



Material
zu

Alice im Wunderland

von Thomas Birkmeir nach Lewis Carroll
Familienstück für alle ab 10 Jahren



Premiere 31. Oktober 2022, Thalia Theater
Regie Thomas Birkmeir

Zusammengestellt von Neele von Döhren,
Beratung Anne Katrin Klinge

Inhaltsverzeichnis

1. Die Textgrundlage	3
1.1. Thomas Birkmeir (Regie).....	4
1.2. Die Figur der Alice	5
2. Rund um die Inszenierung	6
2.1. Die Besetzung.....	6
2.2. Fotos der Inszenierung.....	7
2.3. Bühne.....	11
2.4. Kostüme.....	13
2.5. Die Figuren.....	15
2.6. Alices Weg durchs Wunderland	20
3. Spielerische Vor- und Nachbereitung	24
3.1. Handlung und Figuren <i>Alice im Wunderland</i>	25
3.2. Nach dem Vorstellungsbesuch über die Inszenierung sprechen.....	29
3.3. Sprache	30
3.4. Das bin ich.....	32
3.5. Erwachsen werden	35
3.6. Macht / Bestimmer:in sein.....	37
3.7. Weitere Ideen zur Gestaltung (z.B. Kunstunterricht)	38
Anhang: Linkliste.....	39
Anhang: Druckvorlage	40
Anhang: Pressespiegel.....	41

„Wirklichkeit ist ein Spielzeug.“

Zusätzliche Angebote rund um die Inszenierung

Workshop: Alice im Wunderland spielen ab 10 Jahren

Wir kommen in die Klasse und bereiten auf den Theaterbesuch vor. Es wird erprobt, wie durch Körper und Sprache die Figuren des Stückes entstehen. Bilder und Themen der Geschichte werden in Theaterübungen übersetzt und so Grundelemente der Inszenierung kennengelernt.


Dauer 60 Minuten oder 90 Minuten nach Absprache

Kosten ab 2,50€ pro Person plus Fahrtkosten

Termine nach Vereinbarung unter T: 040.32 81 41 39, thaliaundschule@thalia-theater.de

Gebärdensprachliche Übersetzung

In Kooperation mit dem Studiengang „Gebärdensprachdolmetschen“ der Universität Hamburg finden Vorstellungen mit gebärdensprachlicher Übersetzung statt.

 Einen Trailer / ein Interview mit gebärdensprachlicher Übersetzung gibt es [hier](#).

Karten für Gruppen

T: 040.32 81 44 22, theaterkasse@thalia-theater.de

Hinweise zur Verwendung der Materialmappe



Hinter diesem Symbol finden sich in der Materialmappe Hinweise auf weitere Informationen, die Sie einfach durch das Klicken auf die Verlinkung abrufen können. Am Ende der Materialmappe finden Sie eine Linkliste, falls Sie die Materialmappe nicht am Computer lesen. (Stand der Links: November 2022)

Die Produktionsfotos wurden von Krafft Angerer erstellt. Weitere Verwendung ausschließlich unter Nennung des Fotografen.

1. Die Textgrundlage

Alice im Wunderland (orig.: *Alice's Adventures in Wonderland*) erschien erstmalig 1865 und wurde vom britischen Schriftsteller Lewis Carroll verfasst. Heute zählt *Alice im Wunderland* zu den Klassikern der Weltliteratur. Der Text wurde sowohl für die Bühne als auch filmisch (u.a. von Tim Burton und Disney) immer wieder adaptiert, einzelne Elemente und Figuren zudem in der Popkultur aufgegriffen und zitiert.

Thomas Birkmeir nimmt sich für die Produktion am Thalia Theater dem Stoff an und schafft eine ganz eigene Bearbeitung.

Ankündigungstext des Thalia Theaters

Das Wunderland lebt unter einer grausamen Herrschaft. „Kopf ab!“ lautet an allen Orten die mächtige Drohung. Hutmacher, Märzhase, Grinsekatz...: Kein Bewohner darf die Wahrheit sagen oder sich dagegen stellen. Sind sie alle deswegen irgendwie verdreht oder verrückt, weil sie so große Angst haben? – Gut, dass Alice zufällig in den Kaninchenbau fällt und dort landet: Sie mischt die Herrschaft der Roten Königin einmal so richtig auf. Mit ihrem ganz eigenen Verständnis für Logik glaubt sie an das Unmögliche und lässt sich auch von einer Tyrannin nicht erschrecken.

Alice im Wunderland ist die Geschichte von einem mutigen Mädchen, das sich den Herausforderungen einer fremden (Erwachsenen-)Welt stellt und sich darin behauptet. Und vor allem lässt sie sich keine Angst machen.



Weiterführende Artikel zu Lewis Carroll und *Alice im Wunderland*:

Bei [Wikipedia](#) findet sich ein gut ausgearbeiteter Artikel zum Leben und Werk von Lewis Carroll, zu der Entstehungsgeschichte von *Alice im Wunderland* sowie zu Adaptionen und popkulturellen Übernahmen.

Kümmel fasst in einem [Artikel in der ZEIT](#) anlässlich zum 150. Geburtstag des Werkes die Entstehungsgeschichte und zentrale Elemente zusammen und sucht Alices Spuren im heutigen Oxford.

Zinner geht in einem [Artikel für Deutschlandfunk](#) auf das anarchische Potential der Figur der Alice ein und benennt ihre Ablehnung der roten Königin als „Rebellion in Reinkultur“.

Kumschlies geht in ihrem [Artikel für kinderundjugendmedien.de](#) vor allem auf die Populärrezeption und sowie die Analyse und wissenschaftliche Rezeption ein. Sie liefert einige Hinweise auf weitere Sekundärliteratur.

1.1. Thomas Birkmeir (Regie)

Thomas Birkmeir, 1964 in München geboren, ist als Autor, Regisseur und Schauspieler tätig. Nach dem Studium der Pädagogik, Psychologie und Philosophie in München studierte er Regie am Max Reinhardt Seminar in Wien. Während seines Studiums verpflichtete ihn das



Burgtheater als Schauspieler und Assistent. Danach arbeitete er am Schauspielhaus Wien und am Schlossparktheater Berlin als Oberspielleiter.

Seit der Spielzeit 2002&2003 ist Thomas Birkmeir künstlerischer Direktor des Wiener Theaters der Jugend und seit 2012 Mitglied des Präsidiums des Wiener Bühnenvereins.

Er inszeniert u.a. an der Staatsoper Wien, am Volkstheater Wien, am Theater in der Josefstadt, am Staatsschauspiel Dresden, am Staatstheater Hannover und am Residenztheater München. Gastprofessuren führten Birkmeir an das Max Reinhardt Seminar und an die Musik und Kunst Privatuniversität Wien. Seine Stücke und Stückbearbeitungen erfuhren über 80 Nachinszenierungen im deutschsprachigen Raum und darüber hinaus, u.a. am Schauspielhaus Zürich, am Deutschen Schauspielhaus Hamburg und am Residenztheater München.

2013 erhielt Thomas Birkmeir den österreichischen Theaterpreis „Nestroy“ für „10 Jahre innovatives, zeitgemäßes Kinder- und Jugendtheater“, 2016 zeichnete die Bank Austria die künstlerische Leistung des Theaters der Jugend mit dem „Großen Kunstpreis“ aus. 2022 erhielt Birkmeir den Musicalpreis der Deutschen Musical Akademie für die Beste Regie für „Anne of Green Gables“ am Wiener Theater der Jugend. Im Herbst 2017 debütierte Thomas Birkmeir mit dem Familienstück „Die rote Zora“ nach Kurt Held am Thalia Theater.

Quelle: <https://www.thalia-theater.de/ueber-uns/ensemble/regie/regie/thomas-birkmeir>

1.2. Die Figur der Alice

Hauptfigur ist – wie der Titel schon verrät – das Mädchen Alice. Sie gerät ins Wunderland und „wird bedrängt von schnippisch-sturen Wesen und unfreundlichen Majestäten, zwischen denen sie sich ihren Platz suchen muss. Ganz so, wie alle Kinder es wohl tun, wenn sie unter die Erwachsenen oder Stärkeren geraten. Sie muss sich verbiegen, klein machen oder strecken – und wird doch immer gemäßregelt, düpiert, abgekanzelt.“ (Kümmel 2015)

Thomas Birkmeir nimmt sich dem Originalstoff an, schafft aber eine ganz eigene, eine heutige und aktuelle Bearbeitung: „Ich bin ja lange um Alice herumgeschlichen, ganze 58 Jahre. Ich wusste, irgendwann werde ich es machen, aber mir war das Mädchen in der Originalvorlage immer viel zu passiv und die hat sich nur immer gewundert. Halt so ein braves Mädchen Ende des 19. Jahrhunderts. Und ich wusste von vornherein, wenn dann will ich die Alice rotzig, frech und stark zeichnen. [...] Dadurch wird Alice viel aktiver als sie in der Originalvorlage ist.“

Birkmeirs Alice ist zudem die Urenkelin der Alice von Lewis Carroll und damit die zweite Alice, die das Wunderland betritt (merken – dieser Umstand wird in der Inszenierung noch wichtig!).

Thomas Birkmeir und Meryem Öz geben im Making-Of-Video einen Einblick in die Inszenierung und sprechen vor allem über die Veränderungen der Figur der Alice im Vergleich zur Original-Fassung von Lewis Carroll.



