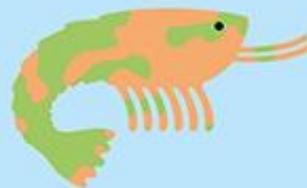


DIE SELTSAME UND UNGLAUBLICHE GESCHICHTE DES TELEMACHOS



FÜR ALLE AB 7 JAHRE

SPIEL:
NINON PERCEZ

REGIE:
FELIX ENSSLIN

AM STELLWERK 2, B-4780 ST. VITH
T: +32 (0)80 22 61 61
AGORA@AGORA-THEATER.NET
WWW.AGORA-THEATER.NET

KÜNSTLERISCHE LEITUNG AGORA:
KURT POTHEN

LIEBE LEHRER*INNEN, ERZIEHER*INNEN UND DOZENT*INNEN,
LIEBE LESER*INNEN,

Wir haben diese Begleitmappe als Unterstützung zusammengestellt: für die Vorbereitung des Theaterbesuchs, das Aufarbeiten im Anschluss an die Vorstellung und zur Annäherung an das Bühnengeschehen anhand einiger Übungen. Folgende Texte, Bilder und Themenkonstellationen dienen der Vor- und Nachbereitung des Theaterstücks.

Der erste Teil ist der Vorbereitung der Themen, die in der Inszenierung behandelt werden, gewidmet und beschäftigt sich außerdem mit formalen Fragen, wie dem Umgang mit Spiel und der Doppelsprachigkeit (Deutsch/Französisch). Der zweite Teil teilt sich auf in 1. Diskussionsvorschläge bezüglich der Themen der Inszenierung und 2. eine Reihe von spielerischen Übungen zur Annäherung an das Bühnengeschehen.

Wenn Sie es wünschen, kann eine Diskussion mit den Künstler*innen im Anschluss an die Vorstellung organisiert werden. In diesem Fall kontaktieren Sie uns bitte im Vorfeld.

Wir freuen uns über Rückmeldungen zur Inszenierung oder diesem Begleitmaterial. Kontaktieren Sie uns gerne bei Fragen, Wünschen und Anregungen!

Viel Spaß im Theater wünscht Ihnen,

Dario Köster

Theaterpädagogik

AGORA - Das Theater der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens

»WENN GARNELEN GEBOREN WERDEN, SIND IHRE SCHALEN WEICH, WAS EINE MENGE PROBLEME VERURSACHT. ES IST SCHWER, IN DIESER WELT MIT EINER WEICHEN SCHALE AUSZUKOMMEN.« - TELEMACHOS.

INHALT

1. VOR DER AUFFÜHRUNG	
1.1 ZUSAMMENFASSUNG DES THEATERSTÜCKES	7
1.2 INFORMATIONEN ZUR ARBEITSWEISE	7
1.3 FRAGEN ZUR VORBEREITUNG	8
1.4 DIE FIGUREN	8-11
2. NACH DER AUFFÜHRUNG	
2.1 TEXTAUSZÜGE AUS DEM STÜCK	
2.1.1 TEXTAUSZUG TELEMACHOS	14
2.1.2 TEXTAUSZUG ARGOS	15
2.1.3 TEXTAUSZUG EURYMACHOS	16
2.2 INFORMATIONEN ZUR INSZENIERUNG	
2.2.1 SPIEL	17
2.2.2 BÜHNENBILD	17
2.2.3 KOSTÜM	18
2.3 NACHBESPRECHUNG DES THEATERSTÜCKES	
2.3.1 FRAGEN ZUM INHALT DER INSZENIERUNG	19
2.3.2 FRAGEN ZU DEN FIGUREN	19
2.3.3 FRAGEN ZUM BÜHNENBILD	19
2.3.4 FRAGEN ZUM KOSTÜM	19
2.3.5 FRAGEN ZUR EIGENEN MEINUNG	20
2.4 KREATIVE ÜBUNGEN	
2.4.1 EINEN BRIEF SCHREIBEN	21
2.4.2 BÜHNENGLEICHGEWICHT	21
2.4.3 THRONFOLGER:IN	21
2.4.4 MEIN HUND ARGOS	21-22
2.4.5 EIN ROLLENINTERVIEW FÜHREN	22
3. WEITERE INFORMATIONEN	
3.1 BIOGRAFIEN	24
3.2 ENSEMBLE	25
3.3 ÜBER DAS AGORA THEATER	26
4. BEILAGEN	
4.1 BRIEF 1 - TELEMACHOS UND SEIN VATER	28
4.2 BRIEF 2 - ARGOS UND SEIN HERRCHEN	29
4.3 BRIEF 3 - ZIRZE IST VERLIEBT	29-30
4.4 Brief 4 - Penelope und das Meer	30-31

A G O R A

**DAS THEATER DER
DEUTSCHSPRACHIGEN
GEMEINSCHAFT BELGIENS**

**AGORA Theater VöG
Am Stellwerk 2
B-4780 Sankt Vith**

**T: +32 (0)80 22 61 61
agora@agora-theater.net
www.agora-theater.net**

VOR DER AUFFÜHRUNG



In diesem Teil der Materialmappe finden Sie Möglichkeiten, sich auf das Theaterstück »Die seltsame und unglaubliche Geschichte des Telemachos« vorzubereiten. Die Zusammenfassung des Stückes kann vorab gemeinsam mit den Kindern gelesen werden. Anschließend folgen Fragen bezüglich der Vorstellungen und Erwartungen an das Theaterstück. Diese sollen mit den Schüler:innen besprochen werden. Des Weiteren finden Sie in diesem Teil eine Aufgabenstellung, durch welche die Kinder die im Stück vorkommenden Figuren kennen lernen. Viel Spaß!

1.1 ZUSAMMENFASSUNG DES THEATERSTÜCKS

Telemachos lebt auf der griechischen Insel Ithaka und geht dort zur Schule. Heute ist er an der Reihe: Er hält ein Referat vor der gesamten Klasse. Gestern ist ihm jedoch etwas Unglaubliches passiert: Er erhielt - unter seltsamen Umständen - eine Götter-Zeitung. Durch sie erfährt er zum ersten Mal in seinem Leben direkt die Abenteuer seines Vaters, des Helden Odysseus, König von Ithaka.

