



Materialien zur Vor- und Nachbereitung

Der Sandmann

Stück nach der Erzählung von E.T.A. Hoffmann in
der Bearbeitung von Andreas Gruhn

Herausgegeben von:

Theater Dortmund / Kinder- und Jugendtheater
Lisa Maria Heigl, Lioba Sombetzki,
Theaterpädagogik und Dramaturgie,
Mitarbeit: Benjamin Wurm, Praktikant der Theaterpädagogik

Spielzeit 2018 / 2019
Theater Dortmund / Kinder- und Jugendtheater
Sckellstr. 5-7, 44141 Dortmund
Leitung: Andreas Gruhn

Inhaltsverzeichnis

Begrüßung	3
Verhalten im Theater	3
Dramaturgischer Teil	5
Inhalt	5
E.T.A. Hoffmann Kurzbiografie	5
E.T.A. Hoffmann als Theaterzuschauer	6
Schwarze Romantik	6
Erzählperspektive	7
Das Unheimliche von Sigmund Freud (1919)	7
Der Sandmann: Das Augenmotiv als Trompe l'œil	8
Der Sandmann: Feuermotiv	9
Schizophrenie: Wenn der Bezug zur Realität verloren geht	10
Menschliches, Allzumenschliches – Roboter im Alltag	11
Probeneinblicke und Foto	12
Theaterpädagogische Vorbereitung	13
Begriffserklärungen	13
Das Prinzip des Wetterglases	14
Die Maschine	15
Die Therapeuten-Drehtür	15
Puppenspiel	16
Augen, die Spiegel zur Seele – Einfaches Spiegeln	17
Augen, die Spiegel zur Seele – Mimik spiegeln im Halbkreis	17
Statuskette – Kleines Sandkorn, großes Sandkorn	17
Statusraten – Zwischen Knecht und Meister	18
Nathanael der Stolze: Duell	20
Theaterpädagogische Nachbereitung	21
Nathanael der Denker: Assoziationskreis	21
Gesprächsanlässe / Fragen	21
„My funny Valentine“ zum selber musizieren	21
Die Leiden eines Poeten	25
Literaturhinweis/Quellennachweis	26

Begrüßung

Mit den vorliegenden Materialien möchten wir Sie und Ihre Schüler mit Hintergrundinformationen zu unserer Inszenierung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann, bearbeitet von Andreas Gruhn, versorgen. Da es zu diesem Kunstmärchen aus der Schwarzen Romantik umfassende Sekundärliteratur für den Unterricht gibt, liegt unser Schwerpunkt auf den Besonderheiten der Inszenierung von Andreas Gruhn. Für viele Oberstufenschüler ist „Der Sandmann“ ein Schauerroman, welchen sie in der Schule lesen und verstehen sollen. Vieles ist ihnen fremd. Auch beim Theaterbesuch sind sie mit vielen neuen Eindrücken konfrontiert. Sehgewohnheiten, die von Film und Fernsehen geprägt sind, gilt es zu erweitern. Theaterzeichen und Symbole gilt es zu deuten. Dabei lässt das Theater viele Deutungen zu.

Im praktischen Teil, der Materialien, geben wir Anregungen für szenische Annäherungen an den Stoff, laden dazu ein, den Text einmal selbst zu sprechen und mit Emotionen zu versehen. Dadurch vertieft sich das Erleben des Bühnengeschehens.

Bitte besprechen Sie mit Ihren Schülern, vor dem Theaterbesuch, auch die unten angeführten Regeln zum Verhalten im Theater.

Viel Freude am Ausprobieren und einen anregenden Theaterbesuch wünschen die Theaterpädagog*in Lisa Maria Heigl, Benjamin Wurm (Praktikant), Dramaturgin Lioba Sombetzki und das Sandmann-Ensemble.

In diesem Dokument wird stellenweise die männliche Form benutzt, gemeint sind aber immer alle Geschlechtsausprägungen.

Verhalten im Theater

Ankunft

Das Kinder- und Jugendtheater ist zwar eine Sparte des großen Theater Dortmund, hat aber eine externe Spielstätte in der Sckellstr. 5-7, Dortmund Hörde. Es empfiehlt sich, 15-20 Minuten vor Beginn der Vorstellung im Theater zu sein, damit genug Zeit ist, Jacken und Taschen an die Garderobenständer im Untergeschoß zu hängen. Im Untergeschoß befinden sich auch die Toiletten.

Einlass

Es gibt keine nummerierten Sitzplätze, sondern Sitzreihen, die lückenlos besetzt werden. Die Schauspieler und alle, die an der Produktion beteiligt sind, tun alles dafür, dass Ihr Ausflug ins Theater zu einem gelungenen Erlebnis wird. Doch auch die Zuschauer müssen etwas zum Gelingen beitragen. Gerade Jugendliche, die selten oder nie ins Theater kommen, wissen oft nicht, was im Theater erlaubt ist und was nicht. Dabei ist es eigentlich ganz einfach, sich im Theater so zu verhalten, dass alle auf ihre Kosten kommen.

Wir möchten Sie deshalb darum bitten, mit den Schülern über die Besonderheiten eines Besuchs im Theater zu sprechen und Ihnen die Verhaltensregeln zu vermitteln:

Während der Vorstellung: Respekt

Anders als im Kino, wo das Erleben einseitig in den Zuschauersitzen stattfindet, lebt eine Theatervorstellung von der Kommunikation zwischen Schauspielern und Publikum. Die Schauspieler nehmen ihr Publikum sehr genau wahr und müssen bei jeder Vorstellung auf Lacher, Zwischenapplaus und anderer Reaktionen spontan reagieren. Gespräche mit dem Nachbarn, das Spiel mit dem Handy oder gar ein

Telefonklingeln, eine raschelnde Bonbontüte oder Kaugummi-Kauen können eine Vorstellung erheblich stören. Deshalb braucht es Respekt auf Seiten des Publikums. Wer die Arbeit der Schauspieler respektiert, redet, trinkt, isst und telefoniert vor oder nach der Vorstellung und verlässt den Zuschauerraum während der Vorstellung nur im Notfall. Handys, I-Phones, MP3-Player und sonstige elektronische Geräte müssen ganz ausgeschaltet werden.

Und am Ende: Applaus!

Am Ende der Vorstellung verbeugen sich die Schauspieler. Das Publikum applaudiert. Mit dem Applaus zeigt man, dass man den Einsatz der Schauspieler wertschätzt. Man sagt: Der Applaus ist das Brot des Künstlers. D.h. auch wenn einem die

Aufführung in Teilen nicht gefallen hat, spendet man Applaus. Natürlich kann man mehr oder weniger begeistert in die Hände klatschen, aber gar nicht zu klatschen ist respektlos.

Dramaturgischer Teil

Der Sandmann

Stück nach der Erzählung von E.T.A. Hoffmann

ab 16 Jahren

Premiere am 22.02.2019

Regie: Andreas Gruhn

Bühne und Kostüme: Oliver Kostecka

Dramaturgie: Lioba Sombetzki

Regieassistent: Christina Keilmann

Video: Peter Kirschke

Theaterpädagogik: Lisa Maria Heigl, Benjamin Wurm (Praktikant)

Schauspieler: Thorsten Schmidt, Andreas Ksienzyk, Ann-Kathrin Hinz, Bianka Lammert, Johanna Weißert, Jan Westphal, Bettina Zobel, Rainer Kleinespel,

Inhalt

E.T.A. Hoffmanns Erzählung *Der Sandmann*, bearbeitet von Andreas Gruhn, handelt von dem Studenten Nathanael, dem eine Holzpuppe den Kopf verdreht. Zunächst glaubt der unter einem Kindheitstrauma leidende Nathanael den mutmaßlichen Mörder seines Vaters, den Advokaten Coppelius, in der Person eines Wetterglashändlers namens Coppola wiederzuerkennen, bevor er sich Hals über Kopf in Olimpia, einen musizierenden Automaten, verliebt und dabei die eigene Geliebte Clara vernachlässigt. Nach einem verfehlten Mordversuch an Clara begeht der von einem Wahnsinnsanfall gepackte Nathanael am Ende Selbstmord.

