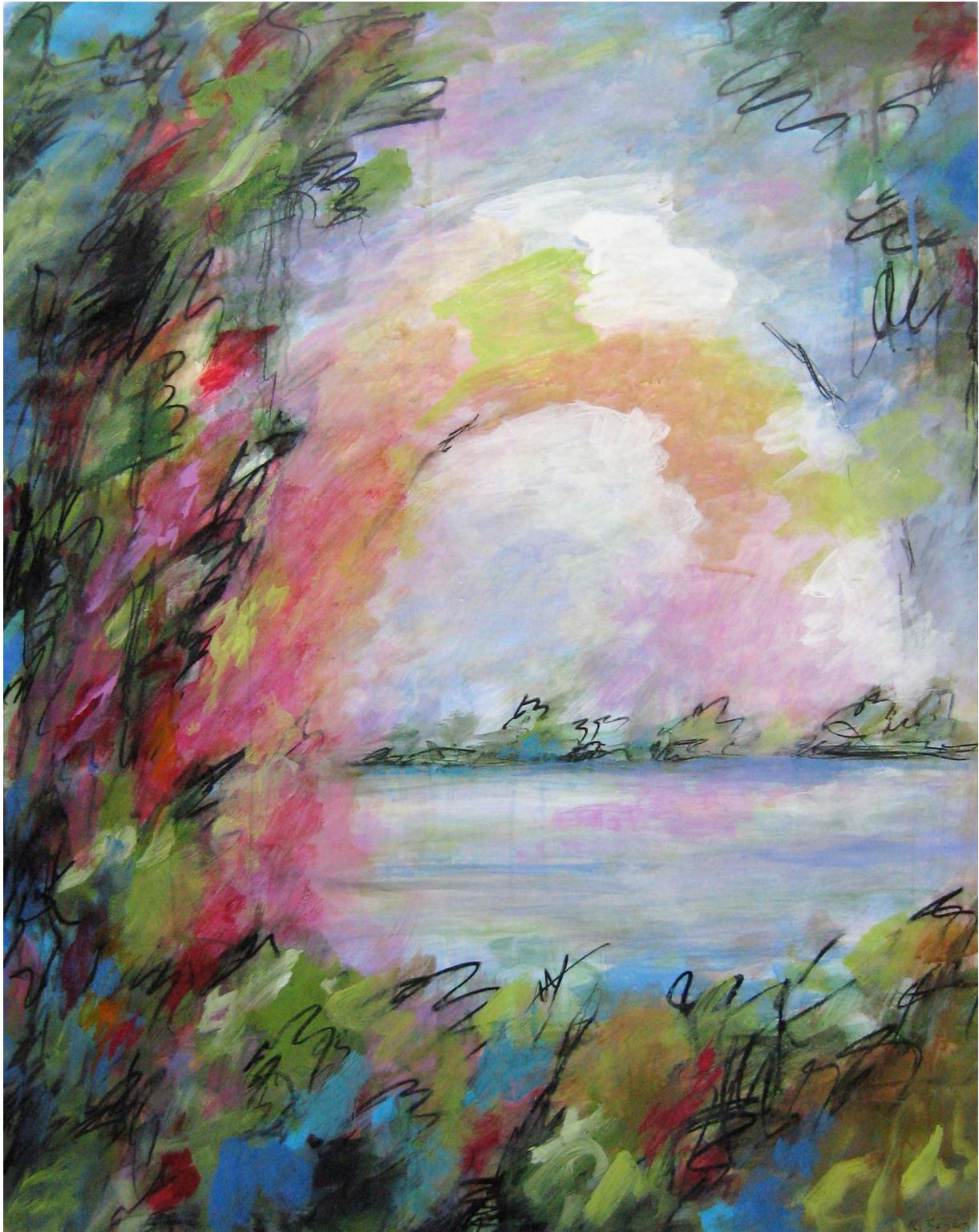


Die Seeheimer Märchenbühne



öffnet den Blick in eine andere Welt

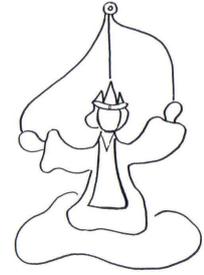
Inhalt

Titelseite: „Regenbogen“ <i>von Reinhold Geyer</i>	
Vorwort <i>Das Ensemble</i>	3
Die Spielweise der Seeheimer Märchenbühne <i>von Anita Petersen</i>	4
Die heilsame Wirkung des Märchenpuppenspiels <i>von Brigitte Esslinger</i>	7
Vom Märchen zum Märchenspiel <i>von Anita Petersen</i>	9
Die Farben im Figurenspiel <i>von Ann-Britt Uhlig</i>	11
Die Marionettenspieler <i>von Anita Petersen</i>	14
Die Erzählerin <i>von Anita Petersen</i>	15
Die musikalische Begleitung <i>von Irmgard Gerlach und Laura Williams</i>	16
Die Beleuchtung <i>von Anita Petersen</i>	17
Meine Zusammenarbeit mit der Seeheimer Märchenbühne <i>von Renate Pflästerer</i>	18
Marionettenspiel an der Hans-Quick-Schule <i>von Hildegard Scholz</i>	20
Kleine Chronik der Seeheimer Märchenbühne <i>von Anita Petersen</i>	21

Impressum: Seeheimer Märchenbühne e.V.

Verlag: Eigenverlag, Alsbacher Straße 28, 64404 Bickenbach/Bergstraße, Telefon: 06257/3758, **E-Mail:** maerchen@anita-petersen.de, **Internet:** www.seeheimer-maerchenbuehne.de, **Bankverbindung:** Raiffeisenbank Nördliche Bergstraße Konto: 26549 (BLZ 50861501) – IBAN: DE42508615010000026549

Schutzgebühr: 4 €



Vorwort

Vor 30 Jahren gründeten Eltern und Erzieher des Waldorf-Kindergartens in Seeheim die Seeheimer Märchenbühne. Im Laufe der Zeit kamen neue Spieler hinzu, alte erfahrene Spieler verließen die Gruppe. Allen ist eines gemeinsam: die Freude an den Märchen der Brüder Grimm, die Freude am gemeinsamen Inszenieren und Spielen dieser Märchen mit Marionetten. Wenn wir heute in den Kindergärten und Schulen spielen, so erleben wir, dass gerade die Kinder, die von der Natur entfremdet und deren Hauptbeschäftigung die neuen Medien sind, so sehr empfänglich sind für unsere Darstellungen. Dies spiegelt sich in der freudigen Äußerungen eines achtjährigen Jungen wider, der nach einer Aufführung sagte: "Das ist das Schönste überhaupt."

