Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 64 (1977)
Heft: 17: Das darstellende Spiel in der Schule I : Schultheater

Artikel: Vier Stücke : vier Raumkonzeptionen
Autor: Zust, Veit
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-533023

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: 09.01.2026

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

Vier Stücke – vier Raumkonzeptionen

Veit Zust

Dürrenmatts «Herkules und der Stall des Augias» in einer modernen Rock-Bearbeitung als Raumtheater, Schillers Ballade vom «Taucher» als Schattenspiel, ein mittelalterlicher «Totentanz» nach Texten der Luzerner Spreuerbrücke als Freilichtspiel und die «Fahrt ins Ungewisse», eine Textcollage über die Fahrt des Kolumbus auf einer als Schiff drapierten Zentrumsbühne.

Schultheater kann überall in Szene gehen, im Klassenzimmer, im Treppenhaus und in der Pausenhalle, im Zivilschutzkeller, auf dem Schulhausplatz oder eben in der Aula oder im Theatersaal. Jedes Stück – sei es ein vorhandener Text oder eine selbst oder mit der Klasse erarbeitete Collage – verlangt nach einer eigenen, dem Stück angepassten Raumgestaltung, und nicht jedes Spiel gehört auf die Theaterbühne in der Aula, denn gerade die eigentliche, fest montierte Bühne, mit der (leider) auch heute noch so viele Schulhäuser fast nach professionellen Bedürfnissen ausgestattet werden – es gibt doch frei bewegliche und beliebig kombinierbare Podeste, die viel dienlicher sind –, gibt dem spielenden Schüler das ungute und zu Missverständnissen führende Gefühl, Schauspieler zu sein, vergrössert die Kluft zwischen Spielern und Zuschauern und führt im Schultheater zu völlig unnötigen (und vermeidbaren) Parallelen zum Berufstheater oder zur Aufführung der Laienspielgruppe eines Dorfes. Mit beidem, dem Berufstheater und dem Laienspiel, hat Schultheater wenig gemeinsam, und so sollte sich denn auch die äussere Form des Schulspiels davon unterscheiden. Vergleiche fallen dann schwerer, und der Begriff des gewohnten, traditionellen Theaters rückt in weitere Ferne. Das Schulspiel wird dadurch eigenständig in Form und Inhalt, was gerade deshalb wesentlich ist, weil es auch von andern Zielsetzungen ausgeht.

Der gestaltete Raum als Spielort

Josef Elias hat in verschiedenen Publikationen (siehe Literaturverzeichnis) in der ihm eigenen souveränen Art aufgezeigt, auf welch vielfältige Weise ein Raum bespielt und damit den Gegebenheiten eines Schulspiels angepasst werden kann. Durch immer wieder neue Raumgestaltung wird der Zuschauer stärker aktiviert oder – was manchmal ebenso notwendig ist – verunsichert. Er lehnt sich nicht gleich in kulinarischer Erwartenshaltung ins Polster zurück. Zudem gibt das Spiel in einem grösseren Raum dem Schüler auch grössere Bewegungsfreiheit als in einem «Kammerspiel» auf der Guckkastenbühne.

Vier erprobte Schulspiele, denen je eine andere Raumgestaltung eigen war, sollen hier Anregungen vermitteln, wie ein offener oder geschlossener Raum bespielt werden könnte: Von der Bearbeitung eines «literarischen» Theatertextes (Dürrenmatt) und der freien, von einer Ballade angeregten Improvisation über die Dialogisierung eines mittelalterlichen Totentanzes zur Collage verschiedener Szenen um Kolumbus. Die Beschreibung dieser vier Projekte ist keineswegs als Rezept zu verstehen, sondern eben nur als Anregung gedacht, wie im Schulspiel die Guckkastenbühne verlassen werden kann, um den ganzen Raum zu bespielen und damit den Schritt zum «totalen» Theater zu vollziehen. Zugleich können diese Hinweise auch dazu dienen, Impulse zu vermitteln, wie ein spielbarer Text entstehen kann, falls man davon absehen will, ein Stück mit der Klasse zu erarbeiten . . . oder selber eines zu schreiben.

