



MIT:



mündlichen Übungen



schriftlichen Übungen



spielerischen Übungen

INHALT

1 VORBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

FIGUREN UND ORT

Claire Zachanassian - die alte Dame	3
Güllen	4
Die Bewohner von Güllen	5

EIN UNMORALISCHES ANGEBOT

Spekulationen	6
---------------	---

GELD ODER MORAL

Widerstehet der Güllner	7
-------------------------	---

SCHMERZGRENZEN

Für Geld würde ich...	8
-----------------------	---

FRIEDRICH DÜRRENMATT

Dürrenmatts Notizen	9
---------------------	---

2. BEOBACHTUNGSAUFGABEN ZUR INSZENIERUNG

Figuren	10
Kostüm/ Requisiten	
Bühnenbild / Video / Licht	
Ton	
Dramaturgie	

3. NACHBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

Assoziationen zum Stück	11
Auswertung der Beobachtungsaufgaben	

RACHE

Die Rache der alten Dame	12
--------------------------	----

TRAGIKOMÖDIE

Groteske und Ironie	13
---------------------	----

SYMBOLIK

Was bedeutet was?	14
-------------------	----

RECHT UND GERECHTIGKEIT

Was ist gerecht?!	15
Man kann alles kaufen	
Erst kommt das Fressen, dann die Moral....	
Das bittere Ende	

1 VORBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

FIGUREN UND ORT

Claire Zahanassian - die alte Dame

KLARA WÄSCHER lebt in Gullen in einfachen Verhältnissen. Eines Tages verlässt sie ihre Heimatstadt und kommt in der Fremde, durch mehrere geschickte Eheschließungen, zu großem Reichtum. Als sie nach 45 Jahren nach Gullen zurückkehrt, ist sie nicht nur Multimillionärin, sondern trägt auch einen neuen Namen: CLAIRE ZACHANASSIAN.

- Die „alte Dame“ hat im Laufe der Jahre eine große Verwandlung durchgemacht. Friedrich Dürrenmatt, der Autor des Stückes, lässt daran keinen Zweifel: Er lässt den alten und neuen Namen der „alten Dame“ für sich sprechen:
 - Wie stellt Ihr Euch eine Frau vor, die **CLARA WÄSCHER** heißt? Welche Eigenschaften assoziiert Ihr mit diesem Namen?
Wie stellt Ihr Euch im Gegensatz dazu eine Frau vor, die den Namen **CLAIRE ZACHANASSIAN** trägt? Welche Eigenschaften assoziiert Ihr mit diesem Namen?
Tragt Eure Ideen zusammen.
 - Habt Ihr ein gemeinsames „Bild“ von KLARA und CLAIRE im Kopf, dürft Ihr Eure Fantasie noch ein bisschen mehr bemühen:
Eine(r) von Euch stellt einer anderen Person in der Klasse eine der folgenden Fragen (bzw. eine Frage, die er nach gleichem Prinzip formuliert)
Beispiel:
 - Was wären Klara und Claire, wenn sie 2 Getränke wären?
 - Was wären Klara und Claire, wenn sie 2 Tiere wären?
 - Was wären Klara und Claire, wenn 2 Instrumente wären?
 - Was wären Klara und Claire, wenn...



Mögliche Antworten auf die obigen Fragen wären zum Beispiel:

- Klara wäre ein stilles Wasser und Claire ein edler Rotwein.
- Klara wäre eine Ente und Claire eine Schwan.
- ...

Hat die angesprochene Person die Frage beantwortet, darf er/ sie eine so geartete Frage an eine neue Person in der Klasse stellen. Und immer so weiter. Viel Spaß.

Güllen

Schauplatz des Geschehens ist GÜLLEN - eine marode Schweizer Kleinstadt.

So wird Güllen im Textbuch beschrieben:

Güllen. Offenbar der Name der Kleinstadt. Ruiniert. Zerfallen. Auch das Bahnhofsgebäude verwaorlost. Ein halbzerissener Fahrplan an der Mauer, ein verrostetes Stellwerk...
Im Hintergrund das Hotel Apostel. Von außen. Verlotterte Jugendstilfassade....

- GÜLLEN - Friedrich Dürrenmatt hat auch diesen Namen bewusst gewählt.



- Welche Assoziationen fallen Euch dazu ein? Sammelt gemeinsam.

