

DER ZINNSOLDAT UND DIE PAPIERTÄNZERIN

7+

von Roland Schimmelpfennig



BEGLEITMATERIAL ZUM STÜCK

Es spielen:

Die Papiertänzerin	Hanni Lorenz
Der Zinnsoldat	Friedrich Richter
Regie	Roland Schimmelpfennig
Bühne + Kostüme + Puppenbau	Lane Schäfer
Musik	Hannes Shaban Gwisdek
Dramaturgie	Justus Rothlaender
Theaterpädagogik	Anne Britting
Regieassistentz	Melina Archipoff
Ausstattungsassistentz	Katharina Göbel
Dramaturgiehospitantz	Charlotte Zimmermann
Soufflage	Kerstin Richter
Inspizienz	Anne-Sophie Attinost
Licht	Rainer Pagel
Produktionsleiter	Jörg Heinemann
Künstlerischer Produktionsleiter	Axel Möbius
Technischer Direktor	Eddi Damer
Bühnenmeister	Marc Lautner
Ton	Frank Heise
Maske	Annika Titzmann
Requisite	Sabine Bonin
Leitung Kostüm	Sebastian Thiele
Leitung Ankleiderei	Ute Seyer

Herstellung der Dekoration unter der Leitung von Jörg Heinemann in den Werkstätten der Stiftung Oper in Berlin – Bühnenservice. Die Kostüme wurden hergestellt von Jona Heinrich, Anja Gil Ricart, Sebastian Thiele und Maren Fink-Wegner.

Die Aufführungsrechte liegen beim S. Fischer Theater & Medien Verlag.

Foto- und Videoaufnahmen während der Vorstellung sind nicht gestattet.

Premiere: 10. November 2019

Bühne 2

ca. 80 Minuten

INHALT

Über die eine und die vielen Erzählungen 4

Das Regieteam 5

Über die Inszenierung 6

Das Mittel der Erzählung 6
Bühne und Musik 8

Roland Schimmelpfennig ... 9

... über das Narrative Theater 9
... über den Versuch ein Bild zu vermitteln 9

Über das Erzählen 11

»Theorie und Praxis des Erzählens« 11

Anregungen für den Unterricht zur Vor- und Nachbereitung des Aufführungsbesuchs 13

Kinderzimmer (Warm up) 13
Wir wollen mitspielen! (Warm up) 13
Ein Battle: Papiertänzerin – Zinnsoldat – Kobold (Figuren ins Gedächtnis rufen) 14
Geschichten auf der Bühne erzählen (Gruppenarbeit, Szenen entwickeln) 16
Kopiervorlage für die Anleitungszettel 19
Nestgruppe 19
Himmelgruppe 19
Seegruppe 20
Kanalisationsgruppe 20

Impressum 21

ÜBER DIE EINE UND DIE VIELEN ERZÄHLUNGEN

»Es ist unmöglich über die einzige Geschichte zu sprechen, ohne über Macht zu sprechen. Es gibt ein Wort, ein Igbo Wort, an das ich immer denke, wenn ich über die Machtstruktur der Welt nachdenke. Es heißt »nkali.« Es ist ein Substantiv, das in etwa übersetzt werden kann als »größer sein als ein anderer.« Wie unsere Wirtschafts- und politischen Welten, definieren sich auch Geschichten durch das Prinzip von nkali. Wie sie erzählt werden, wer sie erzählt, wann sie erzählt werden, wie viele Geschichten erzählt werden, wird wirklich durch Macht bestimmt. Macht ist die Fähigkeit, die Geschichte einer anderen Person nicht nur zu erzählen, sondern sie zur maßgeblichen Geschichte dieser Person zu machen.«

(Chimamanda Adichie 2009: Die Gefahr der einen einzigen Geschichte, TEDGlobal, in: https://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story?transcript?language=de, 16.07.20, 14:59.)

Die nigerianische Autorin Chimamanda Adichie arbeitet in ihren Romanen gegen die Wirkmächtigkeit einer einzigen westlichen Erzählung vom afrikanischen Kontinent. Mit ihren Texten hinterfragt sie diese »eine Erzählung« und stellt ihr andere Erzählungen und Perspektiven gegenüber. In ihrer Rede »Die Gefahr der einen einzigen Geschichte« setzt sie sich mit den Fragen auseinander, wer, wann und wo, welche Geschichte über wen erzählen kann, wie diese Geschichten erzählt werden und wer sie hört? Und vor allen Dingen, was sie bewirken? Dabei sind diese Geschichten und hier meint sie auch die vielen kleinen alltäglichen Erzählungen, maßgeblich für die Wahrnehmung von Umwelt. Erzählungen ordnen und verarbeiten Wirklichkeit und schreiben dabei Personen, Orte und Begebenheiten fest. Zu erzählen bedeutet immer auch die Macht zu haben, Wirklichkeit festzulegen und aus einer Erzählung, die eine »maßgebliche« Erzählung zu machen. Um diese

Macht der »einen einzigen« Erzählung zu brechen, ist es entscheidend, wie Wirklichkeit erzählt wird und wie die eine Erzählung mit einer Vielzahl von Erzählungen, Stimmen und Blickwinkeln konfrontiert werden kann.

Sich gegen eine Erzählung aufzulehnen, könnte auch als das beschrieben werden, was die Papiertänzerin und den Zinnsoldaten in Roland Schimmelpfennigs Überschreibung von Hans Christian Andersens Kunstmärchen »Der standhafte Zinnsoldat« antreibt. Schon ganz am Anfang wehren sich die beiden Protagonist*innen in dieser Überschreibung gegen das bekannte Ende des Märchens. »Wir waren schon so gut, wie verbrannt«, der Zinnsoldat spricht das aus, wogegen die beiden ihre Stimme, ihre eigenen Worte und ihre eigene Erzählung erheben werden. »Nur«, fragt der Zinnsoldat, »wie soll man eine Geschichte vom Anfang an erzählen, wenn man am Ende der Geschichte verbrannt werden soll?« Damit beginnt die Erzählung bei Schimmelpfennig mit einem Zweifel an der eigentlichen, bis jetzt bekannten, Geschichte des Märchens. Die Erzählung fängt mit dem Ende an, stellt dieses infrage und eröffnet damit den beiden Protagonist*innen die Möglichkeit, ihre Geschichte selbst zu erzählen. Der Autor überträgt seinen Figuren so eine Art Autorschaft über die Erzählung. Sie erhalten mit ihrer Stimme das Mittel, um sich gegen diese »eine« Erzählung des Märchens aufzulehnen, eine eigene Erzählung zu entwerfen und sich und ihr Ende selbst zu bestimmen.

