Orpund next level – ein Theaterprojekt

Category: Aus der Praxis
geschrieben von Alain Pichard | 27. Juli 2021





Alain Pichard: Zu GTA fiel mir nicht viel ein.
Bild: fabü

Die Abschlusstheater des OSZ-Orpund sind jeweils «eine grosse Kiste». Sie gehören zum Gen dieser Agglomerationsschule und unsere abgehenden Schülerinnen und Schüler freuen sich spätestens ein halbes Jahr vorher schon auf das Projekt. In der vorletzten Schulwoche werden die Theaterstücke dann im Rahmen eines grösseren Schulschlussfestes aufgeführt. Der Theatersaal ist dabei immer gerammelt voll. Im Folgenden möchte ich interessierten Kolleginnen und Kollegen einen Einblick in die Entstehungsgeschichte dieses für mich sehr speziellen Theaterstücks geben. Am Schluss kann auch das Skript des Stücks gratis heruntergeladen werden.

Die Idee



„Parzival next level“ vom jungen Theater Basel: Grandioses Jugendstück

Im November des Schuljahres fragten wir unsere 9.-Klässler, welche Themen sie denn gerne bespielen würden. Neben den Evergreens «Schule», «Liebe», «etwas Lustiges» kam ein Junge auf die Idee, etwas mit Gamen zu machen. Ich wurde hellhörig, hatte ich doch einige Jahre zuvor auf der Basler Jugendbühne das Stück «Parzival next Level» gesehen. Der Autor Tim Staffel lässt in diesem Stück einige Jungs und Mädchen zu einer Gameparty auflaufen. Im Wechselspiel zwischen dem Game und den Geschichten der Spieler verwischen sich plötzlich die Grenzen und die Figuren im Game machen sich selbständig, können nicht mehr kontrolliert werden. Das hat dann auch Auswirkungen auf die Beziehungen der Spielenden.

Eine klare Männderdomäne

Auf dem Weg zu Umsetzung

Mit diesem Hintergedanken organisierten wir einen Tag lang in der Schule einen Computerspieltag. In Gruppen konnten uns die Schüler ihre Lieblingsspiele vorstellen, vorspielen und andere anschliessend auch kurz mitspielen lassen. Für dieses Projekt wendeten wir einen ganzen Tag auf. Vorgestellt wurden die bekannten Spiele «Minecraft», «Battlefield», «Fortenite», «League of Legends», «GTA-vice City». Richtig auf die Kosten kamen vor allem unsere Schüler. Es handelte sich um eine «Männerdomäne». Die Jungs legten sich dementsprechend ins Zeug, und wir Lehrer lernten dabei sehr viel. Ausserdem war der Tag für uns ausserordentlich amüsant. Eine Mädchengruppe stellte uns die SIMS vor. Obwohl nicht so stark involviert, hatten auch die Mädchen an diesem Tag grossen Spass an den zum Teil wirklich derben und brutalen «Knabengames».

Als ich meinen Schülern die Idee präsentierte, so ein Computergame im Wechselspiel mit ihnen, den Spielern, auf die Bühne zu bringen, herrschte fürs Erste eine grosse Begeisterung.

Der Lehrer am Gamen

Nun lag es an mir, mich als regelrechtes Greenhorn in die Spiele zu vertiefen. Über die Wintertage begann ich mit meinen eigenen Jungs einige dieser Spiele auszuprobieren. Das kostete etwelche Überwindung, denn die Spiele packten mich überhaupt nicht. Vor allem das GTA, das Wunschspiel der Schüler für das Theaterprojekt, inspirierte mich überhaupt nicht. An einem Spiel jedoch blieb ich hängen: League of Legends, in dem zwei Teams von je fünf Champions in einem ausgedehnten Dschungelareal gegeneinander kämpften. Eine lange Anfangsphase und groß angelegte Teamkämpfe sind für dieses Schlachtfeld charakteristisch.



League of Legends: Fantasy,
Teamwork und spezielle Heldinnen

League of Legends zeichnet sich durch eine sich fortlaufend erweiternde Aufstellung von Champions mit einzigartigem Design und Spielstil aus. Die Spieler können eine grosse Auswahl von Helden durchstöbern und viel über die Charaktere herausfinden.