Die vorliegende Broschüre gibt einen Einblick in das Marionettenspiel unserer Bühne. Die erste Auflage erschien im Februar 2011 anlässlich des 150. Geburtstages Rudolf Steiners, der schon 1917 fast visionär erkannte, dass es sich beim Marionettenspiel um ein "Heilmittel gegen Zivilisationschäden" handele. In der vorliegenden zweiten Auflage wurden einzelne Textpassagen überarbeitet und das Kapitel über die Marionettenspieler hinzugefügt.

Das Ensemble der Seeheimer Märchenbühne

Bickenbach/Bergstraße im Mai 2014

Die Spielweise der Seeheimer Märchenbühne

von Anita Petersen

Gebt dem kleinen Kinde einen dürrn Zweig,
es wird in seiner Phantasie Rosen daraus
sprießen lassen.

Jean PAUL (1763-1825)

Das Märchen

Die Seeheimer Märchenbühne spielt ausschließlich Märchen der Brüder Grimm, und von diesen bevorzugt Entwicklungs- bzw. Zaubermärchen. In dieser Märchenwelt, in welcher stets das Gute siegt und das Böse bestraft wird, macht sich der Märchenheld mutig auf den Weg; er muss schwere Prüfungen bestehen und gefährliche Wanderungen unternehmen, um am Ende die Königswürde zu erlangen. Auf den ersten Blick erscheint uns das Märchen als eine Abenteuergeschichte. Dahinter verbirgt sich jedoch auf einer zweiten Ebene seelisches Erleben. Und dringt man noch weiter in die Märchen vor, so entdeckt man, dass hier keine individuellen Schicksale beschrieben werden, sondern dass dort allgemein menschliche, archetypische Seelenkräfte wirken. Auf diesen tieferen Ebenen setzt unser Figurenspiel an.

Wenn man davon ausgeht, dass sich die gesamte Entwicklung der Menschheit in jedem einzelnen Menschen wiederholt, so entspricht die Zeit zwischen dem vierten und siebenten Lebensjahr dem mythischen Zeitalter.¹ Menschen dieses Zeitalters waren keine in Abstraktionen denkende Wesen – wie auch unsere Kinder – und waren ganz im Bildlichen verwoben. In dieser Zeit sind die Märchen – sozusagen aus den Urtiefen des Volkes – entstanden, beeinflusst durch Naturerscheinungen, religiöse Vorstellungen, Erfahrungen und Träume. Sie wurden mündlich weitergetragen und weiterentwickelt, ohne jemals ihren Ursprung zu verlieren.² Anfang des 19. Jahrhunderts haben die Brüder Grimm die Märchen gesammelt und aufgeschrieben, sie in eine Sprache voller Bildhaftigkeit, Rhythmus und Poesie gebracht und damit ein Werk geschaffen, das seinesgleichen sucht. Seine Wirkungskraft und seinen Zauber hat es sich bis in unsere heutigen Tage bewahrt.

Die Puppen/Figuren

Für die Darstellung von Märchen mit Puppen/Figuren spricht, dass kleinere Kinder beim Schauen nicht der seelischen Wucht eines großen Schauspiels ausgesetzt sind.³ Für die Darstellung speziell mit Marionetten hat schon Heinrich von Kleist die Vorteile gegenüber eines lebendigen Tänzers gesehen: die Marionette ist ohne Bewusstsein und ohne Reflexion und somit frei von Eitelkeit und Ziererei. Sie ist voller Anmut („Grazie“), sie ist rein für das, was sie darstellen soll.⁴ Die Ausdrucksmöglichkeit der Marionette liegt also allein in ihrer Ausgestaltung und in ihrer stilisierten Gebärdensprache, was der Darstellung des Märchens, in welchem die Figuren polare Seelenqualitäten verkörpern, sehr entgegenkommt.

Auch bei Rudolf Steiner findet man wertvolle Hinweise zu diesem Thema. Bei der Verwirklichung eines Puppentheaters in Berlin 1917 um Rat gefragt, erklärte er, „dass es sich dabei um Puppen handeln müsse, die an Fäden hängend von oben geführt werden. Diese allein seien für die Darstellung von Märchen geeignet.“⁵ Er schlug weiterhin vor, die Marionetten „nicht mit Hilfe des in der Regel üblichen Spielkreuzes“ zu führen, „sondern mit den Händen, an deren Finger die Schnüre unmittelbar befestigt“⁶ sind. Bedeutsam für das Figurenspiel ist auch sein Hinweis: „Puppen können nicht sprechen“.⁷

Diese Hinweise und Erkenntnisse bilden die Grundlage unserer Spielweise. Wir spielen also mit Marionetten, deren Kopf- und Handfäden in einem Ring, der auf dem Zeigefinger des Spielers ruht, zusammengeführt sind, und bewegen sie zum simultan gesprochenen Originaltext des Märchens.

Symbolhaft kann man das Führen von Marionetten auch als das Führen aus höheren Sphären ansehen (Schicksalsfäden), wenn es auch hier ein Mensch ist, der von oben führt.⁸

Die Gesichter der Marionetten sind wie bei den Waldorf-Puppen nicht ausgestaltet. So bleibt viel Raum für die eigene Vorstellung von Physiognomie und Mimik. Der Betrachter kann alle Gefühlsregungen in das Gesicht hinein sehen. Auch die aus Seidenstoffen gefertigten Kleider sind schlicht gestaltet. Sie

sollen die archetypische Seelenqualität einer Märchenfigur zum Ausdruck bringen und keine individuellen Charaktere.

