

DER GOLDNE TOPF

Von E.T.A. Hoffmann

Empfohlen ab 10. Klasse



Foto: Felix Grünschloß

Mit Sithembile Menck, Kim Schnitzer – Jens Koch, Jannek Petri, Luis Quintana, Timo Tank

Regie Juliane Kann **Bühne** Vinzenz Gertler **Kostüme** Josephin Thomas **Musik** Daniel Freitag **Licht** Aljoscha Glodde **Dramaturgie** Marlies Kink **Theaterpädagogik** Benedict Kömpf

Premiere 23.11.17 KLEINES HAUS

BADISCHES STAATSTHEATER KARLSRUHE
Hermann Levi Platz 1
76137 Karlsruhe

Stand 04.05.18

**BAJISCHES
STAATS
THEATER
KARLSRUHE**

LIEBE LEHRERINNEN UND LEHRER,

mit dieser **Materialmappe** zu unserer Produktion **Der Goldne Topf** möchte ich Sie einladen, sich und Ihre Schüler*innen auf das Stück einzustimmen, das Gesehene zu reflektieren und den Theaterbesuch vor- und nachzubereiten. Inhaltlich vertiefende Texte sowie Informationen zu der Inszenierung, zu E.T.A. Hoffmann und seiner Zeit geben Ihnen Anregungen zur Einbindung der Thematik des Stücks in Ihren Unterricht.

Bei **Jule Huber** können Sie Karten für Ihre Klasse buchen – wenn Sie noch nicht sicher sind, ob die Produktion für Ihre Schüler*innen geeignet ist, erhalten Sie bei ihr auch eine kostenlose **Lehrersichtkarte**, damit Sie sich selbst ein Bild von der Inszenierung machen können.

Jule Huber T 0721 20 10 10 20 oder **E-MAIL** schulen@staatstheater.karlsruhe.de

Weitere Informationen zum Produktionsteam und der Inszenierung entnehmen Sie bitte dem **Programmheft**, das Sie auf der Homepage des BADISCHEN STAATSTHEATER herunterladen können.

Eine halbe Stunde vor jeder Vorstellung gibt es eine kostenlose **Einführung** im FOYER. Öffentliche **Publikumsgespräche** bieten wir an ausgewählten Vorstellungsterminen an. Sollte am Tag Ihres Vorstellungsbesuches keines eingeplant sein, organisieren wir gerne ein **Nachgespräch** mit den Schauspieler*innen für Ihre Klasse. Sprechen Sie einfach **Jule Huber** bei Ihrer Kartenbuchung darauf an. Klassen aus Karlsruhe ermöglicht unser Format **Wir schwärmen aus** eine Aufführungsnachbereitung im Rahmen Ihres Unterrichtes – Marlies Kink, die Produktionsdramaturgin von **Der Goldne Topf**, oder ich, Benedict Kömpf, der Theaterpädagoge, kommen gerne in Ihre Klasse, um mit den Schüler*innen über ihre Aufführungserlebnisse zu sprechen und Fragen zum Stück zu beantworten.

Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen und Inspiration beim Lesen der **Materialmappe**.

Herzliche Grüße,

Benedict Kömpf

Theaterpädagoge SCHAUSPIEL
BADISCHES STAATSTHEATER KARLSRUHE

KONTAKT

T 0721 725 809 25

E-MAIL benedict.koempf@staatstheater.karlsruhe.de

INHALT

| | |
|----------------------------------|----|
| Zum Stück | 4 |
| Zum Autor | 5 |
| Zur Inszenierung | 7 |
| Die Wanderbühne | 9 |
| Der Spiegel als Symbol | 10 |
| Ideen zur Vor- und Nachbereitung | 11 |

ZUM STÜCK

Der goldne Topf lässt sich auf zwei Arten erzählen. Man könnte beschreiben, dass der tollpatschige Anselmus nach Dresden kommt, dort seine Freunde, den Registrator Heerbrand und den Konkretor Paulmann sowie dessen Tochter Veronika trifft. Veronika und Anselmus verlieben sich in einander, bis er zum Hofrat befördert wird, vermittelt ihm der Registrator eine Stelle als Schreiber für den forschenden Antiquar Archivarius Lindhorst. In dessen Haus lernt Anselmus die Tochter des Besitzers kennen und verliebt sich in deren blaue Augen. Er schwankt kurzzeitig zwischen den beiden Frauen, entscheidet sich dann aber für Serpentina. Der Archivarius schenkt seinem Schwiegersohn und seiner Tochter zur Vermählung ein Rittergut fernab und die beiden ziehen dorthin. Doch auch für Veronika endet die Geschichte gut: Der Registrator wird zum Hofrat befördert und bittet um ihre Hand.