In Telemachos` Kopf schwirren viele Fragen: »Vater. Wo bist du? Wer bist du? Wer bin ich?« Um sich herum hört er immer wieder: »Du bist der Thronfolger! Du bist der Sohn des Helden!« Manchmal fragt er seine Mutter: »Bist du sicher, dass er zurückkehren wird?«

Telemachos beschließt, diese Fragen gemeinsam mit den Zuschauern, seinen Mitschüler:innen, weiter zu erforschen. Mit Hilfe der Götter-Zeitung erleben sie Abenteuer mit erstaunlichen Kreaturen und folgen dabei den Spuren seines Vaters auf der Suche nach Telemachos` eigener Geschichte.

»Die seltsame und unglaubliche Geschichte des Telemachos« bietet aus der Perspektive des Kindes einen überraschend anderen Blick auf eine der bekanntesten und faszinierendsten Geschichten der griechischen Mythologie: die des Helden Odysseus. Das Stück richtet sich an Zuschauer ab 7 Jahren und wird in Schulen und Theatern aufgeführt.

1.2 INFORMATIONEN ZUR ARBEITSWEISE

Das Theaterstück ist in einer Stückentwicklung mit der speziellen autobiografischen Methode nach Marcel Cremer entstanden, die Grundlage aller Stückentwicklungen des AGORA-Theaters ist. Ausgehend von verschiedenen persönlichen Geschichten, Texten der Telemachy und weiteren inhaltlichen Stützpunkten sind zahlreiche Improvisationen entstanden, die wiederum als Grundlage für das Verfassen des Textbuches verwendet wurden. Felix Ensslin hat das Textbuch in Zusammenarbeit mit Galia de Backer und Ninon Perez verfasst. Die französischsprachige Schauspieler:in, Ninon Perez, spielt das Solostück sowohl in deutscher als auch in ihrer Muttersprache. Das Stück wurde erst in deutscher Sprache eingeübt, bevor es von Galia de Backer ins Französische übersetzt wurde.

1.3 FRAGEN ZUR VORBEREITUNG

- Was sagt der Titel aus? Was ruft er hervor? Welche Vorstellungen weckt er in euch?
- Beschreibt, was auf dem Plakat (siehe Seite 1) zu sehen ist!
- Welche Farben könnt ihr auf dem Plakat wiederfinden? Welche Wirkung haben sie auf euch?
- Was denkt ihr, wovon die »Die seltsame und unglaubliche Geschichte des Telemachos« handeln könnte?

1.4 DIE FIGUREN

Im Folgenden werden elf Figuren beschrieben, die in dem Theaterstück vorkommen. Die Schüler:innen sollen sich in Kleingruppen jeweils einen der Texte durchlesen und zu diesem mehrere Bilder malen, mit welchen sie dann ihre Figur dem Rest der Klasse vorstellen.

Mögliche Fragen zur Aufgabenstellung:

- Wie heißt eure Figur?
- Wie alt könnte eure Figur sein? Wie ist sie gekleidet?
- Was interessiert euch an dieser Figur?
- Wie könnte eure Figur aussehen?
- Was sind mögliche Hobbies eurer Figur?
- Was ist das Lieblingsessen eurer Figur?
- Wo könnte eure Figur wohnen?
- Wie könnte eure Figur sprechen?
- Wie könnte ein Tag aus dem Leben eurer Figur aussehen?

TELEMACHOS

Telemachos (altgriechisch: Τηλέμαχος) ist der Sohn von Odysseus und Penelope, einem König und einer Königin. Er wurde auf Ithaka, einer Insel im griechischen Meer, geboren. Als Telemachos noch ein Kind war, ist Odysseus in den Trojanischen Krieg gezogen und seitdem nicht mehr nach Ithaka zurückgekehrt. Telemachos, der schon in jungen Jahren von seinem Vater verlassen wurde, stellt sich die Frage warum sein Vater nach dem Ende des Krieges nicht so wie die anderen Überlebenden zurückgekehrt ist. Er weiß nicht ob Odysseus jemals wieder nach Hause kommt, in den großen Palast, wo er zusammen mit seiner Mutter lebt.

ODYSSEUS

Odysseus (altgriechisch: Ὀδυσσεύς) ist der König von Ithaka. Er verlässt seine Frau Penelope, seinen Sohn Telemachos und seinen Hund Argos, um in den Trojanischen Krieg zu ziehen, wo er sich die List überlegt, die zu erobernde Stadt mit einem hölzernen Pferd einzunehmen, in dessen Innern sich griechische Soldaten verstecken. Nachdem die Trojaner dieses als Geschenk angenommen und hinter ihre Mauern gezogen haben, schleichen sich die Soldaten nachts aus dem Pferd. Sie öffnen die Tore der Stadt von innen heraus, sodass die Griechen Troja erfolgreich stürmen und erobern können. Nach dem Sieg gegen Troja macht sich Odysseus mit seinen 12 Schiffen auf die Heimreise und erlebt eine Menge, oft unglückliche, Abenteuer, die ihm seine Rückkehr erschweren.

MENTOR

Mentor (altgriechisch: Μέντωρ) ist Telemachos' Privatlehrer. Vor seinem Aufbruch in den Trojanischen Krieg übergibt Odysseus Telemachos in Mentors Obhut. Er soll Telemachos unter anderem das Kämpfen lehren. Es ist Mentor, der das unangenehme Treiben der Freier bei einer Volksversammlung thematisiert. Diese erhoffen sich immer wieder, Telemachos' Mutter, die Königin von Ithaka, zu heiraten, um so Thronfolger zu werden.

PENELOPE

Penelope (altgriechisch: Πηνελόπη) ist die Frau von Odysseus und die Mutter von Telemachos. Nachdem Odysseus in den Trojanischen Krieg gezogen ist, versuchen mehrere Freier um ihre Hand anzuhalten und somit der neue König von Ithaka zu werden. Penelope jedoch hofft auf die Wiederkehr des Odysseus und täuscht den Freiern vor, sie müsse ein Totentuch für ihren Schwiegervater Laërtes weben. In der Nacht jedoch trennt sie das, was sie am Tage gewebt hat, immer wieder auf. Dies erfahren die Freier, worauf Penelope sich entscheidet ihnen eine unmögliche Aufgabe zu stellen. Sie sollen mit Odysseus Bogen zwölf Axtringe durchschießen, was keinem von Ihnen gelingt.