Die Bühne

Die Seeheimer Märchenbühne ist eine offene Bühne. Die Kinder können also sehen, wie die Spieler die Marionetten führen und die Entstehung ihrer Bewegungen durchschauen. Auch können sie die erforderlichen Änderungen von Kulissen und Requisiten beobachten. Die Kontinuität des gesamten Spielvorgangs bleibt somit erhalten, und die kleinen Zuschauer werden nicht durch das Schließen eines Vorhangs aus der Märchenstimmung herausgerissen. Einzig ein Seidenschleier verhüllt die Bühne vor und nach dem Spiel.

Die hinteren Kulissen bestehen aus farbigen Seidentüchern, welche durch die Beleuchtung wunderbar glänzen. Das Bühnenbild weist nur wenige – meist aus natürlichen Materialien bestehenden – Gegenstände auf, welche zur Imagination einer Landschaft oder eines Raumes nötig sind. Vieles muss oder kann nicht ausgestaltet werden, sondern wird der Vorstellungskraft der Zuschauer überlassen. So haben wir zum Beispiel im Märchen "Der Teufel mit den drei goldenen Haaren" die goldenen Haare nicht dargestellt; eine eindeutige Geste bei der Übergabe der goldenen Haare reicht aus, damit das Publikum erkennt, worum es geht.

Da die Marionettenspieler sichtbar sind, sind sie auch ein Bestandteil des Bühnengeschehens. Ihre Kittel sind einheitlich wie der Bühnensamt in Blau gehalten, damit sie nicht die Farbharmonie von Kulissen und Figuren stören.

Das Spiel

Aus dem Farbenspiel der Bühne und der Marionetten, aus der Beleuchtung, der Musik und dem Vortrag des Märchentextes fügt sich das Märchenspiel zu einem harmonischen Ganzen zusammen. Es zeigt in ruhiger Abfolge Bild auf Bild und auch eventuelle Umbauten werden mit ruhiger Hand durchgeführt. Nichts auf der Bühne, nichts in der Sprache und nichts in der Musik wird dramatisiert. So können die Kinder ganz in die

Märchenstimmung eintauchen und hörend und schauend (und staunend) den Fortgang des Geschehens erleben.

Die Spielweise der Seeheimer Märchenbühne ist angelegt für Kinder zwischen vier und sieben Jahren. Darüber hinaus spricht unser Marionettenspiel Menschen jeden Alters an. Als Wanderbühne spielen wir in Kindergärten, Grundschulen, in Seniorenheimen oder in heilpädagogischen Einrichtungen.

¹ LENZ, Friedel: Bildsprache der Märchen, Stuttgart 1984

² HASENKAMP, Elfriede: Umgang mit Märchen, Allensbach 1958, S. 7-8

³ GLÖCKLER, Michaela: Über die Heilkraft des Puppenspiels

⁴ KLEIST, Heinrich von: Über das Marionettentheater, aus: Berliner Abendblätter, 1810

⁵ VERMEHREN, Helmut: Marionettenbühne 1917. Ein Volkspädagogischer Impuls, aus: Mitteilungen aus der anthroposophischen Arbeit in Deutschland, Weihnachtsheft 1965, Frankfurt am Main, S. 259

⁶ ebenda, S. 259

⁷ ebenda, S. 259

⁸ JAFFKE, Freya: Puppenspiel. Arbeitsmaterial aus den Waldorfindergärten Heft 7, Stuttg. 1991, S.63

Die heilsame Wirkung des Märchenpuppenspiels

von Brigitte Eßlinger

Das Puppenspiel fördert die kindliche Entwicklung, weil es der kindlichen Seele durch seine Qualität und durch den Zusammenklang der Sinneseindrücke wie Form, Farbe und Klang ein reiches Erleben schenkt und die Phantasiekräfte des Kindes anregt.

Als Sinneswesen nimmt das Kind alle Geschehnisse über die Sinnesorgane bis tief in den Leib hinein auf. Dabei spielt die Qualität der Eindrücke eine entscheidende Rolle. Beim Fernsehen wird ein zweidimensionales Bild mit schnellen Bildfolgen und Schnitten sowie Unterbrechungen in der Handlung gezeigt. Nur der Erwachsene ist in der Lage, mit Hilfe seines ausgebildeten Intellekts eine logische Verbindung zwischen einer Bildsequenz und der nächsten herzustellen. Diese Fähigkeit haben Kinder noch nicht, sie brauchen schlüssige Bildfolgen mit nachvollziehbaren Übergängen. Auch das, was die Kinder sehen, ist von nicht zu unterschätzender Bedeutung: Zeichentrickfilme mit

beängstigenden Fratzen können die empfindsame Seele des Kindes zutiefst verletzen.

Beim Schauen eines technisch erzeugten Bewegungsbildes zeigt der Mensch dem Schlaf ähnliche Gehirnströme. Der gesamte Organismus befindet sich in einem passiven Zustand: Das Auge wird träge, die Atmung stockt, wichtige Filter des Gehirns schalten sich aus. Willenlosigkeit und Manipulierbarkeit sind die Folge.

Eine Aufgabe unserer Erziehung ist es, das Kind vor solchen negativen Einflüssen zu bewahren und darüber hinaus seine Seele mit positiven Bildern zu nähren. Einen wesentlichen Beitrag dazu leistet das Märchenpuppenspiel mit seinen Marionetten, den offen agierenden Spielern und sichtbaren Kulissenwechseln. Hier gibt es keine Illusionen, alle Vorgänge sind wahrhaftig und durchschaubar, Zusammenhänge erkennbar, was für die Entwicklung des kindlichen Wahrheitsempfindens förderlich ist. Das Geschehen auf der Bühne entwickelt sich nach und nach zu einem Ganzen wie eine kleine überschaubare Welt. Augen und Ohren werden aktiv und in der Folge davon alle Sinnesorgane feiner und differenzierter. Damit verfeinert sich die Empfänglichkeit des Kindes für Erlebnisse. Weiterhin wird seine Phantasie angeregt, seine Konzentrationsfähigkeit und sein schöpferisches Tun werden gefördert. Auf dieser Grundlage kann Selbstbewusstsein und eigenverantwortliches Handeln entstehen.