Ihnen, liebes Publikum, wünsche ich mit »Der Zinnsoldat und die Papiertänzerin«, das Schimmelpfennig an der Parkaue selbst zur Uraufführung gebracht hat, ein mitreißendes Theatererlebnis, das die Wirkung vieler Erzählungen und die Erzählenden in den Mittelpunkt stellt.

Justus Rothlaender
Dramaturgie

DAS REGIETEAM

Roland Schimmelpfennig ist freier Autor und Regisseur und arbeitet überwiegend für das Theater. Seine Stücke werden weltweit in über 40 Ländern gespielt. Neben einigen Auszeichnungen für seine Texte, erhielt er für das Stück »Der goldene Drache« 2010 den Mülheimer Dramatikerpreis. Sein erstes Kindertheaterstück »Die Biene im Kopf« wurde für den KinderStückePreis der Mülheimer Theatertage und den Deutschen Kindertheaterpreis nominiert. Zuletzt inszenierte er sein Stück »100 Songs« am Schauspiel Stuttgart.

Lane Schäfer arbeitet als freie Kostümbildnerin für Theater, Oper und Film. Regelmäßige Zusammenarbeiten verbinden sie mit den Regisseur*innen Anna Bergmann, Roland Schimmelpfennig und Christian Weise. Dabei hat sie u.a. an den Staatstheatern Malmö, Uppsala und Karlsruhe gearbeitet, sowie am Burgtheater in Wien, am Deutschen Theater in Berlin und am Deutschen Nationaltheater Weimar.

Hannes Gwisdek alias Shaban lebt in Berlin. Dort hat er sein Studio, sein Hauptquartier, von wo aus er u. a. für Theater, Filme, Stummfilmabende sowie für Hip Hop Acts wie »Käptn Peng«, »Die Gang« und zuletzt »Sukini« komponiert, produziert und experimentiert.



*Hanni Lorenz spielt
den Springteufel,
hinten:
Friedrich Richter*

ÜBER DIE INSZENIERUNG



Hanni Lorenz als Papiertänzerin und Friedrich Richter als Zinnsoldat

»Wie soll man eine Geschichte vom Anfang an erzählen, wenn man am Ende der Geschichte verbrannt werden soll«, fragt der Zinnsoldat und die Papiertänzerin entgegnet ihm »vielleicht fangen wir doch lieber am Anfang an, weißt du, und das Ende, das Ende, das ist ja dann – wer weiß schon, wie das Ende ist...«. Fangen wir also am Anfang an: Die Papiertänzerin und der Zinnsoldat landen mitten auf der Bühne. Hinter sich haben sie jeweils eine abenteuerliche Reise, die für beide beinahe im Ofen zu Ende gegangen wäre. Aber um genau das zu verhindern, beginnen sie ihre Erzählung mit uns von vorne. Kennengelernt haben sie sich auf dem Kindergeburtstag eines Jungen. Er, der Soldat aus Blei, mit nur einem Bein, weil das Blei nicht mehr gereicht hat. Sie, die federleichte Tänzerin aus Papier, vor ihrem Papierschlösschen, die ihr Bein so weit von sich streckt, dass es so aussieht als hätte sie nur ein Bein. So richtig spielen mag niemand mit ihnen,

die Tänzerin passt dem Jungen nicht mehr, und der Soldat taugt nur als Leiche. Auf dem Fenstersims abgestellt, werden die beiden schnell vergessen. So merkt niemand, dass das Spielzeug nachts zum Leben erwacht und ein fieser Springteufel den Soldaten bis auf das Übelste beschimpft. Und niemand merkt, dass ein Windstoß am Morgen die beiden erfasst und zum Fenster hinausstürzt. Die Tänzerin wirbelt in die Luft, der Soldat stürzt bleihart auf den Asphalt. Von nun an getrennt, erleben sie die aufregendsten Abenteuer und fürchterlichsten Begegnungen. Der Soldat wird von zwei fiesen Zwillingen in ein Papierboot gesetzt und in die Kanalisation geschickt. Das Papierboot beginnt zu sprechen und schiffert ihn durch einen aufgebrachten Staat von Ratten, die den Soldaten ohne gültigen Ausweis nicht passieren lassen wollen. Die Tänzerin saust, hoch oben in der Luft, an einem Papierdrachen an einer Schnur vorbei, der endlich frei sein möchte und wird von einer fremdenfeindlichen Wolke vertrieben. Ein Elsternvater packt sie und trägt sie schließlich in sein Nest, damit sie seine Küken unterhält. Der Soldat wird aus der Kanalisation in einen See gespült, das Boot geht unter und er wird von einem unschlüssigen Wels gefressen. Die Tänzerin purzelt mit dem Glockenschlag einer Kirchturmuhren aus dem Nest der sich zankenden Küken. Und ohne es zu ahnen, landen die Tänzerin durch einen Windzug und der Soldat im Bauch des Fisches wieder dort, wo ihre Reise begann, im Haus des Jungen. Hier schneidet eine überraschte Köchin den Soldaten aus dem Fisch und stellt ihn neben die Papiertänzerin auf das Küchentablett. Sie ruft den Jungen, der die beiden nur kurz betrachtet und mit einem »die kannst du von mir aus ins Feuer schmeißen« wieder verschwindet. Die Köchin zögert nicht lang, greift zu und trägt sie zum Ofen. Jetzt kann sie nur noch ein Wunder retten. Und dieses Wunder erzählen sich der Zinnsoldat und die Papiertänzerin herbei. Das Ende, ist mit Blick auf Andersen, eben nicht das Ende. Weil sie ihre Geschichte selbst erzählen, können die zwei aussortierten Spielzeuge ihren Ausgang selbst bestimmen.