Link zum Video: <https://youtu.be/rPTuXBfIPSw>

2. Rund um die Inszenierung

2.1. Die Besetzung

Alice	Meryem Öz
Weißes Kaninchen	Steffen Siegmund
Rote Königin u.a.	Oliver Mallison
Weißer Königin, Raupe u.a.	Sandra Flubacher
Verrückter Hutmacher, Tweedledee u.a.	Tilo Werner
Grinsekatz, Humpty Dumpty u.a.	Lisa-Marie Sommerfeld

Sowie Fiorina Bogatu, Anneli Brück, Merle Claus, Céline Fuchs, Philip Oliver Kuhn, Peter Lehmann, Alina Novotny, Giselle Ramsey

Regie	Thomas Birkmeir
Bühne	Christoph Schubinger
Kostüme	Irmgard Kersting
Musik (Komposition)	Gerald Schuller
Dramaturgie	Christina Bellingen
Musikalische Einstudierung	Anthony Kent
Choreographie	Fiona Gordon

2.2. Fotos der Inszenierung



W.K. (Steffen Siegmund), Alice (Meryem Öz) und Teile des Kaninchenchores.



Alice fällt ins Wunderland.



W.K. und die Frau mit dem Plastikgießkännchen (Sandra Flubacher).



Die Grinsekatze (Sly) (Lisa-Marie Sommerfeld).



Das Orakel (Sandra Flubacher)

Der verrückte Hutmacher (Hatter)
(Tilo Werner)





Gruselei (Humpty Dumpty) (Lisa-Marie Sommerfeld) und Tweedledee und Tweedledum (Tilo Werner und Sandra Flubacher)



Die rote Königin (Oliver Mallison) und die weiße Königin (Sandra Flubacher).



Weitere Fotos und die Möglichkeit zum Download [hier](#).
Für Bewegtbild gibt es [hier](#) einen Trailer.

2.3. Bühne



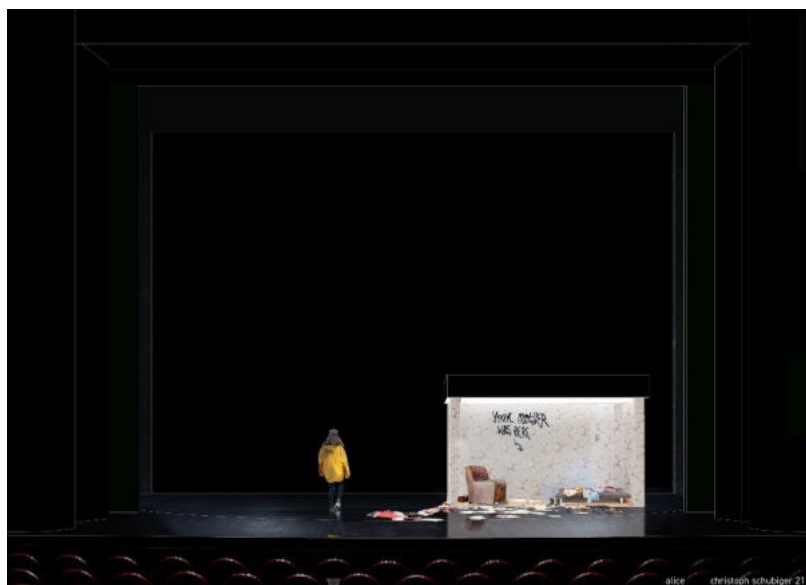
Christoph Schubinger wurde 1962 in Zürich geboren. Nach Vorkurs und Fachklasse für Grafik an der Schule für Gestaltung, Zürich, und einer Bühnenbildnerausbildung arbeitet er seit Ende der 1980er als freier Bühnenbildner und Set Designer.

Seine Bühnenbildmodelle entwirft er meist digital: „Seit zwölf Jahren erstelle ich meine Entwürfe und Präsentationen mit Hilfe von 3D Programmen. Die Leistungsfähigkeiten der Computer und die Möglichkeiten der Programme haben sich in letzter Zeit so stark entwickelt, dass es nun auch künstlerisch interessant wird, damit zu arbeiten, als Fotograf von noch nicht gebauter Architektur. Seit neuem arbeite ich auch für Architekten und visualisiere deren Arbeiten.“

Quelle: <https://www.schubinger.eu>

Schubinger entwarf für die Produktion folgende digitale Bühnenbildmodelle nach denen das auf der Bühne zu sehende Bühnenbild von den Werkstätten gefertigt wurde. Die Modelle tragen – von oben nach unten – die folgenden Titel: „Alices Zimmer“, „Der Gullideckel“, „Tür groß“ und „Alice im Wunderland“.

Hier lohnt ein Vergleich mit den Produktionsfotos oder dem in der Inszenierung Gesehenen: Was wurde direkt umgesetzt? Wo gibt es Veränderungen?





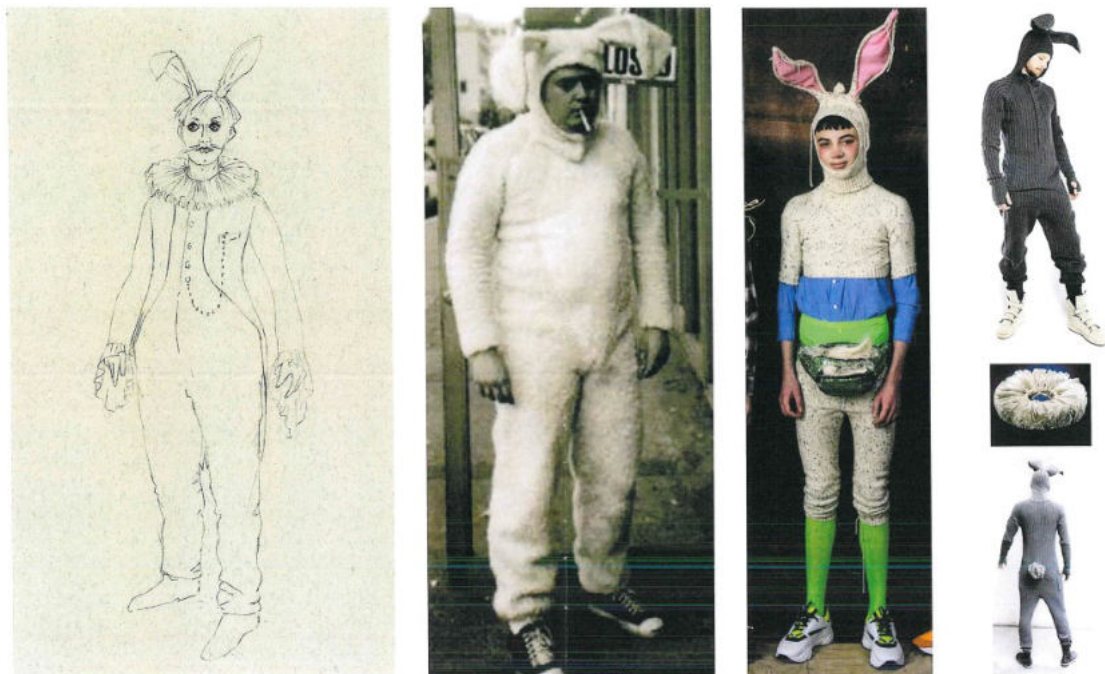
2.4. Kostüme

Irgard Kersting studierte an der FH Köln Freie Kunst und Bühnenkostüm. Seitdem arbeitet sie als Kostümbildnerin an verschiedenen Theatern, u.a. am Staatsschauspiel Dresden, am Schauspielhaus Hamburg, am Residenztheater München, am Thalia Theater Hamburg, am Volkstheater Wien und am Berliner Ensemble, vorwiegend im Bereich Schauspiel.

Für die Produktion von *Alice im Wunderland* entwarf sie unter anderem die folgenden Figurinen (Kostümskizzen) nach denen dann von der Kostümabteilung die Kostüme angefertigt wurden:

Weißes Kaninchen - Steffen Siegmund

Alice im Wunderland



© Irgard Kersting 2022



Hängeschlulose aufsetzen



jede fäden

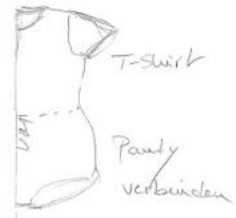


© Ingrid Karling 2022



Recht
- kollektive Taille
- nicht
- locker um die Taille

Tanty mit T-Shirt verbinden



© Ingrid Karling 2022

2.5. Die Figuren

Das Wunderland wird von einer ganzen Reihe zuerst merkwürdig erscheinender Figuren bevölkert, die dazu noch alle miteinander in Verbindung stehen. Im Folgenden zur Einführung eine Auflistung aller Figuren in der Reihenfolge ihres Auftretens im Stück mit kurzen Beschreibungen, zentralen Charakterzügen und Aufgaben für die Geschichte. Außerdem einige zentrale Sätze aus dem Text. Die wichtigsten Figuren sind grün hinterlegt. Ist nicht so viel Zeit für die Vorbereitung, kann sich auf die ausgewählten Figuren konzentriert werden.

Für Bilder zu den Figuren sh. Fotos zur Inszenierung (S. 7-10) oder den [Trailer](#).

Die Figurenbeschreibungen werden für einige Übungen im Kap. 3: Spielerische Vor- und Nachbereitung verwendet.

Alice - „Ich bin ich – und: ich bin Viele.“

Alice ist 13, findet ihre Mutter und ihren kleinen Bruder Harun so richtig nervig, ist stark, laut und doch manchmal unsicher. Sie ist mehrsprachig aufgewachsen und spricht türkisch, ihr Vater ist nämlich Türke. Außerdem ist Alice Teil einer wichtigen Prophezeiung im Wunderland – davon weiß sie zu Beginn aber noch nichts.

Ihr wichtigster Gegenstand: ein Ring. Diesen Ring hat sie von ihrer Mutter bekommen, diese wiederum von ihrer Großmutter, also Alices Urgroßmutter, die auch Alice hieß. Achtung, jetzt wird's ein bisschen kompliziert: Der Ring ist im Wunderland der gebenedeite Ring. Ihre Urgroßmutter hat ihn vom Hatter aus dem Wunderland bekommen, mit dem sie eine tiefe Liebe verbunden hat, als sie das erste Mal ins Wunderland gegangen ist. In diesem Ring ist der „Stein des Wunderlands“ eingearbeitet, dieser hält den Jabberwocky in Schach. Weil die rote Königin die weiße Königin des Diebstahls dieses Steins beschuldigt, ist, seitdem der Ring das Wunderland verlassen hat, dort Krieg ausgebrochen. Der Stein muss deswegen dringend an seinen ursprünglichen Platz zurück, in die Kammer des Friedens.

