

Zeitschrift: Jahrbuch der Gesellschaft für Schweizerische Theaterkultur
Herausgeber: Gesellschaft für Schweizerische Theaterkultur
Band: 6 (1934)

Artikel: Rechtfertigung des Laienspiels
Autor: Eberle, Oskar
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-986537>

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: 05.02.2026

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

Rechtfertigung des Laienspiels.

An einem Laienspielkurs fragte der Leiter die Teilnehmer, die als Spieler oder Spielleiter manches erfahren hatten: warum spielt ihr eigentlich Theater? Um Geld zu verdienen, sagte der eine und die meisten nickten zustimmend und dachten an ihre Vereinskassen und Ausflüge oder gar an den blanken Thaler auf der Hand, wenn eine Aufführung Erfolg hatte. Und wir spielen, meinte ein anderer, um den Leuten etwas zu bieten, sie zu unterhalten oder zu erbauen oder gar zu belehren. Und ein eifriger Schulmeister sah den Nutzen des Spiels in der Stärkung des Gedächtnisses, im Lernen gewandten Auftretens und freien Sprechens seiner Spieler. Einem vierten bringt es «eine gewisse innere Befriedigung», wenn er einen Königsmantel um sich schlagen und an seinen bescheideneren Mitspielern grossartig vorbeistolzieren kann, ein Fünfter sonnt seine Eitelkeit im Beifall seiner Vettern und Basen oder gar des Lobartikel schreibenden Zeitungsmannes.

Wer hat recht? Oder haben alle recht? Oder haben alle unrecht? Schauen wir uns diese fünf Antworten näher an und versuchen wir durch sie hindurch vorzudringen, zu Gründen die das Volksspiel rechtfertigen.

Die erste Antwort: wir spielen um Geld. Um Geld spielen heißt, mit Spielen sich eine Existenz schaffen. Mit Spielen kann man sich eine Existenz schaffen, wenn man dazu berufen ist, — oder sich berufen fühlt — auf der Bühne Menschen zu gestalten. Wenn ich jeden andern Beruf aufgebe um dem **einen** zu leben, dem Beruf des Schauspielers, dann darf ich mit Recht erwarten, dass mein Beruf mich ernährt. Wenn ich aber Bäcker bin oder Kaufmann oder Beamter, dann ernährt mich mein Beruf und es kann meine Aufgabe nicht mehr sein, als Schauspieler in einem Laien- oder Dilettantentheater Geld zu verdienen. Spielen ist für den Laien eine Feierabendbeschäftigung, die den Lohn in sich und nicht im Geldverdienen trägt. Es wäre auch, gerade in unserer Notzeit, wo so viele Berufsschauspieler ihr Brot nicht finden, ein Mangel an sozialem Gefühl, wenn eine Spielgemeinschaft die einzige Aufgabe hätte, Geld zu verdienen.

Damit ist grundsätzlich gesagt: es ist ein prinzipieller Unterschied zu machen zwischen dem Spieler aus Beruf und dem Spieler aus Liebhaberei.

Hier ist nur von der Volksbühne die Rede. Zwei Gruppen lassen sich da unterscheiden: das **Dilettantentheater** und das **Laienspiel**.

Das **Dilettantentheater** hat den Ehrgeiz, es in allem der Berufsbühne gleichzutun. Es ist das kleine **Stadttheater** im Dorf, wie wir es hundertfach antreffen in der Schweiz. Da fahren eines schönen Sonntagnachmittags die Herren vom Komitee in die Stadt und schauen sich die letzte Schlageroperette an, «Die goldne Meisterin» oder «Das weisse Rössl» oder irgend einen läppischen Großstadtschwank von Arnold und Bach und meinen dann wunder was sie für Herrlichkeiten heimbringen. Oder aber, sie haben einmal etwas von Klassikern läuten hören und Schillers «Tell» oder Shakespeares «Caesar» ist dann das Mindeste, was sie auf die Dorfbretter stellen. Dagegen ist zu sagen: die Spielmächtigkeit eines nur dilettierenden Darstellers reicht niemals aus, um eine Großstadtoperette oder einen Klassiker aufzuführen.

Es bleibt ein Nachmachen ohne die nötigen Fähigkeiten, und das Ergebnis ist, allen Lobhudeleien der Dorfzeitung zum Trotz, ein jammervolles Zerrbild des Berufstheaters.

