im Theater, kann es sich nicht zu einem besseren steigern, als es ist. In gewissem Sinne gibt es nichts, was ein Zuschauer wirklich tun kann. Und doch herrscht hier ein Widerspruch, der nicht übersehen werden darf, denn von ihm (dem Publikum) hängt alles ab!*“ (Brook, 1983)

Insofern kommt der Hinführung (Einleitung) eine hohe Bedeutung zu. Hier soll die Aufmerksamkeit der Zielgruppe geweckt werden, bereits hier muss man neugierig machen (schon mit dem Titel) und sich überlegen, in welcher Funktion man den Erstkontakt zum Publikum aufnimmt: Als Spieler, über eine Puppe, als Moderator, als Kommentator oder als Polizist? Entscheidend für den Kontakt ist auch, ob man den statischen Mittelpunkt (mittig vor der Bühne) oder den dynamischen Punkt (seitlich) einnimmt, von welchem man einen besseren Kontakt zum Publikum hat. Dies bedeutet, dass man nicht nur die Standorte und Laufwege der Figuren im Bühnenraum festlegen muss, sondern auch Auf- und Abgänge/Standorte der Spieler. Wenn z.B. im Boden ein Loch ist (war) dann kann, wenn kein Kulissenwechsel erfolgt, auch später niemand dort gehen/stehen! Gerade Kinder merken sich die Raumaufteilung in der Spielfläche sehr gut! Die Choreografie sollte daher ein fester Bestandteil im Drehbuch sein!

Ebenso entscheidend wie die Szenengestaltung (Dramaturgie) ist die Puppenführung. Eine Puppe ist die dritte Dimension – sie lebt in Zeit und Raum. Der Spieler muss sich in die Puppe hineindenken (ihr eine Biografie geben), er muss in ihr leben (Charakterfest sein) und soll seinen Blick nicht von der Figur abwenden. Die Föhlung zur Rolle darf nie verloren gehen, sonst wird die Puppe statisch und stirbt den „kleinen Tod“! Beim Einsatz von Stimme (Modulation, Sprechgeschwindigkeit, Lautstärke) gilt der Grundsatz: *„Alles was man spielen kann, alles was der Zuschauer sehen kann, muss nicht zusätzlich sprachlich verstärkt werden!“* Ebenso sollte das Ausspielen der Sequenzen berücksichtigt werden. Tempowechsel, das Bilden von Paaren und Gruppen, Aktion und Reaktion machen das Spiel "sehenswert". Zu lange Monologe/Dialoge mit statischen Figuren lassen es zu einem (langweiligen) Hörspiel werden! Ein Puppenspiel soll Bilder liefern und die Zuschauer Situationen stellvertretend miterleben lassen.

Der Einsatz von Technik, Bühnenbildern und Requisiten sollte nicht zum Selbstzweck verkommen. Zu viele Requisiten oder zu pompöse Bühnenbilder erschweren dem Zuschauer die Figurenwahrnehmung. Der Blick soll auf die Puppen gelenkt werden damit der Stück nicht durch unnötige Interferenzen zu einer Höchstkonzentrationsleistung wird. Nur was spielentscheidend ist, was wirklich zum Verständnis oder Erfolg des Stückes beiträgt sollte Verwendung finden. Ein Auto ist immer nur ein Requisit – es gehört praktisch zur Kulisse. Man sollte es nicht zu sehr betonen und nicht zu viel damit hantieren. Dennoch gehören auch technische Hilfsmittel (Licht) oder Musikeinspielungen fest zum Bestandteil in einem Drehbuch.

Eingeübt wird das Präventions-Stück, indem zunächst einzelne Szenarien „stimmig“ gespielt werden. Voraussetzung ist natürlich eine sichere Figurenbiografie seitens der PuppenführerInnen und die Textsicherheit. Ein Storyboard liefert hier gute Dienste. Eine Videoaufzeichnung ersetzt die meist fehlende Regie und lässt eine gemeinsame Auswertung (Auf- und Abgänge, Figurenführung, Raumausnutzung, Zeitansatz, Sprache) zu. Nach und nach werden die einzelnen Szenen zu einem Gesamtstück zusammengesetzt und das Stück wird mehrmals kompakt geübt. Eine Präsentation vor einer „Null-Gruppe“ testet vorab die Wirkung beim Publikum und gibt die Chance zur Modifikation, falls die gewünschte Wirkung oder Zielsetzung nicht erreicht wurde. Erst wenn das Spielerteam das Stück sicher beherrscht, sollte man auf Tournee gehen. Dies kann nicht nur allein eine Frage der Wertschätzung gegenüber der Zielgruppe sein, sondern muss auch Bestandteil des Qualitätsmanagements der Behörde sein! Ich kenne keine professionelle Bühne, die „mal

eben“ per Crash-Kurs ein neues Stück produziert, sofort die Presse informiert und erst die Aufführungen als Gelegenheit zum Üben nutzt, um irgendwann ein gutes Spiel zu zeigen. Grundsätzlich gehört zu einem guten Stück auch ein gutes Storyboard, denn danach richtet sich alles aus. Und ohne ausreichende Vorbereitung kann höchstens ein mittelmäßiges Spiel als Output herauskommen und dies sollte nicht die polizeiliche Zielsetzung sein.

Langfristig gesehen wird keine Puppenbühne Bestand haben, wenn 30 Jahre lang das gleiche Stück gespielt wird (Routine und Monotonie gehen immer zu Lasten der Spielfreude und der Qualität) oder die SpielerInnen werden ein höchstens mittelmäßiges Spiel abliefern. Wer nicht kritikfähig oder innovativ ist, der sollte sich nicht der Methode Puppenspiel als Wirkungsmittel bedienen. Sicher gibt es auch bei den professionellen Bühnen schlechte oder mittelmäßige Spieler aber die meisten Puppenführer haben einen hohen Qualitätsanspruch. Vorgesetzte sollten daher eine vernünftige Aus- und Fortbildung der Puppenführer ebenso als Qualitätsmerkmal ansehen, wie die regelmäßige Reflektion ihrer Mitarbeiter/Bühne und fortbildungsresistente oder unflexible Bühnenmitglieder notfalls per Weisung zu mehr Qualität anhalten. Mitunter müssen auch Personalentscheidungen getroffen werden, denn Puppenspieler befinden sich nicht in einer „Neigungsgruppen“-Organisationseinheit für „freischaffende“ Künstler. Zudem schadet schlechtes Spiel der ganzen Innung. Der Umgang mit dem Medium Puppe ist ein Lehrberuf und gute Qualität ist immer die größte Wertschätzung die man dem Publikum entgegen bringen kann!