„Mir geht dieses ganze blöde, pinke ‚Ich-bin-süß‘-Plastik-Kinder-Mädchenzeugs auf die Nerven.“

„Heute Morgen wusst' ich's noch – aber jetzt bin ich mir nicht mehr sicher... weil, das alles hier – Wunderland – bringt mich gehörig durcheinander...“

„Und: Ich bin ich – und: ich bin Viele! Und weil so vieles in mir steckt – kann ich auch jederzeit jemand anders sein – und nicht nur unnütz!“

„Ich bin Alice! Keine Angst lähmt mich! Keine Furcht ist in mir! Hab' doch selbst Angst, denn ich nehm's auf mit dir!“

„Wenn ich sage, dass ich mich unnütz fühle, gibt Ihnen das immer noch nicht das Recht zu sagen, dass ich auch unnütz bin.“

Alices Mutter – „Es wird Zeit, dass du Verantwortung übernimmst.“

Alices Mutter und Alice streiten sich viel, denn die ganzen Veränderungen bei ihrer Tochter kann sie nicht ganz verstehen. Außerdem muss sich jetzt um den kleinen Harun kümmern. Anders als Alice spricht sie nicht wirklich türkisch, auch wenn sie einen Türken geheiratet hat.

„Es wird Zeit, dass du Verantwortung übernimmst, wenn du schon so gescheit bist und alles besser weißt!“

„Du hast die Wahl! – Hausarrest – oder... hm, lass mich nachdenken... vielleicht..., ja! Du kannst deinen kleinen Bruder an die frische Luft bringen, nur eine halbe Stunde lang“

Harun – „Babygeschrei“

Harun ist Alice kleiner Bruder und ebenfalls ein wichtiger Teil der Prophezeiung.

Weißes Kaninchen (W.K.) – „Ganz ruhig, W.K.“

Das weiße Kaninchen (W.K., englisch ausgesprochen: „dabbleyu key“) ist stets nervös, spricht sich selbst gut zu und geht zum Weinen gerne in seine Felsnische. Es/er hat Angst vor der Zeit, oder besser dem Tod, der damit verbunden ist. Denn Kaninchen leben nur 13 Menschenjahre und es/er ist schon $12 \frac{3}{4}$. Es/er kommt aus der W.K.W. (der Weiße Kaninchen Welt) und ist dort ein K.V.K. (ein Kamikaze-Versuchs-Kaninchen). Die Kaninchen sind auf der Suche nach einem neuen Ort zum Leben, weil ihre Welt hoffnungslos überbevölkert ist. W.K.s Hauptaufgabe ist es aber eigentlich, das Hasenkraut zu finden, das die Lebenszeit verlängern kann. Auf Alice trifft es/er scheinbar zufällig, ist aber ebenfalls Teil der Prophezeiung. Als es darauf ankommt, entpuppt sich W.K. als richtig guter Freund und Mitstreiter.

„Was?! Schon wieder fünf Minuten vor „Höchste Zeit“?! Ganz ruhig, W. K.“

„Oh Gott! Pass bloß auf, W.K.“

„Wenn du mich kurz entschuldigst – ich geh‘ mal kurz in diese feuchte Felsnische da, habe dort eine kleine Panikattacke und weine ein bisschen (bitterlich).“

Frau mit Plastikgießkännchen – „Glänze, grunze, raunze, frunze!“

Die seltsame Frau mit dem Plastikgießkännchen ist die Mutter der beiden Königinnen. Sie hat eigentlich das ganze Wissen über das Wunderland, ist aber kaum zu verstehen.

„Glänze, grunze, raunze, frunze! Klinze, plunze, grenze, schlunze!“

Willkommenheißer – „Ein besonders herzliches Willkommen!“

Der Willkommenheißer ist ein Mann ohne Kopf, aber mit Hut und Regenschirm. Mit dem beginnenden Krieg wurde er auf dem Außenposten vergessen und steht nun immer noch vor den Mauern des Wunderlands.

„Ich bin der lächelnde Willkommen-Heißer. Seit 100 Jahren konnte niemand mehr diese Schwelle überschreiten. – Ich hatte nichts zu tun, also, deshalb ein besonders herzliches Willkommen!“

Rote Königin (Gundula) – „Kopf ab!“

Die rote Königin ist die Schwester, die den Thron erhalten hat. Sie regiert gewissenslos und lässt jede:n köpfen, die:der ihr widerspricht. Sie versucht, die Prophezeiung des Orakels so auszulegen, dass es ihre Schwester, die weiße Königin, ist, die fallen wird. Ihre Geheimwaffen sind der schwarze Ritter und der Jabberwocky.

„Kopf ab!“

„Schnauze! – Ich meine natürlich – danke für eure Unterstützung, liebes Volk.“

Roter König – „Mein Flamingoschnäbelchen!“

Der rote König ist der Mann der roten Königin und seiner Frau eindeutig untergeordnet und unterlegen. Und letztendlich doch nicht ganz so treu, wie sie es sich wünschen würde.

„Hier bin ich schon, mein Flamingoschnäbelchen... Hast du gut geschlafen, Honigmäulchen?“

Grinsekatze (Sly) – „Ich bin meine eigene Geheimwaffe.“

Sly ist kampfsportherprobt und akrobatisch. Damit sie nicht so schnell erkannt wird, wechselt sie täglich ihren Namen. Als sie Alice und W.K. trifft, heißt sie gerade Sly. Sie kann sich sogar unsichtbar machen, glaubt sie jedenfalls. Sie ist außerdem Anführerin der R.A.T. (der Revoltierenden Aufsässigen Tausendsassas) und freut sich über neue Mitglieder der Vereinigung. Ihr wichtigster Gegenstand: eine Bratpfanne.

„Der tägliche Namenswechsel ist Teil meiner perfekten Tarnung.“

„Und, weil ihr meine ersten Mitstreiter seid – lüfte ich mein gut gehütetes Geheimnis: Ich kann mich – unsichtbar – machen.“

„Zurück in der Welt der Materie!“

„Tja, ich bin meine eigene Geheimwaffe.“

„Lagebesprechung“

„Es lebe die RAT!“

Raupe (Lilibeth) – „Jedes weise Orakel ist eine Raupe.“

Die Raupe ist das Orakel und hat die Prophezeiung, die als Rätsel im Almanach des großen Sehers veröffentlicht wurde, erstellt. Sie ist also der Ursprung des ganzen Trubels. Sie sitzt auf einem großen Pilz, raucht Wasserpfeife und ist grundsätzlich schlecht gelaunt.

„Jedes weise Orakel ist eine Raupe.“

Hatter (Verrückter Hutmacher) – „Finde dich selbst und alles wird gut.“

Hatter war einmal der Minister für Bücher und Kunst. Seitdem die rote Königin an der Macht ist, versteckt er sich allerdings mit einer Gruppe flüchtiger Wunderland-Bewohner:innen. Er war mit Alices Urgroßmutter zusammen und hat ihr den Ring geschenkt. Seitdem diese das Wunderland verlassen hat, sitzt er voller Gram und Trauer fest. Er hat diverse, plötzliche Stimmungsveränderungen. Außerdem spricht er in Reimen und versteht andere nur, wenn sie es genauso tun.

„Der „Hatter“ bin ich, wie schon einmal gesagt, von der Königin des ‚Widerstands‘ angeklagt. War einst der Minister für Bücher und Kunst, und stand ziemlich hoch in fürstlicher Gunst. Seit 100 Jahr‘ sitz‘ ich hier voller Gram, und Wunderlands Wissen verstecke ich, weil die Königin mir damals das Liebste nahm.“

„Finde dich selbst – und alles wird gut!“

Gruselei (Humpty Dumpty) – „Habt Angst!“

Humpty Dumpty ist ein großes Ei, das in den Angstsümpfen wohnt. Es mag niedlich aussehen, ist aber ganz schön gefährlich, weil es die Vorbeikommenden in die Angstsümpfe lockt, indem es ihre größte Angst erscheinen lässt. Es spielt also mit der Angst. Es zeigt aber auch, dass die Angst „nur ein hohles Ding“ ist.

„Das ist der Weg der Verderbnis.“

„Habt Angst!“

„Wir sind bösaartig, gemein, hinterfotzig – und manchmal sogar tödlich.“

Tweedledee und Tweedledum – „Bei Not zu helfen ist der Zweck.“

Tweedledee und Tweedledum sind Zwillinge, sie machen alles exakt gleich. Auch sie sprechen nur in Reimen. Sie werden zu Mitgliedern der R.A.T. (der Revoltierenden Aufsässigen Tausendsassas), sind aber nicht ganz so mutig wie die anderen.

„Zwei Geschöpfen droht der Tod! Was tun wir in dieser Not? Wir zieh’n die beiden aus dem Dreck! Bei Not zu helfen ist der Zweck!“

Weißer Königin (Elfriede) – „Ich will nicht mehr kämpfen.“

Die weiße Königin ist die andere Schwester und im Gegensatz zur roten Königin ist sie die milde, die nach dem ganzen Krieg nun gar nicht mehr kämpfen oder auch nur regieren will.

Ihr wichtigster Gegenstand: ein leuchtendes Amulett, das Lebenslicht.