Das Mittel der Erzählung

Eben diese Setzung ist eine grundlegende Änderung, die der renommierte Autor und Regisseur Roland Schimmelpfennig an seiner Übersetzung von Andersens Kunstmärchen »Der standhafte Zinnsoldat« von 1862 vornimmt. Die beiden Figuren erhalten vom Autor, die Autorschaft über ihre Erzählung und bestimmen diese so aus ihrer Perspektive selbst. Dabei erzählt nicht nur der Zinnsoldat seinen Teil der Geschichte. Auch die Papiertänzerin erhält bei Schimmelpfennig einen eigenen Erzählstrang und muss nicht, wie im Märchen Andersens, stumm an Ort und Stelle verharren bis sie gemeinsam mit dem Soldaten im Feuer zu einer herzförmigen Brosche verschmilzt.

Dass der Zinnsoldat und die Papiertänzerin ihre Geschichte heute und jetzt erzählen, ermöglicht eine inhaltliche Aktualisierung des Märchens. Die beiden Protagonist*innen erzählen ihre Geschichte von der Bühne in unsere Zeit hinein. Die fremdenfeindliche Wolke oder die Ausweiskontrolle der Ratten, erinnern an nationalistische und ablehnende Haltungen gegenüber Fremden in der deutschen Gesellschaft. Zugleich ist der unfreiwillige Sturz aus dem Fenster und die darauffolgende stets ungewisse Reise, die von Ablehnung und Gemeinheiten geprägt ist, eine Erfahrung, die nach wie vor viele Menschen erleben müssen. Das Stück könnte hier als Analogie für den Zustand derer gelesen werden, die nach wie vor inmitten einer bestehenden humanitären Katastrophe an den Grenzen Europas in Ungewissheit verharren müssen.

Auf der formalen Ebene ist der Einsatz der Erzählung und der erzählenden Figuren, ein bestimmtes Merkmal für das Schreiben und Inszenieren von Roland Schimmelpfennig. Mit seinen Bühnentexten schafft Schimmelpfennig ein »Narratives Theater«, das die Erzählung als Praxis in den Mittelpunkt rückt. Anders als bei einem konventionellen Theaterverständnis, verhandeln seine Figuren nicht vor dem Publikum etwas auf der Bühne, sondern mit dem Publikum. Hierbei entsteht eine direkte Kommunikation, die die Zuschauer*innen zu Gesprächspartner*innen für die Schauspieler*innen macht.



*Friedrich Richter spielt die fiesen Zwillinge,
hinten: Hanni Lorenz*

Mit dem Publikum lassen die Protagonisten ihre Erzählung auf der Bühne entstehen. Alle Mittel wie Kostüm, Requisite und Sound, werden offen eingesetzt, um die Erzählung voran zu treiben. Dabei vervollständigt die Fantasie des Publikums das, was auf der Bühne nur angedeutet bleibt. So können die Schauspieler*innen in sämtliche Figuren schlüpfen, die in ihnen auf der Reise begegnen. Mit wenigen Mitteln erzählen sie diese Figuren mehr, als dass sie sie ganz und gar verkörpern. Das Erzählen erlaubt ihnen dabei schnelle Wechsel zwischen den Ebenen der Erzählung und den unterschiedlichen Figuren.

Anders als im Dialog ermöglicht der Modus des Erzählens so, ganze Welten im Sprechen entstehen zu lassen und mitzuteilen. Die Zuschauer*innen sind hierin gefordert die Behauptung dieser Welten zu bejahen und mit ihrer Imagination aktiv mitzugestalten.

Bühne und Musik

Um der Erzählung und dem Erzählen eine große Fläche zu bieten, ist die Bühne von Lane Schäfer minimalistisch und offen gehalten. In der Mitte befindet sich ein Bühnenpodest mit einer Konstruktion aus Stahl und einem gemalten Rollhorizont an der Rückseite. Das Podest bildet hier eine Bühne auf der Bühne, auf der die beiden Figuren ihre Geschichte erzählen. Links vom Podest befinden sich Gardero-

benstände und Requisiten, die die Schauspieler*innen nutzen um offen vor, und somit mit dem Publikum, in andere Rollen zu schlüpfen. Rechts vom Podest befinden sich verschiedene Musikinstrumente und eine ›Loop-Station‹ mit der die Schauspieler*innen Songs, Sounds und Klangflächen erzeugen, die sie gemeinsam mit dem Komponisten und Musiker Hannes Shaban Gwisdek entwickelt haben.

Alle eingesetzten Mittel arbeiten hier im Sinne der Erzählung und eröffnen dem Publikum die Chance mit zu erleben, wie Figuren und Situationen auf der Bühne erzeugt werden. Es wird gezeigt, wie die Mittel des Theaters eingesetzt werden, um damit eine behauptete Welt auf der Bühne anzudeuten, die dann zur gemeinsam geteilten Fantasie zwischen Publikum und Schauspieler*innen werden kann.



Vorne: Friedrich Richter, hinten: Hanni Lorenz als Wels

ROLAND SCHIMMELPFENNIG ...

Hanni Lorenz als
Papierschiff,
daneben:
Friedrich Richter



... über das Narrative Theater

»Ich verabschiedete mich von einem Theater der »Illusion« und fand eine Lösung, eine uralte Spielweise, die den Zuschauer mitnimmt, an die Hand nimmt. Das bedeutete: Erzählung. Theater ist eine direkte Kunstform. Theater ist eine Kunst, die sich bei ihrer Herstellung durch Schauspieler zusehen lässt. Spielen und Geschichte gehören untrennbar zusammen. Etwas Schöneres gibt es für mich nicht – solange das Theater nicht anfängt, mir etwas vorzumachen.

Der Zuschauer kennt jeden Trick, jede Schraube, jede Pirouette, jede Technik. Jeden Stil. Jeden Manierismus. Und weil das so ist, weil es nichts mehr gibt, was wir nicht dürfen, was wir unbedingt ausprobieren müssen, um uns von der Last der Klassik zu befreien, können wir Abkürzungen nehmen. Können, nicht müssen. Wir dürfen es uns erlauben,

auf der Bühne sieben Seiten Dialog zu einer halben Seite Prosa schrumpfen zu lassen.«

(Aus: Roland Schimmelpfennig 2009: *Narratives Theater*, in: Bernd Stegemann: *Lektionen 1. Dramaturgie*, Berlin, S. 315-317.)

... über den Versuch ein Bild zu vermitteln

Solange etwas beschreibbar ist, ist es auch vorstellbar. Und nur, was vorstellbar ist, ist – vielleicht – vermittelbar. [...]