Warum kann der Laie, zum Beispiel, keinen Klassiker spielen? Die klassischen Dramen sind meistens Charakterdramen. Der Laie aber kann nur **Typen** darstellen, eine liebende Mutter, einen klugen Feldherrn, Figuren, die aus einem einzigen allgemeinen Wesenzug bestehen. Ein Charakter — in dramaturgischem Sinne — ist dagegen ein ganzes Bündel von Typen, verschiedene Charakterzüge sind zu einer einmaligen Verbindung verschmolzen. Wer diese Verschmelzung verschiedener Typen darzustellen vermag, der ist zum Spielen, zum Menschendarstellen berufen, also Berufsschauspieler. Wer aber einen Charakter darzustellen nicht berufen ist, der ist ein Laie im Reich der Menschendarstellung und als solcher muss er sich mit der Darstellung von einfachen Typen begnügen. Tut er das nicht, dann überschreitet er die von der Natur gesetzten Grenzen und wird zu dem, was man im üblichen Sinne einen Dilettanten nennt. Und solche üble Dilettanten sind all jene, die sich an Stücken vergreifen, die darzustellen sie nicht die Berufung, also auch nicht die Fähigkeit und somit nicht das Recht haben.

Man wird fragen: was bleibt uns dann zu spielen übrig, wenn wir den Berufstheatern die zügigsten Stücke nicht abgucken dürfen? Unendlich viel! Warum? Alle Spiele, die **vor** der Renaissance,

also vor 1500 geschrieben wurden, sind Typenspiele und dem Laienspieler zugänglich. Seit der Renaissance aber tritt die Einzelpersönlichkeit immer stärker hervor. Die Dichter, die das Leben nachbilden, schreiben nun nicht mehr nur Typenspiele, sondern oft Charakterdramen (Shakespeares «Lear», Schillers «Wallenstein» usw.). Und da sie nicht von jedem beliebigen dargestellt werden können, entsteht ein besonderer Beruf von Charakterdarstellern: das Berufsschauspielertum. Neben dem Theater der Komödianten aber lebt das Laienspiel weiter im religiösen und weltlichen Theater der Renaissance und des Barock und auch diese Texte sind dem Laienspieler noch heute erreichbar.

Mit der Aufklärung im 18. und 19. Jahrhundert wird der Persönlichkeitskult ins Bürgertum und in die Massen hineingetragen und damit scheinen sich die Grenzen zwischen Charakter- und Typenspiel zu verwischen. Seit dem Krieg aber wird man sich des grundsätzlichen Unterschieds zwischen Typen- und Charakterspiel wieder bewusst und Laienspielgruppen (z. B. v. Haas-Berkow) beginnen mit der Aufführung mittelalterlicher und barocker Spiele. Das ganze alte Spielgut wird nach brauchbaren Texten für die Laienbühne durchstöbert, alte Weihnachts- und Passionsspiele, fastnächtliche Possen und Totentänze, Bibel- und Legendenstücke erscheinen wieder auf den Brettern. Dann aber entsteht Neues und zum Teil Ausgezeichnetes. Das Beste ist in der Sammlung «Münchner Laienspiele»¹⁾ und im Verlag des vorbildlich wirkenden Bühnenvolksbundes in Berlin²⁾ erschienen. In der Schweiz führen zwei Entwicklungslinien zum neuen, bodenständigen Laienspiel; die eine kommt von der Theatergeschichte, die andere vom Dialektspiel. Die Gesellschaft für Theaterkultur hat seit 1927 in ihren Jahrbüchern und Schriften auf unsere tausendjährige Spielüberlieferung aufmerksam gemacht, alte Spiele erneuert und neue angeregt.³⁾ Der zweite Herd des neuen Laienspiels ist das von Prof. Otto von

¹⁾ Münchner Laienspielführer. Neu bearbeitete zweite Ausgabe, 1934. Chr. Kaiser Verlag, München.

²⁾ Der Weihnachtsfestkreis. Eine Beratungssammelmappe, 1932; Der Oster- und Pfingstfestkreis, 1932; Das weltliche Volksspiel, 1933. Die hier erwähnten Spielkataloge und alle Texte des Bühnenvolksbundes gingen über an den Theaterverlag Albert Langen-Georg Müller, Berlin.

³⁾ Kürzlich erschienen die ersten, von Georg Thürer und Eugen Lendi, herausgegebenen schweizerischen Laienspiele, Erneuerungen alter Texte des 16. Jahrhunderts und Neugeschaffenes, im Verlag von Tschudy in Glarus.