Kurzbiographie von E.T.A. Hoffmann

Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, Beamter und Künstler, Musiker, Zeichner und Schriftsteller, wurde am 24. Januar 1776 in Königsberg als Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann geboren; aus Verehrung gegenüber Mozart ersetzte er 1805 den Vornamen Wilhelm durch Amadeus. Er wuchs in zerrütteten Familienverhältnissen mit einem trinkenden Vater und einer hysterischen Mutter auf. Nach der Scheidung der Eltern lebte er bei seiner Mutter, wurde jedoch weitgehend durch den Onkel Otto Dörffer, einem frommen, beschränkten und strengen Juristen, erzogen. Dieser sorgte jedoch früh für Musik- und Zeichenunterricht, sodass Hoffmann bereits mit 13 Jahren seine ersten Kompositionen zu Papier brachte.

Im Jahr 1792 nahm er ein Jura-Studium auf, das er 1795 mit dem ersten Examen abschloss. Auch in dieser Zeit zeichnete und komponierte Hoffmann. 1802 heiratete er die Polin Maria Thekla Michalina Rorer-Trzynska. Die nächsten Jahre standen vor allem im Zeichen der Musik. Neben seinem Hauptberuf schrieb, zeichnete und komponierte Hoffmann, engagierte sich beim Aufbau einer „Musikalischen Gesellschaft“ in Warschau und konnte als deren Dirigent auch erstmals eigene Werke aufführen

1808 nahm er die Stelle des Kapellmeisters am Bamberger Hoftheater an. Wenngleich diese Anstellung wieder nur kurz währte, da das Theater 1809 Konkurs anmelden musste, war die Zeit in Bamberg für Hoffmanns Zukunft entscheidend, da er sich nun vermehrt der Schriftstellerei zuwendete.

1810 fand Hoffmann eine neue Anstellung am Bamberger Theater als Direktionsgehilfe, Dramaturg und Dekorationsmaler. Daneben komponierte, schrieb und zeichnete er weiter und verdiente Geld als Musiklehrer.

Da Hoffmanns finanzielle Probleme größer wurden, nahm er im darauf folgenden Jahr das Angebot, als Theaterkapellmeister in Dresden zu wirken, an.

1814 beendete Hoffmann seine musikalische Laufbahn in Dresden und kehrte nach Berlin zurück. Mit der Hilfe Hippels fand er dort eine Anstellung am Kammergericht und wurde 1816 zum Kammergerichtsrat befördert. Zugleich baute er sich in der Berliner Gesellschaft rasch einen großen Kreis von Freunden und Bewunderern auf; er pflegte Umgang mit Tieck, Chamisso, Eichendorff, Humboldt und weiteren bedeutenden Persönlichkeiten der Zeit. In einem Leben zwischen Kammergericht und der Weinstube Lutter & Wegner, in der er sich fast allabendlich mit dem Schauspieler Ludwig Devrient traf, fand er doch genug Zeit zum Schreiben und entwickelte eine hohe literarische Produktivität. Ab 1816 arbeitete Hoffmann an einer zweiten Sammlung von Erzählungen, den *Nachtstücken*. Die bekannteste Erzählung des Zyklus' ist sicher *Der Sandmann*.

Bereits 1819 war Hoffmann schwer an Lues erkrankt. Dennoch fand er in den nächsten Jahren weiterhin die Kraft, neben der täglichen Arbeit literarisch tätig zu sein. Mit *Das Fräulein von Scuderi* (1818) und den *Lebens-Ansichten des Katers Murr* (1819-21) erschienen wichtige Spätwerke.

E.T.A. Hoffmann als Theaterzuschauer

E.T.A. Hoffmann schätzte das Theater sehr. Auch in den Lebensabschnitten, in denen er professionell mit dem Theater zu tun hatte – als Musikdirektor, Dekorateur oder Komponist – und häufig über anstrengende Auseinandersetzungen mit Vorgesetzten oder Schauspielern klagte, blieb er in seiner Freizeit als leidenschaftlicher Theatergänger der Schaubühne verbunden. „Täglich bin ich im Schauspiel gewesen“, so hält Hoffmann beispielsweise am 6. Februar 1804 in seinem Tagebuch seine Erlebnisse während einer Reise in seine Heimatstadt Königsberg fest.

Die individuelle Darstellung und schauspielerische Interpretation einer Rollenfigur stand für Hoffmann im Theater häufig im Fokus des Interesses, wie auch Einträge im Tagebuch dokumentieren.

Schwarze Romantik

Die Schwarze Romantik, die auch als „Schauerromantik“ und „Spätromantik“ bekannt ist, bezeichnet eine Strömung, eine Untergattung der Romantik, die in der deutschsprachigen Literatur ungefähr auf die Zeit zwischen 1816 und 1848 datiert werden kann.

Sie ist durch ein pessimistisches Menschenbild gekennzeichnet und grenzt sich vom optimistischen Menschenbild der Aufklärung ab, das davon ausging, dass das Individuum stets vernunftorientiert und selbstbestimmt handeln könne.

Merkmale der Schwarzen Romantik sind unter anderem die Faszination für das Böse, das Düstere, das Unerklärliche, das Abgründige der Seele und die dunklen Seiten des menschlichen Daseins, sowie die Darstellung des Irrationalen, der psychologischen Krankheiten und des Morbiden.

E.T.A. Hoffmann gilt als Hauptvertreter der Schwarzen Romantik in Deutschland. Seine Erzählung „Der Sandmann“ und seine Novelle „Das öde Haus“ können als klassische Beispiele für diese literarische Strömung charakterisiert werden.

Erzählperspektive

Die Erzählerkommentare und der polyperspektivische Blicke auf die Figuren und die Ereignisse machen die Handlung und die Charaktere nicht transparenter, sondern das Gegenteil ist der Fall, denn dem Leser des Stückes „Der Sandmann“, widerfahren hier bis zu einem gewissen Grad genau die Irritationen, denen auch die Protagonisten ausgesetzt sind.

Zentral ist dabei auch jene Faszination, die sich im Nicht-Wegschauen-Können offenbart, so dass der Protagonist seiner Neugierde und seiner vorweggenommenen Angst vor dem Unheimlichen, das sich ihm offenbaren könnte, wie auch seinen (oft unbewussten) Urängsten ausgeliefert ist.

Im Motiv des Spiegels werden der entsetzte Blick und der Raum selbst verdoppelt, ja zu einer anamorphotischen Kippfigur gesteigert, die sich für das Unbewusste als verräterisches, antizipatorisches Zeichen offenbart, das aber gerade nicht gesehen bzw. als solches erkannt wird.

Der tragische Held Nathanael lebt ‚zwischen zwei Welten‘, doch erweist sich hier das Unheimliche als dominantes Prinzip und statt in einem utopisch poetischen Paradies versinkt Nathanael im Wahnsinn; die Ambivalenz der Phantasie, die hier dazu führt, dass sich Nathanael in eine perfekte Puppe statt in eine Frau verliebt und schließlich im Welt- und Selbstverlust resultiert.

Das Unheimliche von Sigmund Freud (1919)

Das Unheimliche sei jene Art des Schreckhaften, welche auf das Altbekannte, Längst vertraute zurückgeht. Wie das möglich ist, unter welchen Bedingungen das Vertraute unheimlich, schreckhaft werden kann, das wird aus dem Weiteren ersichtlich werden.

