Die Brüder Löwenherz

Erzähltheater mit Figuren

Puppenspiel & Erzählungen
Petra Albersmann

Menschen brauchen Geschichten.

Ob in Filmen, in Büchern, in Erzählungen, im Theater, in der Klatschpresse - der Hunger nach Geschichten besteht seit jeher und scheint unendlich. Sie rufen Bilder in uns hervor und bewegen uns, eigene Erfahrungen zu überprüfen.

Der Versuch, das Leben in Geschichten möglichst genau abzubilden, würde uns nur langweilen. Die Aufgabe von Geschichten besteht nicht darin, das Leben nachzustellen, sondern wiederkehrende Ereignisse und Entwicklungen (Verlust, Mangel, Konflikte, Ängste, Trauer etc.) auf das Wesentliche zu reduzieren. Sie verdichten durch Bilder, nicht durch Belehrung. Und lassen somit dem Betrachter die Freiheit, die Aspekte wahr- und anzunehmen, die er in seiner jeweiligen Situation (er)tragen kann.

Geschichten, insbesondere Märchen, geben auch heute noch generationsübergreifende Antworten auf zeitlose Fragen des Lebens. Und ermöglichen uns die Auseinandersetzung damit. Somit gilt auch für das Figurentheater: Erzähle mir eine Geschichte!

Puppenspiel & Erzählungen • Petra Albersmann • 040-57 20 12 54 • post@petra-albersmann.de • www.petra-albersmann.de

Die Geschichte

Die Brüder Löwenherz

Der neunjährige Karl Löwe ist krank. Er erfährt, dass er sterben muss. Sein älterer Bruder Jonathan tröstet ihn mit der Hoffnung auf Nangijala, dem Land hinter den Sternen. Dort wird Karl gesund und stark sein. Dort werden sie sich eines Tages wiedersehen. Doch dann stirbt Jonathan zuerst. Als Karl ihm kurz darauf folgt, ist alles tatsächlich so, wie Jonathan erzählt hat. Er kommt nach Nangijala, ins Kirschtal. Die Brüder sind wieder vereint, und Karl (von Jonathan Krümel genannt) kann endlich all das tun, wovon er schon lange geträumt hat.

Nach einiger Zeit erfährt er, dass es auch in Nangijala Schattenseiten gibt: Tengil, der grausame Herrscher aus Karmanjanka hinter den Bergen, hat das Heckenrosental erobert. Nun streckt er sich nach dem Kirschtal aus. Ihm gehorcht Katla, das Drachweibchen aus der Urzeit.
Der mutige Jonathan stellt sich ihm entgegen, gemeinsam mit einigen anderen, und begibt sich schon bald in große Gefahr. Karl muss seine Angst überwinden, um seinem Bruder zu helfen. Er wächst über sich hinaus, denn ebenso wie Jonathan will er "kein Häuflein Dreck sein."
Auf seinem Weg erlebt er Verrat und Treue, bekommt er einen Großvater und verliert ihn wieder. Doch Hauptsache Jonathan ist an seiner Seite. Dafür ist er bereit, vieles auf sich zu nehmen.

Schließlich kommt es zum großen Kampf gegen Tengil. Der Tyrann wird von Katla getötet. Jonathan und Karl müssen sich noch einmal gemeinsam auf den Weg machen, um Katla in ihre Höhle zurückzubringen. Da geschieht das Unfassbare: Katla greift die Brüder an, und stürzt nach einem ungleichen Kampf in den Abgrund. Doch Jonathan wurde verletzt. Für ihn ist in Nangijala kein Leben mehr möglich. Ihm bleibt nur die Hoffnung auf Nangilima. Karl stellt sich der Situation. Es gelingt ihm, das Leben und seine Wünsche loszulassen, seinen Bruder mit sich zu nehmen und die Schwelle nach Nangilima zu überschreiten.

Erzählung und Figurentheater ab 8 Jahren; Tischfiguren
Inszenierung: Petra Albersmann, Hamburg • Anja Schmidt, Oldenburg • Janne Waskönig, Wadersloh
Figuren und Spiel: Petra Albersmann • Bühne und Ausstattung: Bernd und Petra Albersmann
Text: nach dem Buch von Astrid Lindgren • bearbeitet von Christian Schönfelder und Klaus Hemmerle • Petra Albersmann
Illustrationen: Katharina Sieg, Hamburg • www.katharina-sieg.de

Kinder lassen sich auf Figurentheater ein, weil sie selbstverständlich glauben, dass Figuren sprechen und handeln können. Erwachsene, weil sie gerade das nicht glauben.

