

Doudndanz. Späßle

Mittel- und Oberstufentheatergruppe des Ludwigsgymnasiums Straubing

War der legendäre Brandner Kaspar, der dem Tod beim Kartenspiel eine längere Lebenszeit abluchst, das Vorbild? Oder entstand die Idee vom Menschen Fellner, der sterben will und dem der Tod dies verweigert, weil es ihm noch „nicht aufgesetzt“ ist, aus der Lust am Querdenken heraus, dem sich die Theatergruppen des Ludwigsgymnasiums Straubing traditionell verpflichtet fühlen? Ganz profan und wirklichkeitsnah lautet die Antwort: Eine Ausstellung des Hospiz-Vereins Straubing-Bogen brachte die Mittel- und Oberstufenschüler und ihre Spielleiter auf die Idee, dem Tod und seinem Wirken auf die Schliche zu kommen. Die kleine Totentanz-Szenenfolge, die zur Begleitung der Ausstellung diente, bildete den Ausgangspunkt, aus dem sich „Doudndanz. Späßle“, eine Eigenproduktion der Gruppe, entwickelte.

Die Theaterlehrer Elisabeth Effenhauser und Karlheinz Frankl haben mit ihrer Gruppe einen Reigen von 12 Szenen um die Probleme der Figur Fellner geschaffen, welche von ihrer Umwelt und ihrer Familie von Kindheit an das Fürchten gelehrt bekommt. Schließlich werden die Verzweiflung und der Überdruß am Leben so groß, dass der Arme eine Petition beim Tod einreicht, nachdem dieser ihm sein Ansinnen, doch baldigst sterben zu dürfen, mehrmals verweigert und ihm die Schrecken des Ablebens drastisch vor Augen gestellt hat. Doch dann wendet sich die Handlung: Der Fellner findet die Liebe seines Lebens und die „Firma Tod“ ist froh darüber, dass sich das Problem endlich erledigt hat. Just in diesem Moment flattert aber der positive Bescheid von „ganz oben“ ins Haus: Der Fellner darf nun tatsächlich sterben, ja, er muss es sogar. Tapfer und gefasst trennt er sich von seinem späten Lebensglück und steigt in das große Totenschiff, wo der Tod in vielerlei Gestalten auf ihn wartet.

Dieses Totenschiff, bestehend aus mehreren Toden, mit unterschiedlichen Requisiten ausgestattet und sowohl in ihrem Spiel als auch in ihrer Körperlichkeit deutlich voneinander differenziert, bleibt als **das** große Bild dieser Theatertage bestehen. Es drückt meisterlich die Kunst aus, durch physische Präsenz, präzises Spiel, choreographische Komposition und durchdachte Lichtgestaltung dem Zuschauer eine Erfahrung zu vermitteln, die diesen nicht mehr loslassen, die ihn fortan beschäftigen und umtreiben wird: Die Gesellschaft der Straubinger Tode, mit Sensen drohend, mit Besen rudern, die Kaffeemühle kreischend drehend und die helle Glocke schlagend, geformt zum Schiffsbug, im Hintergrund des Lebensalltags thronend und diesen dennoch durchdringend – tragisch, absurd, allgegenwärtig, wahrhaftig.

„Doudndanz. Späßle“ bietet dem Zuschauer ein Fest der Typen und Charakterstudien, die kleine Szene und das große Bild stehen nebeneinander, verbunden durch die kraftvoll archaische, bisweilen auch pralderbe Sprache, der keine menschliche Schwäche entgeht, die entlarvt und demaskiert und immer wieder amüsiert. In Rückblicken auf die Vergangenheit der Hauptfigur und in der Aufarbeitung seiner Lebensgegenwart verschmelzen Miniaturen von drastischer Kargheit und sprachlicher Rücksichtslosigkeit miteinander. Die Tode sind es, die diesen Bilderreigen initiieren und anleiten, der dem Stück den ersten Teil seines Titels verleiht. Die hohe Kunst liegt darin, diese Folge von Einzelbildern nicht einfach im Stop-and-Go am Zuschauer vorbeiziehen zu lassen, sondern sie unter dem Dirigat der Tode an den Rändern anzuschneiden, Halbbilder beim Wechsel ins Off

stehen zu lassen, während in der mittleren Szene die Handlung lebendig wird. So wird dem Totentanz eine ästhetische Form geschenkt und dem Zuschauer ein weiteres optisches Highlight präsentiert.

Mehrmals wird Fellner im Verlauf seiner Bemühungen um das Sterben von den Toden neckisch angeredet; man amüsiert sich über ihn. Sein Erschrecken darüber fangen die „muerte“ und „mors“ Genannten mit der Entschuldigung: „Späßle!“ auf. Drohung und Verbindlichkeit: Der Tod agiert als abgezockter Geschäftsmann, der seine Lektion in Kundenkommunikation gelernt hat.

Eng verzahnt sind Humor und Derbheit, Drastik und Hintersinn. In einem Stück-im-Stück wird von den Toden für Fellner dessen eigene Beerdigung inszeniert. Dabei kommt es zum Eklat. Zu den salbungsvollen Worten des „Koperators“ schwillt die Lust der weiblichen Trauergäste bis zur kaum mehr verhüllten Ekstase an. Über das offene Grab hinweg verfolgen sie schließlich laut kreischend den geflohenen Pfarrer.

Im eng verwobenen Miteinander all dieser Gegebenheiten entsteht und gelingt ein traditionell erzähltes, bildgewaltig dargestelltes, ein durch und durch faszinierendes Stück Schultheater.

(Rudi Stangl)

