

Schattenspiel, Spiel mit Schatten

Autor(en): **Huwyler, Max**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Theaterjahrbuch**

Band (Jahr): **33 (1967)**

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-986647>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

SCHATTENSPIEL, SPIEL MIT SCHATTEN

Von Max Huwlyer

Im chinesischen Schattenspiel waren die Figuren aus zum Teil farbigem durchschimmerndem Material verfertigte Puppen. Kopf und Glieder waren beweglich. Die Figuren wurden von unten an feinen Stäbchen geführt. Ueber die Türken kam das Figurenschattenspiel nach Europa. Bezeichnenderweise hat die Romantik darin eine ihr entsprechende Ausdrucksform gefunden.*

Im Folgenden sei aber nicht vom Figurenspiel die Rede, sondern vom Menschen-Schattenspiel, in dem Darsteller als «lebendige Figuren» agieren.

Aehnlich jeder Art von Puppenspiel strahlt auch das Schattenspiel einen eigenen Reiz aus. Wie dort die Puppe, so kommt hier der Schatten zu seinem Eigenleben. Die Leinwand ist nur so lange Trennwand, bis sie belebt wird. Die Leinwand trennt nicht, sie entfremdet. Schattenspiel ist ein Illusionsspiel. Durch die Beschränkung auf das Wesentliche in Spiel und Ausstattung bleibt der Phantasie des Zuschauers ein weiter Spielraum offen. Was das Spiel abstrahiert, erweitert der Zuschauer zu einem persönlichen Bild; er schafft sich die dritte Dimension selber, er wird in gewissem Sinne zum Mitspieler.

Das Schattenspiel hat seine eigenen Gesetze. Vieles, was aus technischen Gründen dem Spiel auf der offenen Bühne verwehrt ist, lässt sich mit einfachen Tricks lösen. *Der Spieler* hat sich seinem Schatten unterzuordnen. Sieht auch eine Schattenbühne von hinten recht nüchtern aus, so wird doch der Spieler vom Verfremdungseffekt gepackt, den er mit seinem Schatten bewirkt. Das Spiel mit dem eigenen Schatten macht dem Schüler grosse Freude. Dieser Spielfreude muss der Leiter Rechnung tragen. Bevor er mit der Stückprobe beginnt, soll er deshalb die Kinder frei spielen lassen. Er wird sie dann über Uebungen und Kurzszenen von der Spielerei zum Spiel führen.

Der Gesichtsausdruck ist beschränkt, umsomehr, als die Darsteller ja meist im Profil spielen. Umso grössere Bedeutung kommt der *Bewegung* zu. Pose und Geste müssen ausgeprägt

* Literaturangabe: Margarethe Cordes: Das Schattenspiel, Die Technik des Schattenspiels mit beweglichen Figuren. Deutscher Laienspiel-Verlag, Rothenburg an der Fulda.

und typisch sein. Sie deuten und unterstützen den Text. Das Suchen nach sprechenden Bewegungen macht dem jugendlichen Darsteller viel Freude und führt ihn zum Erlebnis der Bewegung. Es ist besonders darauf zu achten, dass sich die Schatten von Kopf und Oberarm nicht mit jenem des Oberkörpers überschneiden. Ueberhaupt sind grundsätzlich Ueberschneidungen zu vermeiden. Damit die Schatten verschiedener Spieler nicht verschmelzen, setzt man mittels Klebestreifen Marken auf den Bühnenboden. Jede irgendwie mögliche Erleichterung für den Darsteller soll man ihm schaffen, damit er zu dem gelangt, was wir ja mit dem Schulspiel erreichen wollen: Spielen im eigentlichen Sinn des Wortes.

Schattenspielen ist keine Hexerei. Wenn auch die Zahl der für die Schattenbühne verfassten *Stücke* gering ist, so gibt es doch viele Stoffe, die nur darauf warten, gestaltet zu werden. Besonders gut eignen sich Märchen. Sicher wären auch etwa bei Wilhem Busch, bei Münchhausen oder Cervantes dankbare Themen zu finden. Für kurze Szenen eignen sich Gedichte als Vorlage, sowie tänzerische und musikalische Motive.