Wenn ein Mensch von sich spricht, von seinem Erleben der Welt, seinen Erfahrungen, seinen Hoffnungen oder Ängsten, versucht er sich mit-zu-teilen. Das heißt, der sprechende Mensch will seine persönliche Wahrnehmung der Welt mit anderen, mit seinen Zuhörern teilen. Um diese Welt teilen zu können, muss man die eigene Welt zuerst beschreiben – durch Sprache erschaffen. Man versucht, ein BILD

zu vermitteln. Also bedarf es einer sprachlichen Skizze, der Sprechende ist dazu gezwungen, sein BILD von seiner Wirklichkeit, oder das, was sie für den Sprechenden zu sein scheint, für sein Gegenüber nachvollziehbar, nacherlebbar zu machen. Der Zuhörer will folgen können, er will das BILD, das der Sprechende von der Wirklichkeit hat, vor sich sehen. Der Vorgang ist insofern teilweise vergleichbar mit der Nacherzählung eines Films. Neulich hat mir jemand ›Batman, der dunkle Ritter‹ komplett nacherzählt, und seitdem hatte ich eine bildhafte Vorstellung von einem Film, den ich erst später – und dann natürlich zu meiner Enttäuschung – gesehen habe. Die Nacherzählung des Films wurde zu so etwas wie einer Übermalung. Und solche Übermalungen sind kostbar, sie zeigen letztendlich die Mündigkeit des



Vorne: Hanni Lorenz, hinten: Friedrich Richter als Elster

Zuschauers. Dasselbe gilt für die Nacherzählung der Wirklichkeit. Im Moment des Sprechens wird sie für den Zuhörer – und auch für den Sprechenden – neu erfunden.

Aber das bringt Konsequenzen mit sich: Das bedeutet: Wir, die Kreativen, wir können unsere Sache, unsere kleine private Wirklichkeit, die BILDER, die wir transportieren wollen, nicht nur mit uns allein ausmachen. Es geht in dieser Angelegenheit niemals nur um das ICH des schöpferisch Tätigen – und sei dieses ICH noch so egozentrisch, solipsistisch, autistisch. Es geht bei der Herstellung von Vermittlung von Bildern immer auch um DIE ANDEREN, die Betrachter oder die Zuhörer. Es geht immer auch diese Klammer von »ICH UND DIE ANDEREN«, und manchmal – hier wird es besonders schwierig, oder auch: hier wird es dann schön kompliziert: - manchmal geht es nicht nur um das ICH UND DIE ANDEREN sondern um das WIR. Das soll heißen: Es geht um die Fragestellung, was ICH mit DEN ANDEREN zu tun habe und die ANDEREN mit MIR. Schließlich bilden WIR doch eine Art von Gruppe, ob uns das passt oder nicht. Nur: WIR – Was heißt das? Wer sind WIR? WIR, das sind doch vollkommen unterschiedliche Leute. [...]

Ich würde gerne bei der Suche nach dem WIR einen Schritt zurückgehen, zurück zur Kunst. Betrachten wir als Beispiel noch einmal die Grundverabredung des Theaters: Einer spricht, und hunderte hören zu. Das Theater trägt diese Begegnung vom ICH und DIE ANDEREN immer in sich. Einer spricht und hunderte hören zu. Aber das ist keine Einbahnstraße, sondern ein vitaler Prozess, denn nicht nur wird im Theater quasi vor den Augen der »Öffentlichkeit« ein Stück »verhandelt«. Diese Handlung oder »Verhandlung« wird ja im Prinzip nicht anders als bei Platon auch auf der Bühne »dialogisch« geführt. Es geht im Theater automatisch um das WIR, um das »Miteinander«, und um das »Miteinandersprechen«.

(Aus: Roland Schimmelpfennig 2014: *Ja und Nein/ Sí y No. Vorlesungen über Dramatik/ Conferencias sobre Dramática*, Berlin.)

ÜBER DAS ERZÄHLEN

»Theorie und Praxis des Erzählens«

von Michael Scheffel

»Das Erzählen«, so betont der französische Schriftsteller Michel Butor in einem programmatischen Essay, »ist ein Phänomen, dessen Bedeutung weit über den Bereich der Literatur hinausgeht; es bildet ein wesentliches Element für unser Verständnis der Wirklichkeit«. Tatsächlich spielen Erzählungen nicht nur in der Literatur, sondern auch in Religion, Kunst, Wissenschaft und nicht zuletzt im Alltag eine fundamentale Rolle. Erzählt wurde und wird in allen menschlichen Gesellschaften, mit und ohne künstlerischen Anspruch, spontan oder institutionalisiert, in mündlichen und schriftlichen Formen, mit Hilfe von Worten, Gesten oder Bildern und in Mischformen wie etwa dem Comic, dem Fotoroman und dem Hypermedia. »Die Erzählung«, stellte schon

Roland Barthes fest, »schert sich nicht um gute oder schlechte Literatur; sie ist international, transhistorisch, transkulturell, und damit einfach da, so wie das Leben.«

[...]

Erzählend überführt der Mensch Geschehen in Geschichten, in denen Ereignisse auseinander und nicht bloß aufeinander folgen. Auf diese Weise ist er in der Lage, zeitliche Sachverhalte zu organisieren und in einen sinnvollen Zusammenhang zu bringen. Neben dem Erinnern, Vergegenwärtigen und Imaginieren von Ereignisfolgen dient das Erzählen also ganz allgemein der Erklärung und damit der kognitiven Bewältigung von raum-zeitlichen Daten. Berücksichtigt man, dass jede Erzählung immer auch einen kommunikativen Akt darstellt, so dient das Erzählen unterschiedlicher Arten von großen oder kleinen



Hanni Lorenz
als Ratte

Geschichten aber auch dazu, soziale Beziehungen herzustellen, zu vervielfältigen und qualitativ zu differenzieren. Das Erzählen ermöglicht dem Menschen die Stiftung und Erhaltung sozialer Gemeinschaften sowie die Ausdifferenzierung der Identität von Individuen und Kollektiven (so zum Beispiel mit Hilfe von Lebens-, Geschlechter-, Beziehungs- und Familiengeschichten sowie von mythischen, genealogischen und nationalen Geschichten.)