Die **Theaterklasse des Riemenschneider-Gymnasiums Würzburg** unter der Leitung von Theresa Salfner-Funke stand den Ingolstädtern in Nichts nach. Sie wählte sich das hierzulande wohl eher unbekanntes japanische Märchen „Die fünf Geister“ als Stoff für ihr Stück „**Fünf**“. Eine derartige Wahl bietet die Chance, sich nicht zum Sklaven des Textes zu machen. Märchenstoffe gewähren grundsätzlich auf der Suche nach Vorlagen für Theateranfänger Raum genug für eigene Kreativität, für die Verwendung unterschiedlichster theatraler Formen, persönliche Zugänge und thematische Auseinandersetzungen. Die Handlungsverläufe sind in der Regel so einfach und klar, dass der rote Faden nur schwer verloren gehen kann. So auch hier. Zudem bietet dieses Beispiel mit dem Zentralmotiv der Zahl fünf die willkommene Gelegenheit, die wenigen zentralen Figuren zu vervielfältigen und dadurch eine klassenstarke Spielerschar relativ gleichwertig unterzubringen. All das machen sich die Würzburger geschickt zunutze. Fünf Samurai schwärmen für fünf Mädchen in einem Dorf, die in der gestrengen Obhut von fünf Müttern stehen. Während sie wieder einmal mitten in einem Tempelfest zu ihrem Beruf des Kämpfens abberufen werden, bemächtigen sich fünf Geister der Geschicke zuhause und treiben ihr Unwesen und bringen das Gemeinschaftsleben nahezu zum Erliegen. Die Samurai müssen nach ihrer Rückkehr erkennen, dass ihr rücksichtsloses und kampfbesessenes Verhalten für dieses Unglück verantwortlich ist. Mit tatkräftiger Unterstützung ihrer geliebten Mädchen, aber auch durch hinterkünftiges Walten der Mütter werden die Geister wieder aus der Welt geschafft, indem die Rätsel um Seil, Kamm, Pferd, Krug und Feder gelöst werden. Der Kreis schließt sich, die Präsenz der anfangs rätselhaft herumliegenden Gegenstände geklärt. Ursache für das dörfliche Malheur waren die vernachlässigten Sachen der Kindheit, die sich geisterhaft rächen.

Die Aufführung lebt einerseits von der Faszination für die fremde, märchenhafte Welt Japans, in der sich die Lebenswelt der Schüler immer wieder spiegelt, aber auch von dem weitgehend gekonnten Einsatz der theatralen Mittel. Mit farblich stimmig durchdachter Kostümwahl - wie etwa das Gelb der Eifersucht für die Mütter -, starker Licht- und Tonregie – ganz sinnfällig der Halleffekt für die Geister etwa-, aber auch mutigen Brüchen, die für Witz sorgen, entstehen atmosphärisch dichte Szenen, die den Zuschauer überaus gut unterhalten. In besonderer Erinnerung bleiben etwa die intensiven Kampfszenen in extremer Verlangsamung, das mysteriöse Schattenspiel der gegenstandsartigen Geister, ein antiker Chor der Alten des Dorfes oder ein japanischer Tanz als Ausdruck des Glücks. Die Dialoge sind alters- und märchengerecht knapp gehalten, der Theatersaal mit seiner Umläufigkeit für die Auszüge aus dem Dorf geschickt genutzt. In vielen Details der Inszenierung also und bei der Spielhaltung der Spieler spürte man die intensive Beschäftigung der Gruppe mit dem kulturellen Hintergrund der Vorlage. Für Spiel, Ausstattung und Technik liegt ein schlüssiges Konzept zugrunde. Mit Witz und konzentriertem Können, das allenfalls im Sprechen noch Nachbesserungen vertrüge, nimmt die Gruppe das Publikum schnell für sich ein. Für einen ersten großen Auftritt eine mehr als beachtliche Leistung, die allen Kollegen Mut machen muss, sich intensiv dem Unterstufentheater zu widmen.

(Josef Meißner)

Labenwolf Gymnasium, Nürnberg

Die Gleichgültigkeit der Welt

Text: Roland Schimmelpfennig: Der Goldene Drache

Es beginnt, wie es enden wird, bevor alles in die scheinbare Banalität des Alltags zurückkehrt: mit großem Oratoriumsduett. Die Spieler schweben mit ausgebreiteten Armen zu ihren Ausgangspositionen auf der Bühne. Dann folgen im Spot einer Taschenlampe Pressemeldungen von Flüchtlingsschicksalen vor den Grenzen Italiens. Damit scheint der gedankliche Rahmen für die Aufführung des Profilkurses Theater des Labenwolf-Gymnasiums, Nürnberg (Leitung: Manuela Sörgel) unter dem Titel „Die Gleichgültigkeit im Tagesablauf der Zeit“ gesteckt.

Allerdings geht Schimmelpfennigs Stück vom „Goldenen Drachen“ weit über die Thematik von Flüchtlingsschicksalen hinaus. Im Zentrum seines Menschen- und Figurenpanoramas steht ein illegaler chinesischer „Junge“, der in der Küche eines China-Thai-Restaurants arbeitet und durch einen infektiösen Zahn den Tod findet. Weil er illegal in Deutschland ist, kann er keinen Arzt aufsuchen. Um dessen Verbluten nach einer dilettantischen Zahnentfernung ranken sich in vielfach gebrochenen Szenen Geschichten aus der Nachbarschaft des Restaurants „Der goldene Drache“: Scheiternde Liebesbeziehungen, unerfüllte Sehnsüchte, Langeweile des Alltags, Existenzangst oder unerwünschte Kinderträume.

Schimmelpfennigs Vorlage aber bleibt nicht im Rahmen eines realistischen Sozialdramas. Schon bald webt er die bekannte Fabel von der Ameise und der Grille in die Handlungsstränge ein. Die Grille wird aber im Gegensatz zur Idylle der Kindergeschichte nicht integriert, sondern zum realistischen Opfer einer männlichen Gesellschaft, deren Mitglieder zur Bewältigung ihrer persönlichen Krisen solche Schicksale ausnutzt. Dies bleibt nicht das einzige absurde Element. Als der Illegale stirbt, erscheinen in seiner Zahnwunde seine Familienmitglieder, die große Hoffnungen mit seinem Schicksal verbunden haben.

Die verschiedenen Handlungsstränge erfordern von einem Teil der Spieler aus der Abiturklasse dauernde Rollenwechsel, die durch die schwarze Grundkleidung ohne große Umstände möglich sind. Die Textvorlage erleichtert die Sprünge, da Handlungswechsel oft durch Situationsbeschreibungen eingeleitet werden, bevor sie in ein szenisches Spiel hinübergleiten. Diese Übergänge bewältigen die Spieler auch sprachlich mit großer Sicherheit, da sie an keiner Stelle versuchen, in ein psychorealistisches Spiel zu finden. Ob in lakonischem Ton erzählt, in Trauer verlangsamt, ob chorisch oder im Schmerz geschrien, in Affektiertheit ironisiert oder in Betroffenheit geklagt wird, die Haltung zum Geschehen bleibt sprachlich stets distanziert. Eine Distanz, die noch verdeutlicht wird, wenn an-Stelle-von gesprochen wird oder ein alter Mann durch eine Stabpuppe dargestellt wird. Das Entsetzen entsteht nicht durch das Spiel, sondern durch die Rauheit und Dichte, mit der hier die unterschiedlichsten Schicksale klischeehaft banal nebeneinander montiert sind. Entsetzen kommt (käme?) nur dort auf, wo der Zuschauer sich mit den Schicksalen identifizierend verbindet.