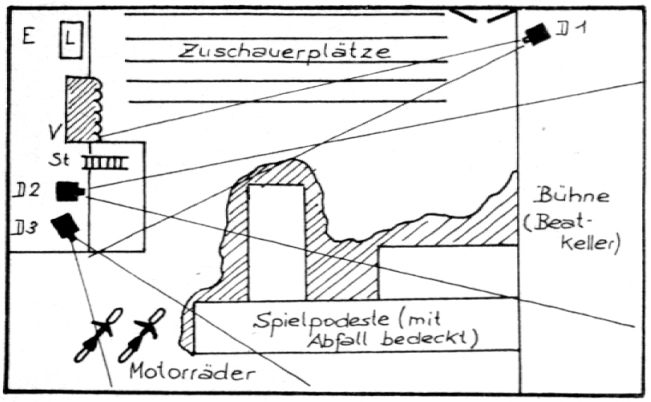
Dürrenmatts «Herkules»-Komödie als «Zerfall» unserer Welt in Rockermontur als Raumtheater

Text: Nach erfolgter Bewilligung durch den Autor und den Verlag arbeiteten wir Dürrenmatts heute nur noch selten gespielte Komödie «Herkules und der Stall des Augias» auf unsere Möglichkeiten hin um, denn Schüler – das war von allem Anfang an klar – können nicht in griechischen Gewändern auftreten, ohne lächerlich zu wirken oder eben den Vergleich mit dem Profitheater zu

provozieren. Aus «Augias» wurde der «Big Boss» eines Beatschuppens, vor dem sich Berge aus realistischem Abfall türmten. Herkules, der die Stadt vom Unrat befreien sollte, war der Jeans-Star «Superman», der auf echtem Motorrad (mit abmontiertem Auspuff!) daherfuhr. Der Text Dürrenmatts wurde auf ca. einen Viertel gekürzt (um das Stück auch textlich bewältigen zu können), alle Anspielungen auf Griechenland verschwanden. So wurde das Stück zu einer grossen direkten Anklage gegen unsere heutige Umweltzerstörung, deshalb auch der von uns gewählte Titel «Der Zerfall». Den Schluss bildete der auch heute noch erschütternde Chor «So geht denn alles zugrunde . . .», den Dürrenmatt an den Schluss seiner Komödie gestellt hat.

Raumgestaltung: Unsere Aula wurde in der Längsrichtung bespielt, d. h. die Zuschauer sassen in vier oder fünf Reihen der Breitseite entlang. Die Bühne wurde in einen Beatkeller verwandelt. Einige Bühnenpodeste, der dem Zuschauer gegenüberliegenden Wand entlang aufgestellt und mit Bergen von echtem Abfall (Autopneus, Kanister, Kisten, Papier, usw.) überhäuft, ergaben den Schauplatz der sogenannten «Parlamentsszenen». Auf der Empore wurde durch ein Vordach das Zelt des «Superman» angedeutet, von wo er über eine Strickleiter auf die Erde niederstieg, sein Motorrad aufheulen liess und, begleitet von «Little John» (Polybios), ebenfalls auf einem Motorrad, den Beatschuppen erreichte, während sein Liebchen (Deidaneira) sich auf einem Podest unter seinem Zelt in einem Liegestuhl räkelte... Der Auftritt der verschiedenen Minister in den grossen «Parlamentsszenen» erfolgte zum Teil aus dem Publikum (die Spieler hatten sich vor Beginn des Spiels unter das Publikum gemischt). Verschiedene Diaprojektoren warfen Bilder des Zerfalls und der Umweltzerstörung (Diapositive aus Zeitschriften und Comics) an die Wände.

Durch diese Raumgestaltung liessen sich die einzelnen Szenen (oft gleichzeitig) auf mehreren auch in der Höhe unterschiedlichen Ebenen abrollen, was grössere Bewegungen ermöglichte als auf einer Guckkastenbühne. Zudem bewegen sich Schüler erfahrungsgemäss in einem freieren Raum auch ungenierter und spontaner.



Raumgestaltung zu Dürrenmatts «Der Zerfall» in einer Rock-Bearbeitung als «totales» Theater mit verschiedenen Spielplätzen.
Bildlegende: D 1, D 2, D 3: Diaprojektoren – E: Empore – L: Lichtregiepult – St: Strickleiter – V: Vordach

Spieler: Das Stück «Der Zerfall» wurde mit rund dreissig Schülerinnen und Schülern einer dritten und vierten Sekundarklasse erarbeitet, teils in den Deutsch- und Zeichenstunden, teils in der Freizeit.