Das deutsche Wort »unheimlich« ist offenbar der Gegensatz zu heimlich, heimisch, vertraut, und der Schluß liegt nahe, es sei etwas eben darum schreckhaft, weil es *nicht* bekannt und vertraut ist. Natürlich ist aber nicht alles schreckhaft, was neu und nicht vertraut ist; die Beziehung ist *nicht* umkehrbar. Man kann nur sagen, was neuartig ist, wird leicht schreckhaft und unheimlich; einiges Neuartige ist schreckhaft, durchaus nicht alles. Zum Neuen und Nichtvertrauten muss erst etwas hinzukommen, was es zum Unheimlichen macht. Im Arabischen und Hebräischen fällt unheimlich mit dämonisch, schaurig zusammen.

Im Mittelpunkt der Erzählung steht vielmehr ein anderes Moment: das Motiv des *Sandmannes*, der den Kindern die Augen ausreißt. Die Mutter, nach dem Sandmann befragt, leugnet dann zwar, dass ein solcher anders denn als Redensart existiert, aber eine Kinderfrau weiß greifbarere Auskunft zu geben: »Das ist ein böser Mann, der kommt zu den Kindern, wenn sie nicht zu Bette gehen wollen, und wirft ihnen Hände voll Sand in die Augen, dass sie blutig zum Kopfe herauspringen, die wirft er dann in den Sack und trägt sie in den Halbmond zur Atzung für seine Kinderchen, die sitzen dort im Nest und haben krumme Schnäbel wie die Eulen, damit picken sie der unartigen Menschenkindlein Augen auf.«

Diese Schreckgestalt seiner Kinderjahre glaubt nun der Student Nathaniel in einem herumziehenden italienischen Optiker Giuseppe Coppola zu erkennen, der ihm in der

Universitätsstadt Wettergläser zum Kauf anbietet und nach seiner Ablehnung hinzusetzt: »Ei, nix Wetterglas, nix Wetterglas! – hab auch sköne Oke – sköne Oke.« Das Entsetzen des Studenten wird beschwichtigt, da sich die angebotenen Augen als harmlose Brillen herausstellen.

Hingegen mahnt uns die psychoanalytische Erfahrung daran, dass es eine schreckliche Kinderangst ist, die Augen zu beschädigen oder zu verlieren. Vielen Erwachsenen ist diese Ängstlichkeit verblieben, und sie fürchten keine andere Organverletzung so sehr wie die des Auges. Ist man doch auch gewohnt zu sagen, dass man etwas behüten werde wie seinen Augapfel. Das Studium der Träume, der Phantasien und Mythen hat uns dann gelehrt, dass die Angst um die Augen, die Angst zu erblinden, häufig genug ein Ersatz für die Kastrationsangst ist. Wir würden es also wagen, das Unheimliche des Sandmannes auf die Angst des kindlichen Kastrationskomplexes zurückzuführen.

Im Sandmann findet sich noch das Motiv der belebt scheinenden Puppe, das Jentsch hervorgehoben hat. Nach diesem Autor ist es eine besonders günstige Bedingung für die Erzeugung unheimlicher Gefühle, wenn eine intellektuelle Unsicherheit geweckt wird, ob etwas belebt oder leblos sei, und wenn das Leblose die Ähnlichkeit mit dem Lebenden zu weit treibt.

Der Sandmann: Das Augenmotiv als Trompe l'œil

Fällt Nathanael dämonischen Mächten zum Opfer oder leidet er unter Verfolgungswahn? Sieht allein er die lauernde Gefahr, stößt aber seine Kassandrarufer vergeblich aus? Oder ist diese Gefahr bloß das Produkt seines gestörten Geistes und seiner wilden Vorstellungskraft? Nach der Lektüre des Sandmannes bleiben diese hermeneutischen Fragen unbeantwortet, da der Text beide Interpretationsmöglichkeiten anbietet. Gerade dadurch rückt er in die Nähe des Fantastischen.

Zwar ist das Auge ein wiederkehrendes Motiv in der Geschichte, und anscheinend spielt der Sehsinn eine tragende Rolle, jedoch ist dieses Motiv so auffällig, dass man sich auch fragen sollte, ob es tatsächlich einen Schlüssel zum Werk liefert, oder ob das nur ein Erzähltrick des Romantikers Hoffmann ist. Bringt das Augenmotiv Licht in diese undurchsichtige Geschichte, oder dient es bloß als Trompe-l'œil-Effekt?

Wenn das tragische Beispiel Nathanaels als Warnung für den Leser dient, dass der Schein trügt und dass man den eigenen Augen nicht trauen kann, dann sollte der Leser auch das Augenmotiv mit Obacht verfolgen. Dieses wiederkehrende Motiv ist nämlich insofern irreführend, als es eigentlich keinen tiefen Einblick in die Geschichte gewährt, sondern als Leitmotiv stets auf eine weitere Textstelle verweist und somit an der Textoberfläche bleibt. In diesem Sinne fungiert das Augenmotiv als Trompe l'œil. Dieser Effekt vermittelt die Illusion von Tiefe und Perspektive, und genau das bezweckt auch das Augenmotiv im *Sandmann*. Statt der Frage nachzugehen, was das Augenmotiv bedeutet, wäre es also wichtiger zu fragen, was es im Text bewirkt.

Obwohl *Der Sandmann* den Primat des Visuellen betont, indem er sich der Sehkraft als Leitmotiv bedient, deutet die Erzählung immer wieder auf die Beschränkung und Unzuverlässigkeit der visuellen Wahrnehmung hin. In seinen detaillierten Personenbeschreibungen schildert der Erzähler die Augen seiner Figuren wie ein begabter Portraitmaler. Auffallend an den Figurenbeschreibungen ist, dass die

vermeintlich Bösen in der Geschichte (Coppelius, Coppola und Spalanzani) dieselbe Augencharakteristik aufweisen, d.h. stechende Augen als Merkmal, während die Frauenfiguren durch die Starrheit ihres Blicks gekennzeichnet werden.

Die einzige Gestalt ohne Augenschilderung im Text aber ist Nathanael – erst am Ende erfährt der Leser, wie „Feuerströme [ihm] durch die rollenden Augen glühten und sprühten“ – so als brächte ihn der Erzähler absichtlich um die Sehfähigkeit, um dadurch auf die Sehbehinderung der Hauptfigur hinzudeuten.

Vielleicht ist diese Sehbehinderung sogar auf Nathanaels Verkehr mit Menschen mit „stechenden Augen“ zurückzuführen und als Nebenwirkung zu betrachten. Diese Sehlücke erklärt dann, warum sich der Protagonist ein Perspektiv vom Wetterglashändler Coppola anschafft, um damit seine Sehkraft zu verbessern und seinen Blick auf den Automaten Olimpia zu schärfen. Paradoxiertweise jedoch erfolgt genau das Gegenteil: je mehr Nathanael Olimpia und seine Umwelt durch Coppelias Fernrohr beobachtet, desto mehr verzerrt sich seine Perspektive, bis er den Überblick völlig verliert, wie der Erzähler berichtet.

Anstatt Nathanael den Durchblick zu verschaffen, verändert und verschönert dieses Perspektiv seine visuelle Wahrnehmung der Außenwelt in der Art eines Kaleidoskops.

Der Sandmann: Feuermotiv

Das Feuer ist neben den Augen ein zentrales Motiv in E.T.A. Hoffmanns Erzählung Der Sandmann, da Nathanaels Wahnsinnsanfälle in engem Zusammenhang dazu stehen und auch ein Feuer daran Schuld ist, dass er in eine Wohnung gegenüber von Spalanzani zieht.

Feuer spielt bereits in Nathanaels Kindheit eine zentrale zerstörerische Rolle. Der Vater experimentiert zusammen mit dem Advokaten Coppelius mit Feuer und kommt bei einer Explosion in seinem geheimen Labor ums Leben. Sein Gesicht ist danach total verkohlt und unkenntlich. Die ganze Familie leidet sehr unter dem Verlust des geliebten Vaters.

Später in Nathanaels Studienzeit ist ein Feuer daran schuld, dass er aus seiner ursprünglichen Wohnung ausziehen und gegenüber von Spalanzani einziehen muss. Es ist damit Ausgangspunkt der Olimpia-Handlung, die Nathanaels Leben beeinflusst und zu schlussendlich zu seinem Tod führt.