Die fabelhaften Elemente im Handlungsgewebe werden durch die Markierung der Grille mit einem grünen Kleid sowie die schwarze Maske und den Turban der Ameise hervorgehoben. Dagegen wirken die grüne Haarfärbung von zwei Spielerinnen und die Alltagskleidung eines Mitwirkenden zwar irritierend, aber willkürlich. Das

schwarze Abendkleid eines Akteurs oder die in Verlangsamung gestaltete Szene der Zahnoperation mit der unwillkürlichen Landung des Zahns zunächst in einem Wok, dann in der Suppe einer Kundin des Restaurants sind dagegen in ihrer surrealen Überzogenheit überzeugend gestaltet.

Die notwendigen Raumdeutungen werden mit ein paar weißen Stühlen und einigen schwarzen Blöcken vor einem alles dominierenden Profil eines goldenen Drachen an einer Staffelei schnell organisiert. Die Räume erscheinen so beliebig, wie die gezeigten menschlichen Schicksale. Doch diese vorschnelle Einschätzung täuscht. Alles ist sehr bewusst und raffiniert aufeinander bezogen.

Zwei seitlich positionierte Bauscheinwerfer, ein Verfolger, eine auffällige rote Hängelampe im Bühnenbild sind die wesentlichen Elemente einer zweckmäßigen sachlichen Beleuchtung. Nur für die Vergewaltigungsszene, in der die Grille zu Tode kommt, wird die Bühne in gleißendes Rot getaucht. Nach der Versenkung der Leiche des illegalen Jungen im Fluss dominiert ein blaues Tiefseevideo, untermalt von Oratoriumsgesang des Anfangs, die Bühnengestaltung.

Auf diesen pathetischen Höhepunkt folgt die banale Versenkung des Zahns, der alles motiviert hat, im Fluss, erzählt in aufgeteiltem Text an der Bühnenrampe. Nach intensiven, langen siebzig Minuten entlassen Spielgruppe und Stück die dankbar und reichlich applaudierenden Zuschauer wieder in den Alltag der Theatertage.

(Michael Aust)

Homeland – Biographische Eigenproduktion

Mittelstufentheatergruppe des Ernst-Mach-Gymnasiums Haar

„Homeland“ nannte das weiße Apartheid-Regime in Südafrika die geographischen Gebiete, in denen eine besonders hohe Anzahl von Schwarzen lebte und noch immer lebt. Mit dem Thema Apartheid oder Segregation hat das Theaterstück, das die Mittelstufengruppe des Ernst-Mach-Gymnasiums Haar unter der Leitung von Theaterlehrer Thomas Ritter zeigte, nichts zu tun. Vielmehr geht es um das Fühlen von „Heimat“ im weitesten, dem Aufbrechen, dem Sich-Verflüchtigen und dem Verschwinden im Speziellen. Das alles wird gezeigt am Objekt des Jugendlichen, ganz konkret an 17 real existierenden jungen Menschen aus der Gemeinde Haar in Oberbayern.

Die Bühne ist in T-Form angelegt, der Laufsteg ragt ins Publikum, trennt die Stuhlreihen in drei Bereiche. Am vordersten Ende des Stegs liegen bunte Jacken am Boden. Im Querbalken des T hängen drei Projektionsleinwände, zwei davon seitlich und nach hinten versetzt. Sie sind in Fransen zerschnitten, so dass sie zwar Räume definieren und als Projektionsflächen dienen können, gleichzeitig aber auch das Durchschreiten und Aufbrechen ermöglichen. Im zweiten Teil des Spiels werden sie hochgezogen, sodass ein offener Bühnenraum entsteht.

Dem Zuschauer werden Filme, Soundtracks, unterschiedlichste Spielformen vom Standbild bis zum personalen Spiel, von der Pantomime bis zur Imitation einer Fernsehshow geboten. Mit letzterer beginnt auch das Stück.

Ein Moderator betritt das Podium und versucht nach einer kurzen Einleitung Menschen zu finden, die gerne einmal verschwinden möchten. Für dieses Verschwinden bietet er alle möglichen Annehmlichkeiten auf: gutes Essen und exquisite Getränke (siehe oben!), beides serviert von hübschen jungen Damen. Kaum hat sich die erste Person gemeldet, gibt es kein Halten mehr und viele der Zuschauer melden sich freiwillig als „Kandidaten“. Sie betreten die Bühne, werden hinter den vorderen Vorhang geführt und beginnen dort, sich den lukullischen Freuden (siehe erneut oben!) hinzugeben. Von dem Moment an sind und bleiben sie verschwunden. Das eigentliche Spiel beginnt, abgelenkt durch den Auftritt aller beteiligten Spielerinnen und Spieler gerät der Prolog schnell in Vergessenheit. (Tröstlich, dass alle Beteiligten am Verschwinden-Spiel ein paar Minuten später, bewaffnet mit Getränken und Chips (siehe diesmal nicht oben), wieder in ihre vertraute Umgebung zurückkehren durften.)

Nun folgt übergangslos Biographisches Theater, das Facts über die Beteiligten, deren Familien, deren Herkunft nennt. Auch die Gemeinde Haar bleibt dabei nicht ausgespart. Die Texte wirken authentisch, allen Spielern, die sich auf dem Laufsteg platziert haben, wird das Wort erteilt, weitere Texte ertönen aus dem Off. Ein Spielfilm mit gehenden und laufenden, glücklich wirkenden jungen Menschen wird eingespielt, The Notwist liefern mit „Run Run Run“ den Soundtrack dazu. Am Ende kehrt Ruhe ein, die Jacken werden angezogen, die Szene kippt in die Depression, Selbstzweifel und Selbsthass stehen nun im Mittelpunkt. „Ich will sterben“, sagt eine Spielerin. Alle verlassen die Bühne, brechen auf zu einer Suche nach etwas Neuem.

Diese Beschreibungen einzelner Szenen und Themen lassen sich fortsetzen: Es geht um die SMS-Kürzel-Sprache in einem Kartonhaus, um die Rezeption von Zeitungstexten an drei Leseputen, der bevorstehende Zähleraustausch durch die Stadtwerke wird zu einem chorisch gesprochenen Mega-Event aufgeblasen. Als Kontrast dazu steht die letzte Schülerin bei der Mannschaftswahl: eines der zentralen Traumata ungezählter Schüलगenerationen. Im Verlauf des Stücks ändern sich allmählich die Filme: Die subjektive Kamera irrt jetzt in Schwarz-Weiß-Bildern orientierungslos durch den Wald; Cello und Klavier haben die Popklänge abgelöst und malen nun klagende Spuren. Märchen werden neu kombiniert und erzählt, Menschen verschwinden hinter den Projektionswänden, während im Videofilm eine Hand mit Pinsel die weiße Fläche schwarz einfärbt. Männer- und Frauen-Wünsche werden offenbart, eine Schublade erweist sich als doppeldeutiges Motiv für Kindheit (Freude am Ausräumen) und Jugend (Angst vor dem Darin-Stecken). Dies alles geschieht in Einzel- und Gruppenszenen, vorne und hinten auf der Bühne, mit und ohne Requisit, durch teils optische, teils akustische Untermalung, stets aber unterstützt durch effektreiche Lichtgestaltung.