Schillers «Taucher» als Schattenspiel

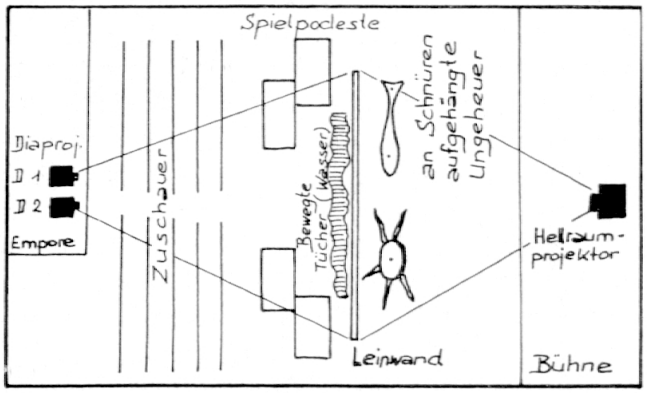
Text: Mit rund zwanzig Schülerinnen und Schülern, die in der dritten Sekundarklasse während einer Wochenstunde das Wahlfach «Schulspiel» belegten, wurde – nach anfänglichen Improvisationsübungen zum Thema «Terror und Unterdrückung» – die Schillersche Ballade vom «Taucher» szenisch dargestellt, wobei nur die Dialoge übernommen (Strophen 1 und 16–24) und von den Schülern aus der Improvisation ergänzt oder variiert wurden.
Raum und Spiel: Der Raum wurde durch eine Leinwand (ca. 6 auf 3 Meter) in zwei Hälften geteilt. Vor der Leinwand – auf der Seite der Zuschauer – standen rechts und links einige Podeste, die Felsen markierend, von denen der durch die Zuschauerreihen auftretende König seinen Becher in die Tiefe schleudert. Zwischen den Podesten, vor der Leinwand, deuteten bewegte blaue Tüllbahnen das Meer an. Wenn der Taucher in die Tiefe springt (vom Podest her), verschwindet er unter den Tüchern und taucht dann – als Schattenbild – hinter der Leinwand wieder auf. Mit einem Hellraumprojektor wurde von hinten eine mit Glasmalfarben bemalte Folie (Unterwasserszene) auf die Leinwand projiziert. An Schnüren aufgehängte «Unge-

Szenenbild aus «Der Zerfall» nach Dürrenmatts «Herkules und der Stall des Augias» (Aufführung einer 3. und 4. Sekundarklasse im Oberstufenzentrum Utenberg in Luzern, Frühjahr 1975)

heuer» (mit durchscheinendem farbigem Papier überzogene Draht- und Gitterkonstruktionen in Form von Fischen, Drachen und Salamandern, usw.) wurden hin und her, auf und ab bewegt, während der vom Zuschauer ebenfalls als Schatten sichtbare Taucher mit schwimmenden Bewegungen seinen Kampf mit den Ungeheuern der Tiefe mimte, den Becher suchend. Die Fangarme des einen Ungeheuers wurden durch die Arme und Hände einiger Spieler gebildet, die mit dem Kopf zur Leinwand auf dem Boden lagen und mit «Tentakeln» nach dem Taucher griffen. Der Taucher findet den Becher – die ganze Unterwasserszene immer als Schattenspiel –, kehrt zurück, worauf der König den Taucher noch einmal in die Tiefe schickt, um Kunde zu bringen, was er sah auf des Meres tiefunterstem Grunde. Der Schluss nach dem Tod des Tauchers (er erliegt im Kampf mit dem Drachen) zeigte den Versuch der erzürnten Ritter, den König zu stürzen. Im Augenblick, in dem die Ritter ihre Schwerter ziehen, erstarrt die Szene zu einem stehenden Bild, der König bleibt der Mächtigste . . .

Szenenbild aus dem «Taucher» nach Schillers Ballade. Das Bild zeigt die erzürnten Ritter bei der versuchten Ermordung des Königs.

Projektionstechnik: Von vorn wurden Diapositive an die Leinwand geworfen, vorerst eine historische Karte der Meerenge zwischen Unteritalien und Sizilien, dann Bilder einer felsigen Küste. Im Augenblick, da der Taucher ins Meer sprang und unter den blauen Tüchern verschwand, wurde ein zweiter Diaprojektor eingeschaltet, der langsam ein Bild von Meereswellen freigab. Im «Handbetrieb» – es gibt dafür teure Überblendaggregate – wurde das Objektiv des ersten Diaprojektors mit der Hand langsam abgedeckt, dasjenige des zweiten Apparates freigegeben. Und fast gleichzeitig, sobald der Taucher hinter der Leinwand für seinen Kampf bereit war, wurde der Hellraumprojektor eingeschaltet, das ebenfalls mit der Hand abgedeckte Licht langsam auf die Leinwand geworfen, die Diaprojektoren abgedunkelt, so dass ein möglichst kontinuierlicher Übergang von den Wellenbildern auf die Unterwasserszene stattfand. Es gibt in jeder Klasse Schüler, denen das Spielerische weniger sagt und die sich gerne für solche technischen Beleuchtungsaufgaben spezialisieren lassen. Der Übergang der Diaprojektion ins Hellraumbild ist – wenn er gelingt – von bestechender Wirkung. Für weitere Informationen über die verschiedenen Möglichkeiten des Schattenspiels halte man sich an die einschlägige Literatur.