Nach seiner Begegnung mit Coppola schreibt Nathanael zu Hause ein Gedicht, in dem das Feuermotiv zentral ist. Es handelt von seinem Liebesglück mit Clara, das vor dem Traualtar von dem schrecklichen Coppelius zerstört wird, da er die Augen der Braut berührt und diese daraufhin als blutige Funken in Nathanaels Brust springen und ihn versengen. Dann wird er selbst von Coppelius gepackt und in einen Feuerkreis geworfen, der wie ein Sturm tobt. Darin hört er Claras Stimme, die ihm sagt, dass er von Coppelius getäuscht wurde, da es nicht ihre Augen sondern das Blut seines Herzens war, das in ihm so gebrannt hat. Das bewirkt bei Nathanael, dass er wieder klar denken kann und der Feuerkreis verschwindet. Als er dann aber in Claras Augen blickt, sieht er den Tod in ihnen.

In diesem Gedicht hat er in verkürzter Form sein ganzes Leben dargestellt, wie es auch tatsächlich abläuft. Er ist zu Beginn der Erzählung glücklich mit Clara, aber Coppola, der für ihn Coppelius ist, stört dieses Liebesglück durch sein Auftauchen, da dieses zu Unstimmigkeiten zwischen den Verlobten führt. Durch den Verkauf des Taschenfernrohrs und der damit entflammten Liebe zu Olimpia geht die Störung weiter. Schließlich gipfelt das Ganze in der Zerstörung der Puppe, welche bei

Nathanael einen heftigen Wahnsinnsanfall auslöst, bei dem er „dreh dich Feuerkreis“ ruft. Wie im Gedicht wurde er getäuscht, aber es waren nicht die Augen, die ihm gestohlen wurden, sondern es war sein Herz, welches verletzt wurde. Nach seiner Genesung ist er dann wieder glücklich mit Clara, aber es gibt kein Happy End mit ihr, sondern der Tod wartet auf ihn in Form seines Sprungs vom Rathausturm. Bevor Nathanael sich tötet, ruft er wieder „dreh dich Feuerkreis“, was einen erneuten Wahnsinnsanfall bedeutet.

Der Feuerkreis steht demnach sowohl im Gedicht als auch in Nathanaels Leben für heftige Anfälle von Wahnsinn. Auch die Augen, die wie Funken in sein Herz springen, leiten die Wahnsinnsanfälle ein. Im Gedicht sind es Claras Augen, später sind es Olimpias Augen, die ihm Spalanzani gegen die Brust wirft, die der Auslöser für seinen Wahnsinnsanfall sind. Die glühenden Funken finden also in seinem Innern Nahrung und werden sinnbildlich zu einem Feuer, das ihn verzehrt und gegen das er sich nicht wehren kann.

Schizophrenie: Wenn der Bezug zur Realität verloren geht

Die Schizophrenie ist eine der schwerwiegendsten psychischen Erkrankungen. Sie beeinflusst die gesamte Persönlichkeit in unterschiedlicher Weise. Die Symptome einer Schizophrenie können sehr unterschiedlich sein. Sie reichen von Wahn und Halluzinationen über Denkstörungen bis hin zu Beeinträchtigungen des Gefühlslebens.

Die Schizophrenie ist eine Psychose. Psychosen sind Erkrankungen, bei denen das eigene Erleben und die Wahrnehmung gestört sind. Typisch für eine Psychose wie der Schizophrenie sind

- Realitätsverlust,
- Wahrnehmungsstörungen,
- Denkstörungen,
- Probleme mit der Sprache,
- Antriebsstörungen und
- motorische Störungen.

Schizophrenie tritt häufig in Schüben auf. Das heißt: Die Symptome einer Psychose halten für eine gewisse Zeit an und klingen nach einigen Wochen bis Monaten vollständig oder teilweise wieder ab.

Ärzte unterscheiden verschiedene Formen von Schizophrenie. Je nachdem, welche Form vorliegt, sind bestimmte Symptome besonders stark ausgeprägt, hier beispielhaft, die häufigste Form aufgezeigt.

- Bei der paranoiden Schizophrenie stehen vor allem beständige und häufige Wahnvorstellungen und Halluzinationen im Vordergrund. Betroffene glauben beispielsweise, Außerirdische oder Geister würden sie beobachten und mit ihnen reden. Oder sie sind der Überzeugung, dass sie verfolgt werden oder dass ihre Gedanken abgehört werden. Viele hören Stimmen, die ihnen Befehle erteilen oder Angst machen.

Schizophrenie: Keine gespaltene Persönlichkeit

Schizophrenie wird im Volksmund manchmal mit einer "gespaltenen Persönlichkeit" gleichgesetzt. Möglicherweise liegt das daran, dass Mediziner die Schizophrenie

früher als "Spaltungsirresein" bezeichnet haben. Mit einer Persönlichkeitsspaltung hat die Schizophrenie jedoch nichts zu tun: Wenn ein Mensch mehrere Persönlichkeiten in sich vereint, spricht man von einer dissoziativen Identitätsstörung (auch: multiple Persönlichkeitsstörung). Diese Störung wird sehr selten diagnostiziert. Bei Schizophrenie ist die Persönlichkeit nicht "gespalten", vielmehr sind das innere Erleben und die Wahrnehmung der Umwelt stark gestört.

Der Verlauf einer Schizophrenie ist von Mensch zu Mensch unterschiedlich.

Schizophrenie verläuft häufig in Schüben. Die Gefahr liegt darin, dass nach jedem Schub, also nach jedem erneuten Ausbruch der Schizophrenie, bestimmte Symptome dauerhaft bestehen bleiben oder sich nicht vollständig zurückbilden. Vor allem Negativsymptome wie zum Beispiel

- mangelnder Antrieb,
- depressive Verstimmungen,
- Verlust von Interessen,
- Störungen der Konzentration oder
- Gefühlsarmut

schränken Betroffene dann zunehmend ein.

Erbliche Faktoren scheinen bei der Schizophrenie eine große Rolle zu spielen. Daher ist es nicht möglich, der Erkrankung wirksam vorzubeugen. Als genetisch vorbelastet gelten zum Beispiel Menschen, deren Eltern an einer Schizophrenie erkrankt sind oder waren.

Soziale und psychische Faktoren wie Stress, Traumata und belastende Ereignisse, aber auch Drogenkonsum begünstigen den Ausbruch der Krankheit. Aus diesem Grund empfiehlt man Menschen mit einer erblichen Vorbelastung, Stress weitestgehend zu vermeiden und keine Drogen zu konsumieren.

Menschliches, Allzumenschliches – Roboter im Alltag

Der Robotik wird für die nächsten zehn bis zwanzig Jahre ein regelrechter Boom prognostiziert. Bereits heute sind robotische Hilfskräfte prototypisch in der Pflege, im Haushalt oder als Kellner im Einsatz. Manche davon sehen fast wie echte Menschen aus. Gerade diese sind uns oft aber am wenigsten geheuer. Warum wir allzu menschenähnliche Maschinen ablehnen, damit setzt sich seit kurzem die Forschung zum „Uncanny Valley“ – zum „unheimlichen Tal“ – auseinander.