Ganz am Ende der Inszenierung ist man als Zuschauer angefüllt mit den unterschiedlichsten Eindrücken und Gedanken, wie ein Gast im Restaurant nach dem Sieben-Gänge-Menü (s.o.). Ein Potpourri verschiedenster Zutaten hatte ein Gericht mit wunderbaren Geschmacksinnovationen hervorgebracht, das ob seiner Vielfalt aber bisweilen in der Gefahr stand, zu viel zu wollen und dadurch ein notwendiges und für den Zuschauer durchaus hilfreiches Maß an stilistischer Beschränkung und Konzentration zu verlieren.

Trotzdem wurden die zentralen Gedanken deutlich und fasslich präsentiert: Es lohnt sich zu leben und das Verschwinden ist sicher nicht der richtige Weg.

Die beeindruckende technische Präsentation, die sichere und stilistisch ausgefeilt konzipierte Film- und Lichtregie, das überzeugend gestaltete Bühnenbild, der kluge und versierte Umgang mit den Requisiten und das erfrischende, oft sehr authentische Darstellungsvermögen der Schauspieler boten den Zuschauern also ein inspirierendes Menü mit Anspruch. Die Hauben und Sterne für die Zukunft stehen bereit!

(Rudi Stangl)

Auf der Suche nach einem Stück greifen viele Gruppen angeleitet durch die professionellen Vorbilder oder die Deutschlehrer recht häufig auf bekannte klassische Stoffe zurück. Dies erweist sich oftmals als nicht unproblematisch, da die spielerische Fähigkeit oder auch die Komplexität solcher Werke zuweilen nicht hinreichend berücksichtigt werden. So ist bei Kennern der Materie schnell das Urteil zu hören, dass man dem Werk eines Autors damit nicht gerecht werden könne. Bei der Produktion „**Leonce und Lena**“ nach Georg Büchner des Theaterkurses **der Unterstufe des Willstätter Gymnasiums Nürnberg** unter der Leitung von Marcus Gangloff trifft dies allenfalls bedingt zu. Angesichts der im Programmheft dargelegten konzeptionellen Zielsetzung relativieren sich nämlich die Zweifel, ob die Textwahl der Altersstufe angemessen sei, siedelte man doch die komplexe Thematik des Büchnerstückes allenfalls in der Oberstufe an. Die Nürnberger verstehen freilich ganz legitim das Werk als „Steinbruch“ für ihr spielerisches Anliegen und holen es zu sich herab. „Ach, wenn doch nur mal was los wäre.“ Unter diesem den jungen Leuten durchaus nahe liegendem Motiv begibt sich die Gruppe auf einen genussvollen Ausflug in die absurde Welt der Königreiche Popo und Pipi. Der Text von Büchner wird dabei radikal auf den simplen absurden Märchenplot reduziert. Zwei Königskinder kommen letztlich durch das Schicksal oder wem auch immer geführt trotz ihrer ablehnenden Haltung letztlich doch glücklich zusammen. Als stofflicher Referenzrahmen dient der dröge schulische Alltag, aus dem die Schüler ausbrechen und sich in die Welt von Leonce und Lena träumen. Viele Szenen lassen die ungebrochene Lust und die eigenwilligen Ideen im Spiel spüren. Da entdecken etwa Leonce und Valerio über ihre Zeigefinger den Beginn einer wunderbaren Freundschaft und machen sich freudestrahlend, wie zwei Zeichentrickfiguren, auf ins ersehnte Italien. König Peter wischt gedankenverloren mit seinem Schnäuztuch das Gesicht eines Bediensteten und der Zeremonienmeister übt absurde Bewegungen für die anstehenden Festlichkeiten ein. Da entsteht viel Komik, die nicht zuletzt aus der bestens getimten Mimik und Gestik erwächst. Ein gegebenenfalls auch verzichtbarer Erzähler sorgt dafür, dass der rote Faden in keinem Fall verloren gehen kann. Die Anlage des Spiels auf einer immens breiten Bühne ohne jegliche Tiefe, die neutrale schwarze Kostümierung aller Akteure und der weitgehende Verzicht auf Requisiten und Bühnenbild befremden zunächst. Sie kann nur darin ihre Erklärung finden, dass der Fokus bewusst radikal auf die Präsenz der Schauspieler, auf deren Körpersprache, Sprechweise, Mimik und Gestik sowie Rhythmusgefühl gelegt wurde. Und hier erweist sich das Produkt als unglaublich ausgefeilt, schon deutlich über das Potenzial Gleichaltriger hinausweisend. Die Figuren geraten nahezu ins Comichafte, so groß ist der Mut zu expressivem Schauspielen.

Zudem beeindruckt die Theatergruppe in ihrer personellen Breite, so dass man während der Vorstellung ohne Qualitätsverlust das Ensemble wechseln konnte, weil alle Rollen doppelt besetzt waren. Natürlich ist nachvollziehbar, dass man jedem Einzelnen die Gelegenheit zur Präsentation seines Könnens bieten will. Dennoch bleibt dabei beim Zuschauer die Frage nach dem dramaturgischen Mehrwert bei diesem Vorgehen offen. Ob nicht auch ein anderes Stück mit hinreichend Rollen die gleichen Dienste geleistet hätte? Und man hätte auch noch einen erwartungsschwangeren Titel umgangen, der zu unnötigen Diskussionen führte.
(Josef Meißner)