Das Figurentheater: Faszination und Möglichkeiten eines Mediums

Woran liegt es, dass sich Kinder und Erwachsene gleichermaßen von Figurentheater faszinieren lassen? Von toter Materie; denn mehr ist es ja nicht, was da vorgibt, zu leben: ein Häuflein zusammengestutztes Material. Und dieses immer wieder neu erwachende Leben unterliegt nur einer Regel: Tu so, als ob!

Wird diese Regel befolgt, dann agiert die Materie plötzlich in ihrer kleinen Welt, wird lebendig, handelt, spricht, leidet – und verdichtet mit ihrem Spiel kleine und große Zusammenhänge des Lebens und der Welt. Das Material beginnt zu leben, wird zur Figur, zum Charakter, zur Persönlichkeit. Plötzlich verkörpert sie uneingeschränkte Lebendigkeit. Doch nur, solange ein Spieler sie hält!

Zieht sich der Spieler zurück, erlebt der Zuschauer den glaubhaftesten Bühnentod. Kein Schauspieler, noch so gut in der Rolle eines Sterbenden, könnte diesen auch nur annähernd darstellen. Denn er würde den Tod - gleich wie - nur spielen. Aber die Figur ist tot. Ganz und gar.

Somit vereint dieses Medium in sich gleichzeitig Leben und Tod wie kein anderes. Und kann genau das auch vermitteln.

Ein Zuschauer, der sieht, wie die Figuren "leben", arbeitet immer mit. Nur dadurch greift das Erleben tief in das Denken und Fühlen des Zuschauers ein. (P. K. Steinmann)

Das Spiel

- **Eine Figur, die bewegt wird, bewegt den Zuschauer.**
  Die Faszination entsteht aus der gespielten Figur. Eine Figur muss gespielt werden, sonst verfehlt sie ihren Zweck; im Gegensatz zu einer Plastik, die durch Bewegung eher zerstört wird.
  Zu der Figur gehört also immer der Spieler, der "Beseeler" des toten Material. Er sucht die Seele, den Kern der Figur und hebt das Gefundene hervor, gleich einem Schatz.
  Dadurch entsteht bei dem Zuschauer das Spannungsfeld zwischen Realität (Spieler) und Fiktion (Figur). –

- **Berührung fasziniert.**
  Ein Jongleur kann mit seiner Kunst faszinieren, ebenso ein Zauberer oder andere Menschen, die mit Material umgehen. Doch was berührt mich als Zuschauer? Alles das, was Bilder aus meiner eigenen Erfahrungswelt wach ruft, die eine emotionale Brücke zu meinem Leben bilden. Das erfordert vom Spieler, seine Sicht und Erfahrung bzw. die seiner Umwelt auf die Figur zu übertragen und im Spiel umzusetzen. Die Gefühlswelt des Spielers, seine Fähigkeit zum Mitfühlen und –leiden, seine Kraft und die Bereitschaft, „öffentlich" zu leben, sind entscheidend für die Bereitschaft des Zuschauers, sich auf die Figur und ihre Handlungen einzulassen.
  Der Spieler ist Träger der Emotion, die Figur der Mittler. Der Zuschauer vervollständigt das Geschehen durch seine eigenen Assoziationen, seine eigenen Bilder.

- **Der alte Traum vom Fliegen.**
  Der Spieler verkörpert die Ursehnsüchte des Menschen. Unabhängig von seinen körperlichen Gegebenheiten kann er – im Gegensatz zum Menschentheater – alles sein: jung, hübsch, alt, hässlich, Mann, Frau, Kind, Hexe, Vogel, Elefant... Er tritt mit sich selbst in einen Dialog, ist zugleich Schaffender, Betrachter und Kontrolleur des Geschehens. (Frei nach Astrid Lindgren: Er macht sich die Welt, wie sie ihm gefällt.)
  Im Gegenzug muss er sich auf die Figur einlassen; er muss sie und nicht sich in den Mittelpunkt stellen. Im Grunde praktiziert er fortwährende Selbstaufgabe zu Gunsten der Figur ohne die Kontrolle zu verlieren.