„Danke, danke. – Euer Vertrauen ehrt mich sehr, liebes Volk. – Aber – ich will nicht mehr kämpfen, ich will nicht mehr regieren. Ich will diese große Verantwortung nicht – sie hat mich krank gemacht... und so müde... Zu viele Wunderland-Wesen sind für immer verschwunden...“

Jabberwocky

Der Jabberwocky wurde noch nie gesehen, soll aber die Geheimwaffe der roten Königin sein und scheint ein drachenähnliches Wesen zu sein. Er lässt sich nur dem mit „Stein des Wunderlands“ besiegen. Aber was ist der Jabberwocky wirklich?

Er sagt selbst am Ende zu Alice: „Ich bin ein Teil von dir. Der dunkle Teil. Dein Schatten. – Ich bin all das, was du nicht sein willst... Nur – dass du mich ein wenig magst... Du hast mich vergessen, da bin ich wütend geworden – in dieser Welt. Ich bin die Fantasie in dir, dein Einfallsreichtum und – vielleicht auch die kleine Alice. Vergiss‘ mich einfach nicht – wenn du jetzt so schnell größer wirst. Denn ich will nicht dein Jabberwocky sein. Denn Jabberwockys machen Angst, wo keine Angst sein muss.“



Weiterführende Informationen zu den einzelnen Figuren: [Grinsekatze](#), [Märzhase](#), [Verrückter Hutmacher](#) und [Jabberwocky](#).

2.6. Alices Weg durchs Wunderland

Alices Weg durchs Wunderland ist nicht immer ganz einfach. Im Folgenden werden ihre Stationen, wie sie in der Inszenierung aufeinander folgen, kurz umrissen. Einige der Stationen lassen sich zu größeren Abschnitten zusammenfassen (sh. Überschriften). Die Figurennamen sind an der Station gefettet, an der sie das erste Mal auftreten. Diese Auflistung wird in einigen Übungen in Kap. 3: Spielerische Vor- und Nachbereitung zum Einsatz kommen. Zwei zentrale Textauszüge sind grün hervorgehoben.

I. Im Kinderzimmer

Alice ist in ihrem Kinderzimmer. Sie will ihren „Kinderkram“ loswerden. **Ihre Mutter** kommt dazu und es kommt zum Streit. Alice wird von ihrer Mutter losgeschickt, um mit ihrem kleinen **Bruder Harun** im Kinderwagen spazieren zu gehen.

II. An der Tankstelle

Alice findet sich im Dunkeln und im Regen an einer verlassenen Tankstelle wieder, als plötzlich Rauch aus einem Kanaldeckel aufsteigt und **W.K.** erscheint. W.K. stellt Alice noch einen ganzen Kaninchenchor vor. Der **Kaninchenchor** singt gemeinsam mit W.K. ein Lied und macht Alice mit einigen wichtigen Dingen vertraut:

„Nichts ist, was es scheint zu sein,
es gibt kein ‚falsch‘, und auch kein ‚richtig‘ -
trau‘ deinen Augen nicht – oh, nein!,
Durchschau‘ die Dinge – das ist wichtig!
Siehst du nur das, was alle seh‘n,
dann bleibst du nur ne graue Maus,
du musst dir deinen Geist verdreh‘n,
dann hast du Spaß – tagein, tagaus.
[...]
Du darfst nicht alles glauben, was du denkst,
sonst hast du schon von vornherein verloren,
nur wenn du dir – manchmal – Verrücktheit schenkst –
dann wirst du immer wieder ‚neu‘ geboren.“
Song: Nichts ist, was es scheint (zu sein)

Alice bemerkt, dass ihr Bruder Harun nicht mehr da ist. Sie vermutet, dass W.K. ihn entführt hat. Als W.K. wieder im Kanalloch verschwindet, springt Alice hinterher.

III. Videosequenz: Alice fällt in den Kaninchenbau

Sie fällt und fällt und fällt und fällt bis sie schließlich unverletzt (wie kann das sein?) unten landet. Sie trifft W.K. wieder, der seine Unschuld beteuert und die rote Königin hinter der Entführung vermutet.

IV. Im Kaninchenbau – Vor der Tür zum Wunderland

Plötzlich erscheint ein Tor mit dem Schriftzug „Wunderland“. Alice und W.K. versuchen, das Tor zu öffnen, doch es ist ein Metamorphose-Tor: das Tor verändert sich, wenn man es zu öffnen versucht. Es wird erst ganz klein, dann riesig groß.

Eine **seltsame Frau mit Plastikgießkännchen** erscheint. Sie kann das Tor öffnen, denn es ist nicht nur ein Metamorphose-Tor, sondern auch ein Zauberwort-Tor und öffnet sich auf ein Zauberwort. Sie treten durch das Tor und sind im Wunderland angekommen.

V. Hinter der Tür im Wunderland

Hinter dem Tor befindet sich ein Rosenbusch und der **Willkommenheißer**. Der Willkommenheißer erzählt Alice und W.K. die Geschichte des Wunderlands: Zwei Schwestern – die rote und die weiße Königin – haben sich zerstritten und nun herrscht Krieg im Wunderland.

VI. Bei der roten Königin

Zeitgleich erwacht die **rote Königin** mit schrecklichen Kopfschmerzen in ihrem Schloss. Sie spürt Alices Anwesenheit im Wunderland. Sie versucht noch einmal das Rätsel im Almanach des Sehers, eine uralte Prophezeiung, zu lösen, kann die Lösung jedoch einfach nicht finden. Der Text lautet wie folgt:

„Nur wenn ein Kind gestohlen wird – aus einer ander'n Welt,
das „Wunderland“ nicht ganz und gar in sich zusammenfällt.
Ein Mädchen kommt, Alice genannt, mit Hoppelpoppel an der Hand.
Harun erwartet sie –
und eine Königin wird schnell besiegt –
wenn die Befreierin ihr Licht in ihren eigenen Schatten schiebt.“

VII. Auf Lichtung, Treffen mit Sly

Alice und W.K. machen sich auf die Suche nach der roten Königin. Auf einer Lichtung in einem teilweise verbrannten Wald treffen sie auf die **Grinsekatze Sly** und schließen sich zusammen.

VIII. Das Orakel

Als nächstes machen sich Alice, W.K. und Sly auf zum **Orakel**. Das Orakel stellt sich als Wasserpfeife rauchende Raupe heraus. Sie stellt Alice auf die Probe, erkennt sie aber letztlich als die richtige Alice. Es kommt zu einem Erdbeben.

IX. Die Teegesellschaft

Hatter und seine **Teegesellschaft** – eine Gruppe flüchtiger Wunderland-Bewohner:innen – tauchen auf. Hatter erzählt Alice, W.K. und Sly seine Geschichte: Er war mit Alices Urgroßmutter, die auch Alice hieß, zusammen. Er hat ihr einen Ring geschenkt, den heute Alice trägt.

Die rote Königin erscheint beim Hatter. Um den Ring zu beschützen, verschluckt W.K. ihn. Die rote Königin sagt noch einmal das Orakel, Alice kann ihr nicht ganz glauben. Die rote Königin versucht, Alice auf die weiße Königin anzusetzen: Sie habe Harun entführt und sie müsse besiegt werden.

Alice, W.K. und Sly machen sich daraufhin auf den gefährlichen Weg zur weißen Königin. Hatter und die Wunderland-Bewohner:innen verschwinden in den unterirdischen labyrinthischen Gängen.

X. In den Angstsümpfen

Alice, W.K. und Sly kommen in den Angstsümpfen (dem Moor ohne Wiederkehr) an und treffen auf das **Gruselei Humpty Dumpty**. Von diesem werden sie in die Sümpfe gelockt und drohen dort zu versinken. Alice muss ihre größten Ängste aufsagen.

Tweedledee und Tweedledum retten Alice und W.K. aus den Sümpfen und verscheuchen das Gruselei.

Plötzlich taucht der **schwarze Ritter**, ein Kämpfer der roten Königin, auf. Es kommt zu einem Kampf von W.K., Alice und Sly mit dem schwarzen Ritter. An dessen Ende versinkt der schwarze Ritter im Sumpf und Alice, W.K. und Sly sind stolz.

XI. Bei der weißen Königin

Alice, W.K. und Sly kommen bei der **weißen Königin** an, plötzlich wird alles hell. Die weiße Königin erzählt vom Diebstahl des Rings und dass er zurück an seinen ursprünglichen Platz müsse.

Die rote Königin taucht auf und es gibt einen großen Streit. Der ganze Hofstaat samt ihrem Ehemann ist inzwischen zum Hatter übergelaufen und taucht nun mit ihm und den flüchtigen Wunderland Bewohner:innen auf. Die rote Königin wird gestürzt, die weiße Königin will aber nicht regieren.

Unter den Wunderland-Bewohner:innen geht die Diskussion los, wer nun König:in werden soll. Sie einigen sich, dass König:in wird, wer zuerst beim Thron ankommt, und rennen alle los.

Alice bekommt von W.K. ihren Ring zurück, den er verschluckt hatte. Die weiße Königin überreicht ihr das Lebenslicht-Amulett. Sie ist nun gewappnet für den Kampf mit dem Jabberwocky.

XII. Der Jabberwocky

Der **Jabberwocky** taucht auf und spuckt Feuer. Es kommt zum großen Abschlusskampf von Alice, W.K. und Sly mit dem Jabberwocky. W.K. verteidigt Alice, stirbt dabei fast, wird aber von Sly gerettet. Der Jabberwocky mutiert zu einem Ebenbild von Alice: Sie steht also vor ihrem eigenen Schatten. Sie übergibt dem Jabberwocky das Lebenslicht-Amulett und die Wunderland-Prophezeiung kann erfüllt werden.

XIII. Wieder im Kinderzimmer

Alice kommt wieder in ihrem Kinderzimmer an und versöhnt sich mit ihrer Mutter.