Zur Frage nach den Formen und Funktionen des Erzählens im Allgemeinen gehört die Frage nach den besonderen Qualitäten des Erzählens in der Literatur. Die aktuelle Forschung bietet hier keine grundlegend neuen Antworten, setzt durch den methodischen Vergleich mit Alltagserzählungen sowie mit historischen Erzählungen und Konzepten aber zum Teil andere Akzente. Im Anschluss an Käte Hamburgers Logik der Dichtung gilt dabei nach wie vor als eine wesentliche Leistung des literarischen Erzählens, dass hier mit Hilfe einer personalen Erzählweise »die Subjektivität einer dritten Person als einer dritten dargestellt werden kann«. Dank eines in der Erzählliteratur vielfach praktizierten Kunstgriffs vermögen wir, was in unserer alltäglichen Lebenswelt unmöglich ist, nämlich scheinbar unmittelbar Zutritt zum Fühlen, Denken und Träumen Anderer zu erhalten (eine Möglichkeit, die moderne Autoren wie Arthur Schnitzler und Franz Kafka in besonderem Ausmaß nutzen). Zu dem spezifischen Freiraum, den das literarische Erzählen eröffnet, gehört also weit mehr als die oft bemerkte Möglichkeit, Figuren, Geschichten und sogar Welten weitgehend frei von dem Bezug

auf eine historische Wirklichkeit zu entwerfen.

Außerdem hat die neuere Forschung noch eine weitere Qualität des literarischen Erzählens hervorgehoben und mit seinem besonderen pragmatischen Status erklärt: Anders als im Fall der realen Erzählung einer historischen Person lassen sich im Fall des fiktionalen Erzählens die ›Stimme‹ der Erzählung und mit ihr sowohl die Position des ›Sprechers‹ als auch die des ›Hörers‹ der Erzählrede frei und ohne Rücksicht auf die ›natürlichen‹ Grenzen eines historischen Raums und einer historischen Zeit gestalten (so dass hier neben allen Arten von scheinbar leiblichen Personen auch z. B. Gegenstände, Tiere, Kollektive oder körperlose, offenbar nicht an Zeit und Raum gebundene Stimmen erzählen und erzählt bekommen können). Beachtet man, dass das literarische Erzählen außer fiktiven Figuren und Geschichten grundsätzlich auch imaginäre, in concreto mehr oder minder ausgearbeitete Erzählsituationen entwirft, so betrifft die mit Hilfe von Literatur eröffnete Möglichkeit zum ›mentalen Probehandeln‹ also nicht zuletzt die Handlung des Erzählens selbst. Mit anderen Worten: Das literarische Erzählen ist, wie Michel Butor sagt, das »Laboratorium des Erzählens«, weil es erlaubt, die Handlung des Erzählens ohne unmittelbaren Wahrheitsanspruch zu erproben und zugleich mit Hilfe unterschiedlich komplexer Arten des erzählten Erzählens in all ihren Voraussetzungen, Formen und Funktionen zu reflektieren.

(Aus: Michael Scheffel 2005: Theorie und Praxis des Erzählens, in: Der Deutschunterricht, (2005) 2, Hannover, S.2-6.)

ANREGUNGEN FÜR DEN UNTERRICHT ZUR VOR- UND NACHBEREITUNG DES AUFFÜHRUNGSBESUCHS

Im Theater folgen wir dem Zinnsoldaten und Papiertänzerin durch die Erzählungen von ihren wilden Abenteuerreisen. Zur Vor- und/oder Nachbereitung des Vorstellungsbesuchs können sich Kinder selber auf ihre eigene Reise machen. Folgende Übungen knüpfen an den Text und die Inszenierung von »Der Zinnsoldat und die Papiertänzerin« an.

Kinderzimmer (Warm up)

Alle Kinder bilden Dreiergruppen, die sich im Raum verteilen. Eine Person muss übrigbleiben – wenn kein Kind übrig ist, dann spielt einfach ein*e Erwachsene*r mit.

Alle Dreiergruppen bilden jeweils ein »Kinderzimmer«. Dafür hockt sich ein Kind hin und die anderen beiden Kinder stehen sich gegenüber – mit dem hockenden Kind zwischen sich – und bilden mit ihren Armen ein Dach über dem hockenden Kind. Das hockende Kind spielt das »Kind«, die anderen beiden das »Zimmer«, welches demnach aus 2 Wänden besteht.

Die Person, die am Anfang übriggeblieben ist, hat das Ziel, auch Teil einer Dreiergruppe zu werden. Damit sie einen Platz ergattern kann, stehen ihr 3 Kommandos zur Verfügung.

1. Ruft sie »Kinder«, dann wechseln alle »Kinder« so schnell wie möglich in ein neues »Zimmer«. Die Person versucht auch eins zu ergattern.
2. Ruft sie »Zimmer« wechseln alle »Zimmer« – jede »Zimmerwand« für sich, es bilden sich also neue »Zimmer« über den hockenden »Kindern« und die Person versucht auch eine Zimmerwand zu werden.
3. Ruft sie »Kinderzimmer« wechseln alle – es bilden sich völlig neue Dreiergruppen und natürlich versucht die Person auch hier Teil einer Dreiergruppe zu werden.

Wichtig ist, dass beim Kommando »Kinder«, die »Zimmer« unverändert stehen bleiben und beim Kommando »Zimmer«, die »Kinder« an ihrem Platz hocken bleiben.

Nun bleibt wieder eine Person übrig, die als nächstes eins der drei Kommandos rufen darf und versucht, wieder Teil einer Dreiergruppe zu werden.

Wir wollen mitspielen! (Warm up)

Das Spiel funktioniert wie »Armer Kater« nur mit zwei Kindern gleichzeitig im Kreis. Dafür stehen alle Kinder im Kreis. Zwei Kinder sind in der Mitte. Sie sind der einbeinige Zinnsoldat und die Papiertänzerin auf dem Fensterbrett. Die Tänzerin erkennt man daran, dass sie auf Zehenspitzen läuft und die Arme wie eine Ballerina über dem Kopf hat. Der Soldat hat nur ein Bein, auf dem er hüpfet und ist ganz gerade.

Sie möchten, dass jemand mit ihnen spielt. Um vom Fensterbrett runter zu kommen – in den Kreis der anderen – müssen sie jeweils ein Kind zum Lachen bringen. Dafür hopsen (Soldat) bzw. tippeln (Tänzerin) sie getrennt voneinander auf jeweils ein Kind im Kreis zu.