EURYMACHOS

Eurymachos (altgriechisch: Εὐρύμαχος) ist einer der Freier, die ein Auge auf Penelope geworfen haben und der Einzige den Telemachos einigermaßen ausstehen kann, da er in ihm einen Verbündeten sieht. Er bietet Telemachos an, mit ihm gemeinsam auf die Jagd zu gehen und den Thron für ihn warm zu halten, bis dieser alt genug ist, um den Thron selbst in Anspruch zu nehmen.

ARGOS

Argos (altgriechisch: Ἄργος) ist der Hund von Odysseus. Er hockt vor den Stufen des Palastes, den Odysseus einst verlassen hat und wartet treu auf dessen Wiederkehr. Man munkelt, dass er manchmal mit Menschen sprechen könne.

AIOLOS

Aiolos (altgriechisch: Αἰόλος) ist der von Zeus beauftragte Herrscher der Winde, dem Odysseus auf seiner Rückreise nach Ithaka begegnet. Aiolos nimmt Odysseus und seine Gefährten freundlich in Empfang und bewirtet sie einen Monat lang. Als die Zeit gekommen ist, um die Reise fortzusetzen, schenkt er Odysseus einen Behälter, in dem sich zahlreiche Winde befinden. Er lässt einen günstigen Wind frei, um die Schiffe auf dem Meer Richtung Heimathafen segeln zu lassen. Odysseus Gefährten jedoch, nehmen an, dass Aiolos Odysseus heimlich einen Schatz überreicht hat und sie öffnen den Behälter. Daraufhin bricht ein gigantischer Sturm aus. So landen sie erneut bei Aiolos und ihre Heimreise verzögert sich.

ZIRZE

Zirze (altgriechisch: Κίρκη) ist eine Zauberin der griechischen Mythologie. Sie ist die Tochter eines Sonnengottes und lebt auf der Insel Aiaia. Sie hat die Gabe, Menschen in Tiere zu verwandeln und besitzt einen von den Göttern geschaffenen Webstuhl. Auf ihrem Heimweg nach Ithaka entdecken Odysseus und seine Gefährten die Insel Aiaia. Nachdem sie sich drei Tage ausschließlich in der Nähe ihres Schiffes aufgehalten haben, schickt Odysseus seine Gefährten los, um die Insel zu erkunden. Bis auf Eurylochos, der entfliehen kann, werden alle anderen von Zirze in Schweine verwandelt. Eurylochos kehrt daraufhin zu Odysseus zurück und berichtet ihm unter Tränen von dem Vorfall. Dieser entscheidet sich, bewaffnet los zu ziehen und Zirze zu Fall zu bringen. Beim Anblick des bewaffneten Odysseus, der wütend auf Zirze zuläuft und sie anschließend bedroht, verliebt sich diese jedoch in ihn und verwandelt die Schweine wieder zurück in Menschen. Odysseus, der Zirze nicht abgeneigt ist, entscheidet sich bei ihr zu bleiben, in der Hoffnung, dass sie ihn und seine Gefährten nach einem Jahr nach Hause schicken wird.

POLYPHEM

Polyphem (altgriechisch: Πολύφημος) ist ein einäugiger Zyklop in der griechischen Mythologie. Er ist der Sohn des Meeresgottes Poseidon und der Meeresnymphe Thoosa. Polyphem ist ein Hüter der Tiere und wohnt zurückgezogen in einer Höhle. Als Odysseus ihm mit zwölf seiner Gefährten begegnet, frisst der Zyklop zwei von ihnen auf und hält die anderen gefangen. Odysseus plant die Flucht und ihm gelingt es, dem Zyklopen einen Holzstab in sein einziges Auge zu rammen, wodurch dieser kurzzeitig erblindet und Odysseus und seine Gefährten davonlaufen können.

KALYPSO

Kalypso (altgriechisch: Καλυψώ) ist eine Meeresnymphe, die Odysseus bei sich gefangen hält. Sie lebt auf der größtenteils unbewohnten Insel Ogygia und bietet ihm neben ihrer Liebe zu Odysseus Unsterblichkeit, sollte er bei ihr bleiben und nicht nach Ithaka zu seinem Sohn, seiner Frau und seinem Hund zurückkehren.

SIRENEN

Die Sirenen (altgriechisch: Σειρήν) leben ebenfalls auf einer Insel und locken durch ihre schönen Stimmen Seefahrer an, die Gefahr laufen zu sterben, wenn sie sich dem verführerischen Gesang der Sirenen hingeben und ihnen folgen. Ihre Fähigkeit alles auf Erden Geschehene zu wissen und offenbaren zu können, macht sie besonders reizvoll. Als Odysseus und seine Gefährten die Insel der Sirenen streifen, möchte dieser den Gesang der Sirenen aus Neugier hören und lässt sich an den Schiffsmast binden, bevor er sich näher an die Insel heranfahren lässt. Seine Gefährten verschließen sich die Ohren mit Wachs, sodass sie nichts hören können und ziehen den Strick um Odysseus fester, damit dieser den Stimmen der Sirenen nicht machtlos folgt.



NACH DER AUFFÜHRUNG



In diesem Teil der Materialmappe finden Sie Textauszüge aus dem Theaterstück. Diese können Sie gemeinsam mit den Schüler*innen lesen, um sich an bestimmte Momente zu erinnern. Im Anschluss an die Textauszüge befinden sich Informationen zu Spiel, Bühnenbild und Kostüm, die Sie als Lehrkraft zur Vorbereitung auf die Nachbesprechung lesen können. Bei der Nachbesprechung selbst geht es um die subjektive Wahrnehmung der unterschiedlichen Kinder und wie diese die Vorstellung erfahren haben. Die Fragen können gemeinsam in der Klasse, oder aber in Kleingruppen besprochen werden. Nach Abschluss der Nachbesprechung, werden ein paar Übungen vorgeschlagen, um sich kreativ mit dem Inhalt der seltsamen und unglaublichen Geschichte des Telemachos'auseinander zu setzen.