Die beruhigende, harmonisierende und damit heilsame Wirkung des Puppenspiels liegt schon in den Grimmschen Märchen selbst begründet, die als echte Volksmärchen tiefe Erkenntnisse des Menschenwesens zeigen und so in Bildern eine vorreligiöse, moralische Erziehung darstellen. Die inneren Märchenbilder wirken gesundend auf die kindliche Entwicklung, weil sie Wege der Persönlichkeitsentwicklung aufzeigen. Das Kind erfährt in diesen Bildern die Sicherheit, welche durch das Geführtwerden und Eingebettetsein entsteht, und kann somit Mut und Vertrauen gewinnen.

Vom Märchen zum Märchenspiel

von Anita Petersen

„Erkennen heißt nicht zerlegen, auch nicht erklären.
Es heißt, Zugang zur Schau finden.“

Antoine de SAINT-EXUPERY (1900-1944)

Wenn wir ein Märchen in einem Marionettenspiel darstellen wollen, so gehen wir mit Feinfühligkeit und Verantwortung tragend an diese Arbeit, denn sowohl die Märchenstimmung als auch die Bilder von Landschaften und Figuren, ja das ganze Wesen des Märchens müssen rein und unverfälscht auf die Bühne gebracht werden.

Die Auswahl eines Märchens

Äußere Rahmenbedingungen für die Auswahl eines Märchens sind seine Länge (die Spieldauer für Kinder von vier Jahren sollte 30 Minuten nicht überschreiten) und seine Umsetzbarkeit auf die Bühne. Darüber hinaus sollte es das gesamte Ensemble ansprechen, denn die monate-, manchmal bis zu zwei Jahren lange Arbeit an einer Inszenierung bedarf eines großen Atems, der nur gehalten werden kann, wenn alle Beteiligten sich mit dem Märchen verbinden können.

Die Märchenbetrachtung

Die Quellen, aus denen die echten, wahren Märchendichtungen und Märchenstimmungen fließen, liegen ganz tief in der menschlichen Seele verborgen.¹ Vor diesem Hintergrund würde jedes intellektuelle Durchdringen das Elementare des Märchens und seinen ursprünglichen Eindruck vernichten. Wenn ein Märchen auf die Bühne umgesetzt werden soll, muss es jedoch betrachtet werden, um zu klären, wie es durch Marionetten, Requisiten und Kulissen dargestellt werden kann.

Wir halten uns bei unseren Betrachtungen und Deutungen eines Märchens an den Weg, den der große Märchenerzähler Rudolf Geiger geht. Er versteht Märchendeutung als den Versuch „wach dabei zu sein bei dem, was geschieht, es mit zu leben. Ein Märchen will gehört und nachvollzogen werden. Das ist (fast) alles.“²

Nach in dieser umfassenden Märchenbetrachtung werden die unterschiedlichen Bilder (Figuren, Gegenstände, Landschaften), welche vor unserem inneren Auge beim Hören entstanden waren, besprochen und in Übereinstimmung gebracht (was oftmals nicht ganz einfach ist). Die Kostüme und deren Farbgebung für die einzelnen Marionetten werden dem Wesen der Märchenfiguren entsprechend festgelegt. Aus Pappe gefertigte Figurinen mit den Kostümentwürfen geben im Vorfeld des Marionettenbaus eine Zusammenschau der Märchenfiguren. Nun folgen auch Entscheidungen über die nötigen Kulissen und deren Farben.

Bau der Kulissen und Nähen der Marionetten

Nach dieser Vorbereitung kommen wir ins eigentliche Tun. Die Seidentücher für Kulissen und Marionetten werden gefärbt, die Kulissenstoffe auf Sandwichplatten gesteckt, Requisiten gebaut und die Marionetten in handwerklicher Detailarbeit gefertigt.³ Alle Mitwirkenden beteiligen sich daran, ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten entsprechend. Parallel dazu arbeiten Erzählerin und Musikerin am Text und an den Melodien.

Die Inszenierung

Eine dramaturgische Einrichtung des Textes entfällt, weil das Märchen im Originaltext zum Spiel erzählt wird. Für die anderen Aufgaben einer Inszenierung, wie die Gestaltung des Bühnenraumes, die Vermittlung des Textes zum Ensemble und die Leitung der Proben haben wir keinen Regisseur. Die Inszenierung erfolgt aus der gesamten Gruppe heraus. Eine der schwierigsten Aufgaben ist es, den Ablauf des Spiels mit möglichst wenigen Kulissenwechseln auf der Bühne festzulegen und die praktikabelste Führung der Marionetten durch die einzelnen Spieler zu finden. Dies gelingt im Gespräch, im Ausprobieren und im Üben, im abwechselnden Spielen, gegenseitigem Zuschauen und Korrigieren. Als weitere Elemente des Spiels werden nun auch die Musik und die Beleuchtung eingefügt.

Ist die Inszenierung bis zu einem gewissen Grad ausgereift, bitten wir Frau Renate Pflästerer, Sprachgestalterin und Schauspielerin aus Seeheim-Jugenheim, an ein oder zwei Proben teilzunehmen. Durch ihren geübten Blick auf unser Spiel kann sie uns den einen oder anderen Verbesserungsvorschlag unterbreiten, z.B. bei den Gebärden der Marionetten, bei deren Stellung zueinander und ihren Wegen auf der Bühne oder bei deren Führungswechsel durch die Spieler.

Nach einigen weiteren Proben ist es dann endlich so weit: das neue Marionettenspiel kommt zur Aufführung. Wenn sich der Zuschauerraum gefüllt hat, das Saallicht gelöscht ist und die Märchenkerze leuchtet, wenn die Musik erklingt, der Seidenschleier den Blick auf die beleuchtete Bühne freigibt und die Marionetten zu der Märchenerzählung auf der Bühne zu tanzen beginnen, wenn die fast feierlich anmutende Märchenstimmung die kleinen und großen Zuschauer ergriffen hat und ihr Staunen auf uns und unser Spiel zurückfällt, dann werden wir für den langen Weg der Vorbereitung reich beschenkt.