Raumgestaltung zum Schattenspiel nach Schillers «Taucher»

Bildlegende: D 1 und D 2: Diaprojektoren, welche Bilder einer Meeresküste an die Leinwand werfen, während der Hellraumprojektor die Folien mit den Unterwasserszenen zum Schattenspiel projiziert.

Ein mittelalterlicher Totentanz als Freilichtspiel auf einer Treppe

Text: In einem zehntägigen Klassenlager wurde mit einer dritten Sekundarklasse ein mittelalterlicher Totentanz eingeübt, den der Spielleiter aus den Texten des Bilderzyklus der Luzerner Spreuerbrücke und Fragmenten eines Lübecker Totentanzes so zusammengestellt hatte, dass eine zyklische Folge von Dialogen zwischen dem Tod und den einzelnen Typen (König, Bettler, Bischof, Bauer, Krämer, Jungfrau, Jäger, usw.) entstand, wobei alle vom Tod heimgeholten Gestalten jeweils nur ein oder zwei Vierzeiler zu sprechen hatten.

Raumgestaltung: Als Spielraum wurde die grosse Treppe vor dem Schulhaus gewählt. Nach dem feierlichen Einzug der Spieler (mit Fackeln) verteilten sie sich zu ihren Standorten auf verschiedenen Ebenen der Treppe. Dann tauchte auf dem höchsten Punkt hinter einem Gebüsch der Tod auf, in einen schwarzen Mantel gehüllt und mit überlangen Fingern drohend (weisse Holzstäbchen auf alte Skihandschuhe montiert und weiss bemalt), und verkündete mit ausladender Geste: «Es eilt die Zeit, Mensch sei bereit!»

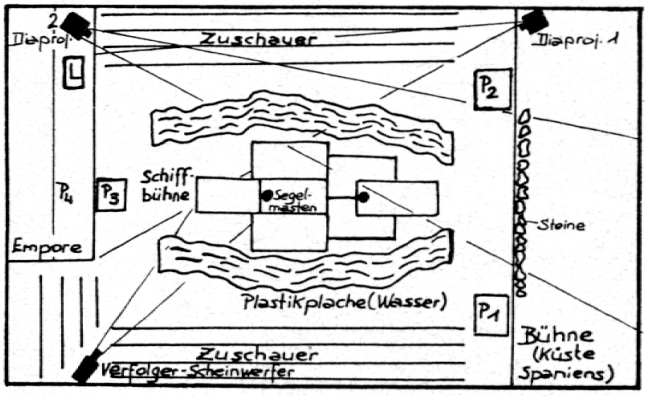
Er schritt, begleitet von einem vermummten Trommler und einem tanzenden Narren, zu seinem ersten Opfer. Nach kurzem Dialog nahm er es an der Hand und ging mit ihm zum nächsten, usw. Zwischen den einzelnen Stationen, die nun wie die Bilder eines Totentanz-Zyklus wirkten, schritt der Tod mit den ihm folgenden Toten in gemessenem Rhyhtmus zu einer mittelalterlichen Spielmannmusik über die Treppenabsätze, seine Opfer umkreisend, während der Narr mit seiner Gitarre die trauernden Sterbenden verhöhnte oder das Spiel kommentierte. Der Reigen wurde immer länger, bis der Tod zuletzt seine lange kalte weisse Hand auch nach dem Narren ausstreckte. Nach dem Schlussreigen griff der Tod auch ins Publikum, die Spieler nahmen einzelne Zuschauer an der Hand und führten sie von dannen . . .

Kostüme: Alle Kostüme wurden selber hergestellt. Meist genügten wenige andeutende Requisiten, z. B. Krone, Szepter und langer, wallender Mantel für den König, Spitzenbluse und Faltenjupe für die Jungfrau oder das Edelfräulein, leinenes Hemd mit Schwert und Schild für den Ritter, usw. Die Musik zu unserem Totentanz wurde der bei Ex Libris erhältlichen Schallplatte der Musiciens de Provence entnommen.

