Drahtspiel

Lightkiss

(Licht macht lebendig)

Die Vorhänge sind bis auf ein etwa 1 m Breites Stück in der Mitte zugezogen. In diesem freien Stück hängt von oben herab das Stacheldrahtgewebe.
Der Scheinwerfer ist aus.
Hinter dem Drahtgewebe stehen 2 völlig schwarz gekleidete Spieler mit Taschenlampen.
Musik: Platte "Letkiss".

2 Takte Vorspiel	keine Aktion
2 Takte	1. Spieler knipst unten links mit 1 Lampe, 2. Spieler knipst oben rechts mit 1 Lampe, im Wechsel
2 Takte	dann Wechsel bei beiden in die obere bzw. untere Ecke (Lampe dabei anlassen, damit ein Strich entsteht)
1 Takt	1. Spieler macht in der oberen Hälfte des Gewebes bis zur Mitte hin senkrechte Striche mit 2 Lampen, 2. Spieler das gleiche in der unteren Hälfte.
1 Takt	dann Wechsel bei beiden,
1 Takt	wieder Wechsel,
1 Takt	wieder Wechsel.
2 Takte	1. Spieler schlägt einen Kreis mit der rechten und dann mit der linken Lampe nach innen, je 2 mal.
2 Takte	1. Spieler kreist mit beiden Lampen schnell von innen nach außen und dann von außen nach innen. Der 2. Spieler ist nicht in Aktion.
2 Takte	Der 1. Spieler ist nicht in Aktion. Der 2. Spieler knipst unten rechts in der Ecke in das Drahtgeflecht hinein.
2 Takte	Der 2. Spieler knipst in der gleichen Art weiter. Der 1. Spieler kommt ruckartig von der oberen linken Ecke bis nach unten (seitliches Licht, die Lampe darf nicht zu sehen sein).
2 Takte	Der 1. Spieler zeichnet mit beiden Taschenlampen von oben bis unten Serpentinen (durch Kreuzen) und dann Lichtkreise wie oben bereits, allerdings nicht gleichzeitig, sondern nacheinander. Diese Lichtkreise in Hüfthöhe des Spielers ziehen und nicht in Nähe des Gesichtes kommen. Der 2. Spieler knipst währenddessen von rechts unten seitlich.
2 Takte	Der 1. Spieler beugt sich und zeichnet mit weit ausgebreiteten Armen kleine schnelle Lichtkreise in der Mitte des Drahtgeflechtes oben und unten gleichzeitig.
2 Takte	Der 1. Spieler wechsel schnell die Arme und wiederholt die Kreisfigur nocheinmal.
2 Takte	Der 1. Spieler verschwindet, der 2. Spieler knipst in der eben schon beschriebenen Weise weiter.
2 Takte Zwischenspiel	Beide Spieler sind nicht in Aktion.

12

12 Takte	Die ersten 12 Takte werden in der Gestaltung wiederholt.
2 Takte	Der 1. Spieler hält die Lampe oben in der linken Ecke, nicht sichtbar für den Zuschauer, mit dem Lichtstrahl schräg nach unten in das Drahtgeflecht und knipst abwechselnd mit dem 2. Spieler, der seine Lampe in der gleichen Weise in der rechten unteren Ecke hält.
1 1/2 Takt	Beiden Spieler knipsen in der gleichen Art weiter.
1/2 Takt	Beim letzten halben Takt löst sich der 1. Spieler aus der Ecke und zieht schnell 3 lange Lichtstriche abwechselnd mit beiden Händen in der Mitte und ganzen Höhe des Drahtgeflechts.

Erika Krumwiede
für Studio "Experimente"

bei den Festlichen Tagen
vom 2. - 5. 6. 66 in Wesel

Drahtspiel: Durch den Zaun

Spieler: 2 Spielerinnen

Kostüme: Hausfrauenkleidung

Zwei Spielerinnen stehen sich etwas gebeugt gegenüber: fast Nase an Nase, mit Profil zum Publikum. Sie haben jede eine Rolle Gartenzaundraht vor sich auf dem Fußboden liegen, eine ist grün, die andere farblos. Auf dem Ende der Rolle stehen sie. Bei jeder Anschuldigung im Text rollen sie den Draht ruckartig gleichzeitig nach oben hin auf. Am Schluß ist der Draht höher als sie selbst aufgerollt.

Text:

Müller: Tag, Frau Meyer. Sie sind ja schon so weit mit Ihrem Hausputz. Unsereiner kommt gar nicht dazu mit den vielen Kindern.

Meyer: Wieso, ich habe doch genauso viele Kinder. Sie müssen eben eher aufstehen!

Müller: Das will ich nicht gehört haben. Ich stehe genauso früh auf wie Sie!

Meyer: Aber Ihre Vorhänge sind ja immer noch zugezogen!

Müller: Was wissen Sie, was ich hinter meinen Vorhängen mache. Überhaupt, warum gucken Sie in die Fenster anderer Leute?

Meyer: Ich verbitte mir solch eine Verdächtigung. Ich darf doch noch aus meinem Fenster gucken, wohin ich will!

Müller: Aber nicht in meins! Sie wollen bloß schnüffeln.

Meyer: Ach nee, Sie haben wohl ein schlechtes Gewissen?

Müller: Wie meinen Sie das!

Meyer: Ach nur so, man hört so allerlei!

Müller: So - über Sie hört man auch so allerlei! Warum ziehn Sie z.B. abends die Vorhänge so früh zu, wenn Ihr Mann noch gar nicht da ist? Das läßt tief blicken. Sie haben wohl lieben Besuch?