Diese Spielfiguren sind völlig unterschiedlich, auch ihre Kampfkraft und Fähigkeiten. League of Legends erfordert eine gute Kombination von Kampffähigkeiten und ein starkes Teamwork.

Es gibt jedes Jahr eine Weltmeisterschaft der besten Teams. Die kommen meistens aus Asien.

League of Legends bot ein enormes Potential für die Bühnenumsetzung. Phantasy-Figuren, grosse Helden, unglaubliche Charaktere, grosses Kino!

Widerstand der Schüler: League oder GTA?



GTA – der damalige Renner: ironisch, aber ziemlich brutal

Mein Vorschlag, die League als Basis-Computergame zu nehmen, stiess vorerst auf wenig Gegenliebe. Die Schüler wollten unbedingt die GTA-Version. Grand Theft Auto (Abkürzung GTA, dt. etwa „Schwerer Autodiebstahl“) ist eine Videospielserie des schottischen Entwicklerstudios Rockstar North. Mit Verkaufszahlen von ungefähr 300 Millionen Exemplaren ist die Serie eine der erfolgreichsten Computerspielserien und die meistverkaufte Spieleserie auf der PlayStation 2. Der Spieler kann verschiedene Missionen innerhalb der Haupthandlung des Spiels annehmen. Diese werden in der Regel mit der Hilfe

von Waffen und Fahrzeugen gelöst und beinhalten unter anderem Kurierfahrten, das Verfolgen, Einschüchtern und Ausschalten von Gegnern, Autodiebstahl, das Zerstören von Fahrzeugen, Attentate oder auch schwerwiegendere Aktionen wie beispielsweise die Sprengung eines Polizeireviers mit einem sprengstoffbeladenen Tanklaster. Die Serie hat zwar satirische Übertreibungen und humoristische Einlagen, nimmt den Inhalt und damit sich selbst also nicht allzu ernst, gerät aber wegen der brutalen Gewalt und Folterszenen immer wieder in Kritik.

In League of Legends wird zwar auch gemordet und vernichtet, hier sorgt allerdings der Fantasygehalt für eine entspannende Distanz.

Es wurde hart gestritten. Ich bekannte, dass ich als von ihnen beauftragter Autor keine Möglichkeit sähe, diesen Stoffe irgendwie auf die Bühne zu bringen, ganz abgesehen von dem ziemlich negativen Menschenbild, welches durch GTA kolportiert werde. Mithilfe meiner Kollegen und der Mädchen gelang es uns, die Knaben von der League of Legends zu überzeugen. Ich schlug ihnen einen Kompromiss vor: In der Eingangszene würden wir eine GTA-Sequenz zeigen, bevor es dann mit der League of Legends losging.

> *Es gab Schüler, die vor allem sich spielen konnten, und solche, die auch gerne in komplett andere Rollen schlüpften.*

Die Textarbeit

Der ganze Jahrgang zählte 58 Schülerinnen und Schüler, die alle in das Projekt intergiert sein wollten. Mit den SchülerInnen, die gerne auf der Bühne schauspielern wollten, führte ich einen Theatermorgen durch. Das half mir, das Können und die Bereitschaft der 9.-Klässler genauer einzuschätzen. Es folgten Gespräche. Das erleichterte mir, die Rollen zu kreieren, die den Schülern auch entsprachen. Es gab Schüler, die vor allem sich spielen konnten, und solche, die auch gerne in komplett andere Rollen schlüpften.

Die Vorlage von «Parzival next Level» inspirierte mich ungemein. Es ist ein grandioses Stück, aus dem ich einige kleinere Dialoge auch übernahm. Grundsätzlich aber war die Anlage eine ganz andere.

Ich begann das Stück zu schreiben, stellte immer wieder Passagen vor und bat

um Rückmeldung. Insgesamt schuf ich 20 Rollen, die wir teilweise doppelbesetzten. Wir hatten also im Grunde genommen zwei Besetzungen. Das gestaltete sich zwar sehr aufwändig für die Inszenierung, sorgte aber für gegenseitige Befruchtung und liess plötzliche Ausfälle leicht ersetzen.



