

Spielen statt Stillsitzen!

In einem Theaterprojekt fürs Klassenzimmer können junge Menschen selbst tätig werden und das Spiel bestimmen.

VON THOMAS KLISCHKE

Im April 2018 reise ich nach Nürnberg. Der Leiter des »Dehnberger Hof Theaters«, Ralf Weiß, will mit mir über ein neues Klassenzimmertheaterstück reden. »Weißt du, was das Besondere an Postkutschenperden war?«, eröffnet er das Gespräch. Ich habe keine Ahnung. »Sie wurden alle identisch ausgebildet, damit sie jedem beliebigen Postillon, egal ob grob, sanft, wild oder betrunken, gehorchen.« »Scheuklappen runter, und ab die Post!«, werfe ich ein. »Wenn ich an das derzeitige Schulsystem denke - ein Bildungssystem aus dem vorletzten Jahrhundert -, muss ich unweigerlich an die Postkutschenperden denken«, stellt Ralf die Verbindung zu unserem Thema her. »Du meinst, die Kinder an deutschen Schulen werden zu Postkutschenperden dressiert?«, hake ich nach. »Ja! Auch wenn der Vergleich hier und da etwas hinkt.« Dann schwenkt er zum Grund für meine Einladung über: »Was, wenn du ein Theaterstück erfindest, dass in bescheidenem Maß eine Gegenwelt entwirft oder so etwas wie Möglichkeiten aufzeigt, wie Lernen zukünftig aussehen kann?!« »Das wäre dann wohl eher ein Stück für die Lehrkräfte, weniger für die Kinder, richtig?« »Vielleicht schaffst du ja beides«, grinst Ralf.

In meinem Kopf kreisen Fragen. Was ist Lernen überhaupt? Wie funktioniert Lernen? Wenn die Schul- und Lernsysteme veraltet sind, was sind dann die Alternativen? Was muss ein Mensch überhaupt lernen? Und vor allem frage ich mich: Wieso definieren wir Erwachsenen, was ein junger Mensch lernt?

Als Regisseur, Autor und Coach habe ich jedes Jahr mit Hunderten Kindern zu tun. Ich begegne ihnen bei meinen Lesungen,



Gegenstände aus allen Lebensbereichen regen die Theaterarbeit an.

während Workshops oder bei der szenischer Arbeit an Theaterstücken. Ich erlebe diese jungen Menschen immer wieder aufs Neue als neugierig, fantasiebegabt, wissensdurstig und begeisterungsfähig. Offenbar sind Kinder am glücklichsten, wenn sie spielen. Dass sie dabei auch auf eine ganz selbstverständliche Weise lernen, gilt wissenschaftlich als gesichert. Also scheint es mir nur folgerichtig zu sein, dass wir ein interaktives Stück brauchen, in dem gespielt wird.

Ein Theaterstück zum Austoben

Interaktives Theater beschäftigt mich seit vielen Berufsjahren und bedeutet, dass den Zuschauenden Möglichkeiten geboten werden, sich aktiv einzubringen. Schon oft hat das »Dehnberger Hof Theater« mir in der Vergangenheit die Gelegenheit gegeben, als Autor und Regisseur neue Formen des Kindertheaters zu erproben, beispielsweise mit dem Anti-Mobbing Stück »Die Reise zu Kata Teochi«. Darin besteigen Kinder ein Schiff, das sie selbst gemeinsam in Fahrt bringen, und machen sich auf die Suche nach einem gefährlichen, Menschen zerstörenden Drachen, den sie letztlich in ihren eigenen Reihen finden. Die Kinder müssen Entscheidungen treffen und Handlungen reflektieren, das Schiff in Bewegung halten, und haben so am Fortgang der Geschichte teil. Das Stück ist seit 2013 im Spielplan und wird es bleiben.

Das neue Stück »Samla« sollte nun noch weiter führen und einen Raum öffnen, in dem nicht mehr eine zu vermittelnde Geschichte im Vordergrund steht, sondern das Erleben der ver-

Auf der Rückseite der »Samla«-Karten finden sich verschlüsselte Informationen, Fragen oder Experimentiervorschläge zu den Motiven auf der Vorderseite.

schiedenen kindlichen Individuen. In meinem Kopf notiere ich mir Wünsche: Die Kinder sollen spielen, entdecken und forschen. Kein Erwachsener darf sich wertend einmischen. Jedes Kind soll sich individuell »austoben« können.

Selbst wirksam sein

Begeistert von einer Dokumentation über das Schulsystem in Finnland, die mir verdeutlicht, wie radikal anders Lernen organisiert werden kann, reift in mir der Gedanke, Menschen zu besuchen, die sich in Deutschland mit diesen Themen beschäftigen. Ich beschließe, eine mehrmonatige Recherchereise zu unternehmen, um den Gegenstand des Stückes hautnah, haptisch, zwischenmenschlich und wirklichkeitsnah durchdringen zu können. Außerdem frage ich Sean Keller, Bühnenbildner, Videokünstler und Autor, ob er gemeinsam mit mir das Stück entwickeln möchte. Er sagt begeistert zu, und aus dem »Ich« wird ab sofort ein »Wir«.