2.1 TEXTAUSZÜGE AUS DEM STÜCK

2.1.1 TEXTAUSZUG TELEMACHOS

»Wir leben zusammen, weil wir einen König haben. Allerdings ist er nicht hier. Aber wir wissen, wie er heißt: Odysseus. Odysseus, mein V... Er ist mit vielen weg; und wenige sind - siegreich - zurückgekommen. Aber mein... aber Odysseus ist nicht zurück. Meine Mama Penelope sagt, er sei auch nicht gestorben. Auf jeden Fall ist er schon lange fort. Vielleicht ist er einfach ein Einzelgänger? Oder er ist doch tot, auf der Rückkehr zu mir verunglückt. Auf jeden Fall ist er nicht hier. Alle sagen:»Solange er lebt ist Odysseus dein Va..., unser König.« Er lebte im großen Palast. Er muss ein bisschen großenwahnsinnig gewesen sein. Alle sollten ihn sehen, auf jedem großen Gebäude steht sein Name. Schaut aus dem Fenster! Ein Palast mit vier-hundert-sechs-und-siebzig Zimmern! Das größte Gebäude und das einzige, das man von jedem Punkt auf Ithaka aus sehen kann. Wenn Odysseus der König und meine Mutter die Königin und ich also ihr Kind bin: Hat er sich dann noch einmal umgedreht? Bevor er auf sein Schiff gestiegen ist? Mit seinen Kriegern und seinen Waffen und seinem Streitwagen und seinen Flaggen? Auf zur Jagd! Auf zum Krieg! Wer tötet bekommt einen Namen, erhält einen Namen. Wer ein Held ist, wird erinnert. Ich erinnere mich nicht. Aber trage anscheinend seinen Namen...?!?! Ihr kennt ihn alle. Jeder von Euch liest ihn auf dem Weg zur Schule auf dem Palast. Seinen Namen. Alle anderen sehen ihn auch.«

2.1.2 TEXTAUSZUG ARGOS

(Argos murmelt:)

»Den ganzen Tag beobachte ich die Stufen des Palastes. Das Palasttor. Ich beobachte die Menschen, die vorbeigehen. Siehst du, Telemachos, du bist nicht der einzige, den dein Vater im Stich gelassen hat. Auch mich hat er hinter sich gelassen, als er vor so vielen Jahren in See stach. Dennoch: Ich war sein bester Wachhund, sein treuester Hund - ich habe sogar dein Bett bewacht, Telemachos, als du noch ein Kleinkind warst. Ich war selbst einmal ein junger Hund. Aber Du, Telemachos, durftest im Palast bleiben, nachdem der Meister gegangen war. Ich wurde dazu verurteilt auf den zehn Stufen, die zur Palasttüre führen, hin und her zu wandern. Wie ein normaler Wachhund. Dabei ist meine Aufgabe undankbar und unbefriedigend. Ich werde aus den Familienquartieren verbannt und mit der Bewachung einer Tür beauftragt, die ständig von Fremden benutzt wird.«

2.1.3 TEXTAUSZUG EURYMACHOS

»Telemachos, ich glaube ich könnte ein guter König sein. Und den Thron für Dich warmhalten?! Bis Du alt genug bist, können wir zusammen auf die Jagd gehen; ich kann Dir beibringen, wie man mit Pfeil und Bogen schießt! Und wie man die Diskusscheibe wie ein Mann wirft! Vielleicht kannst du dann einmal zu den Spielen auf dem Berg Olymp! Und Sprechen! Ich kann Dich lehren, wie ein echter Prinz in der Öffentlichkeit auftritt. Und wir können schwimmen gehen, oder Garnelen in kleinen Käfigen fangen. Telemachos, du kannst nicht weiter ohne Vater aufwachsen. Das geht nicht. Ich weiß, hier gibt es viele Männer, die deine Mutter heiraten wollen. Aber, unter allen Bewerbern bin ich dein Liebling - nicht?«



2.2 INFORMATIONEN ZUR INSZENIERUNG

2.2.1 SPIEL

Bei dem Theaterstück handelt es sich um ein Solostück. Die Schauspieler:in steht dementsprechend alleine auf der Bühne und hat keine(n) Gegenspieler:in. Sie erzählt die Geschichte aus der Perspektive des Telemachos, des Sohnes von Odysseus. Zentrale Spielelemente der Inszenierung sind Bewegung, Expression, Stimme und Körperlichkeit der Schauspieler:in. Immer wieder schlüpft sie in verschiedene Rollen, ändert dabei Haltung, Gestik und Stimme, um so die Unterschiedlichkeit der Figuren zu verdeutlichen und ihnen Leben einzuhauchen. So kläfft sie einmal als Argos, dem Hund des Palastes, vor sich her und beschwert sich über Odysseus, der nicht nur Telemachos, seinen eigenen Sohn, sondern auch ihn verlassen hat und schlüpft dann wieder in eine der zahlreichen anderen Figuren.

2.2.2 BÜHNENBILD

Bei der Inszenierung handelt es sich um ein Klassenzimmerstück, das hauptsächlich in Schulen gespielt wird. Die Bühne ist minimalistisch ausgestattet. Auf dem Boden ist ein Quadrat abgeklebt, ein Raum, in dem sich die Schauspieler:in viel bewegt, dessen klar definierte Grenzen sie während der Vorstellung jedoch nicht überschreitet. Er symbolisiert die Insel Ithaka, auf der sich Telemachos alleine mit der Rolle seines physisch abwesenden Vaters auseinandersetzt. Der leere und eingegrenzte Raum rückt Körper und Stimme der Schauspieler:in verstärkt in den Fokus und unterstreicht die lebendige Fantasie des Telemachos, dem auch sonst wenig Requisiten zur Verfügung stehen. In diesem Raum versucht Telemachos Antworten zu finden auf Fragen bezüglich seiner Herkunft, seiner Person und seiner Lebensaufgabe, die gewissermaßen vorherbestimmt zu sein scheint. Der abgeklebte Raum symbolisiert somit die Grenzen des Möglichen und verdeutlicht, dass Telemachos in seinen Entscheidungen nicht unbegrenzt frei handeln kann. Er ist an seine Herkunft gebunden und versucht einen Weg zu finden, um mit dem umzugehen, was ihm vorgegeben ist.

