

KASPERL ALS KUMPEL

Ernsthafte Betrachtung einer heiteren Angelegenheit

Von Willy Bartock, Walsum

Lieber Freund der Fröhlichkeit! Hoffentlich hast Du das Blatt nicht schon nach dem Lesen der Überschrift mit gering-schätzigem Lächeln umgeschlagen mit dem Gedanken: Kasperl — das ist kein Thema für mich. Was hat solche Kinderei mit Kultur und Bergbau zu tun! Blättere auch jetzt nicht um, wenn ich Dich zu korrigieren versuche und behaupte: Mit Kultur hat der gute alte Kasperl Deiner Jugend immer zu tun, mit Kunst kann er zu tun haben und mit dem Bergbau sollte er zu tun haben überall, wo es möglich ist — und möglich wäre das vielerorts.

Laß Dir zum Beweis meiner Behauptungen einmal etwas vom „Walsumer Hans“ erzählen, einer bergmännischen Puppenbühne, die kürzlich ihr fünfjähriges Bestehen feierte. Vor fünf Jahren wurde also Kasperl auf der Schachanlage Walsum sozusagen angelegt — er wurde Kumpel. Und er hat sich prächtig bewährt; er ist sogar der geborene Kumpel. Denk doch mal an seine Charaktereigenschaften: treu und bieder, schlau, dreist und gottesfürchtig, ohne je gemein zu sein, kameradschaftlich bis dorthinaus und Feind alles Bösen — kurz und gut, ein anständiger Kerl, mit dem jeder gern Kumpelschaft hält.

Natürlich hatte der kleine Kerl Fürsprache und etwas Protektion nötig, um bei unserem großen Pütt anzukommen. Aber ich kannte ihn lange und ging frischfröhlich zu unserem Direktor, der ihn auch mit offenen Armen aufnahm.

Inzwischen hat Kumpel Kasperl in über 200 Vorstellungen mehr als 30 000 Kinder, Jugendliche und Erwachsene erfreut. Wie herrlich paßt er doch in das Bergbaumilieu, in das derbrealistische mit seinen Alltagsschwierigkeiten wie in das versponnene der bergmännischen Sagen- und Märchenwelt! Auch seine Mitspieler sind echt mit dem Pütt verwachsen: der Steiger Bastigkeit, der Kumpel Leichtsinn, die Kumpeline Amalie, der Berggeist Knabbelmann, der Unfallteufel Knax und besonders der Walsumer Hans, ein frecher, frischer Berglehrling, mit all seinen lieben Tugenden und Untugenden (der natürlich genau so gut ein Bochumer Fritz oder Gelsenkirchener Max sein könnte).

„Die schönste Freude ist die Freude an der Freude der Kinder“, sagt Kasperl. Darum spielt er in erster Linie für die zahlreichen Kinder in den Siedlungen und Schulen des Walsumer Raumes. Dabei versteht er es prächtig, den Bergmannskindern und den „bergfremden“ Jugendlichen von der Welt und dem Schaffen unter Tage zu erzählen. Aber auch in den Bergmannsheimen und Berglehrlingsheimen wird gespielt, und manches Gastspiel wurde gegeben weit weg von unserem Pütt. Sogar die Wochenschau „Blick in die Welt“ interessierte sich für das bergmännische Puppenspiel, und so war der „Walsumer Hans“ in vielen hundert Kinos zu sehen.

Eitel sind Kasperl und Hans aber trotz ihrer Erfolge nie geworden. Wir wollen es nicht etwa den prächtigen Berufsbühnen, wie z. B. den „Hohnsteinern“, gleichtun, das können wir nicht! Fröhliches Laienspiel ist unsere Devise — etwas also, das uns jeder, der Freude am fröhlichen Kasperl und seinen beständigen Werten hat, nachmachen kann.

Man muß allerdings das fröhliche Spiel ernst genug nehmen und nicht als bloße Spielerei, die keine Arbeit macht, betrachten. Darum sollen aus unserer fünfjährigen Praxis nun ein paar Fingerzeige folgen, die klarmachen, daß es bei frischfröhlichem Wollen ganz leicht ist, Kasperltheater zu spielen.