Einen bezaubernden Einstieg in die Präsentation der ausgewählten Gruppen lieferte die **Theaterklasse des Reuchlin-Gymnasiums Ingolstadt** unter der Leitung von Christian Albert. Schon vor dem Theatersaal wurde das Publikum in das bevorstehende Thema miteinbezogen, indem nach einem ganz persönlichen, eigentlich unerfüllbaren Wunsch gefragt wurde. Und schon war man im Zentrum der antiken Sage um „**König Midas**“. Theaterklassen schöpfen ihre Ideen, Themen, Stoffe aus dem schulischen Alltag und den persönlichen Erfahrungen. Der König von Phrygien war derjenige, dem der Gott Dionysos den habgierigen Wunsch erfüllte, dass alles zu Gold werde, was er anfasse. Nach und nach musste er freilich erkennen, dass das nicht der Sinn des Lebens sein kann, ja ein Zusammenleben damit völlig unmöglich wird. In diesen Rahmen betteten die Akteure ihre ganz persönlichen Wünsche und Träume und die der Zuschauer ein, indem sie zunächst die Wände des Theatersaales choreografisch wohlgeordnet und von klassischer Musik begleitet notierten. Durchgemischt und syntaktisch zerhackt erfuhr man die Träume der Spieler über drei Mikrofone zudem vom Bühnenrand. Dahinter spielte sich die Handlung um Dionysos und den König ab, wobei die durchgehend praktisch schwarz gekleideten Spieler mit einfachsten Mitteln (Seile, Besen, Stuhl, Kopfbedeckung) in verschiedenste Rollen sich verwandeln, die geschickterweise auch vervielfacht besetzt waren. Unter anderem konnte hier auch die Polyfunktionalität einzelner Requisiten wunderbar ausgetestet werden. So dienten die Kehrbesen etwa nicht nur ihrem Selbstzweck, sondern markierten auch sinnfällig die Phalanx der Untergebenen und nahmen Waffencharakter an. Ein Seil ließ Dionysos' vielfach verkörperten, verlustig gegangenen Trinkkumpan Silenos durch das Umgürten als eine und zwar unglaublich dicke Person erscheinen, diente freilich auch als Fessel für den Eingefangenen und als Trage und später formte man daraus die vergoldeten Äpfel. Die Flüsterpost als Folge königlicher Anweisungen tat ein Übriges, um auch humorige Seiten anklingen zu lassen und das königliche Gehabe bloßzustellen. Und so könnte man eine ganze Reihe von Einfällen anführen, die aufzeigen, wie kreativ man mit den Möglichkeiten theatraler Mittel umgehen kann. Hervorzuheben ist in diesem Zusammenhang die bewundernswerte Disziplin und das dennoch deutlich spürbare Vergnügen bei der Umsetzung. Hier machte sich ohne Zweifel bezahlt, dass ein Jahr zuvor mit Körperarbeit, Raumerkundung und Timing bereits Grundlagen für die interessante Gestaltung eines Theaterstückes gelegt waren. Nunmehr konnte man den letzten Baustein, das Sprechen auf der Bühne – einzeln oder auch im Chor – in Angriff nehmen, was in überzeugender Weise gelang. Die ästhetisch überaus gut durchdachte Choreographie auf großer Bühne machte durchweg Lust beim Zuschauen und ließ die Blicke des Publikums immer wieder schweifen, verweilen und Neues entdecken. Insgesamt gelang mit dieser Aufführung ein überaus erfreulicher Auftakt nicht zuletzt auch für das Engagement in Theaterklassen. Dort entwickelt sich nach und nach ein Verständnis dafür, was Theater ausmacht. Einfachste Spielformen und Ausstattung, kreativ eingesetzt, ermöglichen es, in sinnfälliger Weise Geschichten zu erzählen und dabei ein Gruppengefühl zu entwickeln, sodass auch früh bereits Aufführungen möglich sind, die Anspruch haben und keines betulichen Lobes bedürfen.

(Josef Meißner)

Die recht große **Unterstufentheatergruppe des Gymnasiums Raubling** unter der Leitung von Corinna Schürzinger und Martin Thaller steht noch am Anfang ihrer Entwicklung. Die Bühnenerzählung „**Die mutige Nadja**“ wies aber bereits mehrfach gelungene Ansätze einer altersgerechten und eher traditionell geprägten Theaterarbeit nach. Den eigentlichen Anstoß lieferten die Schüler nach der Lektüre der bekannten Erzählung „Die Abenteuer des starken Wanja“ von Otfried Preußler. Spielleiter können sich glücklich schätzen, wenn die Schüler dem Wunsch nach einem Theaterstück auch die Energie zu dessen Umsetzung folgen lassen. Schon mit einigem Geschick entwickelte man aus der Vorlage eine Szenenfolge, die einerseits den märchenhaften dramaturgischen Bogen der Erzählung nicht aus den Augen verliert und andererseits den spielerischen Gegebenheiten der Gruppe sowie den Alltagserfahrungen der Spieler Rechnung trägt. In jeweils überschaubaren Kurzszenen macht sich also die zuhause recht renitente und von den Schwestern gescholtene Nadja letztlich aufgrund eines Traumes unbeirrt auf den Weg, um Heldenhaftes zu vollbringen respektive ihren Weg im Leben zu finden. Dazu muss das von Ängsten beherrschte Mädchen freilich erst einmal Mut und Selbstvertrauen entwickeln. Dies gelingt ihr nach und nach mit Hilfe neu gewonnener Freunde, mit denen sie Konflikte mit Räubern, Vorurteilen, Bösewichtern oder einer Hexe löst. Ihre Urängste vor Dunkelheit, Höhe und Enge schwinden nach und nach, so dass der glücklichen Befreiung der Stadt von einem Tyrannen und einem persönlichen Happyend nichts mehr im Wege steht. Ob ihrer Kürze waren die einzelnen Szenen sprachlich wie spielerisch von den meist noch unerfahrenen Spielern sicher zu bewältigen, auch der rote Faden ging nicht verloren. In der spielerischen Gestaltung war das Bemühen zu erkennen, nicht nur Text abzuliefern, sondern mittels Pausen, Sprechmelodie oder Phrasierung den Eindruck von Unmittelbarkeit und Lebendigkeit zu erzeugen. Das Gelingen wurde allerdings von einer noch zu wenig geschulten Körpersprache beeinträchtigt. Trotz viel versprechender Ansätze im personalen Spiel bei einigen Akteuren stand man mehrfach dann doch wieder nur auf der Bühne, ohne das Spiel mit Gängen oder Handlungen sinnfälliger zu machen. Ein genüsslicheres und ideenreicheres Ausspielen der Kurzszenen mittels verstärkt körperlichen Spiels hätte der Produktion sicher gut getan. Vornehmlich dann, wenn es galt die diversen Ängste glaubhaft zu machen, wäre ein intensiveres Rollenstudium hilfreich gewesen. Auch eine beherzte Raffung der Szenen, selbst wenn junge Autoren sich da meist recht widerborstig zeigen, hätte noch mehr Zug in das Spiel gebracht. Die häufig wechselnden Handlungsorte erforderten daneben ein Konzept, das den Spielfluss nicht zu sehr zerreißt und ohne komplizierte Umbauten vonstatten geht. Hier konnte die Produktion grundsätzlich durchaus überzeugen, indem man einen einheitlich neutral schwarz gewandeten Trupp ständig auf der Bühne beließ und immer wieder neu choreografisch arrangierte. Licht und sparsam eingesetzte Requisiten und Kostümelemente sorgten so immer wieder für gefällige, teils verblüffende Bilder. Geradezu sympathisch wirkte sich der Einsatz des ureigensten Theatermittels Maske für wilde Tiere aus, auch wenn sie nicht konsequent frontal ins Publikum blickten. Fast schon im Dürrenmattschen Sinne gelang es so, eine heimische Küche, einen Kerker, eine dunkle Höhle oder einen Wirtshaussaal glaubhaft zu machen, sowie Traumsequenzen von Wirklichkeit zu trennen. Ästhetisch störten allerdings die aufgrund der vielen Szenen zu häufig wiederholte akustische Begleitung der Umbauten sowie der „Vereinsname“ auf den Shirts. Zuweilen lief die Gruppe dabei Gefahr, ungewollte Komik zu erzeugen, was unbedingt vermieden werden muss, um nicht dem bekannt entschuldigenden „Lieb-und-nett“- Urteil anheim zu fallen. Hier wird sich bei der ebenfalls noch unerfahrenen Spielleitung das Gespür für spieltechnische und ästhetische Möglichkeiten und Grenzen bestimmt noch