Eine Textcollage um die Fahrt des Kolumbus als Raumtheater auf einer Zentrumsbühne

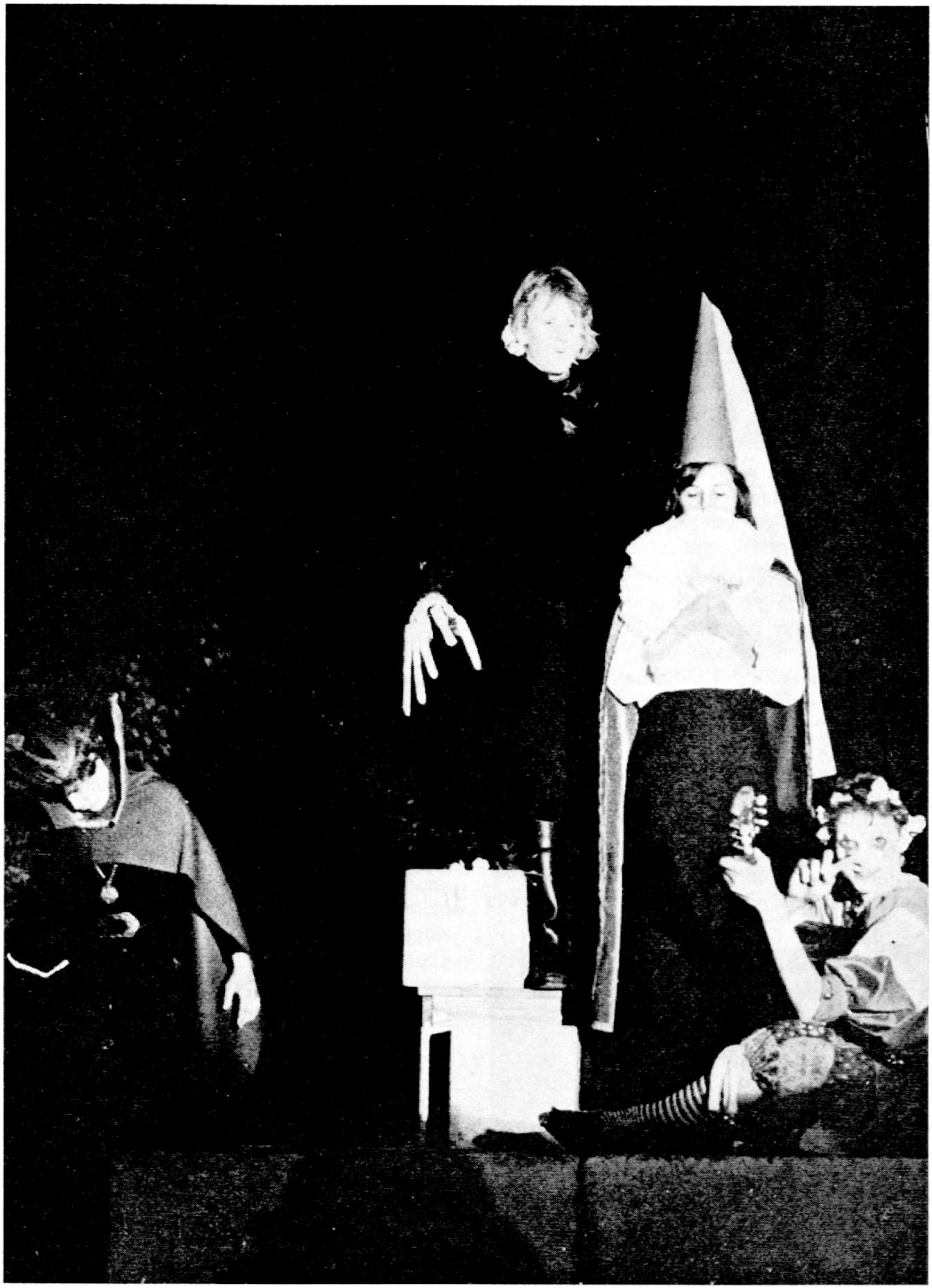
Text: Im Rahmen des diesjährigen Wahlfachkurses «Schulspiel» wurde mit den rund dreissig Teilnehmern eine vom Spielleiter zusammengestellte Textcollage um Kolumbus erarbeitet. Die Texte wurden Erich Colbergs «Die grosse Stunde des Kolumbus» (Dt. Theaterverlag, Weinheim), Paul Claudels «Buch des Christophe Colombe» (Reclam), einigen Biografien und den Tagebüchern des Kolumbus entnommen. Die Rollenverteilung wurde derart geleitet, dass die Spieler ihre Sätze selbst wählen, zusammenstellen und variieren konnten.