Aus der Sicht von Anselmus und der Erzählers stellt sich die Geschichte aber viel verworrener dar:



¹Bei seinem Gang durchs schwarze Tor fällt Anselmus in den Korb eines Äpfelweibes. Diese prophezeit ihm erbost „ins Kristall bald dein Fall – ins Kristall!“. Unter einem Holunderbaume begegnet der Student dann dem goldgrünen Schlänglein Serpentina, in die er sich postwendend verliebt. Dann nimmt er auch noch eine Schreiberstelle bei Archivarius Lindhorst an, der der Vater von Serpentina ist und behauptet aus dem wundersamen Reich Atlantis zu stammen. Er sei von Phosphorus seinem Vorfahren in die Dresdner Realität verbannt

worden, da seine Liebe zu einer Lilie zwar drei Schlänglein hervorbrachte, zugleich aber auch die Verwüstung von Atlantis. Erst wenn er für seine drei Töchter jeweils einen Jüngling mit kindlich poetischem Gemüt gefunden hat, darf er dorthin zurückkehren. Ebenjenes Äpfelweib, in dessen Korb Anselmus gestürzt ist, ist seine Widersacherin und versucht seinen Erfolg zu verhindern.

Anselmus schwankt in der Folge zwischen der Liebe zu Veronika und einer Karriere als Hofrat und der Aussicht mit Serpentina in einem fantastischen Reich der Poesie zu leben. Für welche Welt wird er sich entscheiden?

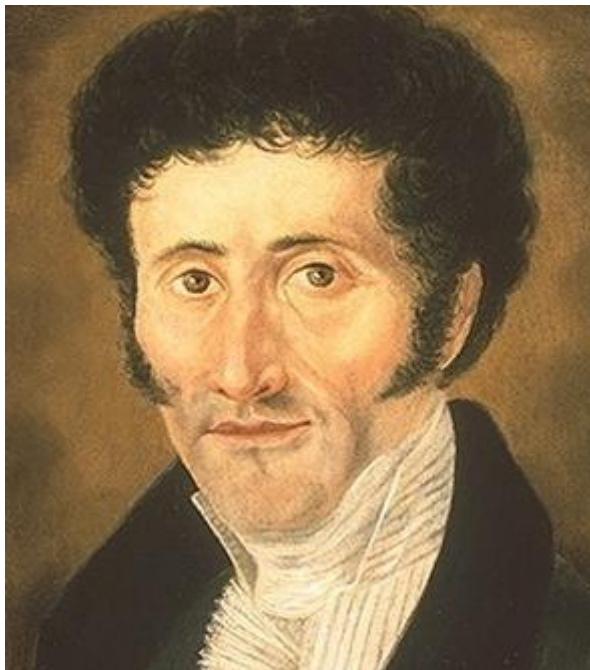
¹ Vgl: <http://www.kaykonrad.de/galerien/der-goldne-topf/>

ZUM AUTOR

E.T.A. Hoffmann, der auch als „Gespenster-Hoffmann“ oder „schwarzer Romantiker“ bekannt ist, ist am 24. Januar 1776 in Königsberg geboren. Er erscheint als die Personifikation des romantischen Ideals, das von der Zusammenführung aller Künste träumt, denn er ist vielfältig begabt. Er selbst sagte über sich: „Die Wochentage bin ich Jurist und höchstens etwas Musiker. Sonntags am Tage wird gezeichnet und abends bin ich ein sehr witziger Autor bis spät in die Nacht.“

Hoffmann hatte ein sehr unstetes Leben. Sowohl die Stellen als auch den Wohnort wechselte er beständig, frönte dem Alkohol und sein Liebesleben führte mehrfach zu dem ein oder anderen Skandal. Seine literarisch fruchtbare Phase währte nur die letzten 13 Jahre seines Lebens. Vor seiner Hinwendung zur Literatur hatte sich Hoffmann selbst in erster Linie als Komponist gesehen. Aus Verehrung für Mozart ersetzte er im Laufe seines Lebens gar seinen dritten Vornamen „Wilhelm“ durch den Namen „Amadeus“.