entwickeln. Angesichts von deren Offenheit und Ehrlichkeit im Aufführungsgespräch muss einem da nicht bange sein. Auch wenn die Produktion summa summarum dramaturgisch und rhythmisch recht linear blieb, zeigte sie eine altersgerechte Möglichkeit, mit Anfängern Theater zu gestalten, ohne auf eine große Ausstattung und Technik zu setzen, was ja im Schulalltag mehrheitlich erforderlich sein dürfte. Sehr deutlich rückte dabei das Erproben der Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers im Kollektiv in den Vordergrund, was eine fundamentale Basis für wirkungsvolles Theater darstellt. (Josef Meißner)

Justus-von-Liebig-Gymnasium, Neusäß

Was ist Tschänder?

Ein Schreibfehler im Titel!? Mitnichten, sondern der ironisch versteckte Hinweis, dass sich hinter der Aufführung der Oberstufentheatergruppe des Justus-von-Liebig-Gymnasiums aus Neusäß (Leitung: Heike Mössinger) eine Art Lehrstück verbirgt. Etwa im Sinne der mit dem G8 eingeführten Aufsatzform des Essays, der auf originelle Weise eine gesellschaftliche relevante Frage diskutieren soll.

Damit verspricht der Titel nicht zu viel. Der Einstieg in das Stück beginnt geheimnisvoll symbolisch, erweckt Neugier: Schwarze Figuren, die sich in weiteren Auftritten als ein Art pantomimische Selbstzweifel erweisen, nesteln an den beiden SpielerInnen herum, die als Moderatorin und Moderator durch den Gedankengang des Stückes führen. Manchmal plaudern sie locker miteinander, etwa über Vorurteile gegenüber Frauenfußball, typische Körperhaltungen oder Unterschiede im Einkaufsverhalten. Wesentlicher aber sind die Fragen zum Rollenverhalten und den Rollenerwartungen, mit denen sie zu den Spielszenen aus dem Schülerleben, aufsatztechnisch der Beispielebene, hinführen. Dass Gespräche zwischen den Geschlechtern stets von Vorbehalten und Rücksichten geprägt sind, deuten aus dem Off hinzu gesprochene, „ehrliche“ Gedanken der ModeratorInnen an.

Die Orte der Szenen sind mit einigen Versatzstücken und ergänzenden Hintergrundprojektionen schnell markiert. Eine projizierte Uhr, ein paar Hocker und Plakatkartons definieren Klassenzimmersituationen, die zeigen, dass weibliche Lehrkräfte auf Provokationen aus der Klasse eher hysterisch und männliche eher gelassen reagieren. Ein Sessel und ein paar Hocker genügen, um das Zimmer einer Schülerin anzudeuten, die sich mit zwei Jungs zum Videoabend verabredet hat. Der aber muss scheitern, weil männliche Sturheit (in einer Hosenrolle) auf „viel Fleisch“ beim Essen besteht und den romantischen Film rundweg ablehnt, obwohl das Video längst läuft und die hausgemachte Gemüsepizza schon im Ofen ist. Da helfen auch keine Kompromissangebote.

Obwohl viele der Szenen in ihrem Personal und ihren Verläufen zunächst klischeehaft und vorhersehbar erscheinen, zeigt ein zweiter Blick, dass die Figuren in ihrem Rollenverhalten, um das es doch geht, überaus zwiespältig konstruiert sind. In einer wichtigen Szene gelingt es „Macho“ Carlos (blau glänzende Bomberjacke, schwarze Jogginghose) „Streber“ und „Muttersöhnchen“ Johannes (hoch geschlossenes helles Hemd, halblange Khaki-Hose) dazu zu bewegen, die „Hammer-Party“ zu besuchen, obwohl am nächsten Tag eine Deutsch-Schulaufgabe ansteht. In Johannes treffen damit seine Sehnsucht nach einer großen, ehrlichen Liebe, seine eigenen Leistungserwartungen und die seiner Eltern aufeinander. Er gibt dem Druck von Carlos und dem Versprechen, das für ihn darin liegt, nach. Der Abend endet natürlich nicht nur im Vollrausch und ohne Geliebte auf Bahngleisen bei einer illegalen Sprayaktion, sondern mit der ernüchternden Feststellung, dass Carlos sich ausgerechnet mit dem Mädchen eingelassen hat, das Johannes für sich gewinnen wollte.

In den stark typisierenden Kostümen, den rosa-hellblau Färbungen der Bühne, den ebenso gefärbten Händen der SpielerInnen, den projizierten Geschlechtssymbolen oder der Auswahl der gezeigten Videoprojektionen (Frauenfußball, Ego-Shooter, „maskuline“ Gegenstände) stecken detail-, auch technikverliebte Hinweise auf eine beabsichtigte ironische Überhöhung des Gezeigten. Nur so erklären sich die

aufgesetzten Gesten, die übertreibenden Verhaltensmuster sowie die plakative Jugendsprache. Das bricht die Thematik, schafft kritische Distanz zu den Figuren und gibt gleichzeitig keinen der gezeigten Schülertypen der Lächerlichkeit oder dem offenen Lachen preis.