3. Spielerische Vor- und Nachbereitung

Die folgenden Spiele und Übungen dienen als Vorschlag, den gemeinsamen Vorstellungsbesuch vor- und nachzubereiten. Die Übungen sind nach Themen geordnet und können je nach Schwerpunkt frei miteinander kombiniert werden. Gerade die Übungen, die sich mit den Themen des Stückes beschäftigen, können auch für eine eigene Stückentwicklung rund um die Inhalte der Produktion genutzt werden.

Die Übungen sind je nachdem, wie weit sie sich von der Inszenierung weg- und zu einer thematischen Auseinandersetzung hinbewegen mit Symbolen markiert: „+“ (= nah an der Inszenierung), „+ +“ (= eigene Auseinandersetzung mit Elementen der Inszenierung) und „+ + +“ (= eigene Auseinandersetzung mit Thematiken der Inszenierung).

Kombinationsvorschlag

Für eine Vor- und Nachbereitung mit einer Dauer von je ca. 90 Minuten könnten die Übungen beispielsweise wie folgt kombiniert werden:

Vor dem Vorstellungsbesuch (gelbe Umrahmungen auf den folgenden Seiten)

1. Warm-Up: Zwei Wahrheiten, eine Lüge (15 Min.) (Übung 13, S. 32)
2. Call and Response: Alice im Wunderland (10-15 Min.) (Übung 1, S. 25)
3. Eigene Ideen: Mein Wunderland (10-15 Min.) (Übung 6, S. 28)
4. Von Standbildern zu kurzen Szenen (ca. 45 Minuten) (Übung 3, S. 26)

Nach dem Vorstellungsbesuch (orangefarbene Umrahmungen auf den folgenden Seiten)

1. Warm-Up: Kopf ab! (10 Min.) (Übung 23, S. 37)
2. Eindrücke sammeln: Blitzlicht (10 Min.) (Übung 7, S. 29)
3. Konkretes Erinnern: Nacherzählung (20-25 Min.) (Übung 8, S. 29)
4. Fantasiesprache (ca. 45 Minuten) (Übung 10, Variante a; evtl. in Kombination mit Reimen, Jugendsprache, mehrsprachig, usw., d.h. eine Szene in Fantasiesprache, eine in Reimen, eine mit Jugendsprache, eine auf Deutsch, Türkisch und Englisch usw., S. 30)

3.1. Handlung und Figuren *Alice im Wunderland*

Diese Übungen dienen dazu, auf spielerische Art und Weise mit den **Inhalten von *Alice im Wunderland*** vertraut zu werden. Übungen 1 und 2 fokussieren dabei eher den **Handlungsverlauf** und die einzelnen Stationen, die Alice im Wunderland durchläuft. Übung 3 nimmt die Stationen mit auf, wendet sich dann aber mehr den **Figuren** zu. In Übung 4 geht es um die eigenständige Erarbeitung der Figuren. Übung 5 stellt die **Wunderland-Prophezeiung** in den Mittelpunkt. In Übung 6 geht es darum, **eigene Vorstellungen vom Wunderland** zu formulieren.

1. Call and Response: *Alice im Wunderland* (+)

Ziel: Geschichte kennenlernen, erste spielerische Annäherung

Material: „Alices Weg durchs Wunderland“ (S. 20-23), Figurenbeschreibungen (S.15-19)

Anleitung: Alle Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Die Spielleitung erzählt die Geschichte von *Alice im Wunderland* (zur Unterstützung sh. „Alices Weg durchs Wunderland“). Taucht eine neue Figur in der Geschichte auf, zeigt die Spielleitung eine typische Geste und/oder sagt einen typischen Satz dieser Figur (Vorschläge für Sätze sh. Figurenbeschreibungen). Die Teilnehmenden wiederholen Geste/Satz ab jetzt jedes Mal, wenn diese Figur in der Erzählung auftaucht. (Tipp: Das Ende noch nicht komplett erzählen, so bleibt die Spannung erhalten. Stattdessen Teilnehmende fragen, wie sie sich das Ende vorstellen.)

2. Raumlaf (+ / mit Varianten + +)

Ziel: Geschichte kennenlernen, spielerische Auseinandersetzung, eigene Vorstellungskraft und Kreativität erleben

Material: „Alices Weg durchs Wunderland“ (S. 20-23), Figurenbeschreibungen (S. 15-19)

Anleitung: Alle Teilnehmenden bewegen sich im neutralen Gang durch den Raum (Raumlaf). Die Spielleitung erzählt die Geschichte von *Alice im Wunderland* (zur Unterstützung sh. „Alices Weg durchs Wunderland“). Die Teilnehmenden passen ihren Gang je nach „Station“, an der Alice sich gerade befindet, an. Die Spielleitung kann auch klar hervorheben, was an der jeweiligen „Station“ gerade wichtig ist (z.B. wütend; auf einmal entdecken, dass man nicht mehr weiß, wo man ist; sich ganz klein machen; hoch springen; sich erschrecken; schleichen; sich präsentieren/sich toll finden; so tun, als ob man unsichtbar ist; Erdbeben; etwas verschlucken; in den Sümpfen versinken; rennen; mutig sein/sich behaupten; usw.). (Tipp: Das Ende noch nicht komplett erzählen, so bleibt die Spannung erhalten. Stattdessen Teilnehmende fragen, wie sie sich das Ende vorstellen.)

Varianten:

- a) Figuren: Die Teilnehmenden bewegen sich im neutralen Gang durch den Raum und die Spielleitung gibt jeweils den Auftrag, sich wie eine Figur aus der Geschichte zu bewegen (zur Unterstützung sh. Figurenbeschreibungen). Vor dem Vorstellungsbuch können die Teilnehmenden ihre eigene Interpretation der Figuren versuchen, nach dem Vorstellungsbuch kann versucht werden, Charakteristika der Interpretation der Figuren aus der Aufführung zu übernehmen.

- b) Gefühle: Die Teilnehmenden bewegen sich im neutralen Gang durch den Raum und die Spielleitung gibt jeweils eine Emotion rein, in der sich die Teilnehmenden bewegen sollen. Wie geht man, wenn man glücklich/traurig/wütend/ängstlich/verliebt/usw. ist?
- c) Kämpfe: Die Teilnehmenden bewegen sich im neutralen Gang durch den Raum. Klatscht die Spielleitung, kommen die Teilnehmenden zu zweit oder dritt zusammen und führen einen Kampf in Zeitlupe durch. Auf erneutes Klatschen gehen sie wieder im neutralen Gang durch den Raum. Achtung: Betonen, dass die Kämpfe wirklich in Zeitlupe durchgeführt werden.
- d) Kombination: Die Varianten lassen sich ebenfalls miteinander kombinieren, die Übung ist dann sehr komplex, bildet allerdings die Geschichte und Inszenierungselemente umfänglich ab.
- e) Die Übung kann auch mit der Übung 24: Ich entscheide. kombiniert werden. Dann gibt nicht mehr die Spielleitung, sondern ein:e Teilnehmende:r die Aufträge.

3. Von Standbildern zu kurzen Szenen (+ / mit Varianten + +)

Ziel: Auseinandersetzung mit den Figuren und Situationen im Stück, eigene Kreativität, Spielfreude anregen

Material: „Alices Weg durchs Wunderland“ (S. 20-23), Figurenbeschreibungen (S. 15-19)

Anleitung: Diese Übung gliedert sich in mehrere Schritte, die in der vorgeschlagenen Reihenfolge alle nacheinander durchgeführt werden können. Die Übung kann aber auch nach jeden Zwischenschritt beendet werden.

- I. Die Teilnehmenden finden sich in Kleingruppe mit 3-4 Personen zusammen. Jede Kleingruppe erhält eine (oder mehrere) der Stationen von „Alices Weg durchs Wunderland“ und die Figurenbeschreibungen der auftretenden Figuren. Die Kleingruppe baut nun die Situation als Standbild nach. Die Standbilder werden dann in der Reihenfolge, wie sie im Stück auftauchen, präsentiert.
- II. Die Teilnehmenden erhalten zusätzlich den Auftrag, aus ihrem Standbild heraus zentrale Gesten der Figuren durchzuführen. Wie könnte sich die Figur bewegen? Was könnte eine immer wiederkehrende Geste sein? Bei der Präsentation der Standbilder tritt dann eine Person nach der anderen hervor und führt die Geste durch, tritt dann wieder in das Standbild zurück.
- III. Zu den Gesten werden nun noch zentrale Sätze hinzugefügt. Es können die Sätze in der Figurenbeschreibung genutzt werden, es können aber auch daran anlehnend eigene Sätze entwickelt werden. Was würde meine Figur in der jeweiligen Situation sagen? Bei der Präsentation tritt dann eine Person nach der anderen aus dem Standbild heraus, führt die Geste aus und sagt den Satz, tritt dann wieder in das Standbild zurück.
- IV. Situation, Standbild, Geste und Satz sind nun die Grundlage für die Erarbeitung eigener kurzer Szenen. Wie geht die im Standbild beschriebene Situation weiter? Wie agieren die Figuren miteinander? Die Kleingruppen schreiben und inszenieren je eine kurze Szene, die dann im Anschluss präsentiert wird. (Wird dieser Schritt als Vorbereitung auf die Inszenierung durchgeführt, können die Szenen auch für ein Nachgespräch herangezogen werden: Wie ging die Situation in der Inszenierung weiter? Wie haben die Figuren in der Inszenierung miteinander agiert? Was waren zentrale Gesten und Sätze der Figuren?)

4. Erarbeitung der Figuren (+ +)

Ziel: Vorstellungskraft und Spielfreude fördern, szenische Umsetzung der handelnden Figuren

Material: Figurenbeschreibungen (S. 15-19)

Anleitung: Diese Übung gliedert sich in mehrere Teilschritte. Diese können in der Reihenfolge alle nacheinander durchgeführt werden, die Übung kann aber auch nach jedem Teilschritt beendet werden.