*

In den folgenden Abschnitten werden ein paar technische Probleme aufgegriffen. Sie sind als Anregung gedacht; jeder Spielleiter wird sie seinen Verhältnissen anzupassen wissen und dabei neue Möglichkeiten entdecken.

Die Art des Spieles bestimmt die Grösse der *Leinwand*. Szenische Stücke erfordern ein Mindestmass von etwa 5 m x 3 m. Als Bildträger eignet sich Leintuchstoff, in mehreren Bahnen zur gewünschten Grösse zusammengenäht.

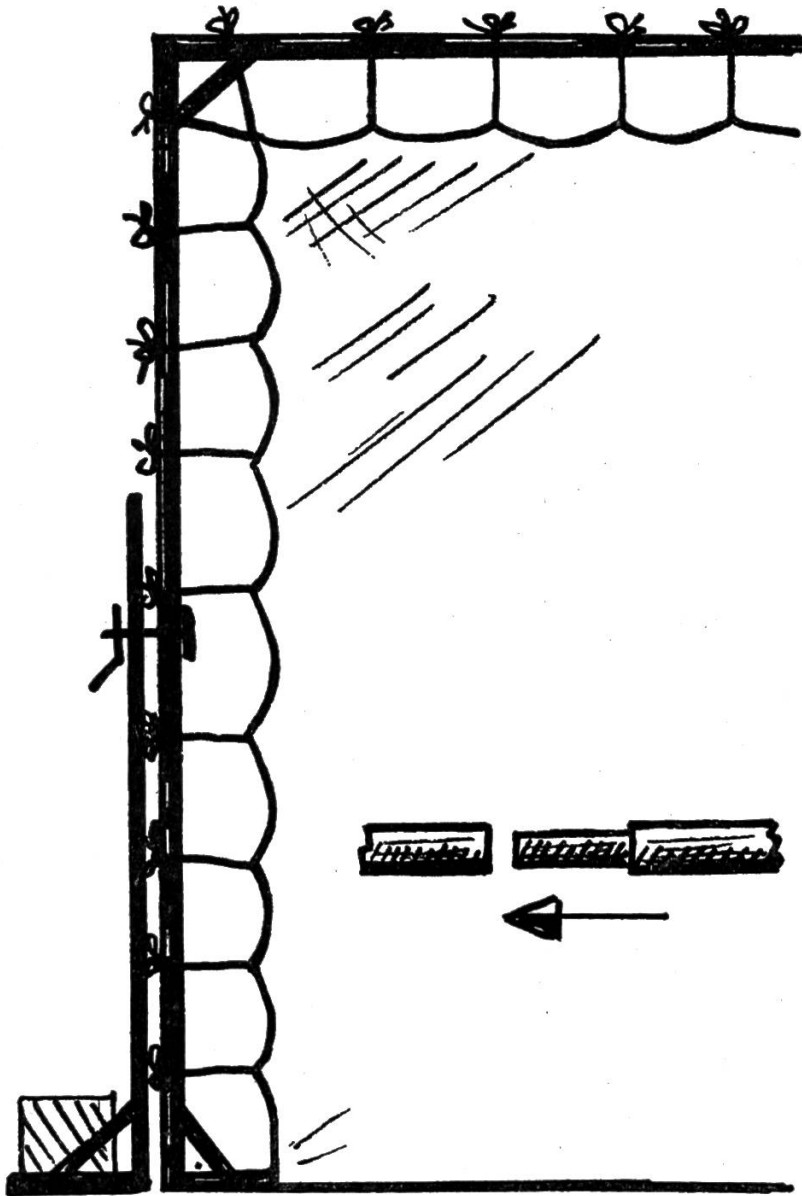
Nachstehend drei Vorschläge zum Verspannen der Leinwand:

— Durch einen oberen Saum wird eine Stange geführt und an verschiedenen Stellen am Bühnenrahmen aufgehängt. Unten befestigt man die Leinwand mittels einer Latte auf dem Bühnenboden.