Raum und Spiel: Das Spiel begann auf dem Vorplatz des Schulhauses. Auf dem Vordach der Aula wurden Fanfaren (Clairons) geblasen, und die königlichen Herolde verkündeten die Fahrt des Cristobal Colon, der auf einem entfernten Treppenabsatz, umgeben von Trommler und Pfeifer, bereit stand. Nach seinem feierlichen Einzug in die Aula durften auch die Zuschauer in den nur mehr spärlich erhellten Saal eintreten, in dem Bilder von spanischen Küstenstädtchen an die Wände projiziert wurden.



Raumgestaltung zu «Cristobal Colon» mit einer als Schiff drapierten Zentrumsbühne und weiteren verschiedenen Schauplätzen
Bildlegende: P 1 bis P 4: Podeste für die im «Sturm» auftauchenden Götter der alten und der neuen Welt – L: Lichtregiepult

Ein spanischer Tanz eröffnete das eigentliche Spiel. Dann traten nochmals die Herolde



Szenenbild aus dem «Totentanz» nach dem Bilderzyklus der Spreuerbrücke in Luzern. Auf unserem Bild tritt der Tod zur Frau Königin und streckt seine kalte weisse Hand aus nach ihr.

auf, wieder von Clairons begleitet, und verkündeten die königliche Botschaft. Die Matrosen schrieben sich ein, und dann ging's an Bord . . .

Die Ausrufung der Fahrt des Kolumbus durch die königlichen Herolde. Im Vordergrund der Schiffsmast der «Santa Maria».

Mit wenigen Versatzstücken (zwei Segelmasten mit umhängten Tüchern, Fässer, Seile und Seilwinden, das als Bug drapierte Rednerpult, Truhen, Hocker, usw.) wurde auf einigen Podesten in der Mitte des Raumes das Schiff markiert. Die Zuschauer sassen auf den beiden Längsseiten des Saales. Von der mit Fischernetzen verhängten Bühne aus – auf den Hintergrund wurde ein Küstenbild projiziert – nahmen die Frauen der Matrosen Abschied. Rund um das Schiff bewegten Nixen in schwarzen Trikots schwarze Plastikplachen (erhältlich bei jeder Strassenbaufirma), die mit schmalen Streifen aus

Szenenbild aus «Cristobal Colon»: Die umhertaumelnden Matrosen auf der «Santa Maria» mit ihrem Admiral (vorne rechts).

Alufolie beklebt waren, in wellenförmigem Rhythmus. In Sprechchören (aus Colbergs «Kolumbus») forderten sie den Entdecker zur Rückkehr auf. Es folgten Szenen der verzweifelnden Matrosen, Tagebucheintragungen des Kolumbus und – als Höhepunkt – ein Sturm, in welchem von der Empore und aus allen vier Ecken des Saales die Götter der neuen und der alten Welt (nach Claudel) Kolumbus verfluchten und mit ausladenden Gesten das Meer «butterten», wie es bei Claudel heisst.
Den Schluss bildete die grosse Szene der Meuterei (ebenfalls nach Claudel) und der erlösende Schrei «Tierra – Land in Sicht», worauf der das Spiel einleitende spanische Tanz («Y Viva España») wiederholt wurde, diesmal auch mit einem Teil des Publikums. Indem der ganze Raum bespielt wurde, ergaben sich auch für den Betrachter interessante Aspekte, da gerade zum Beispiel im Sturm alle Spieler in Bewegung waren, die umhertaumelnden Matrosen auf dem Schiff in der Mitte, die Einhalt gebietenden Götter-Dämonen in den vier Ecken und auf der Empore, die wild aufschreienden Frauen auf der Bühne, die Nixen mit den Wellenbewegungen der Plastikbahnen rund um das Schiff.

Kostüme: Um spanische Atmosphäre in die Aula zu bringen, erhielten wir vom Stadttheater Luzern einige spanische Kostüme für die Tänzerinnen und Tänzer sowie für die Herolde und die Claironbläser und Trommler. Die Dämonen trugen schwarze Plastikmäntel und selbstgebastelte, übergrosse Kopfmasken, die mit glitzernder Alufolie überzogen waren.