Beschrieben wurde das Phänomen des „Uncanny Valley“ (Unheimliches Tal) erstmals vom japanischen Robotiker Masahiro Mori (1970). Er skizzierte eine Kurve, die den von ihm angenommenen Zusammenhang zwischen der Menschenähnlichkeit künstlich erschaffener Figuren und der emotionalen Reaktion des Publikums reflektiert. Moris Hypothese lautete dabei wie folgt: Solange wir uns im Spektrum einer generell niedrigen Menschenähnlichkeit befinden, haben wir mit der „Vermenschlichung“ künstlicher Kreaturen noch kein Problem. Dem Cowboy *Woody* aus *Pixars* Animationsfilm *Toy Story* bringen wir eher unsere Sympathie entgegen als einem einfachen Strichmännchen. Ein Roboter mit angedeutetem Kopf- und Rumpfbereich – Typus R2-D2 etwa – führt zu positiverer Resonanz als ein

industrieller Schwenkarm. Dieser Effekt verkehrt sich allerdings ins Gegenteil, sobald wir ein Level sehr hoher Menschenähnlichkeit erreichen. Hier, sagt Mori, sinkt unsere Akzeptanz im Sturzflug. Auf dem Maschine-Mensch-Kontinuum (Mori's x-Achse) beginnt nun jener schaurige Abschnitt, in dem die Konturen zwischen Leblosig- und Lebendigkeit verwischen: Wachsfiguren, Prothesen, Frankensteins Monster, Avatare, Androide – dem Menschen beinah zum Verwechseln ähnlich, aber eben doch nicht ganz richtig – landen hier bäuchlings im unheimlichen Tal und bringen unsere Nackenhaare in Aufruhr. Erst wenn uns eine Figur durch bravouröse Menschengleichheit vollends täuschen würde, könnte sie das Tal überspringen und damit wiederum hohe Akzeptanzwerte erreichen (Mori, 1970).

Als gesichertes Phänomen darf die von Mori aufgestellte „Uncanny Valley“-Hypothese heute noch nicht gelten. Dafür mangelt es in diesem sehr jungen Forschungsfeld noch an weiteren strukturierten und vor allem gut miteinander vergleichbaren Studien

Spannend ist ja eigentlich die Frage, *warum* uns annähernd lebensechte Androide oft solch einen Schrecken einjagen. Was steckt dahinter? Auch dazu gibt es erste Forschungsergebnisse. Frühere Auseinandersetzungen mit dem Uncanny Valley verfolgten oft einen evolutionsbiologischen Ansatz. Demnach wären androide Roboter vor allem deswegen abstoßend, weil wir sie automatisch als unattraktive oder gar kranke Menschen ansehen. Dies könnte etwa passieren, wenn sie ihre Gliedmaßen zu steif bewegten oder weil das linke Auge nicht im Gleichtakt mit dem rechten zwinkert. Unbewusst kämen wir zum Schluss, dass dieser Roboter eine potenzielle Gefährdung für die eigene Gesundheit wäre. Schlimmer noch könnte uns der scheinbar „kranke“ Menschenklon unwillkürlich an die eigene Sterblichkeit erinnern (Mortalitätssalienz) – und damit noch stärkere Abneigung in uns auslösen.

Probeneinblicke und Foto



Nathanael und Olimpia beim gemeinsamen Tanz. (v. l. Andreas Ksienzyk, Bettina Zobel, Ann-Kathrin Hinz, Thorsten Schmidt, Bianka Lammert, Rainer Kleinespel, Jan Westphal)
Foto: Birgitt Hupfeld

Theaterpädagogische Vorbereitung

Begriffserklärungen

Wetterglas	Ein Messgerät zur Bestimmung des statischen Absolut-Luftdrucks – dient der Wettervorhersage
Oke	Augen
Advokat	Veralteter Begriff für einen Rechtsanwalt
Popanz	Eine nicht ernst zu nehmende Schreckgestalt.
Atzung	Mahlzeit (Einnehmen von Essen)
piemontesischen Mechanikus	Italienischer Mechaniker
Distinguieren	unterscheiden; in besonderer Weise abheben
Dukaten	(vom 13. bis 19. Jahrhundert) in ganz Europa verbreitete Goldmünze
Prosarisch	Nüchtern, sachlich, fantasielos, trocken
Infam	Abscheulich, böartig, auf schändliche Weise schadend
Logische Kollegia	Lehrbücher, wissenschaftliche Bücher
Geck	männliche Person, die als eitel, sich übertrieben modisch kleidend angesehen wird
Konvergieren	sich einander nähern; übereinstimmen
Hieroglyphe	Schriftzeichen
Tollhaus	Wohnstätte für Geisteskranke, Psychiatrische Klinik
Gütchen	Verniedlichte Form des „Gut“'s. Besitz eines Landstücks
Perspektiv	Fernrohr aus mehreren Rohrstücken in handlicher Größe, die man ineinanderschieben kann.
Alchemie	mittelalterliche, mystisch und symbolische Chemie

Das Prinzip des Wetterglases

Das Prinzip des Goethebarometers ist einfach. Man vergleicht den auf die dünne Öffnung des Schnabels wirkenden Luftdruck mit dem im Inneren der geschlossenen Flasche befindlichen Luftdruck. Sinkt der äußere Luftdruck, wenn ein (meist mit schlechtem Wetter verbundenes) Tiefdruckgebiet kommt, so überwiegt der innere Druck den äußeren und die Flüssigkeit steigt im dünnen Schnabel. Steigt hingegen der äußere Luftdruck bei der Annäherung eines Schönwetter versprechenden Hochdruckgebiets, so sinkt entsprechend das Wasser im Schnabel.



Schlechtwetter



Schönwetter

Einen Nachteil hat das Goethebarometer gegenüber den heute gebräuchlichen allerdings. Es ist stark abhängig von der Umgebungstemperatur. Deshalb funktioniert es nur in einem gleichmäßig temperierten Raum zuverlässig.

Oft werden Barometer, meist minderer Qualität, in den mittleren Breitengraden als „Wetteranzeigen“ verwendet, da sich Luftdruckänderungen und „schlechtes“ bzw. „gutes“ Wetter hier gegenseitig teilweise beeinflussen. Grund hierfür ist, dass der Frontendurchzug dynamischer Tiefdruckgebiete eine typische Luftdruckänderung zur Folge hat. Da diese Tendenzen jedoch nur in bestimmten Fällen meteorologisch zu rechtfertigen sind und auch Schlechtwetterereignisse mit einem steigenden Luftdruck einhergehen können, stellen diese nur eine sehr grobe Wettervorhersage dar.

Die Maschine

Im Sandmann findet durch Olimpia das Themengebiet der Alchemie/Wissenschaft Einzug. Olimpia wird zuerst als leblose Maschine geschaffen/gebaut und später wird ihr „Leben“ eingehaucht. Nun sollen die Spieler eine Maschine erschaffen!

In schneller Abfolge bauen die Spieler die Maschine auf, indem jeder Spieler einen Baustein der Maschine darstellt. Er tut dies durch seine Körperhaltung, eine sich wiederholende Bewegung und ein sich wiederholendes Geräusch. Nacheinander kommen die einzelnen Spieler auf die Spielfläche und ergänzen die laufende "Maschine". Schön ist es, wenn die menschlichen Komponenten der Maschine interagieren. Z.B. kann eine Hand immer wieder etwas greifen, weiterreichen, loslassen und die Hand eines Anderen fängt den fiktiven Gegenstand immer wieder auf. Wenn die Maschine vollständig ist (alle Spieler auf der Bühne sind), wird die Maschine immer schneller, bis sie explodiert. Den Takt hierfür gibt der erste Spieler vor, alle anderen müssen auf ihn/sie achten.

Die Therapeuten-Drehtür

Material: 2 Stühle, optional ein Klemmbrett/Block mit Stift

In dieser Theaterübung soll es den Spielern ermöglicht werden, in die Gedankenwelt des (kranken) Nathanaels tiefer einzutauchen.

Das Spielszenario beinhaltet, dass die Spieler sich in einer Nervenheilanstalt befinden und dem dortigen Therapeuten suggerieren müssen, dass sie „wirklich“ geheilt sind. Nathanael gilt später im Stück auch als „geheilt“. Anders als im Stück, erkennt der Therapeut aber hier, dass noch ein Problem vorliegt. Es handelt sich hierbei um ein Ratespiel für den Therapeuten und um ein „Versteckspiel“ für den Patienten. Der Witz dieser Übung entfaltet sich, durch die stümperhaften, wiederholten Versuche des Patienten, seinen Tick zu verbergen.