Meyer: Damit Sie nicht reinstieren können, Sie neugierige Pute!

Müller: Und was sind Sie! Eine ganz alte Ziege, Sie!

Erika Krumwiede

für Studio "Experimente"

bei den Festlichen Tagen
vom 2. - 5.6.66 in Wesel

Drahtspiel

Ohne Worte

1 Spieler

1 Spielerin

Kostüme: Spieler: dunkler guter Anzug und Melone

Spielerin: schwarzes Kleid
schwarze Strumpfhosen
schwarze Schuhe
schwarze Handschuhe
roter Florentinerhut
lange Zigarettenspitze
oberhalb des Knies ist eine Drahtblume befestigt

Die Spielerin sitzt auf einem Stuhl und raucht. Die Beine sind übergeschlagen, sodaß man die Drahtblume sehen kann.
Der Spieler kommt und flirtet mit ihr. Dann entdeckt er die Blume. Er beugt sich zu ihrem Bein hinunter, streicht langsam dran empor und faßt die Blume. Er erschrickt, weil sie ihn sticht, wird böse, zieht seinen Rock fest nach unten und geht ohne Gruß fort.

Der Scheinwerfer geht aus. Nur die Drahtblume wird noch einen Augenblick mit einem Projektor beleuchtet.

Erika Krumwiede
für Studio "Experimente"
bei den Festlichen Tagen
2. - 5.6.66 in Wesel

Drahtspiel: Ich mit mir

Spieler: 2 Spielerinnen, 1 Spieler

Kostüme: Die Spielerinnen haben genau das gleiche an.
Der Mann trägt einen Pullover.

Die Spielerinnen müssen fast gleich aussehen. Sie sitzen sich gegenüber mit Profil zum Publikum. Der Mann sitzt zwischen den beiden, aber etwas weiter zurück.
Die Spielerinnen haben einen aufgerollten Draht Telefondraht zwischen sich. Sie sprechen gleichzeitig und machen die gleichen Bewegungen. "Sie spricht mit sich."
Beim letzten gemeinsam gesprochenen Satz schneidet der Spieler den Draht durch. Der Spieler hat die ganze Zeit vergeblich versucht, seine Freundin telefonisch zu erreichen. Sie sprach mit sich selbst. Nachdem der Draht durchgeschnitten ist, spricht er durch den Draht, der zwischen ihm und einer der Spielerinnen da ist, mit ihr.

Ich: Warum habe ich bloß solch eine geistlose Antwort gegeben. Zu dumm. Ich habe mal wieder zu langsam reagiert. Ob das jemals anders wird?

Die Frage war allerdings auch schwierig. Sie hätten sich wahrhaftig einfacher ausdrücken können.

Aber trotzdem. Zu ärgerlich, wenn ich meine Chancen jetzt verspielt habe! Und ich hätte solche Lust zu dieser Sache gehabt. Es wäre genau das Richtige für mich gewesen!

Ich habe ja solche Angst vor der Nachricht. Was mache ich bloß, wenn es schiefgeht. -

Sie: Ja, bitte.

Er: Hallo, bist du es wirklich?

Sie: Ja, wieso?

Er: Ich habe die ganze Zeit versucht, dich zu erreichen. Es war immer besetzt. Mit wem hast du bloß gesprochen?

Sie: Das verstehe ich nicht. Ich habe mit niemand geredet. Ich habe nicht angerufen. Ich war ganz allein.

Er: Merkwürdig. Ich versuche, dich zu erreichen, und es ist nicht möglich.

Erika Krumwiede

für Studio "Experimente"

bei den Festlichen Tagen
vom 2. - 5.6.66 in Wesel

Drahtspiel: Modenschau

Musik: Tanz "Sirtaki" aus dem Film "Alexis Sorbas"

Sechs Spieler gehen bei der Musik im Sirtaki-Schritt langsam und in großen Abständen quer über die Bühne wie über einen Laufsteg. Beim Einsatz der schnellen Musik gehen sie schnell wieder zurück, ganz dicht hintereinander.
Der 1. Spieler hat einen Kragen und Hut aus Draht und einen guten Anzug an. Beim Schwerpunkt der Musik grüßt er mit dem Hut und macht ein schmerzverzerrtes Gesicht, sonst ist er sehr verbindlich.

Die 2. Spielerin trägt einen Gürtel aus Draht und ein dunkles Kleid. Sie verhält sich wie der 1. Spieler.

Die 3. Spielerin hat Schaftstiefel aus Draht bis über die Knie und ein dunkles Kleid. Sie verhält sich wie der 1. Spieler und geht im Paradeschritt.

Der 4. Spieler hat eine Ski-Brille aus Draht und einen Pullover an. Er versucht angestrengt, durch die Brille zu sehen.

Die 5. Spielerin trägt eine Kette aus Draht, eine dunkle elegante Hose und Bluse. Sie verhält sich wie der 1. Spieler.

Der 6. Spieler trägt eine Cocktail-Schürze aus Draht, eine dunkle Hose und einen Pullover. Auf seiner Hose hat er Fettflecke, hergestellt durch Aufkleben von Tesafilm. Beim Schwerpunkt der Musik hebt er seine Schürze hoch, guckt auf seine fettige Hose und ist entsetzt.

Erika Krumwiede
für Studio "Experimente"
bei den Festlichen Tagen
vom 2. - 5.6.66 in Wesel