Greyerz angeregte mundartliche Heimatschutztheater, in dessen Sammlung die wichtigsten Spieltexte unseres heutigen Volkstheaters vereinigt sind. ⁴⁾

Also: wir spielen nicht, um Geld zu verdienen, weil wir keine Berufsschauspieler sind. Und weil wir keine Berufsschauspieler sind, haben wir die Fähigkeit nicht, das Charakterdrama darzustellen und kein Recht Stücke zu spielen, die für die Berfsbühne bestimmt sind. Wer es doch tut, ist ein Dilettant. Der Laie spielt Typenspiele, die er aus einem tausendjährigen Spielplan auswählen kann.

Wir spielen, um zu unterhalten oder zu erheben: das war die zweite Antwort auf die Frage: Warum spielen wir?

Der Sinn des Laienspiels wird uns offenbar, wenn wir nach seinem Wesen fragen. Was heisst «spielen»?

Was geschieht, wenn Kinder Vater und Mutter spielen? Es ist eine Handlung, die keinen Zweck hat — wie das Schneeschaufeln oder Backen oder Schneidern —. Und doch hat das kindliche Spiel einen Sinn. Das Kind spielt nie sich selber, sondern stets eine noch ungelebte Möglichkeit, etwas, das es in seinem kindlichen Alltag noch nicht sein kann, das aber einmal zu werden in seiner Natur begründet ist.

Spielen ist also ein Tun, das (wie Singen und Tanzen oder irgend eine «Kunstübung») zwar keinen Zweck, aber doch einen Sinn hat, nicht im Bereiche des Alltags — das Kind spielt ja nicht sich selbst, sondern stets etwas anderes, den Vater, den Krämer, ja sogar ein Tier oder ein Ding — sondern im Bereiche dessen, was einer seiner Anlage entsprechend sein könnte. Darum spielt man auf Dorfbühnen so gern Ritterstücke und in der Stadt Bauerndramen, um einmal das zu spielen, was man zu sein sich erträumt.

Spielen heisst also, ein Gleichnis des nicht alltäglichen, sondern für den Menschen wesentlichen, eines menschenwürdigen Lebens geben, das sich durch Gut und Bös entscheidet.

Spiel ist Gleichnis des Lebens. Welchen Lebens? Gleichnis des vorbildlich geführten Lebens im Alltag ergibt das realistische Mundartspiel; Gleichnis des staatlichen Lebens ergibt das vater-

⁴⁾ Sammlung «Heimatschutztheater» im Verlag A. Francke A.-G., Bern. Im gleichen Verlag erscheint soeben die 3. Auflage des Dramatischen Wegweisers, siehe den Hinweis Seite 89.

ländische Spiel; Gleichnis des gotterfüllten weltabgewandten Lebens ergibt das geistliche Spiel; Gleichnis des naturverbundenen Lebens ergibt das Märchenspiel.

Aber ein **Gleichnis** muss es sein, und nicht bloss ein Abklatsch, eine jämmerliche, grotesk verzerrte Kopie eines sinnlosen Daseins. Der Sinn des Spiels ist: den Sinn des Lebens aufzeigen. Daraus ergibt sich der oberste Grundsatz der Spielwahl: Spiele kein Stück, das kein wahres Abbild des menschenwürdigen Lebens, sondern nur ein leerer Abklatsch des sinnlos verlebten Alltags ist. Der grösste Teil von dem, was unsere Dilettantenbühnen spielen, fast alle Mundartpossen und die röhrenden, innerlich so verlogenen Trauerspiele sind keine Abbilder eines Lebens, hinter dem wir den tieferen Sinn spüren; und darum sind sie abzulehnen. Ein gutes Spiel erkennt man daran, dass man in ihm immer neue Beziehungen, Schönheiten und Wahrheiten entdeckt, ein schlechtes, dass es einem immer leerer und hohler vorkommt, je mehr man sich damit beschäftigt. Auch der Zuschauer hat oft ein ausgezeichnetes Gefühl für die Güte eines Spiels, wenn er findet, «es stecke nichts dahinter», «es habe keinen tieferen Sinn» oder «sage einem nichts» und man möchte es ein zweites Mal um viel Geld nicht noch einmal sehen, während ein gutes Stück oft mehrere Male mit immer grösserer Freude erlebt wird.