Ernst Theodor Wilhelm war der jüngste von drei Söhnen des Hofgerichtsadvokaten Christoph Ludwig Hoffmann und seiner Frau Luise Albertine. Sein einer Bruder war schon 1773, also vor seiner Geburt gestorben. Auch seinen anderen Bruder und seinen Vater sollte Ernst kaum kennenlernen, denn nur



zwei Jahre nach seiner Geburt trennen sich die Eltern. Sein großer Bruder blieb beim Vater und Ernst zog mit seiner psychisch labilen Mutter zurück in deren Elternhaus. Die Großmutter führte das strenge Regiment über den Haushalt, dem auch drei weitere unverheiratete Geschwister seiner Mutter angehörten. Sein Zimmer muss Ernst sich mit seinem Onkel Otto Wilhelm teilen, der seine Erfolglosigkeit im Beruf mit Pedanterie auszugleichen versuchte. 1792 begann Ernst ein Jurastudium in Königsberg. Nebenher gab er Musikunterricht. Mit Dora, einer zehn Jahre älteren, bereits verheirateten Musikschülerin beginnt er eine Affäre. Hoffmann verarbeitet die Beziehung in seiner Erzählung „Das Majorat“. Um dem Tratsch und einem Skandal zu entgehen, lässt sich Hoffmann 1796 nach Glogau versetzen. Dort

kommt er bei seinem Patenonkel Johann Ludwig Doerffer unter. 1798 besteht er sein zweites Staatsexamen „vorzüglich“, verlobt sich mit seiner Cousine Wilhelmine („Minna“) Doerffer und zieht nach Berlin. Während seiner Berliner Zeit nimmt er selbst Musikunterricht und wird 1800 nach dem Abschluss seiner juristischen Prüfungen zum Assessor am Obergericht in Posen ernannt. Dort löst er 1802 die Verlobung mit Minna und heiratet bereits wenige Monate später Michaelina („Mischa“) Rorer-Trzcinska. Kurz darauf wird er in ein Provinzstädtchen strafversetzt, da er Karikaturen von hochgestellter Persönlichkeiten in Posen gezeichnet hatte, sehr zum Unmut dieses Kreises. Er unternimmt erste ernstzunehmende musikalische und literarische Versuche.

Der nächste Ortswechsel erfolgt 1804 mit einer Berufung als Regierungsrat nach Warschau. Seine Tochter Caecilia kommt zur Welt. Doch auch Warschau bleibt nur eine kurze Zwischenstation, denn 1806 marschiert Napoleon in Polen ein und Hoffmann verliert seinen Beamtenposten in der besetzten Stadt, weil er sich dem Eid auf den neuen Machthaber verweigert. Er ist gezwungen nach Berlin zu gehen. Eine unglückliche Zeit beginnt für ihn: Zum ersten Mal versucht er seine Einkünfte nicht mehr als Jurist, sondern durch seine Kunst zu erwirtschaften, was ihm nicht gelingt. Er ist arbeits- und völlig mittellos. Zudem stirbt seine Tochter. Ende 1807 erhält Hoffmann das Angebot als Musikdirektor ans Theater in Bamberg zu gehen, welchem er beglückt folgt. Nach einem misslungenen Start muss er das Amt zwar sofort wieder niederlegen, doch arbeitet er weiterhin frei fürs Theater. Er arbeitet als Dramaturg, gestaltet Bühnenbilder, gibt Musikunterricht und komponiert. Weiterhin arbeitet er als Rezensent und mit „Ritter Gluck“ gelingt es Hoffmann erstmals eine Erzählung zu veröffentlichen. Der Abdruck in der „Allgemeinen Musikalischen Zeitung“ markiert den Beginn seiner professionellen schriftstellerischen Tätigkeit. In C.F. Kunze findet er einen Verleger, der die Idee hat, mehrere Erzählungen des Dichters als Sammlung herauszugeben. Und wieder verliebt sich Hoffmann in eine seiner Musikschülerinnen. Dieses Mal ist es die junge Julia Marc. Das Mädchen ist bereits verlobt, der in Liebe entflammte Lehrer todunglücklich. Bei einer Landpartie kommt es zum Eklat: betrunken provoziert der betrunkene Hoffmann den angehenden Ehemann. Um einen Skandal zu vermeiden, bleibt nur der erneute Umzug. So geht Hoffmann 1813 als Musikdirektor der Secondaschen Theatergruppe nach Dresden. Dort beginnt er mit der Komposition der Oper „Undine“ und der Arbeit am **Goldnen Topf**. In seinem Kunstmärchen, das als ein Teil der **Fantasiestücke in Callot's Manier** erscheinen wird, verarbeitet er auch seine unglückliche Liebe. Die blauen Augen von Serpentina bzw. Veronika verweisen auf die Augenfarbe von Julia Marc. Und dem jungen Helden der Geschichte Anselmus, gab Hoffmann jenen Namen, der im katholischen Heiligenkalender für den 18.3. vorgesehen ist, den Geburtstag der Julia Marc.