Der Zinnsoldat salutiert mit der Hand und sagt irgendein (möglichst lustiges) Wort zur Begrüßung. Das angesprochene Kind muss den Gruß (Salutieren + Wort) erwidern, ohne zu lachen.

Muss es lachen, tauschen beide die Plätze und es gibt einen neuen Zinnsoldaten im Kreis.

Muss es nicht lachen, probiert der Soldat es bei einem anderen Kind.

Die Papiertänzerin dreht sich einmal um sich selbst vor dem Kind, das sie ansprechen möchte. Macht



*Friedrich Richter
als Wolke*

dann eine elegante Verbeugung und sagt irgendein (möglichst lustiges) Wort zur Begrüßung. Das angesprochene Kind muss den Gruß (Verbeugung + Wort) erwidern, ohne zu lachen.

Muss es lachen, tauschen beide die Plätze und es gibt eine neue Papiertänzerin im Kreis.

Muss es nicht lachen, probiert die Papiertänzerin es bei einem anderen Kind.

Ein Battle: Papiertänzerin – Zinnsoldat – Kobold (Figuren ins Gedächtnis rufen)

Das Prinzip: Wie bei Schnick-Schnack-Schnuck schlägt jede Figur eine andere und wird selbst wiederum von einer geschlagen. Nur sind die Figuren hier keine Handzeichen, sondern Posen mit Ausrufen und es treten zwei Gruppen gegeneinander an.

Schritt 1 – Standbilder bauen

Als erstes braucht es also Posen und Ausrufe für die Papiertänzerin, den Zinnsoldaten und den Kobold. Um diese zu erschaffen, wird die Klasse in drei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt eine der Figuren zugeteilt und die Aufgabe, zu dieser ein Standbild zu bauen und sich einen Ausruf dazu zu überlegen.

Anleitung zum Standbild bauen: Ein Kind aus der Gruppe ist der Stein, der von den anderen Kindern geformt wird. Aus dem Stein baut die Gruppe ein Bild für die Figur, die ihrer Gruppe zugeordnet wurde. Der Stein steht einfach da. Die anderen Kinder gehen der Reihe nach zum Stein und verändern immer eine Sache an seinem Körper. Der Stein behält die Änderung bei. Das geht solange bis

alle in der Gruppe finden, dass der Stein die Figur gut darstellt. Es gibt zwei Tabus:

1. Der Stein muss sicher stehen können.
2. Niemand darf dem Stein ins Gesicht fassen. Damit der Stein den passenden Gesichtsausdruck für die Figur annimmt, stellt man sich ihm gegenüber und macht den Gesichtsausdruck vor, der Stein macht ihn nach.

Wenn die Pose für die Figur gefunden ist, übt die ganze Gruppe die Pose und überlegt sich gemeinsam noch einen Ausruf.

Schritt 2 – Alle lernen alle Figuren

Die Klasse kommt im Kreis zusammen. Die Kinder, die in einer Gruppe waren, stehen nebeneinander. Nun präsentieren sie nacheinander den anderen Kindern die Pose mit dem Ausruf und die Kinder der anderen Gruppen machen sie nach. Wenn alle Kinder alle Posen mit Ausruf können, gibt es ein paar Übungsrunden. Dabei sagt die Anleitungsperson eine Figur an und alle Kinder nehmen so schnell wie möglich die entsprechende Pose ein und rufen den Ausruf. In diesen Runden merkt man schnell, ob es noch Unterschiede in der Ausführung der Posen gibt. Wenn dem so ist, dann sollte man sie noch klären, weil sie später im »Battle« zu Verunsicherung führen.

Schritt 3 – Das Battle

Für das Battle braucht es drei Linien auf dem Boden, die parallel zu den kürzeren Wänden des Raums verlaufen. Am einfachsten markiert man die Linien mit Kreppklebeband. Eine Linie verläuft in der Mitte des Raums und zwei weitere Linien mit jeweils ca. 1m Abstand zu den kürzeren Wänden des Raums.

Die Klasse teilt sich in zwei Gruppen auf, die sich an den gegenüberliegenden Seiten des Raumes hinter den Linien sammeln – hier ist das sichere »Haus« der Gruppe. Ohne dass die andere Gruppe es hört, verabredet jede der zwei Gruppen, mit welcher Figur sie ins Rennen geht. Die Spielleitung steht in der Mitte an der Mittellinie.



Friedrich Richter

Nach kurzer Beratungszeit fordert die Spielleitung die Gruppen auf, sich jeweils in einer Linie einander gegenüber aufzustellen – ca. 1 großen Schritt von der Mittellinie entfernt.

Im Battle ist es so, dass,

- der Kobold den Zinnsoldaten jagt, weil der die Papiertänzerin anglotzt.
- der Zinnsoldat jagt die Papiertänzerin, weil er mit ihr zusammen sein will.
- die Papiertänzerin jagt den Kobold, weil sie ihn zurück in seine Kiste stecken möchte.

Die Spielleitung zählt »Auf die Plätze, fertig, LOS!« und bei »LOS« nehmen alle die abgesprochene Figur ein und brüllen den dazugehörigen Ausruf.

Jetzt müssen die Kinder schnell erkennen, welche Figur die andere schlägt. Die Kinder mit der gejagten Figur ergreifen die Flucht zurück in ihr »Haus«. Die anderen versuchen, so viele wie möglich zu fangen, bevor sie hinter der Linie sind. Alle, die gefangen wurden, müssen die Gruppe wechseln und spielen in der nächsten Runde auf der anderen Seite mit.

Nun beraten sich die Gruppen wieder und die nächste Runde beginnt. Es kann gespielt werden, bis eine Gruppe keine Mitglieder mehr hat.

Während des Spiels ist die Spielleitung Moderator*in des Battles und kommentiert wie Sportmoderator*innen das Geschehen. Dabei wiederholt sie auch immer wieder, wer wen bei dem Spiel jagt und sorgt damit für zusätzliche Spannung.

Geschichten auf der Bühne erzählen (Gruppenarbeit, Szenen entwickeln)

In »Der Zinnsoldat und die Papiertänzerin« treffen die beiden auf ihren Abenteuerreisen u. a. auf eine gemeine Wolke im Himmel, eine Elster, die sechs Kinder und eine verzweifelte Frau in ihrem Nest hat, eine fiese Ratte in der Kanalisation und einen gierigen Wels in einem See, der den Zinnsoldaten verspeist. Bei dieser Gruppenarbeit bringen die Kinder Spielzeuge mit, die sie selber vergessen haben und mit denen sie nicht mehr spielen. Sie entwickeln in Gruppen kleine Erzählungen, was passiert, wenn ihre Spielzeuge auf die Wolke, die Elster, die Ratte oder den Wels treffen.

