

# Zuspitzung und Übertreibung

Workshop von Jasper Brandis am 24.03.12 auf dem Kongress „Lebenswelten (de-)konstruieren“

Es geht um einige Ansätze, Geschichten der Schüler für die Bühne zu vergrößern und dadurch „geschützt“ für eine Aufführung einsetzen zu können.

## - Die Geschichte aus dem Alltag

### ○ Woher kommt das „Material“?

Um Geschichten bei den Schülern einzusammeln, hat sicher jeder seine eigene Methode. Aus eigener Erfahrung glaube ich, dass es wichtig ist, den thematischen Bereich vorher sehr sorgfältig abzustecken. Fasst man ihn zu eng, würgt man vieles ab, zu weit gefasst führt er dazu, dass das Material hinterher nicht miteinander zu kombinieren ist.

### ○ Nicht originell

Beim Sammeln der Geschichten sollte man darauf achten, dass so wenig Originalitätsdruck wie möglich entsteht. Ein Mittel kann sein, eine einfache selbsterlebte Geschichte beizusteuern.

### ○ So viel Lebenswelt wie möglich

Achtet darauf, dass die Geschichte selber tatsächlich einen Bezug zu den Lebenswelten der Schüler hat. Die Basiserzählung sollte noch nicht so viele Klischees enthalten.

### ○ Man muss abschätzen, ob die Überzeichnung emotional möglich ist

Wenn man, wie wir, mit dem Material spielerisch umgehen möchte, ist es wichtig, dass man dabei nicht mit den Gefühlen des Erzählers / der Erzählerin spielt. Es ist möglich, auch sehr ernste Themen auf diese Weise anzufassen, aber man muss das im Einzelfall vorher genau abschätzen.

## - Felder für Zuspitzung und Übertreibung

### ○ Die Form

Ein einfaches Mittel, erst mal in eine Verfremdung und eine einfache Überhöhung zu kommen, ist es, an der äußeren Darstellungsform zu schrauben.

z.B.:

- Zeitlupe
- Zeitraffer
- Musik
- Stimme
- Sprache

- Der Inhalt

Man kann jede Geschichte, jede Situation verstärken, indem man an einem oder mehreren Elementen etwas verändert. Man sollte aber darauf achten, dass man nie an allen Hebeln gleichzeitig ansetzt, sonst verliert man den Rahmen der Erzählung.

- Überzeichnung eines oder mehrerer Charaktere

Zunächst wird man wohl bei den Charakteren ansetzen. Aus der „schimpfenden Mutter“ kann eine auf Hochtouren laufende Dampfmaschine, aus dem nervigen Bruder ein Hamster im Hamsterrad werden. Der träge Verkäufer im Supermarkt ist ein riesiger Dinosaurier, usw.. Wichtig auch hier: Nicht an allen Figuren schrauben, im Zentrum brauche ich die „normale“ Figur, von der aus die Übertreibung zu verstehen ist.

- Überzeichnung der Grundsituation

Statt an den Figuren kann ich aber auch an der Situation entscheidende Veränderungen vornehmen. In einem Beispiel streitet sich die Mutter mit ihrer Tochter über ein unaufgeräumtes Zimmer. Die Übertreibung könnte darin bestehen, dass beide sehr unterschiedlich mit den herumliegenden Dingen umgehen. Für die Tochter müsste jedes Ding fast auf heilige Weise am richtigen Platz liegen, während die Mutter physische Abneigung empfindet, auch nur eines davon zu berühren.

- Absurde Reibung mit dem Ort

Schließlich ist es möglich, eine Szene deutlich sichtbar zu machen, indem man sie an den „falschen“ Ort verlegt. Ein Liebesgeständnis findet vor einem Presslufthammer statt, einem intimen Geständnis folgt donnernder Fernsehapplaus, etc.

- Das Genre

Sehr gut geeignet ist das Spiel mit Filmgenres, also filmischen Klischees. Erstens greift man bei der Präsentation auf einen hohen Widererkennungseffekt zurück, und zweitens bei der Arbeit auf einen fast unerschöpflichen Fundus filmischer Zitate.

- Das falsche Genre

Naheliegender ist natürlich, eine Szene in das falsche Genre zu verpflanzen, also etwa eine einfache Begegnung an der Bushaltestelle zum Psychothriller zu stilisieren.

- Der innere Film

Etwas anspruchsvoller ist es für die Spieler, eine Szene nicht zu ironisieren, oder absurd zu verdrehen, sondern sie zu vergrößern, indem man sich vorstellt, wie die nachträgliche Verfilmung aussehen würde, wenn sich Hollywood der Sache angenommen hätte.

- Das Klischee

Abschließend noch ein Plädoyer für das Klischee: Keine Angst vor den Stereotypen. Wenn man sie als solche sichtbar macht, sind sie sehr gute und wichtige Bestandteile einer Erzählung und schaffen oft mehr „Tiefe“, als wenn man immer versucht, sie zu umgehen.