Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

Band: 32 (1972-1973)

Heft: 3

Artikel: Therese Keller - die begnadete Puppenspielerin

Autor: R.T.

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-356427

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 12.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Therese Keller — die begnadete Puppenspielerin

«In Münsingen starb am Wochenende die international bekannte Puppentheaterspielerin Therese Keller im Alter von 49 Jahren.» Diese Nachricht vernahm man durch das Radio am Morgen des 19. Mai, kurz vor Pfingsten. Mitten aus rastloser Tätigkeit — sie befand sich auf einer Gastspielreise in der Ostschweiz — raffte der Tod sie dahin.

In ihrem beneidenswert schönen Beruf war es Therese Keller ein Bedürfnis, in den von ihr erdachten Puppenspielen Lebensweisheiten in märchenhafte Gestalt und Handlung zu kleiden. Die Bühnenstücke überraschten jeden Zuschauer mit ihrem unerschöpflichen Ideenreichtum und der erstaunlichen Beherrschung der Technik. Unvergesslich sind der erquickend kluge, alles zu einem guten Ende führende Kasperli, der naiv treuherzige Fritzli, die hilfsbereite Kröte, der unheimlich schlaue Fuchs, der erstarrte Geizhals oder das sterbensmüde Mondmännli, — um nur einiges aus der Fülle herauszugreifen. Die Spielfiguren, alle von der Künstlerin selbst verfertigt, sind von ergreifender Ausdruckskraft.

Therese Keller erblickte am 9. Oktober 1923 in Münsingen Kt. Bern das Licht der Welt. Im elterlichen Haus an der alten Bahnhofstrasse wuchs sie, zusammen mit einer um vier Jahre älteren Schwester, auf. Ein zweites Schwesterchen und ein Brüderlein gingen ihr leider schon in früher Jugend im Tode voraus. Nach der obligatorischen Schulpflicht erlernte Therese zunächst den Beruf der Kindergärtnerin, wechselte aber bald hinüber zum Puppenspiel, für das sie schon als Mädchen grosses Interesse zeigte. Da die musische Bildung im Hause Keller seit Generationen zum selbstverständlichen Erziehungs-

prinzip gehörte, war es naheliegend, dass Therese später sich zu einem Beruf hingezogen fühlte, der so sehr in diese Richtung wies.

Auch in der Dorfgemeinde Münsingen wurde das kulturelle Leben seit jeher eifrig gepflegt. Dies geht aus einer gediegenen Broschüre hervor, verfasst von Paul Keller, dem Vater der Künstlerin. Der Titel lautet: «Mein Dorf», erschienen im Verlag B. Fischer, Münsingen. Das ansprechende Büchlein ist fein illustriert von der Tochter Therese, die selber immer sehr aktiv an dieser Dorfgemeinschaft teilgenommen hat, sei es durch Vorträge, Kasperlispiele oder als begeisterte Mitsängerin im Kirchenchor.

Das Dorf Münsingen im Aaretal ist eingebettet in einer prächtigen Landschaft mit lieblichen Wäldern, saftigen Wiesen und fruchtbaren Äckern. Etwas von dieser ländlichen Weite und stillen Geborgenheit spürt man auch in Therese Kellers Kasperlispielen. In unzähligen Vorstellungen zu Stadt und Land, in Schulen und Kindergärten, in Altersheimen und Spitälern, an Gemeinde- und Gesellschaftsabenden erfreute und beglückte sie damit Kranke und Gesunde, Kinder und Erwachsene. Alle Bühnenstükke waren von ihr selber erdacht und aufgeschrieben. Im Verlaufe der Jahre sollen deren mehr als dreissig entstanden sein.

So sehr die Künstlerin mit ganzer Seele an ihrem Puppenspiel hing, vergass sie die Not der Welt darüber nicht und legte ab und zu selber Hand an, solche zu lindern. So hielt sie sich einmal während eines ganzen Jahres in dem damals bedrängten Kinderdorf in Rimini auf, verrichtete dort jede Arbeit, nahm sich der schwierigen Kinder an und musizierte und kasperlete auch mit ihnen. Ein andermal treffen wir sie auf der Insel Levkas in Griechenlands Bergdörfern an. Dort arbeitete sie im Auftrag des «Christlichen Friedensdienstes» von Frau Dr. Gertrud Kurz. Sie unterwies u. a. die Frauen in der richtigen Kinderpflege, erweckte in der Arbeitsschule der Mädchen den Sinn für die frühere gute Handweberei und zeigte mittels Bühnenspielen, wie es herauskommt, wenn man gute, echte Handweberei treibt, und wie, wenn man «kitscht und mogelt». In einem von ihr selber erdachten Puppenspiel versuchte sie auch, den dortigen Bauern beizubringen, wie sie ihre Erde bebauen und die Früchte pflegen müssten.