— Man zimmert einen stabilen Holzrahmen in den Ausmassen der Leinwand. Diese wird mit einem festen Saum verstärkt und auf den Rahmen aufgenagelt.

— Als Rahmen dienen zusammenklappbare Rohrelemente und vier entsprechende Winkel. Die untere Rahmenstange wird

durch einen Saum des Tuches geführt. Seitlich und oben misst der Rahmen 20 bis 30 Zentimeter mehr als die Leinwand, die mit Stoffbändern am Rahmen festgebunden wird. Dadurch erzielt man eine gleichmässig gespannte Bildfläche. Der Rahmen



wird entweder aufgehängt oder seitlich von Kulissenständern gestützt. Auf der Bühne deckt man mit Soffitte und Schliessvorhang die Ränder ab.

Als *Lichtquelle* eignet sich jede Lampe, sofern sie kein Streulicht ausstrahlt. Streulicht bewirkt unscharfe Konturen. So wird

man etwa bei einer Bürolampe den Schirm entfernen. Schwarze Holz- und Blechblenden schirmen die Lampe seitlich und nach oben ab. Zum Ausleuchten einer grossen Fläche dient ein Bühnenscheinwerfer. Die Linse wird entfernt; dadurch erzielt man für die ganze Bildfläche praktisch gleiche Lichtstärke und scharfe Konturen.

Die Lichtquelle steht mit Vorteil auf dem Bühnenboden, da sonst der Schattenfigur die Füsse abgeschnitten werden. Um dies zu vermeiden, wird zuweilen auch auf einem niedrigen Podium gespielt. Der Lampe kann ein Widerstand vorgeschaltet werden. Gekonntes Auf- und Ausblenden tragen zur Stimmung des Spieles bei. Zudem kann mit Farbfiltern das Lichtspiel verfeinert werden. Farbfilter lassen sich leicht herstellen: Zwischen zwei Rahmen aus starkem Karton leimt man Transparentpapier, je nach gewünschter Farbintensität in mehreren Schichten. Die Grösse der Farbscheibe soll mit jener der Lichtöffnung des Scheinwerfers übereinstimmen.

Der Spielraum ist begrenzt durch den Lichtkegel. Je näher ein Spieler bei der Lichtquelle steht, umso kleiner ist sein Spielraum, umso grösser aber erscheint seine Figur auf der Bildfläche. So lassen sich ohne Schwierigkeiten Riesen und grosse Fabelwesen darstellen.

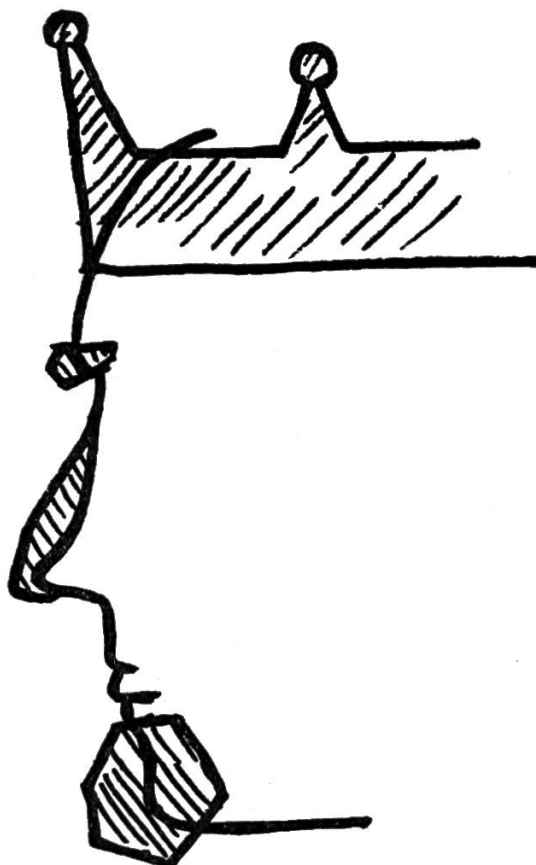
Kulissen und Versatzstücke sind insofern einfach zu gestalten, als sie nur eine zweidimensionale Wirkung zu erzielen haben. Der Raum unmittelbar hinter der Leinwand gehört in erster Linie dem Spieler. Man wird die Stücke also nach Möglichkeit in einer zweiten Ebene, näher der Lichtquelle, aufstellen. Selbststehende Stücke haben den Vorteil, dass sie rasch versetzt werden können. Eine gut eingespielte Bühnemannschaft wird lautlos und rasch die Bildwechsel besorgen. Die Stimmung darf nicht wegen langer Umbauten absinken. Musik oder Zwischentexte können die Szenenwechsel überbrücken.

