

U.B. Wudtik

Guter Rat? Ist teuer.

...frei nach J.P. Hebel's „Seltsamer Spazierritt“

Ein Lachspiel, das (fast) ohne Textlernen auskommt. Alle Darsteller bleiben durchweg am Geschehen beteiligt.

Und so geht die Geschichte:

„Ein Mann reitet auf seinem Esel nach Haus und lässt seinen Buben zu Fuß nebenher laufen. Kommt ein Wanderer und sagt: „Das ist nicht recht, Vater, dass Ihr reitet und lasst euern Sohn laufen; Ihr habt stärkere Glieder.“ Da stieg der Vater vom Esel herab und ließ den Sohn reiten. Kommt wieder ein Wandersmann und sagt: „Das ist nicht recht, Bursche, dass du reitest und lässtest deinen Vater zu Fuß gehen. Du hast jüngere Beine.“ Da saßen beide auf und ritten eine Strecke. Kommt ein dritter Wandersmann und sagt: „Was ist das für ein Unverstand, zwei Kerle auf einem schwachen Tiere? Sollte man nicht einen Stock nehmen und euch beide hinab jagen?“ Da stiegen beide ab und gingen selbdrift zu Fuß, rechts und links der Vater und Sohn und in der Mitte der Esel. Kommt ein vierter Wandersmann und sagt: „Ihr seid drei kuriose Gesellen. Ist's nicht genug, wenn zwei zu Fuß gehen? Geht's nicht leichter, wenn einer von euch reitet?“ Da band der Vater dem Esel die vorderen Beine zusammen und der Sohn band ihm die hinteren Beine zusammen, sie zogen einen starken Baumpfahl durch, der an der Straße stand, und trugen den Esel auf der Achsel heim.“

BV 088 / Regiebuch

IMPULS-THEATER-VERLAG

Postfach 1147, 82141 Planegg

Tel.: 089/ 859 75 77; Fax: 089/ 859 30 44

PERSONEN:

Komödiantengruppe mit:

Direktor

zehn Komödianten oder mehr, darunter:

Kleinste/r

Eine/r

Andere/r

Sie spielen auch die Rollen:

der Vater

die Tochter

der Esel

der/die Aufbrausende

der/die Müde

der/die Traurige

der/die Lustige

der Besänftiger

ORT/ DEKORATION:

Leere Bühne, ‚geschmückt‘ von den Darstellern, die sie rechts- und linksseitig säumen.

Requisiten:

Dickes, langes Seil; großer Kostüm- & Requisitenkorb; Hocker; eine Brezel

SPIELALTER:

ca. 8-10/12 Jahre

SPIELDAUER:

ca. 20-30 Minuten

WAS NOCH?

Nicht auf dem Esel reiten - über und mit ihm laufen!

Bemerkungen zur Regie möge man als unverbindliche Anregungen betrachten.

FEEDBACK? JA!

zum Verlag: info@buschfunk.de; www.buschfunk.de

1. Szene

Aufmarsch der Komödianten

Die Spieler haben sich, teilweise schon geschminkt und kostümiert, der Größe nach hintereinander aufgestellt, sind aber vom Publikum noch nicht zu sehen. Kostüme und Requisiten sind bunt, von zerschlossenen Fetzen über verblichene Eleganz bis zum Sonntagsanzug, aber jetzt noch nicht komplett, der Rest befindet sich im Korb. Auf den Schultern halten sie ein sehr langes und sehr dickes Seil.

Direktor:

Und - links - und rechts - und links zwei drei vier...

Alle:

...links und rechts und links und rechts...

(Das Schrittgeräusch, genau im Rhythmus, wird immer lauter; die Komödianten marschieren auf die Spielfläche, der Direktor wie ein Dompteur neben ihnen. Am Ende des Seiles, noch lange nicht zu sehen, hängt - gar auf einem Wägelchen - ein großer Korb oder eine große Kiste, evtl. bunt bemalt. Sachen hängen, noch undefinierbar, heraus, der Deckel ist geschlossen. Die Spieler marschieren diagonal über die Spielfläche. Wenn die Komödiantenbande am geeigneten Platz angekommen ist, stoppt der Direktor den Einzug.)

Direktor:

Ganze Abtaaaaaailung (Pause) Halt! - Saaaaaaail (Pause) Ab!
(Alle nehmen das Seil von der Schulter und halten es auf der dem Publikum zugewandten Seite an der Hüfte.)