Es wird ein Therapeut bestimmt, welcher feststellen muss, ob seine Patienten wirklich geheilt wurden. Die Patienten kommen einzeln zum Abschlussgespräch mit dem Therapeuten, um ihre Heilung zu demonstrieren. Die Spieler haben sich im Vorfeld, einen Tick/eine Krankheit/ein Symptom ausgedacht, welches im Verlauf des Gespräches immer stärker hervor tritt.

Der Therapeut muss nun erraten: um was es sich handelt. Die „nicht-Heilung“ erkennen, den Spieler entfernen lassen und den nächsten Patienten hereinbitten zur nächsten Begutachtung. Den Part der Krankpfleger, die den Patienten wegsperren, können nicht aktive Patienten übernehmen, hierbei kann der Patient sich angemessen wehren.

Der Therapeut hat den spielerischen Auftrag, seine Patienten zu triezen und das unerwünschte Verhalten herauszuarbeiten, während der Patient dies eigentlich verbergen möchte. Ab einen bestimmten Punkt kann der Patient nicht mehr und verfällt immer stärker in seine Krankheit. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass der Therapeut den Tick nicht errät, wird dieser in die Freiheit entlassen, in der Regel, sollte dies aber nicht vorkommen.

Nach mehreren Patienten kann der Therapeut gewechselt werden, damit verschiedene Spieler sich in diese Rolle einfinden können.

Puppenspiel

Material: Zitatkärtchen (Zitate siehe unten).

Bei dieser Theaterübung wird das Zwischenspiel von Nathanael und Olimpia nachempfunden. Nathanael ist ein sehr narzisstischer Mensch und darum kann er sich auch nur in eine Puppe verlieben, die nur ihn spiegelt.

Es werden zweier Paare gebildet, die aus einem Nathanael und einer Olimpia bestehen. Hierbei sind die Geschlechter der Spieler irrelevant.

Jedes Paar zieht eines der Zitatkärtchen und jeder Nathanael baut seine Olimpia zu einem passenden Standbild.

Im nächsten Durchgang wechseln die Rollen und ein anderes Zitat wird illustriert.

Variante

Es wird eine Szene aus den Standbildern heraus gespielt. Diese müssen nichts mit den Zitatkärtchen zu tun haben, hier können freie Assoziationen von den Spielern gemacht werden. Die Szene kann zwischen 30 Sekunden, bis eine Minute andauern.

Zitate:

- „Sköne Oke“ (Schöne Augen)
- „Kleine Bestie, Augen her“
- „Feuerkreis dreh dich“
- Perspektiv
- „Ach“
- „Der Sandmann kommt“
- ... was er damit berührte, nicht mehr mochte
- Wie ihr wünscht Meister
- Ich flehe euch an, Meister
- Dieser Professor ist ein wunderlicher Kauz
- aber wird unser Glück ohne Schatten sein?
- Doch ist es der Tod, der mich aus ihren Augen freundlich anschaut
- Und du bist ein fantastischer wahnsinniger Geck
- You make me smile with my hearth
- Und versuche ich's zu wehren, greift er nach mir
- Als Zeichen meiner Hingabe und ewigen Liebe
- Da hast du die Augen
- Ihm nach, ihm nach
- Der Sandmann!

Augen, die Spiegel zur Seele - Einfaches spiegeln

Es bilden sich jeweils Paare, die sich gegenüberstehen. Einer der beiden, macht langsame Bewegungen, die der andere (wie ein Spiegel) nachmacht. Der erste Spieler ist also die Person vor dem Spiegel, der andere Spieler ist der Spiegel. Nach einer gewissen Zeit wird gewechselt. Später kann man versuchen, diese klaren Rollen aufzuheben. Jeder ist Spiegel und jeder ist vor dem Spiegel. Nutzt dabei den ganzen Raum. Nutzt dabei auch alle Ebenen: Sitzen, Stehen, Liegen.

Variante 1

Die Spieler können auch Kontakt aufnehmen, d.h. der Spiegel wird berührt. So können die Spieler zum Beispiel die Handflächen aneinander legen. Sie können sich aber auch am ganzen Körper berühren und jeder so wie es für beide Spieler in Ordnung ist.

Variante 2

Der Spielleiter ruft den Spiegelbildern Wörter zu, worauf diese assoziieren müssen, ohne dabei die Aufgabe des Spiegelbilds zu vergessen

Varianten 3

Versucht genau das Gegenteil von dem zu tun was Ihr im Spiegel seht. Steht der eine, setzt sich der andere vielleicht hin. Putzt sich der eine die Zähne, isst der andere vielleicht einen Apfel. Das Gegenteil einer Aktion kann sehr unterschiedlich interpretiert werden.

Augen, die Spiegel zur Seele - Mimik spiegeln im Halbkreis

Ein Spieler steht den anderen Spielern gegenüber, die sich in einem leichten Halbkreis vor ihm anordnen, so dass er sie alle gut sehen kann. Die anderen Spieler spiegeln fortwährend die Mimik von ihm, zunächst so präzise wie möglich. Später kann man auch die Variante spielen, dass die anderen Spieler die Mimik von ihm leicht oder stark übertrieben (karikiert) spiegeln.

Der Spieler im Halbkreis kann entweder frei irgendwelche Mimik ausprobieren oder er bekommt vom Spielleiter Gefühle eingeflüstert, die er darstellen soll. Anhand des vielfachen Spiegels bekommt A ein fortwährendes Feedback darüber, was er gerade ausdrückt und wie seine Mimik auf die Zuschauer wirkt.

Statuskette – Kleines Sandkorn, großes Sandkorn

Es wird eine Situation vorgegeben, zum Beispiel der Gastgeber beim Ball von Professor Spalanzani zu sein. Dieser hat den absoluten Hochstatus.

Nun werden die Wünsche oder Beschwerden des Hochstatus-Spielers die Statuskette hinab gegeben. Dabei hat jeder den nebeneinander stehenden Spielern nach unten hin einen Hochstatus, nach oben einen Niedrigstatus.

Beispiel für eine Kette: Gastgeber -> Gast -> Kellner -> Koch -> Küchenhilfe -> Auszubildender etc. Die Spielenden agieren nicht alle zur gleichen Zeit, sondern es sind immer nur zwei aktiv.

Es geht natürlich auch etwa in einem Restaurant Szenario:

Beispiel: Der Gast bemängelt, dass das Fleisch zäh ist, der Kellner entschuldigt das buckelnd, wendet sich dann um zum Koch, und gibt diesem wütend die Schuld. Danach schreit der Koch seinen Küchengehilfen an usw.

Wenn ein Spieler rebelliert, d.h. seinen Status nicht einhält (also Hochstatus spielt, wo Niedrigstatus erforderlich ist oder Niedrigstatus einnimmt, obwohl er Hochstatus hat), dann wandert er aus der Kette an den letzten Platz mit absoluten Niedrigstatus.

Variante

Spieler A etabliert allein auf der Bühne eine Szene. Nach einer gewissen Zeit kommt ein weiterer Spieler B auf die Bühne und hat im Vergleich zum bereits Anwesenden einen höheren Status. Die beiden Spieler agieren auf der Bühne, dann verlässt der Spieler A begründet die Bühne. Nach kurzer Zeit kommt ein neuer Spieler C auf die Bühne, er hat im Vergleich zu Spieler B Hochstatus. Diese Kette permanent steigenden Status' setzt sich mit jedem Spieler fort. Umgekehrt geht die Übung natürlich auch, d.h. jeder neue Spieler hat Tiefstatus.

Beispiel:

1. (ohne Ortswechsel) Kind Natanael – Mutter von Natanael – Vater von Natanael -> Sandmann

2. (ohne Ortswechsel) Leiche -> Finder der Leiche -> Dorfpolizist -> Kriminalpolizist -> Staatsanwalt -> Bürgermeister

Es müssen nicht unbedingt "normale" Statusunterschiede sein. Es wäre also auch denkbar, mit einem Arzt zu beginnen, demgegenüber die Sprechstundenhilfe Hochstatus hat.