Die Seele der Figur sind ihre Augen und ihre Bewegung. Wenn der Zuschauer fragt, wie sie ihre Mimik ändern konnte, dann ist sie zum Gegenüber ihres Spielers geworden.

Die Figur

- **Figuren sind neutral.**
  Kein Zuschauer, kein Spieler verbindet mit einer Figur eine schlechte Erfahrung. Denn sie besitzt kein Eigenleben, sondern nimmt die Rolle ein, die der Spieler ihr zuweist. Im Gegensatz zur direkten Auseinandersetzung mit einem Thema oder auch zum Rollenspiel läuft der Spieler nicht Gefahr, sich bloßzustellen. Und kann sich im freien Spiel seinen eigenen Gefühlen nach und nach nähern.

- **Figuren sind Mittler.**
  Sie erleichtern durch ihre Neutralität den Aufbau von Kontakten zu eher zurückhaltenden Menschen. Deshalb werden sie immer häufiger in der therapeutischen Arbeit eingesetzt. Besonders traumatisierten Kindern fällt es leichter, auf eine Figur zu reagieren (bzw. mit ihr umzugehen) als auf Menschen. Allerdings ist zu beachten, dass insbesondere für Kinder sowie für behinderte oder demente Menschen Figuren immer beseelt sind (nicht nur während des Spiels). Dies erfordert einen sehr umsichtigen Umgang mit der Figur, und genügend Zeit für die Annäherung an „dieses Wesen", da sonst Ängste ausgelöst werden können.

- **Figuren sind glaubwürdig.**
  Diese zunächst unscheinbare Aussage könnte zum Widerspruch reizen. Doch aufgrund der Neutralität der Figuren werden insbesondere von Kindern die Aussagen einer Figur, mit der sie sich identifizieren, nicht in Frage gestellt. Diese können schnell zu „Ver-Führungsfiguren" werden. Dieser Verantwortung muss sich ein Spieler bewusst sein, da er sonst unbesonnen „Gewissheiten" verbreitet bzw. sein Gegenüber/den Betrachter in eine Richtung manipulieren kann, die er nicht bedacht hat. (Siehe Brüder Löwenherz: Gefahr, Suizid zu verherrlichen)
  Je kleiner die Kinder sind, desto größer ist die Glaubwürdigkeit, die eine Figur besitzt. Denn das Erleben von sprechenden und handelnden Figuren steht dem magischen Denken von Kindern sehr nahe.

- **Figuren widersprechen nicht.**
  Die Figur lässt alles mit sich geschehen. Der Spieler kann sich selbst begegnen, kann Seiten an sich zulassen, die er sich sonst nicht erlaubt. Dabei muss er keinerlei Kritik, Bewertung oder Widerspruch seitens der Figur befürchten. Das erschließt einen großen Raum, sich selbst ohne Angst vor Zurückweisung zu erfahren. Voraussetzung ist allerdings, dass der Spieler (u. U. Schüler) sich im Umgang mit der Figur anleiten lässt. Wie bereits o. a. lebt die Figur durch das Spiel.

Der Inszenierungsansatz

Karl und Jonathan:

Stockpuppen; sehr beweglich, sehr lebendig; Stockpuppen ermöglichen große und kleine Bewegungen, auch eine intuitive und differenzierte Spielweise, dadurch ist eine große Bandbreite an Emotionen vermittelbar.
Sie sind die Hauptfiguren des Stücks. Der zerbrechliche, zarte Karl wird zunehmend lebendiger, kindlicher und angstfreier. Zuletzt trägt er seinen gelähmten Bruder über die Schwelle, so wie ihn dieser anfangs auf seinem Rücken getragen hat, als Karl noch durch die Krankheit gelähmt war. Aus Krümel wird ein Löwenherz. Er wächst in die Aufgabe hinein, die sein neuer Nachname vorgibt. Sein großes Vorbild ist sein großer Bruder.