Die Stelle bei Seconda macht Hoffmann nicht glücklich und nach Querelen mit seinem Vorgesetzten wird er nach nur einem Jahr wieder entlassen. Auch diese Station bleibt also ein Zwischenspiel. Gemeinsam mit seiner Gattin zieht Hoffmann nach Berlin und beginnt am Kammergericht zu arbeiten. 1816 wird der ausgezeichnete Jurist zum Kammergerichtsrat ernannt und 1821 in den Oberappellationssenat befördert. Als Schriftsteller hat Hoffmann ebenfalls endlich Erfolg – er wird zum beehrten Autor und veröffentlicht in den folgenden Jahren die **Nachtstücke, die Elexiere des Teufels, Klein Zaches gennant Zinnober, die Serapionsbrüder, Prinzessin Brambilla, Lebensansichten des Kater Murr**.

So ganz konnte Hoffmann sich mit seiner Stelle als Beamter nie anfreunden. 1822 verarbeitet er diese Unzufriedenheit in seinem satirischen Märchen „Meister Floh“. Da er darin einige Akten zitierte, wird ein Disziplinarverfahren gegen den Dichter eingeleitet. Noch bevor er verurteilt werden kann, erkrankt Hoffmann schwer: eine Lähmung breitet sich über seinen ganzen Körper aus. Am 25. Juni 1822 stirbt E.T.A. Hoffmann in Berlin.

ZUR INSZENIERUNG

In dem Märchen aus der neuen Zeit bricht die Phantasie bzw. das Phantastische in die spießbürgerliche Welt. Der Leser verfolgt den Studenten Anselmus, der sich entscheiden muss, ob er Karriere machen und Hofrat werden will oder dem Angebot des Archivarius Lindhorst folgt, vom bloßen Schreiber zum Schriftsteller zu werden. Er wird seine Zukunft in der Poesie finden und das Leben in einer poetischen Welt. Wenn wir als Theatermacher uns heute dieses Stoffes annehmen und versuchen Hoffmanns Ideen für uns zu übertragen, landen wir sehr schnell beim Thematisieren unserer eigenen Kunst. Denn das Theater als Institution und seine Künstler versuchen, die Welt mit eigenen Augen zu sehen und verschiedene Sichtweisen auf die Realität künstlerisch zu greifen und begreifbar zu machen. Theater ist ein Ort der Kreativität, ein Ort der Phantasie und der Poesie.

So versucht die Inszenierung von Juliane Kann die Zuschauer direkt anzusprechen. Die Erzählerfigur, die sich im Märchen auch direkt an den Leser wendet, ist gestrichen. Auf der Bühne benötigt es keine vermittelnde Instanz – Anselmus selbst, der junge Held, erzählt dem Zuschauer seine Geschichte. Dieser sieht ihn nicht als jungen Schreiber auf dem Weg zum Schriftsteller, sondern einen jungen Menschen auf dem Weg zur Kunst. Anselmus schreibt, er zeichnet und mit Serpentinias Hilfe fängt er gar zu spielen an. Auch für die fantasievollen Beschreibungen der Orte von Hoffmann, gilt es eine Übersetzung zu finden. Denn die Bühne bietet ja gerade den Raum, diese Welten greifbar und erlebbar zu machen.