¹ STEINER, Rudolf: Märchendichtungen im Lichte der Geistesforschung, GA 62, Dornach 1960

² GEIGER, Rudolf: Märchenkunde, Stuttgart 1982, S. 10

³ OHLENDORF, Ulla: Marionettenbau für Schulaufführungen, Kassel 2007

Die Farben im Figurenspiel

von Ann-Britt Uhlig

Bei der Umsetzung eines Märchens auf die Bühne nimmt die Farbgebung des Hintergrunds und der Figuren eine bedeutungsvolle Stellung ein.

Ein roter Hintergrund vermittelt ein Gefühl von Nähe, Dichte, Wärme. Während ein helles Blau transparent, klar und weit wirkt, hat ein kräftigeres Blau eine gegenteilige Ausstrahlung. Dieses wirkt stofflicher, fängt an zu formen, zu begrenzen, einzuhüllen. Im Grün liegt etwas Gelassenes, Ruhiges. Ein Gelb im Hintergrund dagegen glänzt aufmunternd hell und kann Ausdruck sein für eine entsprechend heitere Gemüts- und edle

Geisteshaltung. Geistige Impulse und Kräfte aus dem Kosmos liegen wie in einem Atemrhythmus den Farben zu Grunde. Rudolf Steiner, von Goethes Farbenlehre beeinflusst, hat diese Gedanken noch erweitert: „Farbe ist Seele der Natur und des ganzen Kosmos, und wir nehmen Anteil an dieser Seele, indem wir das Farbige miterleben.“¹

Wie können wir nun die Seelenqualitäten der verschiedenen Märchenfiguren durch die Farbgebung darstellen? Im Märchen „Rotkäppchen“ finden wir schon im Titel einen Hinweis, wie die Farben sinnfällig gesetzt werden können. Das Märchen schildert uns ein unerschrockenes, recht selbstbewusstes Mädchen, das jedoch Opfer seiner eigenen Leidenschaft und Verführbarkeit wird. Die Leidenschaftsnatur, unsere innere Erregung, hat mit dem Blut zu tun, ebenso auch unsere Ich-Natur. Sichtbar erscheint dies im Märchen durch das (Blut-)Rot des Käppchens.

Schließen wir die Augen und versuchen wir, uns die Farben eines Königs vor unserem inneren Auge zu imaginieren. Wir machen die erstaunliche Entdeckung, dass wir innerhalb unserer Gruppe auf ähnliche Farbvorschläge stoßen. Für einen guten König greifen wir nach dem Purpurrot. Seine Macht, seine Stärke, seine Würde wird damit zum Ausdruck gebracht, wie es sich Jahrhunderte lang kunsthistorisch zurückverfolgen lässt. Aber wie soll nun ein böser König erscheinen? Sein Geist scheint von bösen Gedanken des Neids und der Habgier verdunkelt. Diese ihn umgebende geistig-seelische Finsternis unterscheidet ihn von dem Ersteren, auch wenn seine Macht vielleicht gleichbedeutend erscheint. Sein königliches Rot muss deshalb verdunkelt werden. Wollten wir dagegen seine aggressiv kriegerischen Machtabsichten in den Vordergrund heben, würden wir eher zu einem feurig-gelben Zinnober greifen, welches durchsetzt ist mit Schattenanteilen, farblich kenntlich gemacht vielleicht durch dunkle Tertiärfarben – Dunkelgrau, Grau – oder Braunviolett ...

Der junge Königssohn dagegen, der das Neue in die Welt trägt und zum Hoffnungsträger und Erlöser wird, erhält ein gelbes

Gewand als Ausdruck seines sonnenhaften Geistes. Rotakzente können seine Tatkraft verstärken. Hat er seine Heldentaten vollbracht, bekommt er zusätzlich den roten oder goldenen Überwurf, als Ausdruck neu erlangter königlicher (Ich- oder Selbst-) Würde.

Dem jungen Mädchen oder der Prinzessin als Verkörperung der noch unschuldig reinen Seele, die auf Erlösung wartet (sich inkarnieren will), geben wir ein weißes Untergewand, bei einer tatkräftigeren ist es vielleicht ein rosarotes. Mit der Zugabe von farbigen Haarschleiern können wir bestimmte Aspekte noch betonen. So müssen sich auch die weiblichen Figuren ihr königliches Gold erst im Laufe der Handlung erringen. Der weiblich suchenden Seele verleihen wir ein Hellblau, den bösen Stiefmüttern ähnlich wie den bösen Königen eine verdunkelte Farbe.

Bei den weiblichen Figuren bedarf die Frage nach der Haarfarbe und Haartracht einer näheren Betrachtung. Der Temperamentsausdruck und auch gewisse charakterliche Eigenschaften eines Menschen erscheinen unterschiedlich, ob er blonde, weiße oder dunkle Haare, gelockte oder in Form gebrachte Zöpfe hat. Mit der Farbe der Haare können wir bestimmte Merkmale, wie Zartheit, Weisheit, Tatkraftigkeit betonen, ohne stigmatisieren zu wollen.

Bei allem vorher Gesagten sollte jedoch die farbliche Gesamtkomposition aus Bühnenbild und Spielfiguren immer im Auge behalten werden, um unserem Bedürfnis nach farbllichem Einklang und nach Ästhetik zu genügen.

¹ STEINER, Rudolf: Das Wesen der Farbe, GA 291, Dornach 1980, Seite 95

„Man wird wieder aus Himmel und Sternen Bilder machen und die Spinnweben alter Märchen auf offene Wunden legen.“

Christian MORGENSTERN (1871-1914)

Die Marionettenspieler

von Anita Petersen

"Nichts kommt von ungefähr, alles kommt von etwas her."