Die „Erwachsenen“:

Standfiguren; Jossi, Sophia und Matthias sind und wirken deutlich starrer; was sie auch darstellen: sie sind tendenziell Gefangene ihrer Angst und ihrer Sorgen; sie vermitteln deutlich weniger Emotionen. Sie wirken als Antagonisten bzw. “Wasserträger” für Karl, um dessen Entwicklung es geht.

Kader und Veder:

Stand- und Flachfiguren; die einzigen Figuren, die nur Masken und somit keine Augen haben. Sie sind Tengilmänner und gehorchen ihm blind.
Veder, weil dieser offensichtlich Freude an der Macht hat; Kader, weil er ein dummer Mitläufer ist. Sie sehen nichts und niemanden. Sie tun, was man ihnen sagt und bewegen nicht einmal die Arme, die an ihren Waffen „kleben“.

Katla:

Klappmaulfigur; Sie verkörpert das Schreckliche, das Unüberwindbare, nicht zu Denkende, das seit der ersten Szene Karl begleitet; Sie verkörpert Karls Angst, dass der Tod alles verschlingt, dass nichts mehr kommt. Sie ist deutlich größer und unheimlicher als alle anderen Figuren und bietet kaum eine differenzierte Spielweise. Sie kann aber auch nichts anders als gehorchen odet zerstören. Und ist dadurch im wahrsten Sinne des Wortes eine (Schach)-Figur in dem ganzen Geschehen.

Je schlichter die Figuren, desto mehr Raum bleibt dem Zuschauer für Projektion und Identifikation. Umso mehr lässt er sich auf das Geschehen ein. (Therese Keller, 1923 - 1972)

Tengil:

Maske; metallen; kalt, unmenschlich, keinerlei Gesichtszüge, dementsprechend keine Regungen. Taucht auf, geht unter; verkörpert das Grausame, das Unausweichliche, dem man sich stellen muss. In diesem Fall dem Tod. Doch auch der scheint überwindbar.

Nangijala:

das Reich zwischen Leben und Tod; dort herrscht ebenfalls - wie auf der Erde - der Kampf zwischen gut und böse. Dort gibt es Licht und Schatten. Die Zerrissenheit, die Karl zu Anfang erlebt (Leben wollen und nicht mehr können; sich Erlösung wünschen und Angst davor haben) wird hier verkörpert durch Tengil/Katla und Jonathan/Matthias. Ist Karl da schon tot? Oder liegt er "nur" im Sterben? Das Ende zeigt, dass es ein endgültiges "Reich" gibt, in das er mit seinem Bruder geht . Nach Überwindung seiner Angst (in Form von Tengil und Katla) kann er "Ja" zum Tod, aber auch zur Hoffnung auf einLeben danach, sagen. Denn ein Zurück hat es seit Beginn der Geschichte nie gegeben. Nangijala als Scheibe, eine eigene Welt, die aber nicht kugelrund, nicht "ganz" ist. Das Kirschblütental als heimeliger Ort, der den Brüdern Geborgenheit schenkt, aber mit der "Kehrseite der Medaille" versehen ist, dem Heckenrosental. Dieses könnte erblühen, wird aber von einer Mauer umgeben. Einer Mauer aus Steinen und Angst. Diese Tal gilt es zu befreien. Diese Mauer/Angst gilt es, zu überwinden.

Das Figurentheater- Möglichkeiten:

- **Aufführung**

  z. B. innerhalb des Ethik- oder Religionsunterrichts als Einstieg in das Thema “Tod und Trauer”

- **Aufführung und Auseinandersetzung**

  Nach der Aufführung werden die einzelnen Stationen, die Karl durchlaufen hat, mit Schülern und Lehrer(n) nachvollzogen. Das kann in Form von Bildern, tatsächlichen Stationen (markiert z. B. durch Gegenstände) passieren oder auch durch Rollenspiel. Die Zielsetzung besteht darin, dass die Schüler den Wandel Karls (vom ängstlichen Krümel zum mutigen “Löwe”) nachvollziehen können. z. B. auch Erörterung, warum Karl sich für Nangilima entscheidet.