Dies alles war freilich nur möglich in der Sprache der Einheimischen. Therese Keller musste aussergewöhnlich sprachbegabt gewesen sein. Nebst mancherlei Dialekten, die sie bei ihren Aufführungen mit verblüffender Präzision nachahmte, spielte sie im Welschland französich, in Italien italienisch, in England englisch und in Griechenland eben griechisch.

Begabung allein genügte aber nicht, um derartige Leistungen zu erbringen. Dazu bedurfte es noch des Bienenfleisses. Hat die Verstorbene sich darin nicht doch zuviel zugemutet? — Oft traf man sie nach Vorstellungen in völlig erschöpftem Zustand an. Dem ungeheuren Aufgebot körperlicher, geistiger und seelischer Kräfte vermochte ihre Gesundheit nicht mehr standzuhalten. So konnte es geschehen, dass ihr Lebenslicht nach einer plötzlich fälligen Notoperation

unvermutet auslöschte. Schmerzlich früh für die Nachwelt — doch bleibt uns die tröstliche Gewissheit, dass nichts umsonst ist, was getan wurde im Dienste wahrer Menschenbildung.
Eine schlichte Natursteinplatte auf dem Friedhof von Münsingen deckt die irdische Ruhestätte der begnadeten Puppenspielerin. R. T.

Die weisse Maus

Schauplatz: Der Wald.

Personen: Kasper — Sabineli, seine Spielkameradin — eine weisse Maus — Hexe.

Requisiten: Falltüre, d. h. ein Stück Karton oder ein Brettchen, welches sich auf der Spielleiste hochklappen lässt — Stein, echt oder aus Papiermaché — Instrument, zum Beispiel Mundharmonika — Zauberstock — Kleines Brettchen, mit feinen Nägeln besetzt, als Instrument für das Knabbergeräusch der Maus — Wald, dargestellt durch einen Zweig oder ein grünes Tuch im Hintergrund.

Kasper und Sabineli spielen Verstecken im Wald.

Kasper: Sabineli, agschlage! Nun musst du blinzen! Ich verstecke mich.

Sabineli: Ich bin ja ganz ausser Atem! Spiel du allein Verstecken. Ich suche unterdessen Erdbeeren.

Kasper: Und ich klettere auf jenen Baum. (Ab.)

Sabineli (macht die Bewegungen des Erdbeerenpflückens und Essens. Auf einmal erklingt eine feine Musik): Wer macht da Musik? Kasperli, spielst du auf deiner Harmonika? — — Nein, es war nicht Kasper. (Sie horcht nach allen Seiten.) Vielleicht sind's Zwerge! (Entdeckt auf einmal die Falltüre, hebt den Deckel hoch; die Musik tönt plötzlich viel stärker.) Uiii, eine tiefe Höhle ist da unten! Eine Treppe führt hinab. Da unten sitzen bestimmt die Zwerglein und musizieren. (Zu den Zuschauern): Ich schaue mal nach und bringe euch dann ein Zwerglein mit! (Verschwindet im Loch.)

Hexe (schlägt die Falltür zu und stellt sich drauf): Zu!!! Die Tür geht nimmer auf! ausser durch das Zauberwörtlein «Wix». Aber das weiss ja niemand! Hihihihihiiiii! Und weiss es doch jemand, und geht die Türe auf, dann fällt ein Sonnenstrahl auf das gefangene Kindlein, und fällt ein Strahl auf das Kindlein, verwandelt es sich in eine weisse Maus, hihihihiiiii! (Ab.)

Kasper: Sabineli, wir wollen nach Hause gehen, es ist Zeit! Gestern kamen wir zu spät nach Hause, morgen kommen wir zu spät, und wenn wir auch heute zu spät kommen, gibt's am Ende noch Wichs! (Kasper meinte mit Wichs natürlich Schläge, aber die Falltür geht trotzdem auf.) Oh! — — die ist aber von alleine aufgegangen, ich habe sie überhaupt nicht angerührt.

Maus (kommt aus dem Loch, huscht weg).

Kasper (schaut ihr nach): Aber wo ist Sabineli? Sabineliiiii!

Die Kinder (erzählen, was sich ereignet hat).

Kasper: Was, eine Hexe? Mäuslein, komm zu mir! (Er nimmt das Mäuslein auf die Hand; es klettert auf seine Schulter, seine Mütze.) Bist du Sabineli?