Wie sieht unsere Puppenbühne aus? Zwei Rollwände in der Höhe 170 cm und 150 cm Breite werden in solchem Abstand

nebeneinander gestellt, daß man zwei Leisten von 100 cm zwischen ihnen anbringen kann, die eine oben als Spielleiste, die zweite in halber Höhe zur Verstärkung und zum Auflegen eines Tischbrettes für die Figuren. Der freie Raum zwischen den Rollwänden wird von außen mit einem lichtdichten Vorhang behängt, durch den die Stimme der Spieler ungehindert in den Raum dringt. Auf die zu Seitenwänden umgebogenen Hälften der Rollwände werden mittels Flügelschrauben eine oder zwei Kulissenwände aufgesetzt, und man hat eine Bühne, die trotz ihrer geringen Ausmaße viel Raum für das Spiel gibt, da der enge Guckkasten-Ausschnitt wegfällt. Die erste Kulissenwand hat links und rechts einen Türausschnitt zum Auftritt der Figuren und einen großen Mittelausschnitt, in den man hineinspielen kann und durch den man das auf der zweiten Kulissenwand angebrachte Bühnenbild sieht, das mit wenigen klaren Strichen den Ort der Handlung andeutet.

Wie kommt man nun zu Puppen? Nun, wer Talent zum Schnitzen und Formen hat, stellt sie sich selbst her — er braucht deshalb nicht gleich ein Künstler zu sein. Wer nicht über das nötige Geschick verfügt, kann die Köpfe oder komplett angezogene Puppen kaufen. Wir haben die bekannten Köpfe (Kasperl, Teufel, Hexe usw.) vom Versandhaus Arndt in Hamburg bezogen, das auch alles andere Puppenspielmaterial liefert. (Herr Arndt ist der Leiter der berühmten „Hohnsteiner“.) Ein Kopf kostet 7 bis 8 DM. Die Kleider haben Frauen unserer Belegschaftsmitglieder in der Nähstube der Werksfürsorge angefertigt. Die „bergmännischen“ Köpfe — den Hans, den Berggeist, den Kumpel Leichtsinn usw. — haben wir selbst gemacht. Zur Herstellung solcher Köpfe gibt es die gebrauchsfertige Modelliermasse „Modellin“ von der Firma Kuhlmann in Hamburg. Sie ergibt sehr harte widerstandsfähige Köpfe, die sich in getrocknetem Zustand mit dem Schnitzmesser und anderen Werkzeugen weiterbearbeiten lassen.

Wenn man die Bühne und die Figuren hat, braucht man sich nur noch ein geeignetes Spiel auszudenken, und die erste Vorstellung kann beginnen. Wie wär's zum Beispiel mit folgender Idee: „Kumpel Jan gewinnt im Toto“. Ein „Kumpel“ in Anführungsstrichen, der nie ein rechter Bergmann werden wird, verführt ihn zum Leichtsinn. Jan macht W-Schichten, weil er ja 5374 DM gewonnen hat. Der Steiger spektakelt, Kasperl muß für seinen fehlenden Kameraden mitarbeiten. Da gesellt sich ein Kumpel zu ihm, den er noch nie gesehen hat. Es ist der hilfsbereite Berggeist, der nicht nur mithilft, sondern auch Jan auf den rechten Weg zurückzuführen verspricht. Wer nun genügend Liebe zur Sache hat, wird die Geschichte selbst mit mehr oder weniger Phantasie ausspinnen können, wer nicht, der komme mal zu einer Vorstellung nach Walsum, wo das Stück „Kumpel Jan gewinnt im Toto“ gerade auf dem Spielplan steht. Nur die handelnden Figuren seien noch verraten. Es spielen Kasperl, Kumpel Jan und seine Kumpeline, der leichtsinnige Tunichtviel, der Berggeist Knabbelmann und in Nebenrollen ein Steiger und ein Gastwirt. Das Spiel ist so eingerichtet, daß in den meisten Szenen nur zwei Figuren agieren, in wenigen Szenen drei. Wenn man also die Stimmen ein wenig verstellen kann oder mal platt, mal hochdeutsch gesprochen wird, kann solch ein Spiel von zwei Leuten aufgeführt werden.

Was soll ich zum Schluß noch sagen? Glückauf zum bergmännischen Kasperlspiel — und wer noch etwas wissen will, kann mir ja mal schreiben! Ich werde gern antworten.