Spruchweisheit der Puppenspieler

Die Marionettenspieler sind das Zentrum des Spiels. Auf einem Podest hinter der Bühne stehend, bewegen sie ihre Marionetten mit ernster Hingabe simultan zum Märchentext. Alle Aktionen gehen von ihnen aus. Sind sie nicht bereit, darf die Musik nicht enden, das Licht nicht angehen, der Text nicht beginnen. In ihnen fließen Erzählung, Musik und Beleuchtung zusammen.

Ist nun der Spieler bereit, nimmt er seine Marionette an den Fäden auf und verbindet sich durch die Fäden hindurch mit ihr und ihrer ganzen Wesensart. Elisabeth BESSAU vergleicht dieses sehr treffend mit der Verbindung eines Musikers mit seinem Instrument.¹ Die Marionette wird damit zum Leben erweckt und "beseelt". Eine schlafende Figur darf niemals mit den Fäden abgelegt werden, weil sie sonst leblos erscheint. Sie muss sich auch im Schlaf ein wenig bewegen ("atmen"). Auch ist darauf zu achten, dass beim gleichzeitigen Führen zweier Marionetten durch *einen* Spieler sich deren Charaktere nur geringfügig unterscheiden.

Das Führen der dreifädigen Marionetten lässt nicht viel Spielraum für differenzierte Bewegungen und Gebärden, und so neigt der Anfänger dazu, seine Figur zu schnell zu bewegen und sie damit unruhig zappeln zu lassen. Dieser Fehler lässt sich beheben, indem der Spieler bei seiner Marionette Schritt auf Schritt folgen lässt und eine Gebärde erst beendet, bevor er mit der nächsten beginnt. So entstehen ruhige, eindeutige Bewegungen bzw. ausdrucksvolle Gebärden. Je mehr sich der Marionettenspieler in sein Spiel hinein begibt und seine eigene "innere" Geste auf die Marionette überträgt, desto mehr wird ihm dies glücken und desto mehr wird sein Spiel die Seele seines Publikums erreichen und anrühren.

¹ BESSAU, Elisabeth: Hat eine Marionette eine Seele? In: Puppen- und Figurenspiel, Arbeitsheft 1. Hrsg. Sektion für Redende und Musizierende Künste/Abteilung Puppenspiel Goetheanum, Dornach 1989, Seite 21

METZIG-BRUSBERG: Die Gebärden im Marionettenspiel. In: ebenda, Seite 16

Die Erzählerin

von Anita Petersen

„Das Auge führt den Menschen in die Welt,
das Ohr führt die Welt in den Menschen ein.“
Lorenz OKEN (1779-1851)

Ein wichtiger Bestandteil des Marionettenspiels ist das Wort und seine Ausgestaltung, denn die schöpferische Kraft des Wortes trägt die Erzählerin, die Spieler und die Zuschauer verbindend durch die Handlung. Man sagt auch, die Erzählerin sei die Seele des Spiels. Von innerer Überzeugung dessen was sie vorträgt, werden die Märchenbilder erzählend liebevoll neu geschaffen. Die Stimme klingt voll und warm und umhüllt die Zuhörer.

Die Aufgabe der Erzählerin ist vielfältig, die Priorität liegt in der Sicherheit des Märchentextes sowie in der sprachgestalterisch geschulten Sprache und des Ausdrucks. Auch Stimmungen können mit sprachkünstlerischen Mitteln erzeugt werden: Modulation der Sprache, dem Text gemäße Tempowechsel, das Greifen von Pausen, das Lauter- und Leiserwerden der Stimme bringen reichlich Abwechslung in den ruhigen Märchenton. Auf diese Weise lässt sich auch ohne Dramatisieren – denn die Märchen gehören der Gattung der Epik an – Eintönigkeit und damit Langeweile verhindern.

Über das Märchenerzählen findet man bei Rudolf Steiner den Hinweis zur "Konsonantisierung" der Sprache, wodurch ein Bilderleben geschaffen wird, das sich von der Wirklichkeit abhebt und den „Eindruck des leise Gespenstischen“ vermittelt.¹ Weiterhin empfiehlt er in der wörtlichen Rede eine natürliche, schlichte Sprechweise mit einer stimmlichen Charakterisierung der verschiedenen Gestalten ohne die Stimme zu verstellen.² Dies kann man erreichen, indem man sich in das Wesen der sprechenden Figur hinein versetzt. Einen König wird man würdevoll und langsam sprechen und dabei die Vokale abdunkeln; einen Jüngling wird man frisch, ein Mädchen mit weichen Lippenlauten sprechen.

Während des Marionettenspiels ist der Blick der Erzählerin zum Publikum gerichtet. Gleichzeitig muss sie aber auch im Augenwinkel das Geschehen auf der Bühne beobachten und hin und wieder den Blickkontakt mit der Musikerin und dem Beleuchter suchen. Keinesfalls darf sie aus dem Märchentext herausfallen und in die Rolle des Zuschauers hineinschlüpfen und Publikumsreaktionen zeigen. Gelungen ist ein Spiel dann, wenn die Führung der Marionetten, ihre Gebärdensprache, die Musik, die Beleuchtung und die Sprache in vollkommenem Einklang miteinander stehen.

¹ STEINER, Rudolf: Sprachgestaltung und Dramatische Kunst, Dornach 1924, S. 106

² VERMEHREN, Helmut: Marionettenbühne 1917. Ein Volkspädagogischer Impuls, S. 260
SLEZAK-SCHINDLER, Christa: Künstlerisches Sprechen im Schulalter, Stuttgart. 1978, S. 16

Die musikalische Begleitung

von Irmgard Gerlach und Laura Williams

Marionettenspiel und Märchenerzählung der Seeheimer Märchenbühne werden ergänzt durch die musikalische Begleitung. Diese wird je nach Spielausdruck mit heller oder tiefer klingenden Blockflöten, Leier bzw. Kantele, heller oder tiefer klingenden Stabspielen und diversem Orff-Instrumentarium einfühlsam und verstärkend zur Spielhandlung von einer Musikerin eingefügt.

Die Musikerin eröffnet das Spiel und lässt es ausklingen. Sie umspielt melodisch und klanglich einzelne Spielszenen, begleitet Kulissenumbauten und setzt akustische Effekte zur Akzentuierung des Spielgeschehens.