- I. Die Teilnehmenden teilen sich in Kleingruppen von 3 Personen auf. Jede Kleingruppe beschäftigt sich mit einer Figur des Stückes (zuerst die grün hinterlegten Figuren). Die Kleingruppen arbeiten mit den Figurenbeschreibungen und beantworten die folgenden Fragen:
 - Was sind die grundlegenden Charakteristika der Figur?
 - Was beschäftigt die Figur?
 - Wie steht die Figur zu den anderen Figuren des Stückes?
 - Wie könnte die Figur aussehen? (darf gerne gezeichnet werden)
 - Wie könnte sich die Figur bewegen? Wie sieht eine charakteristische Geste der Figur aus?
- II. Die Teilnehmenden bewegen sich nun als ihre Figur durch den Raum, schlüpfen also in die Rolle. Es sollten alle privaten Verhaltensweisen/Bewegungen möglichst abgelegt werden und die Bewegungsmuster und Gesten, die im ersten Teil erarbeitet wurden, genutzt werden. Wenn die Spielleitung klatscht, kann es unterschiedliche Arbeitsaufträge geben:
 - Begegnet ihr einer anderen Person und nehmt Augenkontakt auf, begrüßt euch kurz in euren Rollen.
 - Bleibt beim Klatschen stehen und sucht euch eine Person in eurer Nähe. Mit dieser Person führt ihr in euren Rollen ein kurzes Gespräch, in dem ihr euch kurz vorstellt.
 - Bleibt beim Klatschen stehen und sucht euch eine Person in eurer Nähe. Mit dieser Person führt ihr in euren Rollen ein kurzes Gespräch und gebt einen kurzen Einblick, wie es euch gerade geht.
 - Bleibt beim Klatschen stehen und sucht euch eine Person in eurer Nähe. Mit dieser Person führt ihr in euren Rollen ein kurzes Gespräch darüber, was ihr heute schon erlebt habt.
 - Begegnet ihr einer anderen Person und nehmt Augenkontakt auf, führt einen kurzen Zeitlupenkampf durch.

5. Das Rätsel im Almanach des großen Sehers (+)

Ziel: Wunderland-Prophezeiung kennenlernen

Material: Text Wunderland-Prophezeiung = Rätsel im Almanach des großen Sehers

Anleitung: Das Rätsel im Almanach des großen Sehers lautet wie folgt:

„Nur wenn ein Kind gestohlen wird – aus einer ander'n Welt,
das ‚Wunderland‘ nicht ganz und gar in sich zusammenfällt.
Ein Mädchen kommt, Alice genannt, mit Hoppelpoppel an der Hand.
Harun erwartet sie –
und eine Königin wird schnell besiegt –
wenn die Befreierin ihr Licht in ihren eigenen Schatten schiebt.“

Die Teilnehmenden finden sich in Kleingruppen à 4 Personen zusammen und erhalten den Text. Sie sollen sich nun eine Möglichkeit überlegen, den Text zu präsentieren (z.B. alle chorisch sprechen, aufgeteilt in chorisch und einzeln, ausschließlich einzeln (Text aufteilen)). Die Kleingruppen präsentieren ihre Ergebnisse der ganzen Gruppe.

Varianten:

- a) Zu der Sprache können auch einzelne Handlungen dazu kommen, z.B. zwei Personen sprechen, zwei Personen spielen.
- b) Die Prophezeiung wird pro Kleingruppe in 3-4 Standbilder übersetzt. Der Text kann – muss aber nicht – bei der Präsentation ebenfalls zum Einsatz kommen.
- c) Die Teilnehmenden überlegen sich eine kleine Szene, in der der Text zum Einsatz kommt. Wie könnte die Situation aussehen, in der der Text gesprochen wird? Welche Figuren treten auf?

6. Eigene Ideen: Mein Wunderland (+ +)

Ziel: Assoziationen entstehen lassen, Fantasie anregen, über das Wunderland nachdenken

Material: evtl. großer Kreis aus Papier

Anleitung: Im Stil von „Ich packe meinen Koffer“ stellen die Teilnehmenden ihr Wunderland zusammen. Die Teilnehmenden stehen in einem Kreis (in großen Gruppen kann die Gruppe einmal geteilt werden) und eine Person beginnt: Im Wunderland gibt es... (z.B. Zwerge, Bonbonbäume, Drachen, blaues Gras, usw.). Die nächste Person wiederholt das von der ersten Person Gesagte und ergänzt um eine weitere Sache. So geht es, bis alle etwas ergänzt haben.

Variante:

- a) Spielerisch: Alle Teilnehmenden stehen in einem Kreis. In der Mitte des Kreises liegt ein großer Kreis aus Papier, der den Eingang des Kaninchenbaus symbolisiert. Nacheinander gehen die Teilnehmenden in die Mitte und schauen „durch den Kaninchenbau“ ins Wunderland. Was gibt es im Wunderland zu sehen?
Am meisten Spaß macht die Übung, wenn die Teilnehmenden keine Pausen entstehen lassen, schnell nacheinander zum Kreis gehen und ihre Emotionen zu den Entdeckungen zeigen (z.B. ängstlich, überrascht, begeistert, usw.)

3.2. Nach dem Vorstellungsbesuch über die Inszenierung sprechen

Diese Übungen eignen sich dazu, den Vorstellungsbesuch nachzubereiten und **über das Gesehene ins Gespräch zu kommen**. Durch diese Übungen lassen sich auch **Anknüpfungspunkte** für die weitere Arbeit finden bzw. **offene Fragen** ausmachen, die noch geklärt werden sollten. Übung 7 ist dabei eher assoziativ, während Übung 8 auf eine genaue Nacherzählung aus ist.

7. Eindrücke sammeln: Blitzlicht

Ziel: über Gesehenes ins Gespräch kommen, Sammlung von Ansatzpunkten und Eindrücken

Material: Tafel + Kreide oder Flipchart-Papiere + Stift

Anleitung: Bewegt euch im neutralen Gang durch den Raum (Raumlauf). Denkt an den Vorstellungsbesuch. Was fällt euch als erstes wieder ein? Woran könnt ihr euch erinnern? Überlegt euch ein einzelnes Wort, das für euch eure Erinnerung zusammenfasst. Versucht bewertende Begriffe wie „langweilig“, „interessant“, usw. auszuklammern und konkrete Beobachtungen zum Stück zu formulieren. Auf ein Klatschen der Spielleitung bleibt ihr stehen. Eine Person beginnt, sagt ihr Wort und zeigt auf eine andere Person. Diese sagt wieder ein Wort und zeigt auf die nächste, usw. Die Spielleitung notiert die Worte auf der Tafel oder einem großen Stück Papier. (Diese Sammlung bietet dann Anknüpfungspunkte für eine detailliertere Besprechung und kann als Erinnerungstütze im Klassenraum aufgehängt werden.)

Variante:

a) Statt eines Wortes formuliert jede Person eine Frage, die geblieben ist.

8. Konkretes Erinnern: Nacherzählung

Ziel: sich an Gesehenes erinnern, chronologisches Erzählen einüben

Material: -

Anleitung: Stellt euch in einem Kreis auf. Eure Aufgabe ist es, die Handlung des Stückes nachzuerzählen. Versucht dabei, möglichst chronologisch und genau vorzugehen. Jede:r sagt immer nur einen einzelnen Satz, danach macht die nächste Person im Kreis weiter. Wird etwas übersprungen, darf eine Person, auch wenn sie noch nicht dran ist, laut „zurück“ rufen und an der Stelle, an der eine Handlung übersprungen wurde, wieder einsetzen.

Variante:

a) Statt die Handlung nachzuerzählen, ist es eure Aufgabe, das Gesehene möglichst genau zu beschreiben. Welche Figuren treten auf? Wie sieht das Bühnenbild aus? Gibt es Musik oder Video? Welche Kostüme tragen die Figuren? Vergesst dabei aber die Handlung nicht. Worüber sprechen die Figuren? Welche Themen verhandeln sie? Welche Konflikte treten auf? Versucht, möglichst chronologisch in der Inszenierung vorzugehen. Es geht dabei nicht um die Interpretation oder Bewertung des Gesehenen, sondern lediglich um eine Beschreibung. (Diese Übung ist sehr komplex und bietet sich eher an, wenn die Nachbereitung zeitnah zum Vorstellungsbesuch erfolgt. Auf diese Weise können auch gut Personen eingebunden werden, die am Vorstellungsbesuch nicht teilnehmen konnten.)

3.3. Sprache

In der gesamten Inszenierung spielt Sprache eine große Rolle. Beinahe **jede Figur hat eine eigene, sehr spezifische Art** zu sprechen. Alice ist mehrsprachig aufgewachsen und spricht nicht nur deutsch, sondern auch türkisch. **Mehrsprachigkeit** kann in Übung 9 zum Thema werden. Die seltsame Frau mit dem Plastikgießkännchen spricht eine **Fantasiesprache** und lädt dazu ein, sich auch selbst einmal an einer Fantasiesprache zu versuchen (Übung 10). Hatter spricht nur in **Reimen** und versteht auch andere nur, wenn sie ebenfalls reimen (Übung 11). Sly wiederum nutzt viele Begriffe aus der **Jugendsprache** (Übung 12).

9. Lieblingswort (+ + +)

Ziel: sich kennenlernen, evtl. Mehrsprachigkeit erfahren

Material: evtl. Moderationskarten + Stifte

Anleitung: Jede:r überlegt sich ein Lieblingswort und schreibt es auf eine Moderationskarte. Das Wort kann jeder Art und in jeder Sprache sein. Reihum stellt nun jede:r das Lieblingswort vor und kann die (persönliche) Bedeutung dahinter erklären.