Wenn ein Spiel Abbild sinnvollen Lebens ist, dann ergibt sich daraus auch, dass es sinnlos wäre, sich ein Leben im Spiel vorzuführen, das uns Schweizern gar **nicht vorbildlich** sein kann. Die Schweiz ist ein kulturell in sich geschlossener Lebensraum mit eigenen nationalen Zielen, die sich, besonders heute, von den Idealen anderer Völker stark unterscheiden. Es wäre uns also nicht gemäss, bairische oder schlesische Stücke, die artfremdes Leben gestalten, vorzuführen, ganz abgesehen davon, dass zumeist nicht die guten, sondern die schlechtesten ausländischen Texte auf unsren Volksbühnen aufgeführt werden. Darum endlich Schluss mit dem Import wesensfremder Spielware und ernstliches Besinnen auf unsere eigenen Dramatiker.

Ist es sinnlos in der Schweiz Spiele aufzuführen, die in fremder Erde verwurzelt sind, so ist es doch möglich, religiöse Spiele des Auslandes auch bei uns zu spielen, wenn sie Ausdruck des gleichen Bekenntnisses sind. So lassen sich fast alle geistlichen Spiele — versteht sich, nur von den guten ist hier die Rede und

nicht von Dutzendware — bei uns ohne Schwierigkeiten nachspielen, weil das vorbildliche religiöse Leben, das sie gestalten, auch für uns gilt (Calderons «Welttheater», «Jedermann», Weihnachts- und Osterspiele, Parabel- und Bibelspiele, Mysterien der Gegenwart usw.). Natürlich können auch geistliche Spiele starkes nationales, für uns also ein artfremdes Gepräge tragen, zum Beispiel ein bairisches oder schlesisches Weihnachtsspiel, aber dann gehören sie nicht in unsern Spielplan.

Ein Spiel kann also fröhlich sein oder ernst, «weltlich» oder religiös, vaterländisch oder märchenhaft: in jedem Falle muss es ein Sinnbild menschenwürdigen Lebens sein. Damit ist die zweite Antwort, was man spielen solle, kurz umrissen.

Die dritte Antwort auf das «Warum spielen?» gab der Schulmeister, der seinen Schülern durch das Spiel das Gedächtnis stärken und sie gewandtes Auftreten und Sprechen lehren wollte. Er erwartet vom Spiel also äussere Erziehungs- und Bildungsfortschritte. Da wir nun wissen, dass Spiel Darstellung nicht eines Teils, sondern einer Totalität des Lebens ist, erfüllt es nur dann seinen Zweck, wenn es den ganzen Menschen entfaltet und fördert.

Wie das Kind nicht sich selber, sondern etwas spielt, was es seiner Anlage nach einmal werden kann (z. B. wenn es Vater und Mutter spielt), so soll auch der Laienspieler nicht sich selber darstellen, sondern eine Rolle, die es ihm ermöglicht, eine seiner noch unentwickelten Anlagen zu entfalten. Die Aufgabe des Spielleiters ist es, Rollen so zu besetzen, dass dem Spieler eine bisher verborgene, aber in ihm schlummernde Möglichkeit sich entfaltet. Traugott Vogel erzählt von einer solchen Entfaltung eines Kindes durch die Rolle, die er ihm zuteilte (im zweiten Jahrbuch «Schule und Theater», S. 4): «Ich habe zum Beispiel erlebt, dass ein trüges, geistig scheinbar unbewegliches Schulkind, das die Rolle eines regsam, angriffigen und wehrhaften Menschen zu spielen hatte, derart eins geworden ist mit seiner Bühnenfigur, dass es darob im Schulunterricht und zu Hause zu kaum begreiflicher Lebhaftigkeit aufgewacht ist.» Durch richtige Rollenverteilung also wirkt das Spiel lebensfördernd. Darin liegt die pädagogische Bedeutung des Laienspiels — und Gedächtnisübung oder Redegewandtheit sind höchstens, gewiss willkommene, Nebenfrüchte, aber keineswegs Zweck und Ziel des rechtverstandenen Laienspiels.

Wie steht es mit der vierten Meinung, die glaubt, man spiele um einer «gewissen inneren Befriedigung» willen und die Be-

friedigung sei um so grösser, je eindrucksvoller und wichtiger die Rolle sei. Spieler, die eine gewisse mimische Gewandtheit besitzen, fühlen sich oft für die grossen Rollen vorausbestimmt. Wehe dem Spielleiter, der diesen Rollenanspruch nicht achtet. Stolz erhobenen Hauptes läuft der beleidigte Dorfmime davon.

Wir röhren damit an die Frage der Spielgemeinschaft und des Zusammenspiels.