2.2.3 KOSTÜM

Die Schauspielerin trägt einen grauen Overall mit mehreren Taschen, in denen sich Tücher in verschiedenen Farben befinden. Das Kostüm symbolisiert die Götter-Zeitung, in der sich Telemachos gezwungenermaßen wiederfindet und durch die er die Gründe für die physische Abwesenheit seines Vaters erfährt und erlebt. Durch sie schlüpft er immer wieder in verschiedene Figuren, die seinem Vater Odysseus während seiner Rückreise nach Ithaka begegnet sind. Immer wenn Telemachos kurzzeitig in eine der Figuren schlüpft, öffnet er eine der vielen Taschen seines Kostüms und blickt somit aus verschiedenen Perspektiven in die Vergangenheit.



2.3 NACHBESPRECHUNG DES THEATERSTÜCKS

2.3.1 FRAGEN ZUM INHALT DER INSZENIERUNG

- Wovon handelt die Geschichte?
- Hast du Fragen zur Geschichte oder etwas nicht verstanden?
- Was ist in der Inszenierung alles passiert? Welche
- Bilder fallen Dir spontan ein?
- Gibt es eine Szene, die Dir besonders in Erinnerung geblieben ist?
Was ist da genau passiert?
- Gibt es eine Szene, die Dir nicht gefallen hat, welche war es und warum
hat sie Dir nicht gefallen?
- Welcher Moment war für Dich am spannendsten?
- Wie endet das Theaterstück?
- Ist auch ein anderes Ende denkbar und wenn ja, welches?
- Wie könnte die Geschichte nach dem Ende weitergehen?

2.3.2 FRAGEN ZU DEN FIGUREN

- Hat die Schauspielerin nur eine Figur gespielt oder waren es mehrere?
- Kannst Du dich an die Namen der Figuren erinnern, die in dem Stück vorkamen?
Schafft ihr es als Klasse alle Figuren nochmals zu nennen?
- Wie alt könnte die Hauptfigur im Stück gewesen sein?
- Suche dir eine Figur aus dem Stück heraus und beschreibe diese genauer!
Was hat sie gesagt? Wie hat sie geredet? Wie hat sie sich bewegt? In welchem
Verhältnis stand sie zu den anderen Figuren?
- Hätte eine bestimmte Figur sich anders verhalten sollen oder können und an
welcher Stelle im Stück?
- Welche Figur hat dir am besten gefallen, welche am wenigsten?
- Wie sind die Verhältnisse der Figuren zueinander, woran konnte man deren
Beziehungen erkennen?
- Wie hat die Schauspielerin die unterschiedlichen Figuren gespielt?
- Welche Figur würdest du am liebsten spielen?

2.3.3 FRAGEN ZUM BÜHNENBILD

- Beschreibe, wie die Bühne auf der die Schauspielerin gespielt hat, aussah!
- An welchen Orten spielt die Geschichte?
- Wie hat das Bühnenbild die Geschichte unterstützt?

2.3.4 FRAGEN ZUM KOSTÜM

- Welches Kostüme trug die Schauspielerin?
- Hat die Schauspielerin ihr Kostüm gewechselt?
- Hat die Schauspielerin verschiedene Figuren im gleichen Kostüm gespielt?
- Welche Farben und Formen hatte das Kostüm?

2.3.5 FRAGEN ZUR EIGENEN MEINUNG

- Was hat Dich am Spiel der Schauspielerin besonders beeindruckt?
- Was fandest Du schön, abstoßend, traurig, lustig?
- Was hat Dir am besten gefallen?
- Was hat Dir nicht gefallen?



2.4 KREATIVE ÜBUNGEN

2.4.1 EINEN BRIEF SCHREIBEN

Die Aufgabe besteht darin, in Kleingruppen auf einen Brief zu antworten, den die Schüler:innen von einer der folgenden vier Figuren erhalten: Telemachos, Argos, Zirze oder Penelope. Beim Schreiben des Briefes geht es einerseits darum, einen Einblick in die innere Gedankenwelt der jeweiligen Figur zu bekommen, andererseits sollen die Kinder selbst kreativ werden und können den Figuren in ihrem jeweiligen Anliegen eventuell sogar weiterhelfen. Die Briefe finden Sie unter den Beilagen.

2.4.2 BÜHNENGLEICHGEWICHT

Die Schüler*innen gehen in gleichem Schrittempo durch den Raum und versuchen sich gleichmäßig auf der Bühnenfläche zu verteilen. Sie können sich vorstellen, dass sie auf einer Eisplatte laufen, die untergeht, wenn sie sich ungleichmäßig auf ihr verteilen. Eine Person bleibt außerhalb des definierten Spielraums, am Bühnenrand, stehen. Sobald diese Person in die Hände klatscht, bleiben alle laufenden Schüler:innen stillstehen. Wenn das Gleichgewicht auf der Bühne gut verteilt ist, müsste es keine großen Lücken zwischen den einzelnen Schüler:innen geben. Nachdem alle still stehen geblieben sind, kann die Spielleiter:in sich entscheiden, wie die anderen beim nächsten Händeklatschen weiterlaufen sollen:

- schneller / langsamer
 - auf dem Boden kriechend
 - rückwärts
 - hüpfend
 - einem Körperteil folgend (z.B.: Nase, kleiner Finger, Knie, Hinterkopf usw.)
 - eine Persönlichkeit aus dem Stück nachahmend (z.B.: Telemachos, Zirze, Argos usw.)
-

2.4.3 THRONFOLGER:IN

Für diese Übung wird ein Stuhl benötigt, alle anderen Tische und Stühle müssen zur Seite geschoben werden. Ein Kind setzt sich auf den Stuhl und ist Thronfolger:in. Die anderen Kinder bekommen die Aufgabe, den/die Thronfolger:in zu bespaßen. Hat der/die Thronfolger:in genug gesehen, kann er/sie dem jeweiligen Kind applaudieren. Das Kind muss dann die Spielfläche verlassen, kann sich aber etwas Neues ausdenken und dann erneut auftreten. Nach drei Minuten wechselt der/die Thronfolger:in.