10. Fantasiesprache (+ + / + + +)

Ziel: ins Spiel kommen, improvisieren, mit Sprache experimentieren

Material: evtl. „Alices Weg durchs Wunderland“ (S. 20-23)

Anleitung: Die Teilnehmenden bilden Kleingruppen von 3-4 Personen. Jede Gruppe überlegt sich eine Alltagssituation, die allen bekannt ist. Das kann z.B. der Einkauf im Supermarkt, ein Kaffeeklatsch von Erwachsenen, die Teambesprechung vorm Fußballturnier usw. sein. Die Gruppe überlegt sich ebenfalls, was typische Haltungen und Handlungen in diesen Situationen sind und wie und über was gesprochen wird. Die Kleingruppen sollen diese Situationen später den anderen vorführen, dürfen dabei allerdings dann nur eine selbsterfundene Phantasiesprache sprechen. Die Gruppe versucht zu erkennen, um welche Situation es sich handeln könnte und was Thema der Unterhaltung gewesen sein könnte.

Variante:

a) Die Situationen müssen der Inszenierung entstammen (als Inspiration sh. „Alices Weg durchs Wunderland“).

11. Reimen (+ +)

Ziel: mit Sprache experimentieren

Material: -

Anleitung: Alle stehen in einem Kreis. Es geht immer eine Person in die Mitte und sagt einen Satz (z.B. zum Wunderland). Die nächste Person muss dann einen Reim finden auf das letzte Wort des vorherigen Satzes und dieses Wort in den eigenen Satz einbauen.

Variante:

a) Es kann auch vorher festgelegt werden in welchem Reimschema gereimt werden soll (z.B. A – A – B – B, A – B – A – B, usw.).

12. Jugendsprache (+ + +)

Ziel: Auseinandersetzung mit Sprache und Sprachentwicklung

Material: evtl. Moderationskarten + Stifte

Anleitung: Die Teilnehmenden sammeln in Kleingruppen Jugendwörter auf Moderationskarten. Dann stellen sich alle in einem Kreis und die Spielleitung nimmt die Karten mit den Worten an sich und liest eins nach dem anderen vor. Die Teilnehmenden nehmen pro Wort eine passende Pose ein.

Varianten:

- a) Es können in Kleingruppen auch Standbilder zu je einem Jugendwort erstellt werden. Die Gruppe kann dann raten, welches Wort wohl gemeint ist.
- b) In Kleingruppen denken sich die Teilnehmenden neue Jugendwörter aus. Gibt es englische Begriffe, die sie gerne übernehmen würden? Welches gesellschaftliche Phänomen könnte man mit einem Begriff versehen?

3.4. Das bin ich.

Diese Übungen orientieren sich an der **Figur der Alice** und den zentralen Themen und Fragen, denen sie sich stellen muss.

Die Übungen 13, 14 und 15 greifen das Thema der **Identität(-sfindung)** auf. Wer bin ich? Wer will ich sein? Wie nehmen mich die anderen wahr?

Alice muss sich außerdem immer wieder ihren eigenen Ängsten stellen und ist am mutigsten als sie sich traut, ihre eigenen **Ängste** vor dem Gruselei auszusprechen. Das greift die Übung 16 auf. Schließlich muss sich Alice immer wieder **selbst behaupten** und ihre eigenen Grenzen ziehen. Dieses Thema greifen die Übungen 17 und 18 auf.

13. Zwei Wahrheiten, eine Lüge (+ +)

Ziel: sich kennenlernen, erste Auseinandersetzung mit der Frage „Wer bin ich?“

Material: -

Anleitung: Alle stellen sich in einem Kreis auf und jede:r überlegt sich zwei Wahrheiten und eine Lüge bezüglich der eigenen Persönlichkeit (z.B. Name, Alter, Hobbys, Familie, Haustiere, Vorlieben, Abneigungen, usw.). Reihum stellt sich nun jede Person mit je drei Sätzen vor. Die Aufgabe der Gruppe ist es, zu erraten, was die Lüge ist.

Variante:

- a) Ist mehr Zeit, kann auch jede:r drei kurze Anekdoten aus dem eigenen Leben erzählen, von denen wieder zwei wahr sind und eine erfunden ist.

14. Wer bin ich? – Ich bin Viele. (+ / mit Varianten ++)

Ziel: Auseinandersetzung mit der Frage „Wer bin ich?“

Material: Papier und Stifte

Anleitung: Die Teilnehmenden schreiben jeweils einen kurzen Text, in dem sie die Frage „Wer bin ich?“ beantworten. Es kann mit dem Namen losgehen, sollte dann aber übergehen in Rollen (z.B. Schwester/Bruder, Mitschüler:in, Klassensprecher:in, usw.), Beschreibungen (z.B. laut, groß, offen, schüchtern, ein:e gute:r Zuhörer:in, usw.), Vorlieben und Abneigungen (z.B. Was mache ich gerne?, Was mag ich gerne?, Was nervt mich?), Stärken und Schwächen (Was kann ich gut?, Was kann ich noch nicht so gut?). Die Texte können der Gruppe vorgelesen werden. Als Beispiel der Text, den Alice im Stück spricht: „Da wo ich herkomme, bin ich eine Schwester, eine Tochter. Ich liebe es zu singen, ich liebe das Meer, meinen Papa..., ich spreche türkisch, ich bin gut in der Schule und pink ist ganz bestimmt nicht meine Lieblingsfarbe, und heute war ich ziemlich sauer, weil mich meine Familie so nervt... (alles ist so eng dort) – alles, was Mama will, das ich sein soll, will ich nicht sein – und umgekehrt... – Manchmal möchte ich am liebsten fortrennen... Manchmal wäre ich am liebsten jemand anderer... Ich glaube, ich fühle mich einfach nur unnütz.“

Variante:

- a) Die Teilnehmenden finden sich in Kleingruppen zusammen und überlegen sich eine kurze Szene, in denen die von ihnen geschriebenen Texte zum Einsatz kommen. Die Szenen werden im Anschluss der Gruppe präsentiert.
- b) Die zu beantwortende Frage ist nicht „Wer bin ich?“, sondern „Wer wäre ich gerne?“.

15. Vermutlich (+ + +)

Ziel: Auseinandersetzung mit der Frage „Wer bin ich?“, Unterschied zwischen Eigen- und Fremdwahrnehmung (für Spielleitung: Gruppengefüge erkennen)

Material: -

Anleitung: Die Teilnehmenden bewegen sich im neutralen Gang durch den Raum. Klatscht die Spielleitung in die Hände, bleiben alle stehen. Die Spielleitung stellt eine Frage (z.B. Wer kann am besten kochen?). Die Frage wird beantwortet, indem die Teilnehmenden der Person, von der sie denken, dass die Frage auf sie am ehesten zutrifft, ihre Hand auf die Schulter legen. Jede:r Teilnehmende muss eine andere Person auswählen, sich selbst wählen ist nicht erlaubt. Klatscht die Spielleitung wieder, gehen alle weiter.

Die Fragen können an die Gruppe/die Themen angepasst werden, sollten aber vor allem auf Stärken abzielen. Im Anschluss geht es darum, zu erarbeiten, dass Selbst- und Fremdwahrnehmung nicht immer übereinstimmen, und zu reflektieren, welche Auswirkungen das auf uns selbst haben kann.

16. Angst vs. Mut (+ +)

Ziel: Auseinandersetzung mit Angst und Mut, eigene Stärke erkennen

Material: Moderationskarten und Stifte

Anleitung: Jede:r schreibt auf Moderationskarten wovor sie:er Angst hat und wann sie:er so richtig mutig war (ein Begriff/eine Situation pro Karte). Die Spielleitung sammelt die Karten und liest vor, wovor die Gruppe Angst hat und wann sie mutig war. Nachdem alle Karten vorgelesen wurden, bekommt die Gruppe die Aufgabe, die Angst- und Mut-Karten so miteinander zu verbinden, dass die Mut-Karte, der Angst-Karte helfen kann (z.B. Dunkelheit – ich war mutig als ich allein im Dunkeln in den Keller gegangen bin).

Über Angst zu sprechen, ist im Stück die Prüfung vom Gruselei Humpty Dumpty: Alice muss ihre eigenen Ängste aufsagen. Es gehört sehr viel Mut dazu, über die eigenen Ängste zu sprechen.

Variante:

- a) Vertraut sich die Gruppe, können die Kärtchen auch selbst vorgelesen werden. Die Teilnehmenden können sich jetzt im nächsten Schritt in (Zweier-)Gruppen zusammenfinden, sodass immer die Angst-Karte der einen Person durch eine Mut-Karte einer anderen Person ausgeglichen werden kann.
- b) Vor allem aus den Mut-Situationen lassen sich ebenfalls Standbilder bauen.
- c) Statt zu schreiben, beschreiben oder malen die Teilnehmenden, wie Angst für sie aussieht.

17. Ja-Nein-Kreis (+ + +)

Ziel: klaren Ausdruck üben, Gefühle beim Ja-/Nein-Sagen reflektieren, sich selbst behaupten

Material: -

Anleitung: Alle Teilnehmenden stehen in einem Kreis. Die Spielleitung beginnt ein „Ja“ zur nächsten Person rechts zu geben, indem sie sich zu der Person umdreht und klar und deutlich „Ja“ sagt. Das „Ja“ wird weitergegeben, bis jemand mit einem energischen „Nein“ antwortet. Das „Ja“ läuft dann in die andere Richtung. Es kann auch noch ein „Stopp“ eingeführt werden. Dieses kann jederzeit von jeder Person im Kreis gesagt werden. Diese Person beginnt dann von Neuem mit einem „Ja“.

Im Anschluss kann reflektiert werden, wie sich das Ja/Nein/Stopp-Sagen angefühlt hat oder welche Bilder eventuell entstanden sind.