Verblüffende *Tricks* verhelfen jedem Schattenspiel zu Höhepunkten:

- Die Möglichkeit zur Darstellung grosser Figuren wurde bereits genannt.
- Schreitet ein Darsteller gegen die Lichtquelle, wächst sein Bild zu beängstigender Grösse.

- Tierköpfe werden aus Karton zu Schablonen geschnitten. Zur Befestigung am Kopf des Spielers dienen Gummibänder.
- Figuren können an Nylonfäden durch den Lichtkegel gezogen werden und erscheinen so dem Zuschauer als schwebende Wesen.
- Eine Vogelscheuche beginnt plötzlich zu leben.
- In farbiges oder schwach eingestelltes Licht wird ein hellerer Strahl eingeblendet. Dazu genügt schon das Licht einer Taschenlampe.

Solche und andere Effekte werden jedem Spielleiter einfallen, sobald er sich mit dem Schattenspiel befasst. Phantasiebegabte und technisch geschickte Schüler finden hier ein weites Feld für ihre Spielfreude.



Zur *Kostümierung* genügen meist Tücher jeder Art und Grösse und alte Kleider aus Grossmutter's Mottenkiste. Es kommt ja nicht darauf an, dass die Darsteller gut angezogen sind, sondern dass sie gut angezogen wirken.

Das *Profil* des Spielers lässt sich leicht der Rolle entsprechend typisieren. Zum Formen von Nasen verwendet man Nasenkitt. Bärte und Augenbrauen formt man aus Barthaar und klebt sie mit Mastixlösung auf. (Das notwendige Material ist beim Theatercoiffeur erhältlich.) Durch solche Veränderungen gibt beispielsweise auch ein Mädchen einen durchaus glaubwürdigen König.

Die Handlung wird von Musik und *Text* getragen. Dem Stück entsprechend kann man die Art des Textvortrages selber wählen. Hier ein paar Möglichkeiten:

- Die Spieler sprechen ihre Rolle selber.
- Ein oder mehrere Sprecher tragen den Text vor. Dabei können die Sprecher seitlich vor oder hinter der Leinwand stehen.
- Der Text wird von Tonband abgespielt. Die Darsteller sprechen den Text leise mit. In den Proben müssen sich die Spieler an den Textablauf und die Intervalle gewöhnen. Die Darsteller brauchen ihre Rolle nicht unbedingt selber auf Band zu sprechen. Sprechbegabte Schüler oder Erwachsene können den Figuren ihre Stimme leihen. Die Lautsprecherstimme gibt dem Spiel einen weiteren Verfremdungseffekt

Das Stück ist dann aufführungsreif, wenn die Spieler gar nicht mehr realisieren, dass sie nach fremdem Ton spielen, wenn der Spielrhythmus mit dem Rhythmus der Sprache übereinstimmt. Dann ist auch das Hauptziel des Schulspiels erreicht:

Das unbefangene Spielen.

LITERATUR

Budenz/Lutz: Das Fünfzehnminutentheater. Don Bosco-Verlag, München
Johannes Lutz: Das Schulspiel. Don Bosco-Verlag, München
Max Huwyler: Schattenspiele mit Spielanleitung. Volksverlag Elgg ZH