2.4.4 MEIN HUND ARGOS

In der Aufführung schlüpft die Schauspieler:in in die Rolle des Hundes Argos, der schlecht gelaunt vor den Stufen des Palastes hockt und auf die Wiederkehr Odysseus wartet. Odysseus konnte mit Argos sprechen und auch Telemachos gelingt es zumindest einmal, die Stimme des Hundes zu hören. Die Aufgabe besteht nun darin den Hund nachzuspielen. Die Kinder sollen sich an die Körperhaltung,

Stimme, Mimik und Bewegungen des durch die Schauspieler:in gespielten Argos zurückerinnern, um anschließend kläffend den Textauszug 2 vorzulesen. Alternativ dazu ist es auch möglich, einen eigenen Text aus der Perspektive des Hundes zu verfassen und diesen für die Übung zu nutzen.

2.4.5 EIN ROLLENINTERVIEW FÜHREN

Die Schüler:innen werden in Gruppen zu zweit eingeteilt und sollen sich gegenseitig interviewen. Ein Kind ist Interviewer. Das andere Kind spielt Telemachos, der auf der Insel Ithaka auf die Wiederkehr seines Vaters wartet. Der Interviewer soll vorab mindestens 5 Fragen aufschreiben, die er/sie Telemachos stellen möchte. Das Kind, das Telemachos spielt, improvisiert und beantwortet die Fragen. Es kann selbst entscheiden was es antwortet, richtig oder falsch gibt es nicht. Danach werden die Rollen umgedreht.



WEITERE INFORMATIONEN

3.1 BIOGRAFIEN

ÜBER FELIX ENSSLIN

Felix Ensslin ist Kurator, Theaterautor, Dramaturg, Regisseur, Hochschullehrer und Philosoph. Seit 2016 arbeitet er mit dem AGORA Theater: »Animal Farm - Theater im Menschenpark« (2017), »Cuts, Pieces and Sounds - Geschichten einer Stimme« (2019) und »Die drei Leben der Antigone« von Slavoj Žižek (2020). Als Theaterregisseur und Dramaturg hat er zuvor vor allem am Nationaltheater Weimar gearbeitet und dort u.a. »Die Räuber« und »Don Carlos« auf die Bühne gebracht. Felix Ensslin hat zahlreiche Performances und Installationen gezeigt. Felix Ensslin hat in den letzten 20 Jahren zahlreiche Aufsätze im Feld der Ästhetik und der Psychoanalyse veröffentlicht. Er ist seit 2009 Professor für Ästhetik und Kunstvermittlung an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart und leitet dort gemeinsam mit Cristina Gomez Barrio und Wolfgang Mayer den M.F.A. »Körper, Theorie und Poetik des Performativen«.

ÜBER NINON PEREZ

Ninon Perez schloss 2017 erfolgreich ihre Ausbildung an der belgischen Schauspielschule INSAS ab. Während einer gemeinsamen Probenwoche zu »Échapperons-nous?« des Brüsseler Ensembles Galafronie begegnete sie Kurt Pothen, dem Künstlerischen Leiter des AGORA Theaters. Ihre ersten Bühnenerfahrungen als Mitglied des AGORA Theaters sammelte sie Ende 2017 als Spielerin in »Die Geschichte eines langen Tages«. Darauf folgten zahlreiche weitere Bühneneinsätze, u.a. ab 2019 in »Hannah Arendt auf der Bühne«, »Die drei Leben der Antigone« ab 2020 und ab Januar 2021 als Spielerin der Soloproduktion »Die seltsame und unglaubliche Geschichte des Telemachos« unter der Regie von Felix Ensslin. Parallel zu ihrem Engagement innerhalb des AGORA Theaters arbeitet sie regelmäßig auch mit Ingrid Von Wantoch Regowski zusammen (»Faux départ«, XS, Fringe; »Ist dies das Ende«, La Monnaie). Im Frühjahr 2021 erarbeitete sie schließlich mit Kolleg:innen die Produktion »Belgien Bestes Land«, von Edgar Szoc in der Regie von Julie Annen am Théâtre de Poche.

GALIA DE BACKER

Galia De Backer arbeitet seit 2015 mit dem AGORA Theater zusammen. Neben »Cuts, Pieces and Sounds - Geschichten einer Stimme«, spielt sie in Felix Ensslins Inszenierungen »Animal Farm - Theater im Menschenpark« und »Die drei Leben der Antigone« und Ania Michaelis' Inszenierung »Hannah Arendt auf der Bühne«. Im Alter von 10 Jahren macht sie ihre ersten Bühnenschritte im Theater Les Tanneurs in Brüssel. Theater und Musik werden einen integralen Bestandteil ihrer Kindheit und Jugend darstellen. Anschließend beginnt und beendet sie ihr Studium der Geschichte und kehrt dann zu Musik und Theater zurück. Zwischen 2013 und 2017 tritt Galia mit verschiedenen Jazzformationen und Gruppen der Chanson Française in Belgien auf. 2015 beginnt sie eine intensive Zusammenarbeit mit dem AGORA Theater, wo sich ihr die Möglichkeit bietet, an den Künsten, die sie so faszinieren - Theater und Musik - weiter zu arbeiten und diese zu hinterfragen.

3.2 ENSEMBLE

REGIE:

Felix Ensslin

GRAFIKDESIGN:

Nicolas Zupfer

SPIEL:

Ninon Perez

PRODUKTIONSLEITUNG:

Roger Hilgers

AUSSTATTUNG:

Céline Leuchter

DRAMATURGIE:

Galia De Backer

KOSTÜM:

Petra Kather

TEXT:

Felix Ensslin, Galia De Backer, Ninon Perez

THEATERPÄDAGOGISCHE BEGLEITUNG:

Dario Köster

KÜNSTLERISCHE LEITUNG AGORA:

Kurt Pothen

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG DURCH:



3.3 ÜBER AGORA - DAS THEATER DER DEUTSCHSPRACHIGEN GEMEINSCHAFT BELGIENS

Das AGORA Theater wurde 1980 in der kleinen Stadt St.Vith in der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens von Marcel Cremer als Amateurtheater auf einem Fußballplatz gegründet. Heute spielt das professionelle Ensemble seine vielfach ausgezeichneten Inszenierungen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene in Theatern und auf Festivals in ganz Europa.