Die Sachebene bleibt den Moderatoren vorbehalten. Feststellungen wie: „Wir Frauen haben es echt nicht leicht.“, oder: „Immer muss man sich als Junge behaupten, wie bei den Affen das Alphatierchen.“ deuten Alltagserfahrung oder Wissenshintergrund an. Tatsächlich verrät die Sprechweise der Moderatoren, dass die Gruppe sich auch wissenschaftlich-theoretisch über Genderfragen informiert hat.

„Homophobie resultiert doch nur aus der Angst vor der eigenen Homophobie.“, dieser Satz beinhaltet die Thematik einer weiteren Szeneneinheit, in der sich ein Junge im rosafarbenen Hemd mit der Frage auseinandersetzt, ob es stimmen könnte, dass ihn andere für homosexuell halten. Hier zeigt die Spielgruppe, dass sie über weitere Spielvarianten verfügt und stellt Denkprozesse in Pantomimen mit geschlechtsvertauschten Kleidern und Posen dar. Das klärende Gespräch wird in einem fingierten Facebookdialog geführt.

Die Gruppe der Bühnentechniker organisiert lustvoll und routiniert neben Licht- und Videoeffekten musikalische Loops zwischen oder unter die Szenen, z.B. bei der Party. Außerdem bewegen sie aus dem Schnürboden Zwischenvorhang, das Bild eines Eisenbahnwaggon oder eine überdimensionale Spinne. An ihr wird gezeigt, dass Spinnenphobie absolut geschlechterunabhängig ist.

Was ist nun also Tschänder? Offenbar nicht mehr als das Bewusstmachen von Selbstverständlichkeiten im Zusammenhang mit Rollenmustern und Rollenerwartungen, innerhalb derer wir uns bewegen – aber auch nicht weniger!

Der anmoderierten Szenen müde widmet sich dementsprechend die Moderatorin am Ende dem Lernen von Mathematik, der Moderator betrachtet lieber den Sonnenuntergang, der ihn noch einmal mit seinen Rollenselbstzweifeln konfrontiert.

Der reichlich aufgeweckte Applaus für diese Abschlussaufführung der Theatertage zeigte, dass dem jungen Publikum diese ganz und gar jugendliche Sichtweise auf die Dinge absolut entsprochen hat.

(Michael Aust)

Nichts. Etwas. Was auch immer?

Eine theatrale Ausstellung nach J. Teller: Nichts

Mittelstufentheater – Wolfram-von-Eschenbach-Gymnasium Schwabach

Die Suche nach dem Sinn. Wieder einmal? Endlich!

Sie trauen sich, sind mutig, brechen die klassische Form, erkunden und verstören, spielen nach innen und nach außen, fordern und zerstören, bauen auf und leiten in die Irre.

Was für ein Theater!

Hieß es in der Eröffnungsveranstaltung der Theatertage von Münsterschwarzach noch hoffnungsfroh: „Der Satz, den ihr die nächsten Tage nicht hören werdet, lautet: Macht doch kein Theater!“, so steht jetzt, am Freitagabend, als vorletztes Stück, ein Werk auf dem Spielplan, das viele Grenzen sprengt, sich dem Konventionellen ziemlich strikt verweigert und die Zuschauer ans Limit bringt. In Gedanken mögen deshalb manche der Zuseher gedacht haben: Macht doch kein solches Theater! Und man musste Verständnis für sie haben, ob all der Zumutungen, die da über sie hereinbrachen: hohe Lautstärke, eine Bühne wie ein Boxring, Geschrei und Stille, Chor und Einzeltexpte, Verweigerung von Handlung, Ablehnung von Rollen, Durchbrechung der 4. Wand, ziellose Bewegungsmuster, serielle Musik, verfremdendes Spiel mit Requisiten, in den Zuschauerraum blendende Scheinwerfer. Verweigerung und Suche, Statik und Mobilität, Auflösung der Rollenkonstanten von Spieler und Zuschauer. Eine Schatzkiste postmoderner Dekonstruktion.

Die Spielerinnen und Spieler des Wolfram-von-Eschenbach-Gymnasiums in Schwabach machen es zusammen mit den Theaterlehrern Daniel Behringer und Hannes Koch ihrem Publikum wahrlich nicht leicht. Sie entführen in ein Museum der Bedeutungslosigkeit, tarnen ihr Vorhaben durch die (scheinbare) Anlehnung an Janne Tellers Roman „Nichts“, setzen aber konsequent auf Verweigerung von logischen Zusammenhängen und theatralischer Grammatik. Bewegungen gehen ins Leere, Gefühle werden verweigert, Handlungsansätze erstarren, Objekte verlieren ihre Bedeutung, Texte werden zu Schnipseln zerhackt, Sinn wird dekonstruiert. In der Mitte thront das Objekt, von dem aus das Spiel begonnen hat: ein Altar der Bedeutungslosigkeit, unberührbar, beinahe schon transzendent. Hier hat sich zu Beginn der Nukleus befunden, aus dem sich die Spielerschar, mit Taschenlampen suchend, gleich einer Geburt gewunden hat. Am Ende haben sie alle die eng gezogenen Grenzen überwunden, den Raum der Zuschauer erobert, sie aus ihrer Perspektive gedrängt, selbige übernommen, erkundet, wieder verlassen. Schließlich ertönt erneut die monotone Lautsprecherstimme des Beginns: Regeln, Botschaften, Aufforderungen.

Dann, als die Lichter aus, die Regler nach unten gezogen sind, als der Applaus verklungen ist und man sich auf den Weg in die frische Abendluft macht, da beginnt das Spiel noch einmal. Plakatwände fordern mich, den Zuschauer, den soeben vielfach Geforderten und Gequälten, auf, dem Gesehenen nun eine Bedeutung zu schenken und diese dort aufzuschreiben. Ich bin unsicher, zögere, habe einen Gedanken, und schreibe ihn dann doch nicht. Ungern lasse ich mich zwingen, weder zum Sitzplatzwechsel, noch zum Denken, noch zum Schreiben. Ich verweigere mich also der Bedeutungsgebungs-Kampagne und weiß im gleichen Moment, wie paradox und sinnlos dieses Verhalten ist, angesichts einer persönlichen Existenz in Systemen, die allesamt dem Zwang die Heiligkeit zugesprochen haben.

Jetzt bin ich glücklich, an diesem Theaterabend teilgenommen zu haben.

(Rudi Stangl)

Operation Blitztrompf
Nach Neitzel/Welzer, Soldaten (Protokolle vom Kämpfen, Töten und Sterben)
Profilkurs Theater – Gruppe „nARTion“ Q11 – Pirckheimer-Gymnasium
Nürnberg

Als Zuschauer werde ich in einer Arenabühne empfangen, vierseitig umstanden von Zuschauerrängen. In der Mitte des ebenerdigen Bühnenbereichs befindet sich auf dünnem Holzbrettbelag ein vierrädriges Baugerüst mit zwei beispielbaren Ebenen. An allen vier Ecken stabilisiert seitlich diagonal abstehendes Gestänge dieses Gebilde. An unterschiedlichen Stellen sind Krawatten an die Rohre und Stangen geknüpft.