- Auch heute gibt es viele Kleinstädte, die heruntergekommen wirken und doch - hier und da - noch den Wohlstand vergangener Tage erkennen lassen.



- Welche Kleinstädte habt Ihr dabei vor Augen? Tauscht Euch aus und beschreibt jeweils, warum ausgerechnet diese Städte Euch eingefallen sind. Was war charakteristisch?

- Nun dürft Ihr Euch Euer eigenes kleines Güllen aufbauen.



- Jede(r) von Euch sammelt dazu ein paar Gegenstände aus seiner/ ihrer Schultasche / Federmappe zusammen.
- Nun setzt Ihr Euch gemeinsam in einen großen Kreis. In der Mitte des Kreises soll Euer Güllen in Miniatur und aus der Vogelperspektive entstehen.
- Startet mit den Eisenbahnschienen. (das könnten z.B. ein paar Stifte sein)
- Überlegt nun, welche charakteristischen Wohnhäuser, Geschäfte, Industriegebäude, Straßen, Mauern, Gewässer, Plätze... es in Eurer Kleinstadt geben müsste UND welche Gegenstände diese symbolisieren könnten.
- Hat jemand eine Idee, drapiert er/ sie den entsprechenden Gegenstand an einen ausgewählten Platz im Kreis und erklärt dazu, was dieser Gegenstand symbolisiert. ACHTUNG versucht das Haus/ die Straße/ den Platz... dabei so plastisch wie möglich zu beschreiben und denkt daran, dass es sich um eine heruntergekommene Kleinstadt handelt, deren Charme verblasst ist. Lasst Eurer Fantasie freien Lauf!
- Macht zum Schluss ein Foto von eurem Güllen zur Erinnerung.

Die Bewohner von Gullen

Zu Ehren von Claire Zachanassian soll es bei ihrer Ankunft am Bahnhof einen großen Empfang geben. Die Gullner erhoffen sich eine ordentliche Geldspritze für ihre Stadt. Alle Bewohner Gullens sind anwesend.

- Dürrenmatt gibt den meisten dort versammelten Gullnern keine Namen, sondern belässt es bei Ihrer bloßen Funktion. Anwesend sind unter anderem:

Der Bürgermeister
 Der Pfarrer
 Der Arzt
 Der Lehrer
 Der Polizist
 Der Maler



- Diskutiert, warum Dürrenmatt sich dafür entschieden hat, seine Figuren nur bei ihrem Beruf zu nennen. Was wollte er damit wohl zum Ausdruck bringen?

- Schlüpft nun für ein „Willkommensfoto“ in die Rollen dieser Gullner.
 - Teilt Euch dazu in 6 Personen starke Gruppen. Jede(r) in der Gruppe wird einen der oben genannten Bewohner Gullens verkörpern. Entscheidet Euch, wer wen übernimmt und befestigt den jeweiligen Beruf sichtbar an seiner/ ihrer Kleidung (z.B. mit Malerkrepp).
 - Jede Gruppe sucht sich nun einen konkreten Ort im Raum, an dem ihr Foto entstehen soll. Alle Gruppen arbeiten parallel.
 - Positioniert Euch innerhalb der Gruppen nun nacheinander, so als würdet Ihr Euch kurz vor der Ankunft der „alten Dame“ zum Willkommensgruß aufstellen.
 - Welche Haltung könnte Eure Figur einnehmen? Denkt an ihren Beruf.
 - Wohin blicken Eure Figuren?
 - Wo genau ist ihre Position auf dem Foto? Eher hinten? Ganz vorne?
 - Denkt Euch, wenn Ihr Eure Position gefunden habt, nun noch einen Willkommenssatz aus, den Eure Figur bei der Ankunft des Ehrengastes äußern könnte. Auch darin sollte der jeweilige Beruf Eurer Figur zum Ausdruck kommen.
 - Präsentiert dann Euer lebendiges Foto den anderen Gruppen.
Auf ein Zeichen hin, dürfen die Figuren nacheinander ihr „Willkommen“ verkünden.
 - Vergleicht anschließend die unterschiedlichen Standbilder:
Gibt es Gemeinsamkeiten?
Worin unterscheiden sie sich?



- Eine der wenigen Figuren, die von Dürrenmatt einen Namen bekommen hat, ist ALFRED ILL.