Die Gruppenarbeit kann vor dem Vorstellungsbesuch stattfinden, dann kann man nach dem Stückbesuch die eigenen Ideen, mit denen in der Inszenierung vergleichen.

Es eignet sich aber auch als Nachbereitung. Dann kennen die Kinder die Wolke, Elster, Ratte und den Wels schon aus dem Stück und im Fokus steht, wie diese Figuren ihren eigenen Spielzeugen begegnen.

Vorbereitungen

1. Jedes Kind bringt von zuhause ein Spielzeug mit, mit dem es (fast) nie spielt.

2. Die Anleitungszettel ausdrucken und auseinanderschneiden (Vorlage s. u.).

3. Im Raum (besser noch in mehreren Räumen oder auch auf dem Flur) werden vier Gruppenorte eingerichtet. Dort finden sich folgende Materialien (alles kann auch durch andere Sachen, die es in Ihrer Schule gibt, ersetzt werden).

Seegruppe:

- Als See, ein Planschbecken
- Für den Fisch, eine Taucher-/Schwimmbrille

Nestgruppe:

- Als Elsternest, einen Sitzsack oder Sessel oder Strandmuschel oder Teppich/Läufer
- Einige Tische und Stühle
- Für die Elster, eine Perlenkette

Himmelgruppe:

- Als Himmel, eine weiße Gardine, helles Bettlaken oder Moskitonetz an der Decke/Wand aufgehängt
- 2 Tische darunter
- Für die Wolke, eine Packung Watte oder ein Kopfkissen

Kanalisationsgruppe:

- Als Kanalisation, eine graue Plane oder dunkles Tuch oder ganz viele dunkle Müllsäcke
- ein paar Stühle und/oder Tische darunter
- Für die Ratte, einen Haarreifen mit (Ratten-) Ohren

An allen Gruppenorten außerdem:

- verschiedene Rhythmus- oder Klanginstrumente und andere Gegenstände, um damit Geräusche zu machen (pro Gruppe maximal drei)
- Anleitungszettel zum jeweiligen Gruppenort (Kopiervorlage s. u.)

Schritt 1 – Einstieg

Alle mitgebrachten Spielzeuge werden auf die Fensterbretter des Raums gestellt. Das kann auch gleich morgens passieren, wenn die Kinder in den Raum kommen. Dann kann später in die Geschichte eingebaut werden, was die Spielzeuge bis zur Gruppenarbeit vom Fensterbrett aus beobachten konnten.

Alle Kinder sitzen auf dem Boden mit Blick zu den Fenstern.

Die Spielleitung erzählt zum Einstieg ungefähr folgende Geschichte und baut dabei Details ein, die die Kinder erkennen lassen, dass es um ihre mitgebrachten Spielzeuge geht.



Hanni Lorenz

Die Geschichte

(Kursiv sind Hinweise für die Spielleitung beschrieben):

»Es gab da mal ein vergessenes Spielzeug, das wurde einfach nie benutzt. Es lag immer nur so rum, manchmal wurde es in eine andere Ecke des Zimmers geräumt, aber gespielt wurde mit ihm nie. Das vergessene Spielzeug hoffte jeden Tag, dass das Kind, das in dem Kinderzimmer wohnt, heute mit ihm spielen würde – aber das passierte nie. Es konnte nur zuschauen, wenn mit den anderen Spielzeugen im Zimmer coole Sachen gemacht wurden. Die hatten richtig Spaß, das konnte das Spielzeug hören und wollte auch mitmachen. Aber es lag nur rum und wurde nicht beachtet.

Aber heute Morgen, da war alles anders! Da kam das Kind, griff nach dem vergessenen Spielzeug und steckte es in seinen Ranzen. Da war es dunkel drin und eng, aber das war dem vergessenen Spielzeug egal – Hauptsache es passierte mal was! Dann ruckelte es fast wie bei einem Erdbeben und dem Spielzeug wurde ein bisschen schlecht, aber das war ihm egal – Hauptsache es passiert mal was! Dann hörte das Ruckeln plötzlich auf, das vergessene Spielzeug konnte Kinderstimmen hören und der Rucksack wurde aufgemacht und Sachen rausgenommen, aber nicht das Spielzeug und dann ging der Rucksack wieder zu. Ein bisschen gruselte es sich in dem dunklen Rucksack und es hatte schon Angst, dass es nun wieder vergessen und für immer eingequetscht im Ranzen durchgeschüttelt wird. Da wurde es hell und das Kind zog es heraus und setzte es auf ein Fensterbrett. Und da waren noch andere Spielzeuge neben ihm und ein Raum mit ganz vielen Tischen und Stühlen und Kinder, überall Kinder! Doch wieder spielt niemand mit ihnen. Stattdessen... *[ab hier beschreiben Sie, was die Spielzeuge heute vom Fenster aus im Klassenzimmer gesehen haben].*

Und dann geht das Fenster auf, ein Windstoß fegt herein und weht das vergessene Spielzeug hinaus. *[Während Sie weiterreden, nehmen Sie eins der Spielzeuge, lassen Sie es zum Himmelgruppenort »fliegen« und setzen Sie es dort hin – die Kinder*

können Ihnen zu dem Ort folgen, wenn sie den Ort sonst nicht sehen können.]

Es fliegt durch die Luft und landet ... im Himmel, wo eine gemeine Wolke auf das [Name des Spielzeugs] wartet ...

[Nehmen Sie das nächste Spielzeug vom Fensterbrett, lassen Sie es zum Seegruppenort »fliegen« und dort landen, während Sie weitererzählen.]

Ein(e) [Name des Spielzeugs] fliegt aus dem Fenster in einen tiefen See, einem hungrigen Wels direkt vor das Maul.

[Nehmen Sie das nächste Spielzeug vom Fensterbrett, lassen Sie es zum Nestgruppenort »fliegen« und dort landen, während Sie weitererzählen.]

Ein(e) [Name des Spielzeugs] fliegt aus dem Fenster und landet in dem Nest einer gestressten Elster, die ganz viele Kinder hat.