Direktor:

Liiiiiiinks (bzw. rääääächts – (Pause) Um!

(Alle stehen mit dem Gesicht zum Publikum, das Seil nun vor dem Bauch. Ja, da herrschen vorläufig noch Zucht und Ordnung, vorläufig jedenfalls! Der Direktor erklimmt einen Hocker. Von hier kommandiert er, sich wie ein aufgeblasener Gockel drehend und wendend, ohne indes zum Seilende zurückzuschauen.)

Direktor:

Uuuuuund - hau! Uuuuuund - ruck!

Und - hau! Und - ruck!

Und - hau! Und - ruck! ...

(Alle ziehen nun, hau - (ohne „und“) ruck schreiend und stöhnend, rhythmisch und mit großer pantomimischer Bewegung am Seil. Zwischen das „Hau“ und das „Ruck“ schmettert der Direktor sein anfeuerndes „Und“. Wenn die Kinder das Seil beim Ziehen durch die Hände gleiten lassen, kommt der Korb noch lange nicht; ist er zu sehen, so wirkt es ganz unerklärlich, dass die Hände mit jedem Hau-Ruck ein großes Stück ziehen, der Korb aber nur ein kleines Stückchen näher kommt. Schließlich wird das Tempo beschleunigt, das Seil rutscht nicht mehr durch die Hände. Danach greifen die Hände im doppelten Rhythmus der Körperbewegung nach, wodurch nun der Korb schneller, als die Ziehbewegung das andeutet, herankommt. Endlich wird der Korb am hinteren Bühnenrand sichtbar. Der Direktor steht mit dem Rücken zum Korb auf seinem Hocker. Der hinterste und größte Spieler lässt das Seil los und geht, verwundert, staunend, neugierig, vorsichtig zum Korb zurück, danach der nächste Spieler usw., bis schließlich nur noch der Kleinste zieht und abwechselnd mit dem Direktor schreit. Er stoppt schließlich den Hau-Ruck-Ruf und die Bewegung, bleibt aber zunächst noch an seinem Platz. Der Korb hat inzwischen die Bühnenmitte erreicht.)

Direktor: (vergeblich anfeuernd)

Und! Und! (verärgert) Undundundund!

Kleinste/r: (beachtet ihn nicht, bestaunt den Korb)

Ui, schööööööööööön!!!!

(Alle Spieler, nur nicht der Direktor, stehen um den Korb, bewundern, bestaunen ihn, betrachten seine Unterseite usw. Der Direktor dreht sich, als ihm der Kleinste davonläuft, indigniert um, entdeckt nun ebenfalls den Korb, staunt, als hätte sich ein Wunder vollzogen, steigt vom Hocker, geht hin, schiebt wie Superman die Spieler

auseinander, streift sich die Ärmel zurück und öffnet mit Kraft und Geschick den Deckel. Alle bewundern den Inhalt, den die Zuschauer aber noch nicht sehen.)

Direktor:

Aaaaaaaaaaauauf (Pause) Geht's!

(Alle stürzen sich mit lautem Geschrei auf den Inhalt. Stücke fliegen durch die Luft, die Komödianten ziehen sich an, vervollständigen ihre Schminke, verpassen sich mit Farbe auf dem Finger ein blaues Auge, eine rote Wangen usw. Eine versäumt sich beim sorgfältigen Nachziehen von Lippen oder Augenbrauen. Sie findet schließlich, im Korb kopfüber verschwindend, lediglich die zappelnden Beine bleiben sichtbar, nur noch ein winzig kleines Spitzentüchlein, mit dem sie ab sofort immerfort tändelt. Die Requisiten werden zusammengesucht.)

Alle: (schreien durcheinander)

Ah! Oh! Mensch Meier! Toll! Spitze! Das ist für dich! 3-2-1 meins! (usw.)

(Der Direktor steht inzwischen, das kindliche Treiben belächelnd, etwas abseits. Allmählich stellen sich alle in einem Halbkreis mit Gesicht zum Publikum auf. Plötzlich reißt es den Direktor: Er hat „seinen“ Hut entdeckt, geht hin, nimmt ihn dem Spieler, der das, gottergeben wie das Kalb den Donner, über sich ergehen lässt, andächtig vom Kopf, beult ihn aus, will ihn wie eine Krone aufsetzen, entdeckt noch ein Stäubchen, will es sanft, dann kräftig wegblasen, schnippt es schließlich mit dem Finger weg, setzt den Hut ehrfürchtig auf, erhält von einem devoten Spieler ein feines, grellfarbenedes, duftendes Halstüchlein und verkündet mit großer theatralischer Geste:)

Direktor:

So. (Pause) Jetzt können wir (bedeutungsvolle Pause) Theater spielen.