- Welche Assoziationen kommen Euch bei diesem Namen?

EIN UNMORALISCHES ANGEBOT

Die Ankunft der Multimillionärin verläuft jedoch anders als erwartet. Die reiche Dame verspricht den Güllern zwar eine Menge Geld – 500 Millionen für die Stadt und 500 Millionen für alle Familien – doch dies für einen ungeheuren Preis: den Tod von ALFRED ILL durch die Güllner selbst.

BUTTLER VON CLAIRE

Frau Claire Zachanassian bietet eine Milliarde, wenn ihr das UNRECHT wieder gut macht, welches Frau Zachanassian in Güllen angetan wurde. (aus: Besuch der alten Dame)

Spekulationen

- Stellt Euch vor, Ihr steht mitten im Getümmel am Güllener Bahnhof und das unerhörte Angebot der alten Dame ist soeben verkündet worden. Die Aufregung ist groß:

Warum will Frau Zachanassian wohl den Tod von ALFRED ILL?

- Lasst Eurer Fantasie freien Lauf und spekuliert:



Was ist zwischen den beiden wohl vor 45 Jahren geschehen?

- Formuliert Eure Idee als Gerücht, welches Ihr in der „Güllen Gruppe“ via Whats App verbreitet.

GELD ODER MORAL

Die Empörung unter den Güllnern ist zuerst groß:

BÜRGERMEISTER

Frau Zachanassian! Noch sind wir in Europa. Ich lehne im Namen der Stadt Güllen das Angebot ab. Im Namen der Menschlichkeit. Lieber bleiben wir arm, denn blutbefleckt. (aus: Besuch der alten Dame)

Doch schon bald kommt diese klare Haltung der Güllner ins Wanken, denn die alte Dame ist hartnäckig.

„Ich schick dir jeden Tag Cash in einem Koffer. Das schickst du zurück. Einmal, zweimal, vielleicht ein drittes Mal. Aber ich schick dir jeden Tag mehr. Irgendwann kommt der Punkt, da bist du so mürbe und so fertig und die Versuchung ist so groß und da nimmst du es. Und dann hab ich dich, dann gehörst du mir. Dann bist du mein Knecht!“ (aus: „Kir Royal“)

Widerstreit der Güllner

- Versetzt Euch in die Lage der Güllner: Das Geld in der Börse ist knapp und plötzlich liegen eine Milliarde Euro auf dem Tisch. Um sie zu bekommen aber, müsst Ihr Euren Bekannten Alfred III ans Messer liefern. Dieser - so viel ist Euch klar - hat der damaligen Klara Wäscher ein Unrecht angetan. Simuliert den möglichen moralischen Widerstreit unter den Güllnern.
- Teilt Eure Klasse dazu in 2 Gruppen.
 - Eine Gruppe A wird nun gemeinsam so viele Argumente wie möglich FÜR den Schutz von Alfred III und den Verzicht auf das Geld sammeln.
Die andere Gruppe B wird so viele Argumente wie möglich FÜR das Geld und den Mord an Alfred III sammeln. Lasst Eurer Fantasie freien Lauf.
 - ★ • Beide Gruppen wählen nun 2 - 3 Sprecher, die ihre Argumente in einer Diskussion austauschen werden. Diese Sprecher sollten sich für den Moment der Diskussion bemühen, tatsächlich in die Rollen der Güllner zu schlüpfen.
 - Euer Lehrer / Eure Lehrerin wird die Diskussion als Unparteiische(r) leiten.
 - Sind alle Argumente ausgetauscht, stimmt gemeinsam als Güllner ab. Für welchen Weg würdet ihr Euch entscheiden?

SCHMERZGRENZEN...Für Geld würde ich

- Was würdet Ihr für eine Millionen Euro tun?
- Räumt den Raum frei und stellt in die Mitte der freien Fläche einen Stuhl. Versammelt Euch um den Stuhl.
 - Nun steigt eine(r) von Euch auf den Stuhl und vervollständigt die Frage:
Würdest du für 1 Millionen Euro ...
 - z.B. ... in die Antarktis ziehen? (ja – geh nach rechts; nein – geh nach links)
 - oder... mit Haien tauchen? (ja – geh nach rechts; nein – geh nach links)
 - oder... rohen Tintenfisch essen? (ja – geh nach rechts; nein – geh nach links)
 - Alle von Euch die bereit wären, die jeweilige Bedingung einzugehen, bewegen sich auf die rechte Seite des Raumes, alle die nicht dazu bereit wären, versammeln sich auf der linken Seite des Raumes.
 - Wurden drei Fragen gestellt, darf der/ die nächste auf den Stuhl und seine/ ihre Fragen an die Klasse stellen.