Die Bühne von Vinzenz Gertler ist eine weiße Kiste, eine Art magische Box, die vibriert und leuchtet. Aus ihr fallen die Geschichte sowie ihre Figuren heraus. Vielleicht ist sie auch ein Theater- oder Schaustellerwagen, den die Künstler hereingezogen haben ins KLEINE HAUS, um nach der Vorstellung wieder weiterzuziehen und ihre Geschichte woanders zu erzählen (siehe Die Wanderbühne, Seite.9). Oder ist der Wagen mit all seinen Spiegeln etwa der goldne Topf selbst, in dem die Zuschauer sich auch selbst sehen können und eine Vorausschau auf Atlantis finden?

Ganz im Sinne Hoffmanns, der den Figuren des Märchens synästhetische Erlebnisse einschreibt – so riecht Anselmus zum Beispiel Farben und sieht die Gerüche der Pflanzen – kann der Zuschauer durch



das Zusammenspiel von Licht und Ton zum Beispiel ein Feuerwerk erleben. Später sieht er durch die Musik den Zaubergarten vom Archivarius Lindhorst und spürt durch Gewittersound und Nebel die Kälte. Immer wieder können neue Orte entstehen und sich im Nu verändern. Hallige Schritte werden bei Daniel Freitag zu einer Bassline, die unter der folgenden Szene liegt und deren Rhythmus bestimmt. Wie bei Hoffmann

Kristallglocken ertönen, wenn Serpentina, das goldgrüne Schlänglein und zugleich die Geliebte von Anselmus, erscheint, erhält sie ein Leitmotiv, das den ganzen Abend durchdringt.

Sowohl die bürgerliche Alltagswelt als auch die wunderbare Fantasiewelt finden in der Zauberkiste ihren Platz. Gleichberechtigt stehen sie nebeneinander und verschränken sich. Spielerisch greifen die Kostüme von Josephin Thomas die Eigenarten der Figuren auf. Sie geben ihnen eine Form und überhöhen sie ein wenig, um sie von der Realität im Zuschauerraum abzugrenzen und als Ausgeburten der Fantasie, die sie ja sind, kenntlich zu machen. Bunt erscheinen vor allem die Bürger. Das Äpfelweib und Lindhorst, die Wesen der Fantasiewelt, passen sich vom Kleidungsstil in die Gesellschaft ein, erscheinen im Alltag eher farblos. Sie haben die Kraft, sich zu verwandeln, werden zu Katze oder Adler, zu Feuerlilienbusch und Salamander.

Die Inszenierung aktiviert die Fantasie der Zuschauer. Sie setzt ästhetische Anreize und lässt einen Bilderreigen entstehen. Gleichzeitig versucht sie, einzelne Orte und Situationen nicht konkret zu bebildern. Denn sie möchte nicht einzelne Dinge ausbuchstabieren, sondern die Vielschichtigkeit des Kunstmärchens beibehalten und eine Vielfalt an Deutungsmöglichkeiten zulassen. Und wer weiß, vielleicht macht sich ja tatsächlich der ein oder andere im Anschluss auf den Weg nach Atlantis?

DIE WANDERBÜHNE

Wie schon beschrieben bietet der bühnenfüllende Wagen die Möglichkeit zur Interpretation einer Wanderbühne. Um die Bedeutung eben dieser Assoziation nachvollziehen zu können, ist es wichtig einen Blick auf die Bedeutung der WANDERBÜHNEN-BEWEGUNG im späten Mittelalter zu werfen. Heute gilt diese Bewegung nämlich als der Beginn des professionellen Theaters. Eine Besonderheit der WANDERBÜHNE war unter anderem die Möglichkeit sämtliches Bühnenbild und Utensilien für das



Darbieuten der Geschichte aus dem „Schausteller-Wagen“ zu holen. Dies machte ein schnelles Wechseln der Örtlichkeit möglich, ebenso wie ein schnelles Verlassen einer Stadt, da Schauspieler*innen damals wenig angesehen waren und oftmals von den Stadtwachen vertrieben wurden. Ein eben solcher Wagen könnte eine Interpretation des Bühnenbildes sein.