Alle grossen Spielgemeinschaften waren zugleich Lebensgemeinschaften. Ohne innere Verbundenheit und kameradschaftlichen Sinn aller Helfer zum Spiel gibt es keine echte Spielgemeinschaft, die alle, vom Spielleiter bis zum letzten Garderobenhelfer, umschliesst. Spiel lehrt die Abhängigkeit der Menschen voneinander. Jedes Spiel bringt neue Rollen und damit neue Aufgaben. Soll Spiel lebensfördernd und lebensorientierend wirken, wie das Laienspiel es verlangt, dann erhält jeder die Rolle zugeteilt, in der sich ihm eine neue Seite seines Wesens offenbart, in der ihm eine neue Welt aufgeht. Das aber heisst: wer gestern die grosse Rolle spielte spielt heute die kleinste und er dient damit nicht nur sich selber, sondern auch dem Spiel. Damit aber ist das Starunwesen, das nicht nur an manchen Berufsbühnen, sondern auch auf vielen Landbühnen wuchert, überwunden. Und darin liegt die «innere Befriedigung», die der Spieler erlebt, nicht, dass er der Erste ist im Spiel, sondern, dass er immer neue Seiten seines Wesens entfalten kann und zugleich seine Grenzen, seine Abhängigkeit vom Mitmenschen, und ihre wechselseitige Verbundenheit, neu erfährt. So wirkt **Zusammenspiel gemeinschaftsbildend**.

Die **fünfte Gruppe** von Spielern steht auf den Brettern aus **Eitelkeit**, um sich sehen und bewundern zu lassen. Die Beziehung des Spielers zum Zuschauer ist hier das Kennzeichen. Aber spielen wir denn wirklich, um uns von unsren Mitmenschen beklatschen zu lassen? Soll das die ganze Wirkung unserer Bemühungen sein? Welche Wirkung erwarten wir vom Laienspiel?

Der Spieler ist der Vertreter des Zuschauers auf der Bühne. Spieler und Zuschauer sind eins. Einer trägt den andern. Der Zuschauer, der richtig mitgeht, befeuert den Spieler. Und der Spieler lockert durch sein Spiel die Seele des Zuschauers auf, der anfangs vielleicht steif und widerwillig dasitzt. Erst wenn die Auflockerung des Zuschauers gelang und dadurch der Spieler sich angefeuert fühlt, sind sozusagen Sender und Empfänger aufeinander eingestellt und das Spiel, das heisst also das auf der Bühne dargestellte

Sinnbild eines menschenwürdigen Lebens, in Heiterkeit oder Ernst, strömt von der Bühne herab auf den Zuschauer hinüber, um ihm das Bild des Lebens einzuprägen. Hier zeigt es sich auch, dass keine Kunst auf den Menschen einen tieferen Eindruck zu machen imstande ist, als die der Bühne, weil keine andere durch so viele Mittel des Wortes und Klanges, des Geräusches und der Musik, der Bühne und des Lichtes, des Textes und der Bewegung den Aufnehmenden aufzulockern vermag. Welche Kraft ist in die Hand des Spielers gegeben, wenn der rechte Geist ihn beseelt und welches Verderben und geradezu verbrecherische Tun, wenn er sich seiner Aufgabe nicht gewachsen zeigt, oder seine Mittel missbraucht!

Wo immer man in der Schweiz bisher Theater spielte: man tat es ohne Schulung und spielte einfach recht und schlecht drauflos: den Theatermaler liess man Dekorationen malen, den Elektriker Widerstände einbauen und farbige Glühlampen einschrauben, beim Kostümverleiher holte man sich die garantiert echten, historischen Kostüme oder man verschrieb sich einen Schauspieler aus einem Berufstheater, wenn man es ganz besonders geschwollen geben wollte. All das wäre aber in vielen Fällen ganz und gar überflüssig — und um wie viel billiger, kann sich jeder selber ausrechnen — wenn wenigstens die Leiter von Spielgruppen die Möglichkeit und Gelegenheit hätten, die nötigsten Kenntnisse sich irgendwo zu erwerben. In eigenen Kursen wird heute nicht nur Handweberei wieder gelernt oder das rechte Singen von Volksliedern, heute gibt es auch fast alljährlich in der Schweiz Laienspielkurse, die allen Spielfreudigen das rechte Spielen zeigen wollen. Hier können wir von Spiel nur sprechen. An den Kursen wird gespielt und so in der Praxis gezeigt, worauf es ankommt.

Dr. Oskar Eberle, Luzern.