FRIEDRICH DÜRRENMATT

Der Schweizer Schriftsteller Friedrich Dürrenmatt erblickte am 5. Januar 1921 in Konolfingen (Kanton Bern), vor dem Hintergrund der weltweiten Rezession, das Licht der Welt. Dort besuchte der Pfarrerssohn auch das Gymnasium und machte später sein Abitur. Dürrenmatt war ein eher durchschnittlicher Schüler, weil sich seine Interessen auf künstlerische Arbeiten fokussierten. **Zahlreiche Gemälde, Skizzen, Zeichnungen und Illustrationen** aus der Schulzeit belegen das. 1946 entschied sich Dürrenmatt für eine Schriftstellerkarriere. Vor allem in den 50er und 60er Jahren feierte er mit Stücken wie *Der Besuch der alten Dame* (1956) oder *Die Physiker* (1962) Triumphe.

Aktuelle gesellschaftspolitische Fragen, wie die Wirtschaftswundermentalität oder das atomare Wettrüsten, prägten sein Werk, wobei ihn seine pessimistische Weltsicht an der Veränderbarkeit der Verhältnisse eher zweifeln ließ. So blieb seines Erachtens nach nur die Komödie, mit all ihren Zufälligkeiten und Verzerrungen, die vertretbare Form der Darstellung einer undurchschaubaren Welt, in der das Individuum seine Machtlosigkeit erlebt.

(www.felix-bloch-erben.de)

Dürrenmatts Notizen

Dürrenmatt beschäftigte sich in seinem Stück „Der Besuch der alten Dame“ mit grundlegenden Themen wie: RACHE, GERECHTIGKEIT, GELD, MORAL, ARMUT, MACHT

- Versetzt Euch nun in seine Position als Schriftsteller. Wie könnte Dürrenmatts Schreibtisch ausgesehen haben, während er dieses Stückes verfasste? Welche Zitate könnte er sich im Vorfeld notiert haben? Welche Bilder hatte er im Kopf? Machte er sich, wie in der Kurzbiografie beschrieben, vielleicht ein paar Skizzen?
- Kreiert eine Collage (A3), die seinen fiktiven Arbeitsplatz mit all seinen Notizen aus der Vogelperspektive zeigt.

- Schritt 1:

Findet Euch in Kleingruppen von 2 bis 3 Personen zusammen. Recherchiert im Netz nach aussagekräftigen Zitaten / Redewendungen/ Bildern/ Skizzen zu den Begriffen: RACHE, GERECHTIGKEIT, GELD, ARMUT, MORAL, MACHT



- Schritt 2:

Trefft nun eine Auswahl und entwerft mit diesem Material fiktive Notizzettel Dürrenmatts. Ordnet diese dann auf einem A3 Plakat an.

- Bedenkt dabei auch: Wo liegt was? Ist es ordentlich oder herrscht Chaos?

- Schritt 3:

Stellt Euch anschließend Eure fiktiven Arbeitsplätze Dürrenmatts gegenseitig vor.

2 BEOBACHTUNGS-AUFGABEN ZUR INSZENIERUNG

Wählt eine Beobachtungsaufgabe und achtet während der Vorstellung insbesondere auf diesen Aspekt:

➤ **FIGUREN:**

- Welche Figuren tauchen auf?
Welche Worte würden die jeweiligen Figuren beschreiben?
(bodenständig, hasserfüllt, ängstlich...)
- Gibt es Figuren, die während des Stückes eine Art Wesensveränderung durchmachen?
Wenn ja, beschreibt die jeweiligen Figuren, indem Ihr ihre Entwicklung deutlich macht.
(erst verbissen - dann heiter; erst selbstsicher - dann ängstlich)

➤ **KOSTÜM/ REQUISITEN:**

- Welche Kostüme und welche Requisiten (Gegenstände) wurden den jeweiligen Figuren verpasst? Findet Ihr sie passend?
- Wie wirkt das Kostümbild ganz allgemein auf Euch? Welche Assoziationen löst es bei Euch aus? Stellt Vermutungen an, warum sich die Kostümbildnerin dafür entschieden haben könnte.