- **Aufführung als Einstieg**

  und Hilfsmittel, um einen konkreten Vorfall (z. B. Tod eines Mitschülers) zu verarbeiten. Der Lehrer bietet den Schülern, abgeleitet von dem Stück, Rituale, die diesen einen Kann-Raum eröffnen. Sie können eine Zeitlang ihre Wünsche und Erinnerungen konkretisieren und dem Verstorbenen mit auf den Weg geben, müssen es aber nicht. *

  Das Erinner-mich:

  Karls Buch. Es dient ihm, sich zu erinnern (wie ein Fotoalbum), während er erzählt; es dient aber auch, sich seiner zu erinnern. Für den Einsatz z. B. in Klassen gedacht, so dass Schüler und Lehrer ihre Erinnerungen (z. B. an den verstorbenen Mitschüler) eintragen können, nicht müssen. Jederzeit, wenn es ihnen einfällt. (Auch “schlechte” Erinnerungen sollen und müssen Raum haben!)

  Nangijala-Scheibe:

  Leicht als Drehscheibe nachzubauen (z. B. aus Pappe); eröffnet den Kindern die Möglichkeit, ihre Wünsche dem verstorbenen Mitschüler auf den Weg zu geben. (Was wünscht ihr XXXX in Nangijala? Was soll er dort erleben, besitzen, erhalten? Was soll er können? Wen treffen?)

- **Projekttag(e)**

  Einstieg ggf. mit Aufführung; mit den Schülern wird ein kleines Stück zum jeweiligen Thema erarbeitet und mit einfachen Mitteln aufgeführt. Dies können Flachfiguren sein (z. B. mit Kamishibai), Hand- oder Stockpuppen, Schaumstoffiguren oder Gegenstände, die zu Figuren werden.
  Gerade hier können schwache Kinder stark, starke/tonangebende einmal zurückhaltend sein. Und sich neu kennenlernen bzw. andere Seiten von sich vermitteln. Sehr oft sehr überraschend! Das Thema wird im Vorfeld mit dem verantwortlichen Lehrer abgesprochen.

***Achtung**: Rituale, die eröffnet werden, müssen begrenzt und geschlossen werden. Der Zeitraum wird vorher bekannt gegeben oder mit den Schülern festgelegt. ebenso wie das “Schlussritual”. Je kleiner die Kinder sind, desto kürzer muss der Zeitraum gewählt werden. Schule gilt als trauerfreie Zone! Weitere Informationen zum Thema “Kinder und Trauer” erhalten Sie unter

Hamburger Zentrum für Kinder und Jugendliche in Trauer e. V. • Postfach 76 22 31 • 22069 Hamburg
info@kinder-in-trauer.org • www.kinder-in-trauer.org • Beratungstelefon: 040-229 444 80

Literaturhinweise

- P. K. Steinman “Die Theaterfigur auf der Hand” Wilfrid Noll Verlag, 1. Auflage 2.1.2005, ISBN 978-3-935011-55-6
- Therse Keller “Portrait einer Puppenspielerin” (nur im Antiquariat erhältlich)
- Gudrun Gauda “Theorie und Praxis des therapeutischen Puppenspiels” BoD, ISBN 978-3-8334-9881-7
- Gudrun Gauda (Hg.) “Therapeutisches Puppenspiel in der Gruppenarbeit” BoD, ISBN 978-3-8391-2315-7

Zur Person

Seit ihrer Kindheit beschäftigt sich Petra Albersmann mit Geschichten. Sie erzählt, schreibt, inszeniert und spielt - unter anderem seit über 20 Jahren als Puppenspielerin. Ihr Repertoire umfasst Theaterstücke und Erzählprogramme für Kinder und Erwachsene.
Seit 15 Jahren bildet sie jährlich ein Team von Puppenspielern in Berlin-Brandenburg aus. Sie arbeitet als Autorin, Regisseurin und Puppenbauerin für eigene wie fremde Bühnen sowie für und mit verschiedenen Einrichtungen, z. B.

Elisabeth-Kliniken Dortmund, Kinder- und Jugendpsychiatrie
Jugend hilft Jugend e. V., geschlossene Drogentherapie
Gemeindejugendwerk Hamburg und Berlin-Brandenburg
Diakoniewerk Bethel, Berlin
EKD Nordelbien, Hamburg
Fabula Filmpuppen, Idstedt (u. a. für KiKa)
Opernloft Hamburg