Erstmals berichtet über die WANDERBÜHNE wird Anfang des 17. Jahrhunderts. Die privaten Wandertruppen orientierten sich bei ihrem Spielbetrieb fast ausschließlich am amüsierfreudigen und oft ungebildeten Publikum, von dessen Spenden und Eintrittsgeldern sie abhängig waren. Um das Publikumsinteresse nicht zu verlieren, mussten die Wandertruppen regelmäßig neue Stücke aufführen. Dies bedingte, dass man sich nur grob an die dichterischen Vorlagen hielt oder sie ganz und gar wegließ und improvisierte, da die Zeit nicht reichte, um beständig neue Stücke im Ganzen einzustudieren.

Theater war bei den Wandertruppen zunächst ein reines Unterhaltungstheater. Der Spielplan wurde von den sogenannten „Haupt- und Staatsaktionen“ beherrscht, in deren Zentrum die von derben Späße und Anzüglichkeiten charakterisierten possenhaften Einlagen eines Harlekin oder Hanswurst standen. Die Aufführungen bestanden aus einer Abfolge von spannungsgeladenen oder situationskomischen Einzelauftritten und wurden zu einem Spektakel, bei dem die optische Wirkung von aufwendigen Kostümen, pompösen Bühnenbildern und aufsehenerregenden Effekten mehr zählte als die schauspielerischen Leistungen. Dies lag zum Teil daran, dass damals ein völlig anderes Kunstverständnis herrschte und die Schauspielerei eher als ein Handwerksberuf angesehen wurde.

Es war üblich, dass Schauspieler das Puppenspiel beherrschten, weil es beengte Raumverhältnissen oft nicht zuließen, auf großer Bühne zu spielen. Puppenspiele gehörten daher zum „Schlechtwetterprogramm“.

In Anlehnung an die englischen und italienischen Vorbilder praktizierten die deutschen Wanderbühnen ein Stegreiftheater, dessen Darstellungsstil geprägt war von Improvisationen, typisierten Rollen und realistischer Überdeutlichkeit. Die Schauspieler spezialisierten sich dabei auf bestimmte Rollenfächer

oder sogar stehende Rollen – immer wieder auftauchende Figurentypen, die ihrem Geschlecht, Alter und Aussehen am ehesten entsprachen. Als besonders guter Schauspieler galt oft derjenige, welcher seine Figur durch Überzeichnung am eindeutigsten verkörperte.

Ein Zusammenspiel der einzelnen Akteure im modernen Sinn existierte nicht, da die Schauspieler das Einstudieren ihrer Rollentexte und die oft pompöse Kostümierung -sie erhielten vom Prinzipal ein so genanntes Kostümgeld- zumeist selbst übernahmen und um die Gunst des Publikums konkurrierten. So beschränkten sich die Aufgaben des Prinzipals als Regisseur darauf, den Schauspielern ihre Rollen zuzuordnen und darauf zu achten, dass sie im richtigen Verhältnis zueinander auf der Bühne positioniert waren.

DER SPIEGEL ALS SYMBOL

Der Spiegel gilt seit jeher einerseits als ein Zeichen für die Eitelkeit des Menschen, gleichzeitig aber auch als ein Bild für den Übergang zwischen verschiedenen Welten und Realitäten. Wer ist wer? Oder wer gibt nur vor jemand zu sein – ist aber in Wahrheit jemand ganz anderes? Im Bühnenbild von Vinzenz Gertler spielt diese Symbolik eine große Rolle. Nicht nur das Äpfelweib einen Zauberspiegel erschafft, um Veronica den Blick in das Zauberreich Atlantis zu ermöglichen, sondern es ist auch der Spiegel, der einen Großteil der Bühne bestimmt.

Im Spiegel werfen wir einen Blick auf uns selbst, wir sehen von innen auf unser Äußeres. Aber wir sind auch in der Lage, uns selbst in die Augen zu schauen und somit in uns zu blicken. Wir blicken im wörtlichen Sinn auf unser Selbst-Bild, unsere Identität. Man kommt also kaum umher, den Spiegel als ein Symbol für Selbsterkenntnis zu interpretieren.

Die Bedeutung von Spiegelträumen leitet sich grundlegend von der Deutung des Spiegelbilds ab. Hier kommt es vor allem darauf an, ob man sich selbst oder andere Personen im Spiegel sieht und wie das Spiegelbild aussieht.