➤ **BÜHNENBILD/ VIDEO/ LICHT:**

- Welche Elemente befinden sich zu Anfang auf der Bühne? Wie wirkt diese Bühnensituation auf Euch? Woran erinnert sie Euch?
- Auf welche Weise wird die Bühne benutzt? Gibt es Überraschungen?
- Welche Rolle spielen das Licht und die Videoprojektionen? Benennt einzelne Szenen, in denen eine bestimmte Videoprojektion oder Lichtstimmung eingesetzt wird und beschreibt deren Wirkung auf die Szene.

➤ **TON:**

- Wann wird Musik während des Stückes eingespielt oder selbst von den Darstellern produziert (Gesang)? Beschreibt einige Situationen.
- Welchen Charakter hat die jeweilige Musik/ der jeweilige Gesang?
- Welchen Effekt hat die jeweilige Musik/ der jeweilige Gesang auf die jeweilige Stimmung der Szene?

➤ **DRAMATURGIE:**

- Mit welchen Szenen wird der Zuschauer in die Geschichte eingeführt?
- Welche Szenen/ Momente steigern die Spannung?
- Welche Szenen findet Ihr lustig? Was genau hat Euch daran zum Lachen gebracht?
- Welche Szenen haben Euch gerührt?
- Wie endet die Geschichte der alten Dame? Für welche Figuren ist dieses Ende ein Happy End, für welche Figuren nicht?
- Mit welchem Gefühl/ mit welchen Gedanken entlässt Euch das Stück?

3. NACHBEREITUNG DES THEATERBESUCHS

Assoziationen zum Stück

➤ Mit dieser Übung sammelt Ihr erste Eindrücke zum Stück.



- Sucht Euch einen Gegenstand aus Eurer Schultasche / Eurem Klassenraum / Eurer Jackentasche..., den Ihr mit der gesehenen Inszenierung in Verbindung bringt.
- Zeigt ihn nun den anderen und erklärt, warum Ihr ihn in Bezug auf das Stück ausgewählt habt. Welchen Moment / welchen Gedanken / welche Situation assoziiert Ihr damit?

Auswertung der Beobachtungsaufgaben

➤ Tauscht Euch über die einzelnen Beobachtungsaufgaben aus.



- Setzt Euch dazu in einen Kreis und geht die Beobachtungsaufgaben Punkt für Punkt durch.
- Zuerst äußern sich diejenigen, die während des Schauens auf den jeweiligen Aspekt geachtet haben, dann können die anderen auf das Gesagte Bezug nehmen und ggf. ergänzen.

RACHE

Die Rache der alten Dame

...Alle Vergeltung des UNRECHTS durch Zufügung eines Schmerzes ohne Zweck für die Zukunft ist Rache und kann keinen anderen Zweck haben, als durch den Anblick des fremden Leidens, welches man selbst verursacht hat, sich über das selbst Erlittene zu trösten. . . . (Arthur Schopenhauer)

- Verständigt Euch darüber, für welches UNRECHT Claire Zachanassian Gerechtigkeit fordert.
- Wie vollzieht Claire Zachanassian ihre Rache? Tragt gemeinsam die einzelnen Schritte zusammen. Denkt an das, was sie bereits in der Vergangenheit veranlasst hat und das, was sie während ihres Aufenthaltes in Gullen tut. Ordnet anschließend die Ereignisse und fasst alles schriftlich in einer Art „fiktivem Racheplan“ zusammen.



- Was geschieht mit dem Richter und den falschen Zeugen?
- Wie lässt sie die Stadt „ausbluten“?
- Auf welche Weise bringt sie Ill zur Strecke?

TRAGIKOMÖDIE

So bleibt nach Dürrenmatt nur die Komödie mit all ihren **Zufälligkeiten und Verzerrungen** die einzig vertretbare Form der Darstellung einer undurchschaubaren Welt, in der das Individuum seine Machtlosigkeit erlebt.