Im Lauf unserer Reise treffen wir Pädagogen, erkunden interaktive Museen, besuchen Mitmachtheater, alternative Schulen und Bildungseinrichtungen, lernen Freilebner kennen und besuchen die alternative Bildungsmesse »Ausbruch!«.

Wir fragen uns, welches Setting das Stück benötigt, damit Kinder darin frei entscheiden können, was sie tun oder womit sie sich beschäftigen. Nach einer Reihe von Theaterbesuchen ist eine unserer ersten Erkenntnisse, dass die interaktiv Zuschauenden weder Einfluss auf die Geschichte haben, noch Entscheidungen treffen, die eine Wirksamkeit innerhalb des Stückes oder Spiels (und erst recht nicht außerhalb des theatralen Raums) hätten. Dass keine einzige Produktion diese Prämisse erfüllt, ist ernüchternd. Was die Teilnehmenden tun, bleibt wirkungslos. Ein Lernen anhand eigener Entscheidungen und deren Auswirkungen ist darin nicht möglich.

Zunächst wundert uns dieser Status quo interaktiven Theaters, erklärt sich uns aber bald aus dem Umstand, dass alle von uns besuchten Stücke noch immer mit den üblichen Säulen der Theaterarbeit arbeiten: Zeit, ein definierter Ort, Personen und eine Geschichte mit Anfang, Mitte und Ende. Bereits an dieser Stelle ahnen wir, dass wir womöglich diese Theaterstandards aufbrechen müssen.

Wir tragen alle Schulen, Personen und Einrichtungen zusammen, die uns durch Lesungen, Workshops oder Theater-Gastspiele als »anders« oder »alternativ« im Gedächtnis geblieben sind. Wir recherchieren im Internet, und wie bei einer Schnitzeljagd finden wir weitere Schulen, Initiativen oder Kollektive. Wir vereinbaren Interviews und Schulhospitationen, treten in Mailverkehr und erzählen allen Menschen, die uns begegnen, von unserem Vorhaben.

Wir fragen uns und andere, ob und wie sich Methoden des alternativen Lernens beziehungsweise die ganzheitliche Sicht auf die Art und Weise, wie Kinder lernen, auf ein Theaterstück übertragen lassen. Zu unserer Verwunderung herrscht wie selbstverständlich die Ansicht, Theater bedeute, leise zu sein, zuzuschauen und zu lernen. Damit wollen wir uns nicht zufriedengeben.



Auf Entdeckungsreise

Anfang des Jahres 2019 beenden wir unsere Recherche und tragen alle Ideen, Lernmethoden und stückimmante Ziele wie in einem Baukasten zusammen. Damit reisen wir nach Sysmä in Zentralfinnland, wo wir dank eines Stipendiums des finnischen Literaturinstituts vier Wochen lang in Ruhe arbeiten können.

Schon früh beschließen wir, dass das Stück den Kindern nicht als Theater angekündigt werden darf. Stattdessen klopft es an der Klassenzimmertür, und die Kinder entdecken eine Kiste mit einem Funkgerät. Eine Stimme lockt sie in einen anderen Raum. Die Kinder stürmen los und lassen alles stehen und liegen. Im Raum finden die Kinder zahlreiche Gegenstände, liebevoll zu Kreisen arrangiert, vor, nehmen diese in die Hand, spielen damit, probieren Geräte aus oder setzen sich Hüte und Sonnenbrillen auf. Die Lehrkräfte dürfen sich nicht einmischen.

Nach einer gewissen Zeit tauchen Samla Yksi und Kaksi auf, die offenbar die Gegenstände zusammengetragen haben. Sie verwenden eine seltsame Sprache ohne Verneinungen, ohne Fragen, ohne »er« oder »sie«. Es stellt sich heraus, dass die beiden aus einer Welt ohne manufakturierte Dinge kommen. Sie wissen zum Beispiel nicht, was eine Flasche ist und wie sie benutzt wird. Samla stellen keine Fragen, sie formulieren Aussagen. Das fordert die Kinder, so hoffen wir, heraus, statt »Weiß nicht«, »Nein« oder »Keine Ahnung« eigene Fantasien zu beschreiben oder Behauptungen und Vermutungen aufzustellen. Samla bewerten diese Aussagen nicht, stattdessen - so planen wir - mögen sie Worte, Sätze, Tätigkeiten oder Verhalten spiegeln.



NICOLE SCHYMICZEK

Zu Yksi und Kaksi überlegen wir uns, dass sie ein Geheimnis teilen. Ihnen ist ein Kartenspiel, das sie als »die bunten Farben« bezeichnen, auf den Kopf gefallen. Eines Tages begreifen sie, dass die echte Blume im Gras genau so aussieht, wie eine der »bunten Farben«. Sie schlussfolgern, dass es auch die anderen Dinge auf den »bunten Farben« real in der Welt geben muss, und begeben sich auf Wanderschaft, entdecken die Menschen und sammeln all die Dinge, die sie von den Abbildungen der Karten kennen.