Eindrucksvolle Kostüme unter der Anleitung von Annemarie Aeschbacher, Lehrerin für textiles Gestalten am OSZ-Orpund.

Der Inhalt: Vier Jungs treffen sich bei Lukas, um einen Abend lang das Computergame League of Legends zu spielen. Fünf Mädchen loggen sich unerkannt ebenfalls in das Spiel ein, um die Jungs zu bekämpfen.

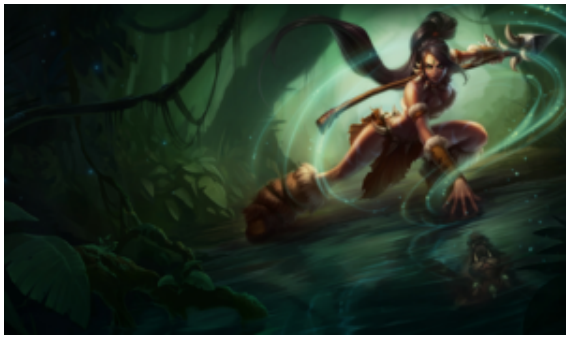
Die Helden werden ausgewählt, die Schlacht beginnt. Es beginnt ein wüstes Hauen und Stechen. Blut fliesst in Strömen.

Da kommt ein Troll ins Spiel, der alles durcheinanderbringt. Die Spieler und Spielerinnen sind zuerst entsetzt, dann ratlos. Handelt es sich um ein «Next Level» oder um einen Virus?

Zu spät. Der Troll übernimmt die Regie und die einst blutrünstigen Helden hinterfragen ihre Rolle.

> *Im Stück selber wird auf jegliche Moralisierung und schulmeisterliche Hinweise verzichtet. Das Thema sind die Jugendlichen in der Pupertät, ihre Beziehungen, ihre Träume und ihre Projektionen.*

Es beginnt ein Spiel im Spiel, in welchem die Karten neu gemischt werden. Und als Vera, die Mutter, am Morgen nach Hause kommt, ist die Überraschung vollkommen.



Nedalee: im tiefsten Dschungel aufgewachsen, meisterhafte Spurenleserin



Pantheon, der Einzigartige, der nahezu unbesiegbare Krieger.

Es brauchte einiges, um die Kids von diesem Plot zu überzeugen, aber es gelang. Die Kernfiguren waren aber die Charaktere und Kämpfer aus der League. Ich wählte acht von Ihnen aus und liess sie mit meinen stärksten Schauspielerinnen und Schauspielern besetzen (Sie können die Rollenbeschreibung hier herunterladen:Programmheft). Im Stück selbst wird auf jegliche Moralisierung und schulmeisterliche Hinweise verzichtet. Das Thema sind die Jugendlichen in der Pupertät, ihre Beziehungen, ihre Träume und ihre Projektionen.



Unter der Anleitung von Frau Aeschbacher nähten die Schülerinnen geniale Kostüme.

Die Umsetzung – Bühnenbau und Technik

Nun kamen die Handwerkerinnen, Näherinnen und Bühnenarbeiter ins Spiel. Unter der Leitung von Annemarie Aeschbacher, unserer Lehrerin für textiles Gestalten, wurden geniale Kostüme genäht. Meine Freunde und Klassenlehrerkollegen Fabian Bütikofer und Christoph Schneeberger bauten aufwändige Bühneneinrichtungen und anspruchsvolle bild- und tontechnische Installationen. So rüsteten wir zum Beispiel die acht Cracks aus der League of Legends mit Mikrophonen aus und verzerrten ihre Stimmen. Die Gruppe Bühnentechnik ist bei uns jeweils alles andere als die Alibigruppe, die noch ein paar Möbel verschieben darf. Hier brauchte es eine konzentrierte Leistungen über eine Stunde, eine Topzuverlässigkeit auf der Basis stundenlanger Experimente.