Alle: (jubeln begeistert)

Hurra! Juchhu! Bravo!

Direktor: (steht fest auf dem hinteren Bein, das Spielbein vorne, es ist locker auf die Zehen gesetzt) Spielen wir (Pause, alle lauschen) ein Stück (Pause) von (große Pause; eine elegante, nach oben drehende Handbewegung) Schiller?

Alle: (murren lustlos)

Mmmmmmm.

Direktor: (ist etwas enttäuscht, dann preist er lächelnd an)

Oder - (Pause)

(Alle kommen gespannt etwas näher.)

Direktor:

- ein schönööönes Stück (Pause) von (bedeutsame Pause)

(Der Direktor steht jetzt selbstsicher auf dem vorderen Bein, das Spielbein ist hinten. Die Heldenbrust ist stolz gebläht. Er hebt selbstbewusst und überzeugend die Hand, alle atmen begeistert ein:)

Direktor:

Goethe? (ganz süßes, langes ö!)

Alle: (lauter als vorher)

Buuuuh!

(Die tatkräftige, siegessichere Pose des Direktors bricht zusammen. Nach kurzem Besinnen lockt er, schmeichelnd süß, dabei die Hände vergnüglich reiben, die Schultern wie zum Kichern hochgezogen:)

Direktor:

Oder vielleicht etwas gaaaaaaaanz Großartiges? - (alle lauschen) - Etwas gaaaaaaaanz ganzganz Berühmtes? (Hoch- und noch höhere Spannung) Etwas (Pause) von (schüttelt den Oberkörper) Schacke (stößt den Arm wie eine Lanze vor) Schopenhare?

Alle: (gehen drohend, erst langsam, dann rascher, auf den Direktor zu) Nöhööö! Ätzend! Bäh! (usw.)

Direktor: (stampft wütend mit dem Fuß auf, wodurch alle augenblicklich in ihrer Bewegung erstarren; er springt auf den Hocker,

reckt verzweifelt die Fäuste zum Himmel) Ja, was wollt ihr denn?

(Allgemeine Ratlosigkeit.)

Was gefällt euch denn?

(Betretenes Achselzucken aller.)

(zu einem) Weißt du einen guten Rat?

Eine/r: *(windet sich verlegen)*

Guter Rat?

Direktor: *(bitter und spöttisch zu einem anderen)*

Weißt du wenigstens einen schlechten Rat?

Andere/r: *(sehr verlegen, mit dem schlechten Gewissen eines Dackels)* Schlechter Rat?

Direktor: *(resigniert)*

Jaja! Guter Rat ist teuer!

Eine/r: *(tritt strahlend vor den Direktor)*

Ja! Guter Rat ist teuer!

(Alle tanzen um den verblüfften Direktor, holen dabei aus dem Korb einen Schirm oder Stock für ihn; der Direktor grüßt damit und mit dem Hut elegant und weltmännisch. Einen Moment zieht er so alle Aufmerksamkeit auf sich. Während des Tanzens und des Trubels schreien alle, begeistert und, mit Hauptakzent auf ö, im Rhythmus:)

Alle:

Guter Rat ist teuöööör! - Guter Rat ist teuöööör! ...

Direktor:

Ja, was, was habt, was habt ihr denn? *(eindringlicher)* Was habt ihr denn?

(Er kann sich erst durchsetzen, wenn alle erschöpft im Halbkreis stehen.)

Direktor:

Was habt ihr denn?

Eine/r:

Das Stück.

Direktor:

Hä?

Andere/r:

Wir haben das Stück!

Direktor:

Was denn, welches Stück?

Alle:

Unser Stück heißt: Gu - ter - Rat - ist - teuer!

Direktor: *(verstaut nun das Seil im Korb)*

O. K. Alles klar. - Also dann: Toooi, toooooooi, toi!

Alle: *(spucken sich gegenseitig über die linke Schulter)*

Toi, toi, toi!