Der Frankfurter Konzertpianist Thorsten Larbig komponiert seit vielen Jahren die Musik zu den Märchenspielen. Er bevorzugt eine schlichte, leicht eingängige Melodik für die Charakterisierung der Spielfiguren. Die Melodien lassen sich in Tempo und Dynamik variieren und je nach Spielverlauf verlängern oder verkürzen. Durch ihre Wiedererkennbarkeit tragen sie die Zuhörer durch das gesamte Märchenspiel.

Die Beleuchtung

von Anita Petersen

Morgenglanz der Ewigkeit,
Licht vom unerschöpften Lichte,
Schick uns diese Morgenzeit
Deine Strahlen zu Gesichte
Und vertreib durch deine Macht
Unsre Nacht!

Christian Knorr von ROSENROTH (1636-1689)

Licht und Dunkelheit, diese beiden Pole markieren Tag und Nacht, die Sinneswelt und die geistige Welt. Der Tag mit seinem hellen Licht bringt das Hineinschauen in die Sinneswelt, in der Nacht schweift die Seele hinaus, verbindet sich mit der geistigen Welt und kommt wieder zurück. Vor diesem Hintergrund kommt der Beleuchtung der Bühne eine wesentliche Bedeutung zu. Jede Szene beginnt im Dunkel, geht in den atmen- den Lichtraum - die glänzenden Seidenstoffe erstrahlen - und taucht wieder ins Dunkel hinein. Dunkel heißt jedoch nicht völlige Abwesenheit von Licht, die Bühne wäre dann nicht mehr belebt.

Durch den Einsatz farbiger Beleuchtungen können Seelengeschehen betont werden. So hebt zum Beispiel im Märchen „Der Teufel mit den drei goldenen Haaren“ ein gelbes Licht die Seelenqualität des Glückskindes hervor. In dem Augenblick aber, in welchem das Glückskind in eine Ameise verwandelt wird, erlischt dieses gelbe Licht. Den Charakter des bösen Königs oder des Teufels unterstreicht ein rotes Licht.¹

Als Beleuchtung dient uns eine kleine Anlage mit Strahlersatz und Lichtsteuerung, die vom Berufsbildenden Gemeinschaftswerk in Kassel speziell für Puppenbühnen entwickelt wurde.

¹ SCHÖNEBORN, Elisabeth: Alles an Fäden. Ein Leben mit dem Puppenspiel, Dornach 1997
STEINER, Rudolf: Sprachgestaltung und Dramatische Kunst, Dornach 1924

"Märchen und Puppenspiel rufen einander, um sich gegenseitig zu steigern."

Rudolf Geiger (1908-1998)

**„Die Symbolsprache der Märchen ... ist die einzige
Universalsprache, die die Menschheit je hervorge-
bracht hat, die gleiche für alle Kulturen im Laufe der
Geschichte. ... Wenn wir diese Sprache verstehen
lernen, kommen wir mit dem Mythos in Berührung,
der eine bedeutsame Quelle der Weisheit ist, wir
lernen die tieferen Schichten unserer Persönlichkeit
kennen.“**

Erich FROMM (1900-1980)

Meine Zusammenarbeit mit der Seeheimer Märchenbühne

von Renate Pflästerer

Zunächst arbeite ich mit der Sprecherin an der sprachlichen Gestaltung eines Märchens. Hierbei ist es wesentlich, die Märchenbilder bis in die Laute hinein wirksam werden zu lassen; in den Stoßlauten z.B. können die kleinen und großen Zuhörer mehr die plastischen Formen der Welt erleben, in den Blaselauten werden die Bewegungen anschaulich. Wenn die Erzählerin die innerlich belebten und durchseelten Bilder auf den Flügeln der Atemdynamik bis in die Worte trägt, kann die Sprache eine Landschaft in der Seele der Zuhörenden erwecken, in der sie frei von Bild zu Bild wandern können.

Ebenso wichtig ist mir der Zusammenklang mit dem Spiel der Märchenbühne. Wir erarbeiten die Märchencharaktere bis in ihre spezifische Bewegungsart und die Gesten, mit denen sie sich in ein Verhältnis zur Umwelt setzen. Die Puppenspieler führen diese Gebärden selbst durch, was sie mit dem eigenen Leib erleben, können sie auf die Puppe übertragen. Deren Dynamik hängt vom Temperament und der Seelenstimmung der Rolle ab. Die Gesten sollten sehr klar sein und der Sprache vorausgehen. Durch sie kann der Zuschauer verstehen. Auch die Position der Puppen zueinander, ihre Orte auf der Bühne sind aussagestark: eine intime Mitteilung wirkt z.B. stimmig,

wenn die Puppe vorne und frontal gespielt wird. Im Hintergrund der Bühne wirkt eine Gestalt groß und erhaben; eine Szene, die links vorne (vom Zuschauer gesehen) gespielt wird, spricht das Gefühl an, rechts eher das Verständnis.

Das Zaubermittel des Kontaktes ist bei jeder Bühnenkunst das Herzstück. Sind die Spieler in Kontakt mit ihrer Rolle, dann können sie auch den Kontakt zu ihren Mitspielern und zum Publikum aufbauen. Jede Kunst wird erst im Dialog mit dem Kunsterlebenden lebendig, darin liegt ihr Ziel. Damit dies gelingt, darf es beim Bühnenspiel keine ungegriffenen, „leeren“ Momente geben. Erst dann erheben wir uns in das höhere Reich der Kunst, wenn alles Geschehen „musikalisch“ verläuft: Auftritte, Lichtwechsel, Klänge, Sprache, schnelle oder langsame Bewegungen – dann erst können die anspruchsvollsten und dankbarsten Zuschauer kommen: die Kinder. Wahre und schöne und gute Bilder können in ihnen als Bildekräfte und Seelennahrung weiterleben.