Das mehrsprachig arbeitende Theater ist eine Institution der Grenz-Erfahrung. Es verhandelt permanent die Verbindungen und Differenzen zwischen Identität und Pluralität; zwischen Land und Stadt, und auch zwischen Kinder- und Jugendtheater einerseits und »Abendprogramm« andererseits.

AGORA macht grenz- und sprachenübergreifendes (Volks-)Theater und sucht auf der Bühne als öffentlichem Platz nach den Möglichkeiten des Handelns in unserer Zeit - stellt sich und den Zuschauer:innen also die Frage: »Was tun?«

<http://www.agora-theater.net/>

ANSPRECHPARTNER:

Dario Köster
Theaterpädagoge des AGORA Theater
dario.koester@agora-theater.net
+49 (0)176 737 43 20

BEILAGEN

4.1 BRIEF 1 - TELEMACHOS UND SEIN VATER

Liebe Kinder,

Kennt ihr das auch? Manchmal bin ich in einem Raum, z.B. in der Schule oder sogar zu Hause, und obwohl viele andere Menschen da sind, habe ich das Gefühl, gar nicht gesehen oder gehört zu werden. Mein Vater ist schon lange von zu Hause weg.

Eigentlich schon seit ich noch ein Baby war. Er ist auf eine lange Geschäftsreise gegangen. Sein Geschäft ist das Herrschen, denn er ist König unserer kleinen Insel Ithaka. Die liegt im Mittelmeer und gehört zu Griechenland. Die Griechen hatten einen Streit mit Troja, einer Stadt, die auch am Mittelmeer liegt. Und mein Vater ist mit vielen anderen dorthin, um sich mit den Trojanern zu streiten. Aber das hat viel länger gedauert, als alle gedacht haben. Und auf der Rückfahrt mit seinem Schiff hat mein Vater sich dann verirrt.

Darum waren immer viele andere Männer in unserem Haus - dem Palast von Ithaka. Die sagten, mein Vater sei tot und meine Mutter solle nochmal heiraten, damit es wieder einen König gäbe. Meine Mutter wollte aber nicht. Sie sagte, mein Vater würde irgendwann doch nach Hause kommen.

Das wollte ich auch glauben. Trotzdem war ich oft einsam. Obwohl, wie gesagt, das ganze Haus immer voller Leute war. Den Göttern sei Dank, dass ich wenigstens zur Schule gehen und dort andere Kinder treffen konnte. Mit manchen schloss ich Freundschaft. Nachmittags musste ich immer mit einem Privatlehrer üben. Der sollte mir beibringen, wie man ein richtiger Prinz wird. Mit Fechten und Reiten und Reden halten.

Das war schon in Ordnung so, aber immer wieder habe ich mich gefragt, wo mein Vater bleibt. Wie er wohl wirklich ist, und ob ich ihn wiedersehen würde.

Eines Tages dann ist mir etwas total Unglaubliches passiert.

Ich fand eine Götter-Zeitung! Eine Zeitung, die von Hermes, dem Götter-Postboten verteilt wird, und nur von Göttern gelesen wird. Normalerweise. Doch an diesem einen Tag wurde Hermes aufgehalten und er verlor eine seiner Zeitungen. Ich habe sie gefunden.

Wenn ihr mich mal besuchen kommt, erzähle ich Euch, wie es mir an diesem Tag ergangen ist. Nur so viel im Voraus. Ich habe erfahren wo mein Vater ist, und warum er sich auf seiner Rückfahrt von Troja so lange verspätet. Jetzt weiß ich wenigstens das. Auch wenn er trotzdem noch nicht wieder nach Ithaka gekommen ist. Meint ihr ich sollte losfahren, um ihn zu suchen? Wie plant man denn so eine Reise und was soll ich alles mitnehmen? Ist es nicht gefährlich auf dem Meer? Wie würdet ihr das machen? Es wäre super, wenn ihr mir weiterhelfen könntet.

Euer
Telemachos

4.2 BRIEF 2 - ARGOS UND SEIN HERRCHEN

Liebe Kinder,

Seit über 10 Jahren bewache ich den Palast meines Herren, ohne ihn auch nur einmal betreten zu haben in dieser Zeit. Früher, als ich noch jung und verspielt war, durfte ich mit Odysseus meinem Herrchen in den Palast und zu seinen Füßen liegen. Er ließ mich sogar von seinem Teller essen.

Aber seitdem er mit seinen Männern vor vielen Jahren auf das Schiff gestiegen ist und mich nicht mitgenommen hat, bewache ich den Eingang zum Palast. Oder zumindest nennen sie es so. Bewachen... bewachen... darunter verstehe ich nun wahrlich etwas anderes, als jeden Hampelmann herein zu lassen. Nicht einem dieser unzähligen Männer, die täglich hier ein und aus gehen, durfte ich mich in den Weg stellen und ihn anknurren, geschweige denn attackieren. Was soll das denn? Aber egal.

Ich schreibe euch diesen Brief, weil ich eine Frage habe.

Mein Herr hat einen Sohn, Telemachos, der noch ein Baby war, als sein Vater in den Krieg gegen Troja gezogen ist. Jetzt wird er langsam zu einem jungen Mann und ich frage mich, ob er mein neuer Herr sein soll?! Ich weiß, dass mein alter Herr noch lebt, aber ich weiß nicht, ob er zurückkommen wird. Bisher dachte ich immer, ich kann nur ein Herrchen in meinem Leben haben... aber jetzt bin ich mir nicht mehr so sicher. Was denkt ihr?

Vielen Dank für eure Antwort auf meine Frage und gehabt euch wohl!

Argos, Hund des Odysseus

4.3 BRIEF 3 - ZIRZE IST VERLIEBT

Liebe Kinder,

mein Name ist Zirze. Ich bin die Tochter eines Sonnengottes und eine Magierin. Ich lebe auf einer kreisrunden Insel namens Aiaia, eine Tagesfahrt von den Toren der Unterwelt entfernt. Man sagt ich sei sehr hübsch, zumindest habe ich das schon sehr oft gehört, es entspricht wahrscheinlich der Wahrheit. Ich schreibe euch einen Brief, da ich eure Hilfe benötige. Es ist mir etwas peinlich, aber ich habe mich verliebt.