Direktor:

Du spielst...

(Er teilt, entsprechend den Kostümen, die Rollen zu. Jeder Aufgerufene tritt aus der Reihe nach vorne, zunächst noch ganz natürlich oder konträr zu seiner neuen Rolle; dann, an der Rampe entlang und nach hinten zum Auftritt gehend, verwandeln sich die Spieler in die darzustellende Gestalt.)

Direktor:

...einen Vater, der Rheuma hat.

...seine Tochter, die mit ihm spaziergehen möchte.

...einen Esel: störrisch, hinterhältig. Und überhaupt ganz hunds-gemein.

...einen aufbrausenden Wanderer.

...einen müden Wanderer.

...einen traurigen Wanderer.

...einen lustigen Wanderer.

(Je nach Spielerzahl kommen noch weitere Rollen dazu, etwa: Jogger, die im Vorbeitraben das Vater-Tochter-Esel - Dreigespann bzw. die Wanderer erstaunt beäugen, dabei nicht auf den Weg achten, immer wieder, jedesmal müder, vorbeikommen, schließlich

zusammenbrechen und vom Direktor „beseitigt“ werden; ausrufende Eisverkäufer oder sonstige fliegende Händler; ein alter Mann, der den Kopf schüttelt und die Welt nicht mehr versteht; feine Damen; Handwerker (Bäcker, Metzger mit Schwein, Kaminkehrer); ein Liebespaar, ein ebenso weltentrückter stolpernder Säufer; singende Pfadfinder; Lehrerin mit Klasse; Kindergartengruppe usw.

Wenn sich alle Teilnehmer in die Rollen verwandelt haben und am Ort ihres Auftritts befinden, beginnt das Theater im Theater.)

2. Szene

Tochter und Vater

Die erste Szene war teilweise recht laut und turbulent, aber auch mehrmals durch stille Ruhepunkte rhythmisch unterteilt. Die zweite ist leise, fast vollständig Pantomime, sozusagen die Inversion der ersten. Nur gelegentlich hört man ein Schnarchen, einen Ruf des Erschreckens, ein Eselsgeschrei, ein schmerzdurchtränktes Aaaa-auuuuuuuuuuu! Jede Gebärde wird bewusst, stilisiert, unmissverständlich ausagiert.

Die Tochter kommt herein, betrachtet die warm scheinende Sonne. Sie erzählt dem Publikum pantomimisch, dass sie mit dem Vater - „er und ich, wir beide“ - bei diesem schönen Wetter spazieren gehen will.

Die Tochter läuft zum Vater. Da sieht sie, dass dieser, auf dem Hocker sitzend, schläft. Der Oberkörper des Vaters bewegt sich mit jedem Ausatmen mehr nach vorne, beim Einatmen richtet er sich nur etwas auf: Der Vater droht herunterzukippen, die Tochter will ihm helfen, der Vater fängt sich im Schlaf jedoch noch selbst.

Sie möchte den Vater wecken, geht zu ihm, zögert, ist unsicher, was sie tun soll, geht etwas zurück. Dann spricht sie sich Mut zu, ihn zu wecken, tritt wieder näher an den Vater heran, streckt die Hand aus, die langsamer wird, je näher sie der Schulter des Vaters kommt. Die Hand verweilt in kurzem Abstand. Da schnarcht der Vater plötzlich laut auf. Die Tochter springt mit erschrecktem Aufschrei zurück, der Vater schläft weiter. Sie unternimmt einen zweiten Versuch, streckt die Hand langsam und dann schneller vor, stoppt kurz und gibt dann dem Vater an der Schulter einen Schubs. Der Vater kippt zur Seite, hält sich knapp auf dem Hocker, die Tochter läuft herum, hält die Hände stütz- und auffangbereit, wartet, Vater kippt nicht. Sie richtet ihn vorsichtig auf.

Die Tochter denkt nach, hat den Einfall: sie klopft von der Seite, dazu in Hocke gehend, auf des Vaters Knie. Der Vater erwacht, schaut benommen geradeaus, sucht den Störenfried auf der falschen Seite, sucht, das Gesicht senkend, unten, wendet sich dann mit steifem Genick, sieht die Beine der Tochter, blickt hoch, dabei Kopf und Wirbelsäule aufrichtend, erkennt sie, lacht sie väterlich an.