Maus (pfeift traurig).

Kasper: Ooooo, Sabineli, ich darf dich doch nicht in dieser Gestalt nach Hause bringen. Deine Mutter glaubt mir nie und nimmer, dass du Sabineli bist! Ich muss dich wieder in ein Mädchen verwandeln. Dazu brauche ich den Zauberstab der Hexe, den Zauberstab . . . wie komme ich zu diesem Stab? (Er kratzt sich vor lauter Nachdenken in den Haaren.) Mäuslein, hör: ich muss so heftig nachdenken; willst du mir dazu in den Haaren kratzen, damit ich das nicht selber besorgen muss? (Das Mäuschen klettert über Kaspers Rücken auf seinen Kopf und kratzt eifrig, aber so, dass man den Führungsdraht vom Publikum aus nicht sieht.)

Maus (pfeift fragend).

Kasper: Nein, mir ist immer noch nichts eingefallen.

Maus (kratzt weiter, pfeift ab und zu).

Kasper: Ich hab's! (Springt auf, die Maus springt auf den Boden.) Hör, Mäuslein, du läufst zur Hexe und sagst ihr, ich stecke hier im Loch drunten. Dann kommt sie gerannt, und wir — (Er flüstert der Maus ins Ohr.) Gelt, das wird lustig? Nun lauf! (Maus ab.) Und ich suche unterdessen einen grossen Stein. (Er trägt ihn mit grosser Mühe auf die Bühne und legt ihn seitlich auf die Spielleiste, klappt die Falltür zu und versteckt sich rasch.)

Hexe: Sososososoo, der Kasperli ist im Loch drunten, hihihihiiiii!!! Welch ein Glückstag! Ja, am Samstag habe ich immer Glück! (Misstrauisch.) Ist er auch wirklich im Loch drunten? Mal hören! (Sie legt den Kopf auf den Deckel und horcht.) Ich höre nichts; da ist niemand drunten.

Maus (knabbert an der Falltür).

Hexe: Doch doch, jetzt hör ich's deutlich, der Kasper kratzt an der Falltür! (Erblickt das kratzende Mäuschen.) Ha, du falsche Maus, weg mit dir! (Horcht wieder an der Falltür; das Mäuschen schleicht herbei und knabbert.) Der Kasper! ich hör ihn — — hu, das war nur die Maus! Freches Tier, eine arme, alte Frau so zu betrügen!! Am besten ist's, ich schaue nach. (Öffnet die Falltür, schaut hinunter.) Kasperli, wo bist du??

Kasper: Da! (Stösst die Hexe hinunter, schlägt den Deckel zu und legt den Stein drauf. Eine Weile ist alles still; man hört nur Kaspers rasches Atmen. Auf einmal fängt der Stein an zu wackeln.)

Stimme der Hexe: Kasperliiiii, lass mich heraus!

Kasper (schüttelt sehr energisch den Kopf und damit den ganzen Körper): Nein!

Stimme der Hexe: Wärst ein Lieber . . .

Kasper: . . . ein Dummer!

Stimme der Hexe: Kasperli, lass mich raus!

Kasper: Nein!!

Stimme der Hexe: Ich gebe dir dann viel feines, süsses Zuckerzeug zum Lutschen.

Kasper: Schleck das Zeug selber.

Stimme der Hexe: Kaaasperli, ich schenke dir Gold und Silber!

Kasper: Pah! Haben wir selber zu Hause, ganze Körbe voll, wir wissen nicht mehr wohin mit dem Zeug!

Stimme der Hexe: Kaaaaasperli —

Kasper: Hexe, pass auf: ich lasse dich heraus, wenn das Mäuslein wieder ein Sabineli geworden ist.

Stimme der Hexe: Gut, ich will die Maus entzaubern. Mach den Deckel auf!

Kasper: Nichts da, du sagst mir nur, wo ich deinen Zauberstab finden kann!

Stimme der Hexe: Das sage ich nicht.

Kasper: Gut, so bleibst du eben da unten, bis du eine dürre Zwetschge geworden bist!

Stimme der Hexe (kläglich): Der Zauberstab ist unterm Kopfkissen oder in der Taschentuchschublade oder vielleicht auf dem Küchentisch oder in der Löffelschublade oder vielleicht im Keller beim Sauerkrautfass oder ... du musst suchen ...

Kasper (ab).

Stimme der Hexe: Ach, ist das ein Unglückstag! Ich hab's ja immer gesagt, samstags habe ich immer Unglück!