Vor ein paar Monaten ist ein Schiff am Hafen meiner Insel eingefahren und ein Dutzend bärtiger Männer haben sich auf den Weg gemacht, um Aiaia zu erkunden. Es gibt hier viele Tiere, Menschen die ich in Tiere verwandelt habe um es genau zu sagen. Wisst ihr, Tiere sind nicht so gefährlich wie Menschen und außerdem bleiben sie nicht nur wegen meiner Schönheit bei mir. Auf jeden Fall haben sich diese bärtigen Männer hier ziemlich ausführlich umgesehen und ich habe sie aus der Ferne beobachtet. Natürlich hätte ich sie von ein paar meiner Wölfen, oder Löwen fressen lassen können, aber das wäre mir zu einfach gewesen. Außerdem habe ich Anstand.

Beim näheren Betrachten der bärtigen Männer, bemerkte ich, dass sie sich wie Schweine bewegten. Sie schienen erschöpft, rangen nur so nach Atem und glichen dabei einem Haufen grunzender Schweine. Ich wartete weiter. Da sie anscheinend gewillt waren die ganze Insel zu erforschen, würden sie früher oder später auch auf mein Lager treffen. Ein paar Stunden später standen sie mit verdutzten Augen vor mir und ihnen stockte der Atem. Als Tochter eines Sonnengottes strahlte ich sie förmlich an, sah die verzauberte Sehnsucht in ihren Augen und verwandelte sie allesamt in Schweine.

Da raschelte es im Gebüsch und ich vermutete erst, dass einer meiner Wölfe durchs Gestrüpp huschte. Doch dann sah ich in der Ferne, wie ein Mann davon rannte, da er sich schlauerweise hinter einem Baum versteckt hielt, während ich seine ganzen Kameraden in Schweine verwandelt hatte. Solch unerwartete menschliche Intelligenz muss belohnt werden, dachte ich mir, und ich rannte ihm nicht hinterher. Was kümmerte mich auch ein einzelner Mensch, wenn ich von so vielen wundervollen Tieren umgeben war.

Und so verbrachte ich die nächsten Stunden fröhlich singend vor meinem Lager und ließ mich durch das Grunzen der Schweine begleiten.

Da stürmte auf einmal ein Mann mit einem Dolch auf mich zu. Ich erschrak, zog meinen Zauberstab, doch... kein Wolf, kein Löwe, kein Schwein, kein Tier glich diesem menschlichen Wesen. Ich probierte auch ihn in ein Schwein zu verwandeln, aber ich schaffte es nicht, stattdessen verliebte ich mich schlagartig. Sein Kamerad, der zuvor flüchten konnte, zeigte ihm den Weg zu meinem Lager. Ich bat den schönen Mann, der mich nun mit einem Messer bedrohte, um Vergebung und handelte mit ihm einen Deal aus. Ich versprach ihm, seine Kameraden zurück in Menschen zu verwandeln und seine Mannschaft zu verschonen, wenn er sich für ein Jahr auf meiner Insel niederlasse und bei mir bleibe.

Nun bin ich mir allerdings nicht sicher, ob er auch in mich verliebt ist. So gerne würde ich es ihn fragen, aber ich weiß nicht wie. Ich möchte ihm einen Brief schreiben, aber mir fehlen die Worte. Immer wenn ich meine Feder ansetze, komme ich nicht über das erste Wort hinaus. Wie schreibt man einen Liebesbrief? Könnt ihr mir dabei helfen? Vielleicht könnt ihr ihn ja für mich schreiben? Dafür wäre ich euch sehr dankbar.

Liebe Grüße
Zirze

4.4 Brief 4 - Penelope und das Meer

Liebe Kinder,

Mein Name ist Penelope und ich bin die Königin einer Insel namens Ithaka. Es ist Teil meiner Pflichten als Königin, euch einen Brief zu schreiben. Eure Stadt und Ithaka sind seit Kurzem Partnerstädte.

Mein Sohn Telemachos ist mehr oder weniger im gleichen Alter wie ihr. Er könnte auch in eurer Klasse sein. Mein Sohn und ich leben also auf Ithaka, einer kleinen griechischen Insel. Wart ihr schon einmal auf einer Insel? Habt ihr

jemals auf einer Insel gewohnt? Ich bin nicht auf dieser Insel geboren, ich komme aus einer großen Stadt. Seitdem ich jetzt auf Ithaka lebe, habe ich mich daran gewöhnt. Ich schaue oft auf das Meer und den weiten Horizont. Ich liebe die Farben, die dort zu sehen sind.

An welche Farben denkt ihr bei einem Sonnenuntergang über dem Meer? Manchmal denke ich auch an all die Tiere, die im Meer leben. Was wisst ihr über die Meeresbewohner? Jeden Tag sitze ich an meinem Schlafzimmerfenster und blicke auf den Horizont.

Es wird der Tag kommen, da bin ich mir sicher, an dem ich die Segel des Schiffes meines Mannes, Odysseus, in der Ferne auftauchen sehen werde. In der Zwischenzeit warte ich auf ihn, als Königin. Telemachos ist noch zu jung, um den Thron zu übernehmen. Er ist nicht dafür geeignet ein König zu sein, er kämpft nicht gerne ... Und ihr, kämpft ihr gerne? Mit Händen oder mit Worten? Wisst ihr wie man sich verteidigt, wisst ihr wie man angreift? Das sind die Fähigkeiten, die man braucht, um König von Ithaka zu werden. Habt ihr einen König? Wie ist das Leben überhaupt bei euch? Macht es Spaß?

Ich werde gleich nach unten gehen und schauen, ob Telemachos bei der Vorbereitung seines Vortrages vorankommt. Ich überlasse es den Dienern des Palastes, in dem wir leben, sich um seine Schularbeiten zu kümmern - Ich beobachte lieber das Meer. Wir haben auch einen Hund, mit dem Telemachos spielen kann - Argos, den alten Hund von Odysseus, seinem Vater. Mögt ihr Hunde? Ich mag Argos nicht besonders, aber solange er draußen bleibt, stört er mich nicht.

Kinder, ich wünsche euch einen schönen Tag
Penelope