Die Tochter pantomimisch: „Schau, die Sonne, wie schön die am Himmel lacht! Wie warm sie herunter scheint. Du, lieber Vater, und ich, wir beide, wir könnten spazieren gehen. Ja?“

Der Vater verzieht leidend das Gesicht, pantomimisch: „O je! Meine Füße, die tun mir halt gar so weh! Und der Ischias, der mich heute wieder plagt! Und erst recht mein Knie, ich weiß nicht, was mit dem heute ist.“

Die Tochter ist traurig und enttäuscht. Da schreit im Hintergrund, kläglich wie eine rostige Gießkanne, der Esel. Sie empfängt eine erfreulich kreative Idee, die sie lachend dem Vater beibringt: „Du steigst auf den Esel (neben der Eselohren, die er an seinem Kopf zeigt, äußert er ein menschlich-vokalisch ziemlich reines, allerdings uneseliges I-A), du reitest gemächlich und kannst in die Gegend gucken, während ich nebenher zu Fuß gehe.“ Dazu kann der Vater, nach einigem Hin und Her, sich schließlich entschließen: „Ja, ich reite, du gehst; so möcht' das wohl geh'n.“

Die Tochter holt den Esel - ein mühsames Unternehmen. Sie zieht, sie schiebt. Das widerspenstige Tier, wenn es siegt, schreit hämisch sein markerschütterndes I-A, wenn es besiegt ist, das kläg-

lichste I-A in die böse Welt hinaus. Der Vater will, trotz Gicht und steifer Beine, von der Seite aufsteigen, es misslingt zweimal. Mit Hilfe des Hockers - eine neue Idee - versucht er es von hinten, fällt zurück, sitzt wieder auf seinem Hocker. Das hinterhältige Vieh fällt ebenfalls zurück auf die Hinterhand und auf des Vaters Schoß. Es schreien der Vater ein fürchterlich lautes Auuuuuuu, der Esel ein ganz gemein schadenfrohes I-A. Endlich gelingt der Aufstieg. Selbstverständlich reitet der Reiter nicht, sondern geht über dem Esel. Der seltsame Spazierritt beginnt. Der Esel kann die Wanderer und Passanten gelegentlich in einer Fach- oder Fremdsprache kommentieren.

Der Weg führt zur einen Seite der Bühne, dann in die Gegenrichtung und wieder halb zurück. In der Mitte der Bühne erleben sie die Begegnung mit einem aufbrausenden Zeitgenossen.

3. Szene

Der Aufbrausende

Der aufbrausende Wanderer ist bewaffnet mit einem erschrecklichen Prügel. Sein Gesicht zeugt unmissverständlich von den rauen Stürmen und harten Händeln seines bewegten Lebens: Es ist nach zahlreichen Begegnungen von den Folgen seines Temperaments geziert mit Pflaster, Narbe und blauem Auge. Auf dem verbeulten Hut wippt aggressiv eine geknickte Feder. Ein Ärmel ist zerrissen, der Stoff hängt herunter, der Arm steckt nur noch im Futter. Dieser bedrohliche Zeitgenosse kommt - jeder hört und sieht, was die Glock' geschlagen - den friedlichen Wanderern entgegen. Er wird während des Ablaufes seiner Tirade, die in Mundart noch viel besser wirkt, immer lauter, droht mit dem Prügel, stampft damit auf den Boden, dass Wanderer und Esel ihre Füße in Sicherheit bringen zu müssen glauben. Vater und Tochter hören zu, erstaunt, erschrocken und schließlich überzeugt von des anderen Meinung. Nach obiger Pantomime folgt also folgender Monolog:

Der Aufbrausende:

Ja, was muss' ich denn da sehen? Ja, du alter Kerl, du hockst da auf dem Esel droben und pfeifst womöglich noch lustig! Und das Mäd'el muss zu Fuß gehen? Als ob du nicht stärkere Beine hättest! Schaust du nicht gleich, dass du runterkommst? Lässt du nicht gleich und auf der Stelle das Mädchen reiten?

(Er wendet sich wild und Zustimmung fordernd an das Publikum:)



Ganz können wir Ihnen diesen Spieltext hier nicht geben. Ist doch klar, oder?! Wenn Sie dieses Stück spielen wollen – rufen Sie uns an:

Impuls-Theater-Verlag
Tel.: 089 / 859 75 77

Dann besprechen wir alles weitere!