Kasper (zurück mit dem Zauberstab): Ist's dieser da?

Stimme der Hexe: Zeig her!

Kasper: Da der schwarze mit Rot, ich meine der rote mit Schwarz?

Stimme der Hexe: Ja, gib her!

Kasper: Nein, heute besorge ich das Zaubern selbst. Sag mir den Zauberspruch!

Stimme der Hexe: Lirum Larum Löffelstiel.

Kasper: Huu, wenn du mir nicht sofort den richtigen Zauberspruch meldest, dann ... (zu sich) ja, was gibt's dann? (Heftig.) Sag sofort den Spruch!!

Stimme der Hexe: Mira, Mara, Mutschkakah.

Kasper: Das könnte stimmen. Mäuslein, komm her! (Er kreist mit der Spitze des Stabes um das Köpfchen des Mäuschens und spricht den Zauber:) Mira, Mara, Mutschkakah. (Die Maus ist plötzlich weg, und an ihrer Stelle steht ...)

Sabineli: Kasperli!

Kasper: Eee, Sabineli, bist du wieder ein Mädchen?

Sabineli: Ja, Kasperli! Danke, du hast mich erlöst!

Kasper: Juhui, Sabineli! (Er wirbelt mit ihr herum.) Jetzt gehen wir aber nach Hause, und den Zauberstab werfen wir in die Aare ...

Sabineli: Pssst, Kasperli, die Hexe hat's gehört!

Kasper: In diesem Fall werfen wir ihn ins — (er flüstert es so laut, dass es die Zuschauer auch hören) — Jaucheloch! Komm! (Sie eilen fort, Kasper kommt nochmals zurück.) Ich hab ihr's doch versprochen, dass sie herauskommen darf ... (Rückt den Stein von der Falltür, rennt weg.)

Hexe (kommt langsam und mühevoll aus dem Loch gekrochen und ächzt dazu fürchterlich): Es ist ein-

fach nicht recht, eine arme, alte Frau, die sich nicht wehren kann, so zu behandeln ... Wo ist mein Zauberstock? (Zum Publikum.) Sagt mir's sofort, sonst verwandle ich euch alle in grasgrüne Frösche! Sagt's! Sofort!! Gut, dann verzaubere ich euch eben in ... ach, ich kann ja gar nicht zaubern ohne Stab! (Sie geht unter schrecklichem Gejammer ab.)

Kasper: Kinder, ist sie weg? Gut. Den Zauberstab haben wir hinuntergeworfen ins — ihr wisst ja wo. Ihr habt den Ort aber nicht verraten? Gut. Sabineli, wir decken die Falltür wieder zu. (Er klappt den Deckel zu; Sabinchen hilft ihm den Stein wieder drauf legen.) Nur damit niemand hinunterfällt ...

Sabineli: Ja gelt, wenn jemand hier Erdbeeren suchen will ...

Kasper: Dann kann er ruhig sammeln, die Falltür bleibt zu, und die Hexe kann nicht mehr zaubern. Ade, Kinder, wir gehn nach Hause. Ihr dürft auch gehen, das Stück ist fertig!

(Aus: Der musikalische Bär, vier Kasperstücke mit Anleitungen und Hinweisen für die Spieler von Therese Keller.)

Von Therese Keller sind im Verlag Paul Haupt, Bern, weiter erschienen:

Kasperli, ein Leitfaden des Kasperspiels.

Der dreiköpfige Drache, drei Stükke für Handpuppentheater mit einer Anleitung zum Spielen und Anfertigen von Tierfiguren.

Kasperlikopf

Toni Michel, Chur

Material:

Simalit (Schaumstoff, Firma Schubiger, Winterthur)

Wanarit (in jedem Baugeschäft erhältlich)

Sagex (Verpackungsmaterial, oft gratis)

Diese Schaumstoffe lassen sich gut schneiden und feilen. Sie eignen sich für alle plastischen Arbeiten. Auch zur Herstellung von Kasperlifiguren verwenden wir zur Abwechslung einmal einen dieser Kunststoffe. Die Köpfe sitzen leicht auf unseren Spielfingern.

Arbeitsgang:

1. Wir formen den Kopf am besten auf einem selbstgebastelten Ständer (Grundbrett mit Dübelstab — fingerdick).
2. Zuerst bohren wir in den roh zugeschnittenen Kunststoffwürfel ein fingerdickes Loch und stecken ihn auf den bereitgestellten Ständer.
3. Nun beginnt das plastische Gestalten: Vorteilhaft zeichnen wir das Seitenprofil auf den Würfel und schneiden dann die rohen