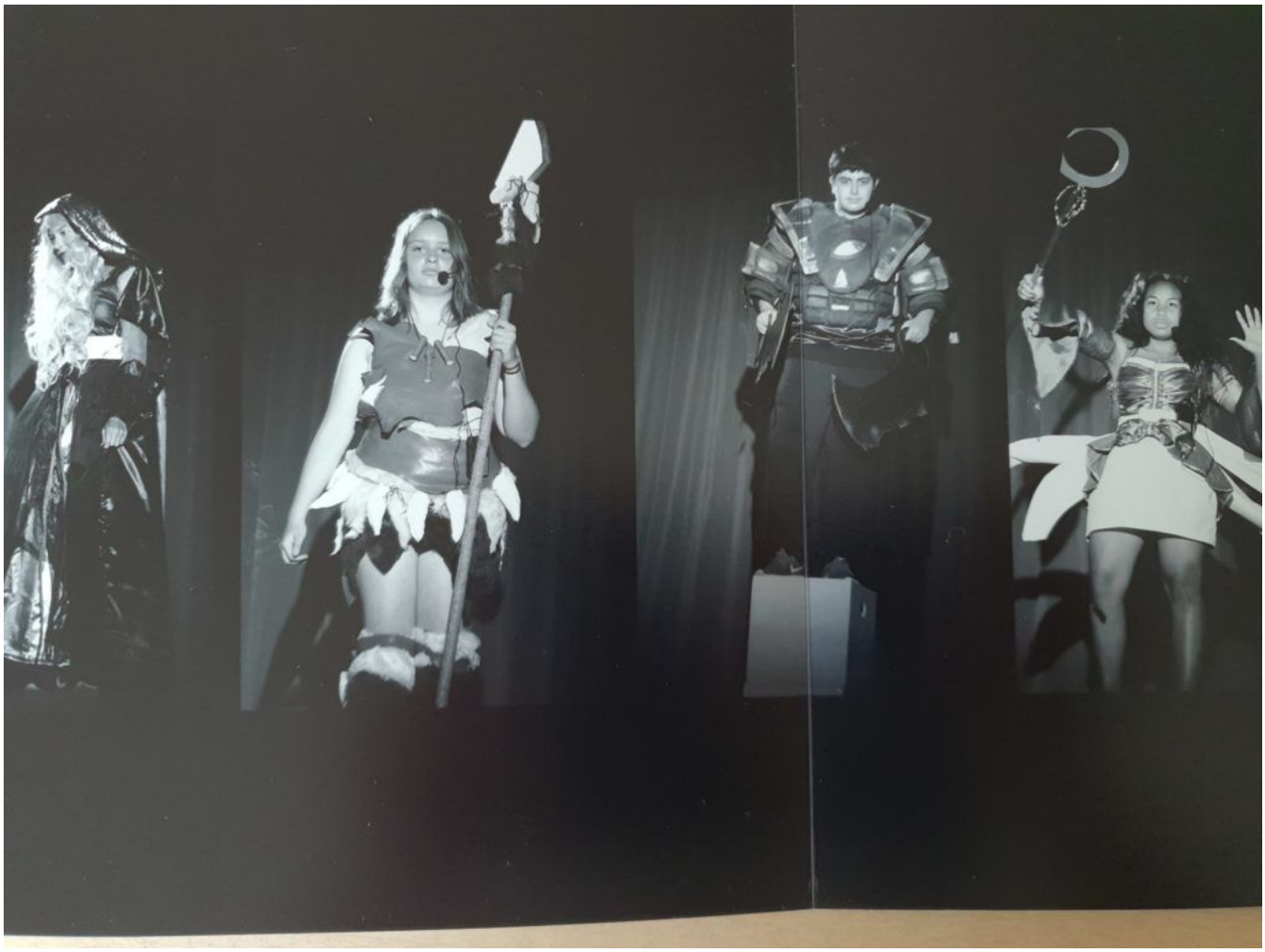
Die Orks wurden

massakriert.