3. (mit Ortswechseln) Buchverkäufer -> Chef -> Kunde -> Ehefrau des Kunden -> Mutter der Ehefrau -> Altenpflegerin der Mutter -> Priester (der ihr die Beichte abnimmt) -> Papst -> Gott

Statusraten – Zwischen Knecht und Meister

Material: Statuskärtchen, gedruckter Text/Satz.

Bei dieser Übung wird der Ausdruck eines Status' geübt und man bekommt die Rückmeldung, ob die Anderen den dargestellten Status tatsächlich so wahrgenommen haben.

Es gibt 11 Statusstufen: Die Ziffer 0 bezeichnet die niedrigste/tiefste, 10 die höchste Stufe. Zum Beispiel könnte 0 sein, dass man absolut verschüchtert und ängstlich ist und sich noch nicht mal mehr traut nach oben zu blicken, während 6 schon recht normal ist und wie im Alltag spricht, während eine 10 den Text mit einem Selbstbewusstsein und einer Inbrunst spricht, die dem König der Welt gleicht.

Der Spielleiter gibt einem Spieler/einer Spielerin die zu zeigende Statusstufe vor. Die Anderen dürfen das nicht sehen; er kann das z.B. schweigend hinter einer Wand mit Hilfe der Zahl seiner ausgestreckten Finger deutlich machen oder er kann die Zahlen auf Kärtchen schreiben und eine davon der Spielerin/dem Spieler zeigen. Diese/r tritt nun mit dem bereits "verinnerlichten" Status vor die Anderen und sagt einen vor Beginn der Übung vereinbarten Satz. Hierzu empfehlen wir die unten stehenden Texte aus dem Stück „Der Sandmann“, als Inspirationsquelle. Dann geht sie/er - immer noch in dem vorgegebenen Status - wieder ab.

Auf "Kommando" zeigen die Anderen gleichzeitig mit Hilfe der Zahl ihrer ausgestreckten Finger an, welchen Status sie gesehen/erlebt haben und können dies im Anschluss begründen.

Texte für die Übung:

Mutter zu Natanael über den Sandmann:

„Weißt du das noch nicht? Das ist ein böser Mann, der kommt zu den Kindern, wenn sie nicht zu Bett gehen wollen und wirft ihnen Händevoll Sand in die Augen, dass sie blutig zum Kopf herauspringen, die wirft er dann in den Sack und trägt sie in den Halbmond zur Atzung für seine Kinderchen; die sitzen dort im Nest und haben krumme Schnäbel, wie die Eulen, damit picken sie der unartigen Menschenkindlein Augen auf.“

Kind-Natanael wird vom Sandmann beim lauschen erwischt.

„Coppelius: Was war das? Wer wagt es uns zu stören?

Er entdeckt Nathanael.

Coppelius: Sieh da, die kleine Bestie hat uns belauscht! - Nun, da haben wir ja Augen! – Augen – ein paar schöne Kinderaugen! Gib sie nur her, kleine Bestie!

Coppelius: packt Nathanael und hält ihn über die Flamme! Der Vater fällt vor Coppelius auf die Knie.

Coppelius: Augen her! Augen her!

Vater: Meister! Meister! Lass meinem Nathanael die Augen! - Lass sie ihm!

Coppelius: Kleine Bestie! -Augen her!

Vater: Ich flehe euch an, Meister! Lass ihm die Augen!

Coppelius: Mag denn der Junge die Augen behalten und sein Pensum flennen in der Welt! Hahaha!

Vater: Danke, Meister! - Danke!“

Nathanael der Stolze: Duell

Vorübung: Man verteilt sich im Raum und beschreibt den Spielern, dass sie sich durch dickflüssiges Gelee bewegen und sich sehr behäbig verhalten. Dies soll dazu dienen, ein Gefühl für eine Zeitlupe zu vermitteln. Es darf wirklich langsam sein! Dies sollte eine Weile lang gemacht werden, um dann zu der Hauptübung voran schreiten zu können.

Nathanael ist im Stück, zwischenzeitlich, im schlimmen Streit mit seinem besten Freund Lothar. Er fordert ihn zum Duell heraus, welches hier nachgestellt werden soll. Es soll ein Zeitlupenkampf inszeniert werden, in welchem beiden Kontrahenten sich versuchen müssen, gegenseitig umzubringen.

Es werden zweier Paare gebildet, diese dürfen nun nacheinander sich zum Duell auffordern und dieses dann durchführen. Für den dramatischen Effekt, um es spielerisch schöner zu gestalten, soll dies in Zeitlupe, mit imaginären Waffen, stattfinden. Es kann natürlich auch ein Faustkampf sein, Aufgrund der Wiederholungen sind aber Waffen ratsam. Hierbei kann man ganz kreativ werden, von den imaginären Pistolen, über Dolche, Schwerter, Degen, Keulen, bis hin zu Ninjasternen, ist hier alles möglich. Wichtig ist hierbei, dass erkennbar wird um welche Waffe es sich handelt und dass die Bewegungen langsam und klar ausgeführt werden. Zudem sollte darauf geachtet werden, dass hier kein „Anti-Theater“ stattfindet („Ich ziehe mein Schwert und schlage damit zu“). Um dies zu vermeiden kann es ratsam sein, diese Übung ohne Sprache durchzuführen, Geräusche sind aber natürlich zur Untermalung erlaubt. Im Verlauf dieser Übung dürfen die Teilnehmer auch unterschiedliche Waffen haben, gut wäre es, gerade zu Beginn, mit denselben Waffen ein Duell zu spielen. Um ein flüssiges Spiel zu ermöglichen, muss einer der beiden Duellanten „verlieren“ und dies auch spielerisch umsetzen. Dies ist wichtig, um ein „wildes rumschlagen und das Spiel findet kein Ende“ zu vermeiden. Falls dies dennoch passiert oder die Befürchtung besteht, kann man schon vor dem Spielbeginn jeweils einen Sieger festlegen.

Theaterpädagogische Nachbereitung

Nathanael der Denker: Assoziationskreis

Die Spieler bilden einen Kreis oder bleiben auf ihren Plätzen sitzen. Einer der Spieler sagt einen Begriff aus dem Stück „Der Sandmann“ (Beispielsweise: Augen, Fernglas, Puppe, Schrank, Sandmann, Clara usw.) und der nächste Spieler sagt was er mit diesem Begriff assoziiert usw. Der genannte Begriff sollte auf etwas aus dem Stück „Der Sandmann“ verweisen. Diese Kette wird fortgesetzt, bis man wieder bei dem Ursprungsspieler angekommen ist. Hierbei sind mehrere Spielrunden zu empfehlen.

Variante: Der Anfangsbegriff kommt aus dem Stück „Der Sandmann“, die Assoziationen sind aber diesmal frei, es können „ganz wilde“ Assoziationsketten gestaltet werden.

Gesprächsanlässe und Fragen

Gefällt euch das Ende des Stücks?

Wie hat euch das Bühnenbild gefallen?

Welche Figur hat euch am besten gefallen und wodurch hat sie es erreicht?

Welche Figur hat euch nicht so gut gefallen?

Welche Szene hat Euch am besten gefallen?

Welche Szene hat euch nicht gefallen?

Habt ihr das Gefühl die Handlung auf der Bühne mit dem gelesenen Text in Verbindung bringen zu können?

Welche Figur wurde vielleicht durch etwas anderes ersetzt?

Welche Momente findet ihr spannend/ berührend?

Wie haben die visuellen Effekte auf euch gewirkt?

Wie denkt ihr würde sich unser Leben ändern, wenn Menschenähnliche Roboter in unseren Alltag eintreten würden?

„My funny Valentine“ zum selber musizieren

In der Bühnenfassung des Sandmanns, kommt eine abgewandelte Form des Liedes „My funny Valentine“ vor. Peter Kirschke ist für die visuellen Effekte im Stück verantwortlich und auch für diese Version des Liedes.