In den meisten Fällen ist das eigene Spiegelbild im Traum verzerrt oder verändert. Manchmal geht es so weit, dass man weiß, dass das Spiegelbild einen selbst darstellt, erkennt sich darin aber kaum wieder. Derartige Träume zeugen von einem realen verzerrten Selbstbild. Der Träumende sollte hinterfragen, was genau verzerrt dargestellt wird und um welche Charaktereigenschaften es sich handeln könnte.

Oftmals zeigen sich Eigenschaften, die man unterdrückt oder ablehnt. Der Traum kann als Aufforderung verstanden werden, diese Persönlichkeitsanteile zu akzeptieren und zu analysieren, warum man ihnen überhaupt negativ gegenübersteht. Es kann sich aber auch um Eigenschaften handeln, die beim Träumenden viel zu stark ausgeprägt sind. Möglicherweise lebt er seine Leidenschaft für etwas so intensiv aus, dass er Anderen unbemerkt damit schadet. In diesem Fall beherbergt der Traum die Botschaft, sich etwas zurückzunehmen.

Erkennt man sich relativ deutlich im Spiegel, handelt der Traum möglicherweise von Selbstzweifeln. Der Träumende betrachtet sich und fragt sich aus eigener Unsicherheit heraus, was Andere eigentlich von ihm halten bzw. wie er von ihnen gesehen wird. So ein Traum ist meist als Aufforderung zu verstehen, sich mit seinem Selbstbild und der Wirkung auf Außenstehende zu befassen.

Spielt der Hintergrund des Spiegelbilds eine wichtige Rolle, indem er besonders auffällig ist oder sich von dem, was eigentlich zu sehen sein sollte, unterscheidet, zeugt das häufig von Misstrauen. Der Träumende befürchtet, dass etwas hinter seinem Rücken geschieht, was er vielleicht nicht bemerkt. Er wittert vielleicht Betrug oder falsche Freunde. Andererseits kann ein auffälliger Hintergrund auch bedeuten, dass der Träumende sich zu wenig um sich selbst kümmert, da er im Spiegel weniger auf sich selbst achtet als auf das Geschehen drum herum.

IDEEN ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG

Warm-up I Ich packe in meinen Goldenen Topf

Dieses „Spiel“ kommt in abgewandelter Form in der Inszenierung vor

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Einer beginnt mit dem Satz: „Ich packe in meinen Goldenen Topf... eine Zahnbürste“. Seinen Gegenstand sucht jede*r Spieler*in selbst aus. Der nächste Spieler wiederholt den Satz und fügt etwas hinzu: „Ich packe in meinen Goldenen Topf... eine Zahnbürste und einen Badeanzug“. Der darauffolgende Mitspieler wiederholt erneut den kompletten Satz und ergänzt ihn: „Ich packe in meinen Goldenen Topf... eine Zahnbürste, einen Badeanzug und eine Tüte Gummibärchen“. So geht das Spiel immer weiter. Jeder Mitspieler wiederholt die Gegenstände aus dem Topf und die anderen Mitspieler passen auf, ob er alles richtig macht.

Warm-up II Gruppenbewegung

Alle Teilnehmenden bewegen sich im Raum. Es werden Geschwindigkeitsstufen 0 -stehen -bis 5 (rennen) festgelegt. Zuerst ändern sich die Bewegungsgeschwindigkeiten auf Zuruf der Spielleitung. Als zweiten Schritt wird nach dem Prinzip „Einer steht – alle stehen“ danach verfahren: Wenn ein*r der Teilnehmenden stehen bleibt, bleiben alle stehen, läuft er*sie wieder los, gehen alle weiter. Herausforderung: Die Teilnehmenden sollen sich gemeinsam als Gruppe von 0-5 und wieder bis 0 steigern und wieder verlangsamen.

Warm-up III Hier da jetzt

Die Teilnehmenden suchen sich alle einen Punkt im Raum, jede*r einen. Dieser Punkt bekommt den Namen „Hier“. Auf Klatsch des Spielleiters zeigen alle auf ihren jeweiligen Punkt und sagen „hier“. Ziel ist es, dass es einstimmig gesagt/gerufen wird. Ist das geschafft, kommt ein 2. Punkt dazu mit dem Namen „Da“. Und später folgt der dritte Punkt „Jetzt“. Es kann mit Lautstärke, Geschwindigkeit und Reihenfolge gespielt werden. Ebenso geht es darum, nicht nur mit dem Finger auf den jeweiligen Punkt zu zeigen, sondern den ganzen Körper zu bewegen und als Rotation zu benutzen.