Groteske und Ironie

Auch „Der Besuch der alten Dame“ gilt als Komödie, wenn auch als tragische Komödie. Hier wird mit Hilfe von GROTESKE, IRONIE und ÜBERTREIBUNG die Wirklichkeit verzerrt, um von menschlichen Höhenflügen und Abgründen zu erzählen.

- Welche absurden Momente, schrägen Requisiten oder groteske Figuren sind Euch in der Inszenierung ausgefallen? Tragt sie zusammen und überlegt, was die jeweiligen ÜBERTREIBUNGEN wohl zum Ausdruck bringen sollten.



SYMBOLIK

Was bedeutet was?

Die Symbolik der jeweiligen NAMEN im Stück, habt Ihr bereits in der Vorbereitung besprochen.

- Nun sollt Ihr Vermutungen über die jeweilige Symbolik der Szenen/ Gegenstände im Stück anstellen.

- **Was symbolisiert** der Sarg im Gefolge der Milliardärin?
- Der Bürgermeister betont in seiner Rede, dass Claire Zachanassian „unvergessen sei“. Aber ein Notizbüchlein muss seinem Gedächtnis nachhelfen. Außerdem werden die schlechten schulischen Leistungen der Claire Zachanassian jetzt als vorbildlich hingestellt.



Was drückt das über die Güllner aus?

- Im Laufe des Stückes tragen immer mehr Güllner einen neuen, teilweise goldenen Gegenstand bei sich.

Versucht Euch gemeinsam daran zu erinnern, um welche Gegenstände es sich handelt und überlegt, was ihr Auftauchen zeigen soll!

- Im 2. Akt macht man Jagd auf Claire Zachanassians "Schoßhündchen", den schwarzen Panther.

Was könnte er symbolisieren? Welche Funktion könnte er haben?

- Claire Zachanassian wechselt ihre Ehemänner von heute auf morgen.

Was sagt das über Claire aus?

- Claire Zachanassian trägt in den letzten Szenen ein Brautkleid.

Was soll damit ausgedrückt werden?

RECHT UND GERECHTIGKEIT

Was ist gerecht?!

DER BÜRGERMEISTER

Gerechtigkeit kann man doch nicht kaufen!

CLAIRE ZACHANASSIAN

Man kann alles kaufen! (aus: Der Besuch der alten Dame)

- Findet Ihr Claires Forderung: „Mord an Ill für eine Milliarde“, jetzt da ihr sein Verbrechen kennt, für gerechtfertigt? Schafft ein Verbrechen für ein anderes Verbrechen Gerechtigkeit? Tauscht Euch darüber aus!
- Fallen Euch aktuelle Beispiele aus Wirtschaft/ Politik und Gesellschaft ein, bei denen eine Person/ eine Personengruppe für IHRE Gerechtigkeit gesorgt hat?
- Diskutiert über die Vor- und Nachteile eines Staatlichen Rechtssystems, gegenüber dieser Form der Selbstjustiz.



Man kann alles kaufen

- „Man kann alles kaufen “ - Dürrenmatt lässt Claire Zachanassian diesen Satz nicht ohne Grund sagen. Sicher äußerte er damit auch Kritik an den gesellschaftlichen Entwicklungen seiner Zeit. Wie wahr ist dieser Satz heutzutage? Tauscht Euch darüber aus!



Erst kommt das Fressen, dann die Moral....

LEHRER

Man wird ILL töten! Die Versuchung ist zu groß und unserer Armut zu bitter. Auch ich werde mitmachen. Ich fühle, wie ich langsam zu einem Mörder werde. Mein Glaube an die Humanität ist machtlos!

(aus: Der Besuch der alten Dame)

- Rechtfertigt Armut ein Verbrechen? Diskutiert!



Das bittere Ende

BÜRGERMEISTER

Wer reinen Herzens die Gerechtigkeit verwirklichen will, erhebe die Hand.

(Alle heben die Hand)

Die Stiftung der Claire Zachanassian ist angenommen! Nicht des Geldes- sondern der Gerechtigkeit wegen! Und aus Gewissensnot. Denn wir können nicht leben, wenn wir ein Verbrechen unter uns dulden. Damit unsere Seelen nicht Schaden erleiden.

- Wie interpretiert Ihr diese Sätze? Was sagen sie über die Güllner, und damit über die Menschen so wie sie Dürrenmatt sieht, aus? Deutet gemeinsam und findet aktuelle Beispiele.