Ende März 2019 haben wir knapp 90 Seiten vollgeschrieben mit theoretischen Kindergesprächen, Hintergrundgeschichten für die Schauspielerinnen und Spiel- und Handlungsoptionen. Hinzu kommt das Memory-Kartenspiel von 2 mal 36 Karten.

Schon in Finnland wird uns klar, dass wir die Kernsituationen des Stücks so schnell wie möglich mit Kindern ausprobieren müssen. Da die Schauspielerinnen mit der verneinungsfreien und fragefreien Sprache während der ersten Proben extreme Schwierigkeiten haben, führen wir zunächst Workshops ohne Figuren und nur mit den Karten durch.

Der erste Test wird zu einem Initialfunken. Fast eine halbe Stunde beschäftigen sich die Kinder ohne Ansagen oder Aufforderungen von uns mit den Karten. Sie rätseln, sortieren, mutmaßen und erfinden am Ende sogar eine Geschichte. Bis die Rückseiten entdeckt werden. Mit Hilfe roter Folie dekodieren die Kinder die Rückseiten und entdecken Texte zu den Bildern auf den Karten, finden Fragen und Anleitungen zu Experimenten.

Die Idee, dass die Kinder sich mit den Gegenständen und Karten ohne Einmischung auseinandersetzen, geht auf. Unsere

Den beiden Samla Yksi und Kaksi ist eine Kiste auf den Kopf gefallen. Darin finden sie ein Kartenset mit 36 Motiven, die sie mit Hilfe der Kinder spielerisch entschlüsseln.

eigentliche Baustelle ist das klassische Schauspiel und die Dramaturgie einer Geschichte. Schauspieler sind es gewohnt, Dialoge zu lernen und Szenen zu haben, die hier beginnen und dort enden. Sie leben davon, dass die Zuschauenden ihnen Aufmerksamkeit schenken. Doch in »Samla« ist vieles anders.

Statt einer durchkonstruierten Geschichte gestalten wir eine Situation, in die die Kinder und Samla gleichermaßen hinein geraten. Statt fertig geschriebener Dialoge erfinden wir Bedürfnisse für die Figuren, die sich in Interaktion mit den Kindern ständig ändern können und sollen. Die Figuren wiederum nehmen Impulse von den Kinder auf, bewerten diese aber nicht, sondern übersetzen sie in soziale Interaktion, also Handlung, spontane Aktion oder Spiegelung.

Das Stück fordert einen hohen Grad an Einfühlungsvermögen von den Spielerinnen. Sie müssen nicht nur in der fremden Sprache agieren und improvisieren, sondern sind gefragt, die Ideen und Vorgaben der Kinder zu erfassen und ihnen zu folgen. Das kann nur im Miteinander geübt werden.

Ein berührender Erfahrungsraum

Am 8. Mai 2019 ist es soweit. An der Grundschule in Burgthann findet die Uraufführung statt. Da Zuschauende von diesem Stück ausgeschlossen sind, horchen Sean und ich an der Tür und lassen uns später berichten. Eine Lehrerin schreibt uns: »Die Kinder und ich waren begeistert. Die Karten beschäftigten sie sehr, und sie wollten ihre Rätsel lösen. Ganz großes Kompliment an die Schauspielerinnen: lebendig, überraschend, mitreißend, interessante Kostüme, geniale Mimik, Gestik und Sprache, faszinierende Ausstrahlung - unmöglich, nicht mitzumachen.«

Die Erfahrungen der folgenden Vorstellungen sind so unterschiedlich wie die Kinder selbst. Sie reichen von Schweigenden, die stumm den Dialogen der Samla zuhören und gehemmt vor den Gegenständen sitzen, bis zu Kindern, die vollkommen in szenischem Spiel oder Kartenentdeckungen aufgehen und die Anwesenheit der Samla nicht einmal mehr wahrnehmen.

Von vielen Lehrkräften hören wir nach den Vorstellungen Sätze wie: »Ich habe die Kinder heute vollkommen neu kennengelernt« oder »Ich wusste gar nicht, dass sich Alberto für Geografie interessiert«.

»Samla« ist und bleibt für mich ein großes Experiment, das am Ende mehr Fragen als Antworten aufwirft. Seit meiner Kindheit sind Fragen für mich Türöffner zu Entdeckungen jenseits dessen, was ich glaube zu können oder zu wissen.

Mehr Informationen

www.thomasklischke.de

www.dehnbergerhoftheater.de

Thomas Klischke (44) ist Schauspieler, Dramatiker und Theaterregisseur. Seine Inszenierungen finden bei Theaterfestivals großen Anklang. Er ist Autor der Kinderbuchreihe »Käpt'n Kaos« sowie Kinder- und Jugendbotschafter der Stiftung »Wertestarter«.