Standbild-Improvisation Image of a word

Die Teilnehmenden stehen mit dem Rücken zum Spielleiter*in. Diese*r liest Worte vor eine mögliche Auswahl im Anhang, die die Teilnehmenden innerhalb von 5 Sekunden in ein Standbild formen sollen. Jede*r für sich. Dazu zählt der Spielleiter 5-4-3-2-1-0! Bei 0 drehen sich die Teilnehmenden mit dem

Gesicht in die Mitte und sehen so, wie die anderen die Worte interpretiert haben. Möglichkeit: Einzelne oder alle Teilnehmenden sollen ein Wort zu ihrer*seiner Pose sagen.

Kleine Fantasie-Improvisation Ich bin ein Baum

Die Spieler stehen um die Raummitte herum. Ein*e Spieler*in A geht in die Mitte, macht eine Pose und sagt dazu, wen oder was er darstellt. Zum Beispiel hebt er*sie die Arme über den Kopf und sagt "Ich bin ein Baum". Ein zweiter Spieler*in B kommt dazu, ergänzt das Bild und sagt ebenfalls, wer oder was er*sie ist oder macht. Ein dritter Spieler*in C kommt hinzu und ergänzt die Angebote von A und B. Wenn nun das Bild fertig gestellt ist, tritt A ab und nimmt einen der beiden Spieler mit. Der andere Spieler verbleibt auf der Bühne und wiederholt seinen Satz, ohne seine Pose zu ändern. Damit liefert er ein Angebot für ein neues Bild. Diese Übung kann mit beliebig vielen Spielern stattfinden. Beispiel :

- A: Ich bin ein Baum.
- B: Ich bin der Hund, der an den Baum pinkelt.
- C: Ich bin der Mann, dem der Hund gehört.
- A: (tritt ab) Ich nehme den Mann mit.
- B: Ich bin ein Hund.

Fantasie-Improvisation II Der Gegenstand ist...

Ein beliebiger Gegenstand dient als einziges Spielutensil. Die TN stehen auf einer Seite des Raumes, der Gegenstand liegt in der Mitte. Nacheinander geht ein TN auf die Bühne und spielt eine ganz kurze Szene mit dem Gegenstand. Dieser kann sich in jeden beliebigen Gegenstand verwandeln :Hut, Baby, Telefon, Schmuck, usw.. Beendet der TN seine kurze Szene geht er*sie auf die andere Seite der Bühne. Der nächste TN betritt die Bühne, etabliert eine neue Szene und verwandelt den Gegenstand wieder. Waren alle TN an der Reihe, kann man das ganze Wiederholen oder zu Stufe 2 übergehen.

In Stufe 2 geht ein TN auf die Bühne und etabliert eine Szene mit dem Gegenstand. Nach kurzem kommt ein zweiter TN auf die Bühne und wandelt den Gegenstand in etwas Anderes um ohne jedoch es konkret zu benennen..Bsp.: Bei TN 1 ist der Gegenstand ein Hut, TN 2 macht ihn zu einem Lenkrad. TN 1 muss kurz auf den neuen Gegenstand und die neue Szene eingehen und beide verlassen zusammen die Bühne und stellen sich auf die andere Seite.

In Stufe 3 spielen immer 2 TN zusammen auf der Bühne. Sie etablieren eine Szene mit dem Gegenstand. Sobald eine Person aus dem Publikum in die Hände klatscht, müssen die TN auf der Bühne direkt in eine neue Szene wechseln und den Gegenstand als völlig anderen Gegenstand verwenden. Dies muss über eine bestimmte Zeitdauer oder Anzahl von Szenen durchgehalten werden.

In Stufe 4 dürfen die Zuschauer auch „freeze“ sagen und Impulse rein geben. Bsp.: „Aaron, du findest den Stuhl total hässlich“. Diese Impulse müssen dann von den TN auf der Bühne in ihre Szene eingebaut werden.

In Stufe 5 können alle TN des Kurses nacheinander auf die Bühne kommen und in die Szene mit dem Gegenstand einsteigen. (Wichtig dabei, Impro-Regeln!) Nach einer bestimmten Zeit müssen die TN mit einem guten Grund die Bühne nacheinander wieder verlassen.