Unter den dröhnenden Klängen von Johann Sebastian Bachs „Tocatta und Fuge in d-moll“ marschieren die Spielerinnen und Spieler auf diese Bühne ein, allesamt uniform in blaue Jeans und weißes Hemd gekleidet. Sie nehmen auf der unteren Ebene des Gerüsts Platz, einige von ihnen erklimmen die obere Sitzfläche. Alle beschäftigen sich nun sogleich mit je einer Krawatte, streichen sie glatt, entflechten sie. Später werden diese Krawatten auch getragen, zuvor liebevoll umgebunden, dienen dann aber auch als Peitschen von Aufsehern, die diese lustvoll und drohend durch die Luft zischen lassen. Die Musik verklingt nun und es werden aufklatschende Tropfen einer Flüssigkeit hörbar. Die Spieler stehen auf, blicken nach oben, dehnen und strecken sich mit geöffneten Mündern, um einen dieser Tropfen zu erhaschen. Ich benötige einige Zeit, um mich als Zuschauer zu orientieren. Allmählich verstärkt sich der Eindruck, auch durch den die Szene beendenden, chorisch gesprochenen Text, dass die Spieler sich in einem Massengrab befinden.

„Operation Blitztrompf“ nennt der Profiltheater-Kurs „nARTion“ vom Pirckheimer-Gymnasium Nürnberg seine Produktion, die sich unter anderem mit der Textsammlung „Soldaten“ von Neitzel und Welzer auseinandersetzt. Aber dabei bleibt es nicht, auch Paul Celans „Todesfuge“ und die erschreckenden Daten aus einem ominösen „Diktatoren-Quartett“ spielen eine zentrale Rolle. Letztere hatten schon in der Eröffnungsveranstaltung der Theatertage einen schockierenden Kontrapunkt zum freudvoll-humorigen Reigen der Lobreden und Pointen-Trailer gesetzt. Adolf Hitler ist dabei der „Blitztrompf“, derjenige, der alle anderen Diktatoren hinsichtlich der Opferzahl aussticht. Und seine Opfer kommen in den nachfolgenden Szenen zu Wort: die Täter und ihre Familien, die unschuldig Ermordeten auf den Schlachtfeldern und in den industrialisierten Vernichtungslagern. Es bleibt aber nicht bei einem Blick auf deren Ende. Die Reise rückwärts durch die Zeit beginnt zwar in den Gräbern, geht aber über das Sterben und das Töten bis hin zum Kriegsbeginn, dem narkotisierenden Jubel über die ersten Eroberungen und den vermeintlichen Sieg der Herrenrasse. Noch weiter zurück liegen das Weggehen von zu Hause, die leidvolle Trennung von den Liebsten, die Hochzeit. Schließlich endet die Reise beim kindlichen Spiel, an dem alle einmal teilgenommen haben, dem gegenseitigen Erschießen.

Zu dieser linearen Rückwärtsbewegung kontrastiert die Komposition des Stücks, die zusammen mit dem textlich und akustisch immer wieder akzentuierten Motiv der Fuge ein ineinander verflochtenes Textpuzzle von teils berührenden, teils abstoßend brutalen Stimmen ergibt. Deutlich wird der Weg zurück durch die immer wieder explizit genannten Jahreszahlen, die sich von 1944 bis in die frühen Dreißiger des 20. Jahrhunderts erstrecken. Sinnlich beeindruckender erweist sich das Spiel der Beteiligten, die durch extremen körperlichen Einsatz stimmige und beklemmende

Bilder zu erzeugen vermögen. Bewegung und Statik, Miteinander und Trennung, Dominanz und Unterordnung, Zuneigung und mörderische Verachtung sind nur einige der immer wieder in neuen Kombinationen auftauchenden Motive. Die Lässigkeit in der Umsetzung mancher Schuss-Szenen stört dabei mitunter ebenso wie die nicht klar umgesetzte Auflösung des uniformen Marschierens am Ende des Stücks durch zu wenig akzentuierte, „freie“, an Indianer-Tänze orientierte Bewegungsmuster, die optisch erneut in einer (gewollten?) Uniformität und damit in der Unfreiheit münden.

Über weite Strecken der Inszenierung versucht die Musik Druck und Emotion zu erzeugen, was allein schon durch die Auswahl des musikalischen Materials (u. a. Bachs „Air“ aus der D-Dur-Suite, eine Cello-Sonate), aber auch durch die grenzwertig hohe Lautstärke misslingt. In den Schlussapplaus hinein ertönt dann der Gassenhauer „Need Somebody to Love“: aus der Sicht des Rezensenten ein geschmacklicher Fehlgriff!

Dagegen hält sich die Lichtregie beinahe vollständig im Hintergrund. Die weitgehend unveränderten Grundeinstellungen unterstützen zwar die Kontinuität, verhindern aber auch mögliche Hilfestellungen für den Zuschauer, der deshalb allein auf textliche Orientierungshilfen angewiesen ist.

Das zentrale Spielobjekt, das Baugerüst, wird in vielen Varianten, bisweilen durchaus riskant ausgelotet. Sein Bezug zum Thema des Stücks bleibt jedoch rätselhaft. Oft ertappt man sich beim Nachdenken über dessen Nacktheit, über den ungeschützten Raum, in dem die Spieler sich bewegen müssen. Dann aber verlassen sie dieses Podium und betreten gesicherten Boden, ohne dass dies eine Folge für Bewegung und Spiel hat. Vielleicht besteht das Faszinierende des Objekts für Spieler und Zuschauer aber auch in dessen Relikt-Struktur, einem aus Raum und Zeit geworfenen Ort, dessen einzige Bestimmung es ist, dieses Stück Wirklichkeit werden zu lassen.

Die Gruppe aus Nürnberg liefert einen hoch interessanten, für das Schultheater durchaus ungewohnten, sehr intellektualisierten Zugriff auf das Thema Krieg, der zu vielfältigen Diskussionen und gedanklichen Weiterführungen anregt. Die Balance zwischen Ergriffenheit und Anforderung beim Zuschauer hält das Stück lange Zeit auf einem hohen Niveau. Ein überzeugendes Beispiel für anspruchsvolles, mit großer Leidenschaft dargebotenes Schultheater.

(Rudi Stangl)