„Gemeinsam allen Märchen sind die Überreste eines in die älteste Zeit hinaufreichenden Glaubens, der sich in bildlicher Auffassung übersinnlicher Dinge ausspricht. Dies Mythische gleicht kleinen Stückchen eines zersprungenen Edelsteins, die auf dem von Gras und Blumen überwachsenen Boden zerstreut liegen und nur von dem schärfer blickenden Auge entdeckt werden. Die Bedeutung davon ist längst verloren, aber sie wird noch empfunden und gibt dem Märchen seinen Gehalt, während es zugleich die natürliche Lust an dem Wunderbaren befriedigt, niemals sind sie bloßes Farbenspiel gehaltsloser Phantasie.“

Wilhelm Grimm (1786-1859)

Marionettentheater an der Hans-Quick-Schule

von Hildegard Scholz



Eine Tradition, die es im Zeitalter von Computer- und Videospielen immer schwerer hat, ist das klassische Marionettentheater. Doch wer sich auf den Besuch eines solchen Theaters einlässt, wird in eine spannende, zauberhafte Welt entführt, wie man sie heute nur noch selten erleben kann.

Die treibende Kraft ist Anita Petersen mit ihrer "Seeheimer Märchenbühne". Frau Petersen hat die Fähigkeit, mit ihrer fesselnden Sprache das Interesse der Kinder nicht nur zu wecken, sondern die Spannung auch über das ganze Stück aufrecht zu erhalten. Unterstützt wurde sie bei der Aufführung des Märchens "Fundevogel" von einer Instrumentalistin, die mit verschiedenen Instrumenten die Handlung akustisch untermalte. Hauptdarsteller waren aber die Marionetten, die von geschickten Akteuren mit wenigen Fäden gekonnt zum Leben erweckt wurden.

Bemerkenswert ist, dass die Marionetten für dieses Märchen von den Organisatoren selbst angefertigt wurden. Auch gelang es den Darstellern, alle Kinder von der Vorklasse bis hin zum 4. Schuljahr gleichermaßen über das ganze Stück hinweg zu faszinieren. Es wäre zu wünschen, dass es häufiger Gelegenheit gäbe, solche Aufführungen zu besuchen.

Aus: Bickenbach *seitenweise*, 4. Jahrgang - Heft 14/10 - Mai 2010

Kleine Chronik der Seeheimer Märchenbühne

- vor 1983 Kindergärtnerinnen im Waldorfkindergarten Darmstadt gründen eine Puppenspieler-Initiative: vor dem Laternen-Umzug anlässlich des Sankt Martinsfestes wird regelmäßig das Märchen „Die sieben Raben“ der Brüder Grimm als Marionettenspiel aufgeführt.
- Sommer 1983 Eine Gruppe von Erzieherinnen und Eltern des Waldorfkindergartens in Darmstadt macht sich auf den Weg, einen neuen Waldorfkindergarten in der Umgebung zu gründen. Der Verein für Waldorfpädagogik Starkenburg e.V. entsteht. Die Puppenspieler arbeiten im Keller des Hauses einer Mitspielerin und inszenieren das Märchen „Die Kristallkugel“, welches sehr bald im Justus-Liebig-Haus in Darmstadt aufgeführt wird, um das auf der Waldorfpädagogik basierende Marionettenspiel der Öffentlichkeit näher zu bringen.
- Sommer 1984 Das „Kutscherhaus“ in Seeheim-Jugenheim wird in Erbpacht erworben und renoviert.
- Herbst 1988 Der neue Waldorfkindergarten und die Marionettenbühne bekommen ein Zuhause. In den folgenden Jahren entstehen:
„Der Königssohn, der sich vor nichts fürchtet“
„Brüderchen und Schwesterchen“
„Einäuglein, Zweiäuglein, Dreiäuglein“
„Die Gänsemagd“
Aufgeführt werden die Märchenspiele zu den Festen im Waldorfkindergarten Seeheim und in der Waldorfschule Darmstadt, auch öffentliche Veranstaltungen finden statt in staatlichen Schulen, Altenheimen und in heilpädagogischen Einrichtungen.
- Januar 1994 Erste Nennung des Namens „Seeheimer Märchenbühne“ im „Wochen-Journal“

1996-2007	In diesen Jahren werden inszeniert und gespielt: „Fundevogel“ „Die Goldkinder“ „Hans mein Igel“ „Schneeweißchen und Rosenrot“ „Die weiße Schlange“
2003	Teilnahme an der Internationalen Puppenspieltagung am Goetheanum in Dornach
Sommer 2006	Durch die Umstrukturierung des Waldorfkinder Gartens in Seeheim bleibt für die Bühne kein Raum mehr, sie zieht in neue Räume nach Bickenbach/Bergstraße.
Oktober 2008	Gründungsversammlung des gemeinnützigen Vereins „Seeheimer Märchenbühne e.V.“
2009	Die Seeheimer Märchenbühne wird Mitglied im „Arbeitskreis Kultur Bickenbach e.V.“
April 2009	Veranstaltung eines Workshops „Das Fertigen von Marionetten“ mit Ulla Ohlendorf, Puppenspielerin und Marionettenbauerin aus Kassel
2010	Die Seeheimer Märchenbühne wird Mitglied im Verein Puppentheater Felicia Dornach.
2010-2013	Inszenierung und Spiel der Märchen „Der Teufel mit den drei goldenen Haaren“ "Die Kristallkugel" "Der süße Brei" "Das Eselein"
seit April 2014	Neuinszenierung des Märchens "Fundevogel"
Mai 2014	Die Bühne besteht aus zehn Mitarbeitern, die alle ehrenamtlich tätig sind. Der Verein zählt 20 Mitglieder.

**Wenn nicht mehr Zahlen und Figuren
Sind Schlüssel aller Kreaturen
Wenn die so singen, oder küssen,
Mehr als die Tiefgelehrten wissen,
Wenn sich die Welt ins freie Leben
Und in die Welt wird zurückbegeben,
Wenn dann sich wieder Licht und Schatten
Zu echter Klarheit wieder gatten,
Und man in Märchen und Gedichten
Erkennt die wahren Weltgeschichten,
Dann fliegt vor Einem geheimen Wort
Das ganze verkehrte Wesen fort.**

Novalis