Im Anschluss finden sie die Noten der Bühnenversion und können diese nachspielen.

„My Funny Valentine“ ist eine Ballade aus dem Broadway-Musical *Babes in Arms*, komponiert von Richard Rodgers mit dem Text von Lorenz Hart aus dem Jahr 1937. Sie wurde durch die Versionen von Chet Baker und Miles Davis zu einem beliebten Jazzstandard des Modern Jazz.

Der Liedtext enthält ungewöhnliche Aussagen: Der Mund des besungenen Mannes Valentine sei etwas weichlich; er solle sich aber nicht ändern, weil er gerade so geliebt werde.

Dieses sich nicht ändern müssen, da man ohne hin schon perfekt ist, spielt auch hier dem narzisstischen Natanael in die Hände, als er Olympia das erste Mal von nahen erblickt und sie singen hört.

My Funny Valentine

Lorenz Hart

Richard Rodgers

A₁ C- C-Δ C-7 C-6

My fun - ny val - en - tine. Sweet co - mic val - en - tine.

A \flat Δ F-7 D \emptyset G7 \flat 9

You make me smile with my heart.

A₂ C- C-Δ C-7 C-6

Your looks are laugh - a - ble. Un - pho - to - graph - a - ble.

A \flat Δ F-7 A \flat -6 B \flat 7 \flat 9

Yet you're my fav - ourite work of art. Is your

B E \flat Δ F-7 G-7 F-7 E \flat Δ F-7 G-7 F-7

fig - gure less than greek? Is your mouth a lit - tle weak? When you

E \flat Δ G7 \flat 9 C- B \flat -7 A7 A \flat Δ D \emptyset G7 \flat 9

o - pen it to speak, are you smart? But

A₃ C- C-Δ C-7 F7

don't change a hair for me. Not if you care for me.

A \flat Δ D \emptyset G7 \flat 9 C-7 B7 B \flat -7 E \flat 7

Stay lit - tle val - en - tine, Stay!

A \flat Δ F-7 B \flat 7 E \flat 6 (D \emptyset G7 \flat 9)

Each day is val - en - tines day.

1937

My funny valentine

M,T: Rogers, Hart
S: Kirschke

$\text{♩} = 60$

A Cmin Cmin⁷ Cmin⁷ Cmin⁶

My fun - ny val - en - tine. Sweetco - mic val - en - tine.

A^bmaj⁷ Fmin⁷ G/D Ddim G⁷/D

You make me smile with my heart.

Cmin Cmin⁷ Cmin⁷ Cmin⁶

Your looks are laugh - a - ble. Un - pho - to - graph - a - ble.

A^bmaj⁷ Fmin⁷ G[#]min⁶ A^bdim

Yet you're my fav - ourite work of art.

$\text{♩} = 120$ A^bmin⁶ A^bdim A^bmin⁶ A^bdim Fmin⁶/9 Fdim/E^b Bmaj⁷/D[#] Fmin¹¹/E^b

Is your fig - gure less than greek?

B E^b₉ E^baug⁹

Is your mouth a lit - tle weak

E^b₉ Fdim/E^b Fmin¹¹/E^b

When you o - pen it to speak,

E^b₉ Fdim/E^b E^bsus²

When you o - pen it to speak,

A \flat min/G A \flat dim

are you smart?

C Cmin Cmin \flat 7

My fun - ny val - en - tine

Cmin \flat 7 Cmin \flat 6

Sweet co - mic val - en - tine.

A \flat maj \flat 7 Fmin \flat 7

You make me smile with my

Ddim G7/ \flat 9

heart.

D Cmin Cmin \flat 7

Don't change your hair for me

Cmin \flat 7 F7

Not if you care for me.

A \flat maj \flat 7 Ddim G7/ \flat 9 Cmin \flat 7 B7 B \flat min \flat 7

Stay lit - tle val - en - tine, Stay!

$\text{♩} = 60$ E \flat 7 Cmin \flat 7 3 Cmin \flat 9

Each day is val - en - tines day.

Die Leiden eines Poeten

Nathanael verfasst ein Gedicht, in dem er sein Leid und seine Wahrnehmung, in Bezug auf den dämonischen Coppélius, in der Figur des Sandmanns, kundgibt. Der unten stehende Text wird den Schüler*innen ausgehändigt, die diesen lesen und spielerisch vorbereiten sollen. Der Text wird dann von 3-4 Schüler*innen der Klasse vorgetragen.

„Meine Liebste ist hold, heiter und rein

aber wird unser Glück ohne Schatten sein?
Mein unheilvoller Dämon lauert uns in jeder Stunde auf
begleitet uns stets während der Sonne Lauf,
auch in finsterner Nacht ist er nicht weit,
wie ein düsterer Schatten fliegt er durch Raum und Zeit.
Mit schwarzer haariger Faust greift Er nach ihr
und versuche ich's zu wehren, greift er nach mir.
So weiche, du Satan, verlass uns, kehre zurück
ins Reich der Dunkelheit, lass mir mein Glück!
Endlich stehen wir vor dem Altar, ja, - sie ist mein,
da bricht er mit Macht in das Heiligste ein,
berührt ihre Augen mit furchtbarer Hand
Die springen wie blutige Funken, schon steh ich in Brand!
Mich wirft er gewaltsam in einen glühenden Kreis,
lodernde Flammen schlagen empor wie die Hölle so heiß.
Feuerkreis dreh dich – Feuerkreis dreh dich
ein brausender Sturm packt gewaltig mich
der Orkan peitscht mich in die tosenden Meereswellen
die wie gewaltige Riesen ihre weißen Häupter aufstellen,
Schon will ich erschöpft in der endlosen Flut untergehen
da höre ich meine Liebste: -Kannst du mich denn nicht sehen!
Coppélius hat dich getäuscht, das waren nicht die Augen mein,
die brannten in deiner Brust, wie Feuer mit hellem Schein.
Sieh, hier sind meine Augen! -Dein eigen Herzblut hat dich verbrannt
Komm Geliebter, hier - greif meine helfende Hand!
Da bist du Geliebte – ich bin dein ewiglich!
Komm, komm und errette aus tausend Nöten mich!
Da schweigt die tosende Hölle und alles wird leis
still steht der rasende, tobende, lodernde Feuerkreis
voll Hoffnung bin ich und freudig schlägt das Herz mir so laut -
doch ist es der Tod, der mich aus ihren Augen freundlich anschaut.
Ach ! - Clara! - Clara!”

Literaturhinweis/Quellennachweis

[https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Sandmann_\(Hoffmann\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Sandmann_(Hoffmann))
https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/mimik_spiegeln
<https://improwiki.com/de/wiki/improtheater/spiegeluebungen>
<https://etahoffmann.staatsbibliothek-berlin.de/unterrichten/wissenswertes/>
<https://etahoffmann.staatsbibliothek-berlin.de/erforschen/einfluesse/theater/>
<https://lektuerehilfe.de/literaturepochen/romantik/schwarze>
<http://gutenberg.spiegel.de/buch/kleine-schriften-ii-7122/29>
<https://www.duden.de/>
<https://etahoffmann.staatsbibliothek-berlin.de/erforschen/charakteristisches/auge/>
<https://www.onmeda.de/krankheiten/schizophrenie.html>
<http://de.in-mind.org/article/roboter-im-gruselgraben-warum-uns-menschenaehnliche-maschinen-oft-unheimlich-sind?page=2>
<https://www.frustfrei-lernen.de/deutsch/der-sandmann-feuermotiv.html> Der
Sandmann: Feuermotiv - Geschrieben von: Dennis Rudolph
<https://www.leifiphysik.de/mechanik/auftrieb-und-luftdruck/ausblick/goethe-barometer>
<https://musescore.com/ericfontainejazz/my-funny-valentine>
https://de.wikipedia.org/wiki/My_Funny_Valentine