Finanzierung: Alle hier erwähnten Spiele wurden bei freiem Eintritt (mit eine «Kollekte» am Ausgang) aufgeführt. Die Auslagen setzten sich aus den Käufen für Kleinmaterial zusammen (Kabel, Holz, Alufolie, Fakkeln, Leintücher, Plastik, Stoffresten, Nägel und Schrauben, usw.), so dass wir für keines der hier angeführten Spiele einen Sonderkredit benötigten, und auch die am Ausgang aufgestellte «Kasse» wurde immer recht «voll» und gestattete uns sogar, jeweils eine kleine «Premièrenfeier» mit einem Imbiss und Getränken zu finanzieren! – Zugegeben, unsere Aula im Oberstufenzen-

Szenenbild aus «Cristobal Colon»: Die Matrosen erspähen einen Vogel, der für sie ein Zeichen nahen Landes ist . . . Bald wird vom Mastkorb der Ruf ertönen: «Tierra – Land in Sicht».

trum Utenberg in Luzern verfügt über eine gute Lichtanlage (Lichtregiepult, 6 Scheinwerfer, ein grosser Verfolger, Dia- und Hellraumprojektoren), doch liessen sich solche Spiele auch mit weniger Lichtquellen gestalten. Oft genügen schon einfache Spotlampen aus einem Warenhaus.

Schulspiel – auch eine Frage der Zeit

Auch wenn jeweils der Deutsch- und Zeichenunterricht zeitweise in den Dienst des Schulspieles gestellt werden, wird es kaum je zu umgehen sein, auch die Freizeit der Schüler zu beanspruchen. Doch erfahrungsgemäss sind sie meist gerne bereit, diese für eine kurze Zeitspanne dem Schultheater zu «opfern», und so ganz nebenbei liegt hier auch eine Chance sinnvoller Freizeitbeschäftigung.

Schultheater – ein unvergessliches Erlebnis

Ohne Übertreibung lässt sich abschliessend sagen, dass Schultheater im Verlaufe eines Schuljahres zu den grossen, lange nachwirkenden Erlebnissen aller Beteiligten gehört, und noch immer lag über der letzten Aufführung jeweils eine leise Wehmut, wenn es galt, alles wieder abzuräumen. Denn Theater – auch Schultheater – ist nur Schall und Rauch, in oft anstrengenden Proben langsam entstehend und dann, nach den Aufführungen, wieder verwehend, nur als Erinnerung nachwirkend, als Erinnerung aber, die ein Leben lang bestehen bleiben wird . . . auch für den Spielleiter. Und um diese Erinnerung dürfte man die Schüler nicht bringen. Sie ist den Einsatz wert. Wie sagte doch der grosse französische Theatermann Jean-Louis Barrault:

«Die Innen- und Aussenwelt üben ständig Druck aufeinander aus. Wenn der Druck der Innenwelt stärker ist als derjenige der Aussenwelt, handelt der Mensch nach seinem Willen. Ist dagegen der Druck der Aussenwelt stärker, muss der Mensch über sich ergehen lassen, was die Welt ihm aufzwingt. Das Bedürfnis nach Spiel entspringt wahrscheinlich dem Wunsch, sich das wirkliche Leben und dessen Probleme dadurch zum Bewusstsein zu bringen, indem man dieses Leben künstlich erschafft. Vor diesem erschaffenen, aber geläuterten, filtrierten Leben fühlt man sich sicherer. Die Entscheidungen, wie man sich in diesem oder jenem Fall benehmen soll, werden einem klarer, man ist nicht mehr durch die Heftigkeit des Gegenschlages verwirrt, *man kann im Spiel das Leben üben.* Es ist eine Schulung der virtuellen Kraft, die in Fällen realer Kraftlosigkeit nützen kann, eine Energieschulung, man lädt sich auf . . . Spiel ist von allem Anfang an von grösstem Nutzen. *Spielen bedeutet kämpfen gegen die Angst, es bedeutet das Glück erfinden, denn das Glück ist die Überwindung der Angst . . .*»

Literaturhinweise

Zur weiteren Information über künstlerische und technische Belange des Schulspiels seien aus der inzwischen recht zahlreich gewordenen Literatur zum Schultheater folgende Werke erwähnt:

Müller, Rudi (Hrsg.): Spiel und Theater als krea-

tiver Prozess, mit Beiträgen von Josef Elias, Herbert Griffei, Ulf Gran, Paul Lehmann, Rudi Müller und Peter Popelka. Rembrandt Verlag, Berlin 1972.
Dorpus, Karl: Regie im Schul- und Jugendtheater. Ein Studien- und Werkbuch zur Theatererziehung. Deutscher Theaterverlag, Weinheim 1970.
Leonhardt, Paul: Bühne und Beleuchtung. Anleitungen zur schöpferischen Gestaltung des Spielraums. Deutscher Laienspiel-Verlag, Weinheim 1969.
Amtmann, Paul (Hrsg.): Spiel im Unterricht I. Verlag Manz, München 1965.
Amtmann, Paul: Das Schulspiel – Zielsetzung und Verwirklichung. Manz Verlag, München 1968.
Amtmann, Paul (Hrsg.): Puppen, Schatten, Masken. Manz Verlag, München 1966 (mit sehr guten Anleitungen zum Schattenspiel.).
Amstutz, Elias, Bleisch u. a.: Schultheater I, mit Beiträgen von Siegfried Amstutz, Josef Elias, Hanspeter Bleisch, Max Huwyler und Benedict Salvisberg. Zytglogge Verlag, Bern 1976.

Jeux-Dramatiques – Ausdrucksspiel aus dem Erleben

René Ullmann

1. Was sind Jeux-Dramatiques?

Die Jeux-Dramatiques wurden als Alternative zum konventionellen Theaterspiel entwickelt. Sie sind eine Methode, um der natürlichen Spielfreude Rechnung zu tragen. Die Spieler sollten nicht nach Textbüchern gelernte Rollen spielen, sich nicht mit mühsamen Proben eine Spieltechnik aneignen, sondern frei, aus sich heraus sich ausdrükken dürfen.
So sind die Jeux-Dramatiques eine Möglichkeit der Selbstentfaltung, Selbstwahrnehmung, Wahrnehmung anderer und unserer Umwelt. Sie wollen Erlebnisfähigkeit, Vorstellungskraft und Ausdrucksmöglichkeit fördern und intensivieren.

1.1 *Das praktische Ziel*

ist ein freigestaltetes Spielen zu Themen aus dem Bereich der Literatur (Geschichten, Gedichte, Volks- und Dichtermärchen, biblische Geschichten), der Musik, der Natur und des Alltags. Innerhalb des Themas bestimmen die Spieler aufgrund ihrer Bedürfnisse und ihrer momentanen Stimmung ihre Rolle. Jeder Spieler gestaltet sie nach den eigenen Vorstellungen. Das eigene, persönliche Erleben und Fühlen steht dabei im Mittelpunkt. Jeder Spieler hat sein eigenes Empfinden und seinen persönlichen Ausdruck. Es gibt keine Vorschriften, keine Imitation, kein Einüben. Bewegung, Mimik, Gestik und Laute, Verhalten überhaupt, können deshalb nicht mit Wertungen erfasst und beurteilt werden.
Das gemeinsame Spiel kann sich frei und spontan oder nach einem von den Spielern gemeinsam erarbeiteten Konzept entwikkeln. Im allgemeinen wird während des Spiels die Sprache weggelassen, um den nonverbalen Ausdrucksmöglichkeiten Raum zu verschaffen. Im Bereich der Literatur wird der Text von einem Sprecher gleichzeitig zum Spiel gelesen. Sprecher und Spieler stimmen sich aufeinander ab.
Auf dem Weg über die Sensibilisierung der Sinne, über Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit wird versucht, in getragener und akzeptierender Atmosphäre dem inneren Erleben Ausdruck zu geben und kreatives Gestalten des menschlichen Verhaltens zu fördern.

Ehrfurcht vor der individuellen Kreativität und Ausdrucksweise sind Voraussetzung, um durch Einfühlung und Ermunterung der persönlichen Spontaneität und Gestaltungsfähigkeit der Spieler Raum zu geben. In der Arbeit mit den Jeux-Dramatiques steht am Anfang die Beziehung zu sich selbst und zur unmittelbaren Umwelt. Es folgt der Kontakt zum Partner, vorerst über einen Gegenstand. Partnerschafts- und Begegnungsexperimente öffnen vielfältige Wege zur direkten zwischenmenschlichen Beziehungsaufnahme. Aus den Zweierbeziehungen entwickeln sich spontane Gruppenkontakte. Im gemeinsamen Gestalten von Musik, Symbolspielen, Naturereignissen, usw., wird die Beziehung zur Gruppe weiter gefördert. In diesem Sinne sind die Jeux-Dramatiques Ergänzung zur intellektuellen und leistungsbezogenen Erziehung.[1]