[Nehmen Sie das nächste Spielzeug vom Fensterbrett, lassen Sie es zum Kanalisationsgruppenort »fliegen« und dort landen, während Sie weitererzählen.]

Ein(e) [Name des Spielzeugs] fällt durch einen Gulli direkt in die Berliner Kanalisation, wo viele Ratten regieren.«

Schritt 2 – Gruppenarbeit

Nun gehen die vier Kinder, deren Spielzeuge an einen Ort geflogen sind, zu ihren Spielzeugen. Die anderen Kinder nehmen ihre Spielzeuge vom Fensterbrett und lassen sie auch jeweils zu einem der Orte »fliegen«. Die Spielleitung sorgt dafür, dass die Gruppen, die so entstehen, etwa gleichgroß sind.

Jede Gruppe bekommt ca. 20-30 Minuten Zeit an ihrem Gruppenort. Die Aufgaben für die Gruppe stehen auf dem Anleitungszettel anbei.

Schritt 3 – Präsentationen

Nun führen die Gruppen nacheinander ihre Geschichte den anderen vor.

Die Gruppe, die präsentiert, entscheidet, wo das Publikum sitzen soll. Dann gibt es ein klares Signal zum Beginn der Szene, z. B. Trommeln alle im Publikum auf ihre Oberschenkel, klatschen dann gemeinsam dreimal in die Hände und dann beginnt die Gruppe zu präsentieren.

Nach der Präsentation und dem Applaus für die Gruppe, erzählen die Kinder, die zugeschaut haben, was ihnen besonders gut gefallen hat. Wenn sie vorher schon die Inszenierung im Theater angeschaut haben, ist hier die Gelegenheit, die Szene mit der im Theater zu vergleichen.

KOPIERVORLAGE FÜR DIE ANLEITUNGSZETTEL



Nestgruppe

Ein vergessenes Spielzeug landet in einem Nest, bei einer gestressten Elster, die ganz viele Kinder und eine gestresste Frau hat.

Und was passiert dann?

1. Wählt ein Spielzeug aus eurer Gruppe aus.
2. Denkt euch aus, was passiert, wenn es im Nest der Elster landet. Jede*r sagt immer einen Satz. Bis eure Geschichte fertig ist.
3. Wie sieht es aus in dem Nest? Baut euch ein Bühnenbild. Überlegt euch, wo, was sein soll.
4. Welche Geräusche gibt es da? Benutzt die Instrumente oder eure Stimmen.
5. Erzählt eure Geschichte.
 - Wechselt euch mit dem Erzählen ab.
 - Wer gerade nicht erzählt, macht die Geräusche oder spielt/sagt, was die Elster macht/sagt.
6. Übt es ein paar Mal, bis es perfekt klappt.



Himmelgruppe

Ein vergessenes Spielzeug flog in den Himmel, wo eine gemeine Wolke auf es wartete.

Und was passiert dann?

1. Wählt ein Spielzeug aus eurer Gruppe aus.
2. Denkt euch aus, was passiert, wenn das Spielzeug im Himmel auf die gemeine Wolke trifft. Jede*r sagt immer einen Satz. Bis eure Geschichte fertig ist.
3. Wie sieht es aus im Himmel? Baut euch ein Bühnenbild. Überlegt euch, wo, was und wer aus eurer Gruppe sein soll.
4. Welche Geräusche gibt es da? Benutzt die Instrumente oder eure Stimmen.
5. Erzählt eure Geschichte.
 - Wechselt euch mit dem Erzählen ab.
 - Wer gerade nicht erzählt, macht die Geräusche oder spielt/sagt, was die Wolke macht/sagt.
6. Übt es ein paar Mal, bis es perfekt klappt.



Seegruppe

Ein vergessenes Spielzeug fiel in einen See, wo es einen gierigen Wels traf.

Und was passiert dann?

1. Wählt ein Spielzeug aus eurer Gruppe aus.
2. Denkt euch aus, was passiert, wenn das Spielzeug in den See fällt und auf den gierigen Wels trifft. Jede*r sagt immer einen Satz. Bis eure Geschichte fertig ist.
3. Wie sieht es aus im See? Baut euch ein Bühnenbild. Überlegt euch, wo, was und wer aus eurer Gruppe sein soll.
4. Welche Geräusche gibt es da? Benutzt die Instrumente oder eure Stimmen.
5. Erzählt eure Geschichte.
 - Wechselt euch mit dem Erzählen ab.
 - Wer gerade nicht erzählt, macht die Geräusche oder spielt/sagt, was der Wels macht/sagt.
6. Übt es ein paar Mal, bis es perfekt klappt.



Kanalisationsgruppe

Ein vergessenes Spielzeug landet in der Kanalisation unter Berlin, wo eine Ratte regiert.

Und was passiert dann?

1. Wählt ein Spielzeug aus eurer Gruppe aus.
2. Denkt euch aus, was passiert, wenn das Spielzeug in der Kanalisation im Reich der Ratte landet. Jede*r sagt immer einen Satz. Bis eure Geschichte fertig ist.
3. Wie sieht es aus in der Kanalisation? Baut euch ein Bühnenbild. Überlegt euch, wo, was und wer aus eurer Gruppe sein soll.
4. Welche Geräusche gibt es da? Benutzt die Instrumente oder eure Stimmen.
5. Erzählt eure Geschichte.
 - Wechselt euch mit dem Erzählen ab.
 - Wer gerade nicht erzählt, macht die Geräusche oder spielt/sagt, was die Ratte macht/sagt.
6. Übt es ein paar Mal, bis es perfekt klappt.

IMPRESSUM
Spielzeit 2019/2020

THEATER AN DER PARKAUE
Junges Staatstheater Berlin
Parkaue 29
10367 Berlin
Tel. 030 - 55 77 52 -0
www.parkaue.de

Kommissarischer Intendant:
Florian Stiehler

Redaktion: Justus Rothlaender,
Anne Britting
Gestaltung: pp030 - Produktionsbüro
Heike Praetor
Fotos: Christian Brachwitz
Titel- und Abschlussfoto mit
Hanni Lorenz und Friedrich Richter

Kontakt Dramaturgie:
Justus Rothlaender
Tel. 030 - 55 77 52 18
Mail: justus.rothlaender@parkaue.de

Kontakt Theaterpädagogik:
030 - 55 77 50 60
vermittlung@parkaue.de