Der Theaterpädagoge

Keine Frage: Ein Theaterpädagoge ist in solch einem Projekt nicht nur eine Bereicherung, für das gute Gelingen eines selbsterarbeiteten Projekts ist er eine Bedingung. Leider werden viele Theaterpädagogen nach dem Motto angestellt: «Jetzt mach mal ein Theater mit unseren Kids!» Wir fragten einen Theaterpädagogen nur für die Inszenierung an. Unser Theaterpädagoge war der Bieler Lehrer, Schauspieler und Theaterregisseur Daniel Nobs. Seine Leidenschaft, sein zuweilen sarkastischer Humor, seine direkte Art, seine höchst originellen Ideen und nicht zuletzt sein guter Draht zu den schauspielenden Schülerinnen und Schülern sind jeweils ein Garant für ein gutes Gelingen des Projekts. Natürlich setzte er sich auch inhaltlich mit unserem Projekt auseinander, gab Ratschläge, wies auf Unmöglichkeiten hin oder riet uns zu Kürzungen. Die Textarbeit, sprich das Auswendiglernen der Texte, passierte im Vorfeld. Die Deutschlehrer paukten mit den Schülerinnen und Schülern ihre Rollen.

Der Kanton Bern subventioniert diesen Einsatz mit 800 Fr. pro Klasse, was für unser Projekt 2’400 Fr. bedeutet. 1’200 Fr. steuert jeweils die Gemeinde dazu. Mit den 3’600 Fr. konnte unser Theaterpädagoge eine sehr gute Begleitung gewährleisten.



Wochenendarbeit



Die Schauspieler mussten die Texte im Deutschunterricht lernen.

Nach den Frühlingsferien begann Herr Nobs mit der Inszenierung einzelner Szenen, jeweils an anderthalb Tagen. Eine Woche vor den diversen Aufführungen begann dann die konzentrierte Inszenierung. Am Freitag wurde alleine die Technik, der Bühnenbau, die Beleuchtung und der Zuschauerraum eingerichtet. Am schulfreien Samstag und am Sonntagmorgen wurden die Szenen mit der Technik eingeübt. Dieser Wochenendeinsatz wurde von uns als Bedingung für die Aufführung genannt. Die Eltern und Schüler unterzeichneten im Vorfeld eine Vereinbarung. Am Montagmorgen probte die 1. Besetzung das Stück in einem Lauf durch. Am Montagnachmittag die 2. Besetzung, am Abend fand die erste Hauptprobe für die 1. Besetzung statt. Am darauffolgenden Dienstag machten wir es genau umgekehrt.



Fabian Bütikofer, Klassenlehrer, sorgte für eindrucksvolle technische Effekte.

Die beiden ersten Aufführungen fanden – wie es die Orpunder Tradition will – nur für die Schüler am Mittwochmorgen statt. Am Donnerstagabend gab es schliesslich die beiden Hauptaufführungen für die Eltern, Behördenmitglieder und Exschülerinnen. Das Stück dauerte 55 Minuten. Ich mache es zur Regel, meine Schultheater nie länger als eine Stunde anzulegen.

Das ganze Kollegium zieht mit

Ein solches Projekt ist freilich nur möglich mit einer überzeugten und unterstützenden Schulleitung, flexiblen und hilfsbereiten Kolleginnen und Kollegen, kooperativen Eltern und einer lockeren Stundenplangestaltung während der Theaterarbeiten.

Die Rezeption

Wir müssen ehrlich feststellen, dass das Stück bei einigen Ex-Schülerinnen nicht gut ankam. Das skurrile «Spiel im Spiel» wurde nicht durchgehend verstanden. Den Eltern gefiel das Stück hingegen sehr gut. Vor allem die witzigen, aus dem Leben gegriffenen Dialoge der «Gamer» sorgten für regelrechte Lachsalven. Das Skript kann hier heruntergeladen werden: Skript . Für weitere Infos stehe ich gerne zur Verfügung: arkadi@bluemail.ch

Bericht im Bieler Tagblatt: https://www.bielertagblatt.ch/nachrichten/biel/neuntklaessler-ziehen-die-schlacht

Alain Pichard