18. Bis hierher und nicht weiter (+ + +)

Ziel: klaren Ausdruck üben, eigene Grenzen ziehen und behaupten

Material: -

Anleitung: Zwei Personen stehen sich mit etwas Abstand gegenüber. Eine der beiden Personen geht langsam auf die andere Person zu. Die Person, die stehen bleibt, kann nun bestimmen, wie nah ihr die andere Person kommen darf. Möchte sie nicht, dass die andere Person noch näherkommt, sagt sie laut und deutlich „Stopp“. Die andere Person muss dann sofort wie eingefroren stehen bleiben. Danach geht die nächste Person auf die stehende Person zu usw.

Achtung: Eher für kleinere Gruppen geeignet. Je nach Durchführung kann die Übung für die Teilnehmenden als sehr intensiv empfunden werden.

Varianten:

- a) Die gehende Person darf ihr Tempo selbst bestimmen, z.B. auch schleichen, rennen, usw.
- b) Die Person, auf die zugegangen wird, setzt sich hin.
- c) Die gehende Person darf nach dem ersten Stopp noch einmal losgehen. Die stehende Person muss noch einmal Stopp sagen.
- d) Die gehende Person darf, wenn das Stopp nicht laut und deutlich gesagt wurde, weitergehen. Die stehende Person muss dann nochmal Stopp sagen.

3.5. Erwachsen werden

Diese Übungen sind ebenfalls an der **Figur der Alice** orientiert, allerdings weniger an der Auseinandersetzung mit sich selbst als an den Auseinandersetzungen vor allem mit ihrer Mutter. Es geht um die **Abgrenzung von den Eltern** bzw. anderen erwachsenen Bezugspersonen (Übung 19), um die Überlegung, was das **Erwachsen Sein** ausmacht (Übung 20) sowie um die Äußerung von eigenen **Zukunftsvorstellungen und -wünschen** (Übungen 21 und 22).

19. Typische Elternsätze (+ +)

Ziel: Auseinandersetzung mit den Erwartungen der Eltern/erwachsenen Bezugspersonen/der Gesellschaft

Material: -

Anleitung: Alle Teilnehmenden stellen sich in einer Reihe (bei großen Gruppen: in einem Pulk) auf. Es löst sich immer eine Person aus der Gruppe, stellt sich der Gruppe gegenüber und sagt einen typischen Elternsatz (am besten eine Aufforderung, z.B. Räum dein Zimmer auf, Mach deine Hausaufgaben, Kümmere dich um deine Schwester, usw.). Die Gruppe entgegnet mit einem chorischen „Nein“. Dann geht die nächste Person nach vorne usw.

Variante:

- a) Es kann im Vorweg eine bestimmte Reihenfolge von unterschiedlichen Ablehnungen gefunden werden (z.B. Nein, Nö, auf keinen Fall, kein Bock, später, nicht jetzt, usw.). Die Übung wird dadurch etwas szenischer und bekommt eine andere Dynamik.
- b) Es müssen nicht unbedingt die Erwartungen der Eltern sein, sondern kann um andere Personengruppen (z.B. Lehrkräfte) oder auch gesellschaftliche Erwartungen an z.B. Jungen/Männer und Mädchen/Frauen ergänzt werden. Die Varianten mit gesellschaftlichen Erwartungen brauchen allerdings noch eine anschließende Reflektion, um die Erwartungen zu problematisieren/aufkommende Klischees zu entkräften.

20. Ich werde erwachsen und nehme mit... (+ + +)

Ziel: ins Gespräch kommen über das Erwachsen werden

Material: Flipchart-Papiere und Stifte

Anleitung: Auf einem Flipchart wird ein großer Rucksack aufgemalt, auf einem anderen eine große Mülltonne. Die Teilnehmenden sammeln nun im Rucksack, was sie aus ihrer Kindheit/Jugend ins Erwachsenen-Leben mitnehmen wollen. Auf der Mülltonne wird gesammelt, was sie aus ihrer Kindheit/Jugend mit dem Erwachsenwerden entsorgen wollen.

21. Gegenwart und Zukunft (+ + +)

Ziel: über Gegenwart und Zukunft nachdenken, Gegenwart und Zukunft gegenüberstellen, Wünsche an die Zukunft äußern

Material: -

Anleitung: Alle Teilnehmenden stellen sich in einer Ecke des Raumes auf. Der Startpunkt ist die Gegenwart. Die Teilnehmenden gehen nun einzeln einmal diagonal durch den Raum bis zur gegenüberliegenden Ecke. Die gegenüberliegende Ecke ist die Zukunft. Am Startpunkt, in der Gegenwart, formuliert jede:r einen Satz zu „Hier bin ich jetzt.“ oder „Das bin ich jetzt.“ Am Endpunkt, in der Zukunft, formuliert jede:r einen Satz zu „Da werde ich sein.“ oder „Das werde

ich sein.“ Zum Beispiel: Ich bin Schülerin in der sechsten Klasse. Ich werde Profifußballerin sein.

22. Blick in die Zukunft (+ + +)

Ziel: Zukunftsvisionen entwickeln, Wünsche äußern

Material: A4-Papiere, Stifte

Anleitung: Die Teilnehmenden schreiben alle auf einen Zettel, was sie sich für das weitere Leben wünschen bzw. wie sie sich ihr weiteres Leben vorstellen. Aus diesenzetteln werden dann Papierflieger gefaltet. Die Teilnehmenden stellen sich in einer Linie auf, vor ihnen wird eine Linie eingezeichnet – die Schwelle zum Erwachsen werden. Nach und nach lesen sie nun ihre Wünsche und Vorstellungen vor und lassen den Papierflieger über die Schwelle fliegen.

3.6. Macht / Bestimmer:in sein

Diese Übungen orientieren sich einerseits an der **roten Königin** und ihrem charakteristischen Ausruf „Kopf ab!“ (Übung 23) als auch an dem Wunsch der **Wunderland-Bewohner:innen und Alice** auch (**mit**)entscheiden zu dürfen bzw. Macht zu besitzen (Übung 24 und 25). Was passiert, wenn ich die Macht habe? Welche Ansagen mache ich? Welche Regeln würde ich aufstellen?

23. Warm- Up: Kopf ab! (+ +)

Ziel: bewegen, ankommen, miteinander ins Spiel kommen, den Körper aufwärmen

Material: -

Anleitung: Dieses Spiel ist eine leicht abgewandelte Version von Ochs am Berg. Eine Person (die rote Königin) steht an einem Ende des Raumes mit dem Rücken zur Gruppe. Die Gruppe steht in einer Reihe hinter einer Startlinie am anderen Ende. Die rote Königin ruft laut den Abzählreim „Eins, zwei, drei, vier, ... Kopf ab!“ Zeitgleich bewegt sich die Gruppe auf die rote Königin zu. Bei dem Wort „ab“ dreht die Königin sich um, die anderen müssen dann sofort stehen bleiben. Wer sich bewegt und von der Königin erwischt wird, muss an die Startlinie zurück. Die Person, die die Königin als erstes erreicht, darf den Platz übernehmen und es geht von vorne los.

24. Ich entscheide. (+ + +)

Ziel: sich als Bestimmer:in erfahren, Machtposition reflektieren

Material: -

Anleitung: Eine Person sitzt als König:in in der Mitte des Raumes / erhöht auf einem Podest / auf der Bühne. Die anderen gehen in neutralem Gang durch den Raum. Der:die König:in darf nun Ansagen machen, was die anderen Personen machen müssen bzw. wie sie sich durch den Raum bewegen sollen (z.B. Alle müssen wie ein Frosch hüpfen. Alle müssen ganz traurig sein. Alle müssen vor mir niederknien.) Die anderen rufen nach jeder Aufforderung: „Ja, Frau Königin.“/“Ja, Herr König.“ im Chor und führen dann die Aufgabe aus. Im Anschluss kann reflektiert werden, wie es sich für den:die König:in angefühlt hat, Ansagen zu machen und wie es für die anderen war, die Aufträge ausführen zu müssen.

Variante:

a) König:in macht vor, die anderen machen nach.

25. Eigene Regeln / eigene Gesetze (+ + +)

Ziel: eigene Gesetze aufstellen, darüber nachdenken, was für einen wichtig ist

Material: evtl. Papier und Stifte

Anleitung: Die Teilnehmenden erhalten den Auftrag je 5 neue Regeln oder Gesetze zu formulieren, die sie erlassen würden, wären sie der:die König:in / Präsident:in / Bestimmer:in in einer Gesellschaft, die es so (noch) nicht unbedingt geben muss. Danach stellt jede:r seine Regeln und Gesetze vor.

Variante:

- a) Die Teilnehmenden finden sich im Anschluss in Gruppen von 4-5 Personen zusammen und sollen sich nun gemeinsam auf 5 Regeln/Gesetze einigen aus den ganzen Vorschlägen, die sie gesammelt haben. Wie kann so eine Entscheidung getroffen werden? Wer entscheidet?

3.7. Weitere Ideen zur Gestaltung (z.B. Kunstunterricht)

Die Auseinandersetzung mit der Inszenierung kann auch in andere Disziplinen, hier z.B. die Kunst übertragen werden. Diese Übung dient als Einladung, die **eigenen Ideen des Wunderlands zu verbildlichen**.

26. Blick durch die Tür ins Wunderland

Ziel: kreativ-gestalterische Auseinandersetzung mit dem Wunderland

Material: Vorlage Tür (auf A3 ausdrucken, sh. S. 40), weißes stabiles Papier in A3, Farben/Stifte nach Wahl (ideal sind kräftige Ölkreiden, z.B. Jaxxon)

Anleitung: Die Teilnehmenden erhalten einen Ausdruck der Tür aus der Vorlage und ein weißes Papier. Der Arbeitsauftrag lautet wie folgt: „Alice fällt und fällt und gelangt schließlich durch eine große Tür ins Wunderland. Was sieht Alice, als sich die Tür öffnet? Stell dir also vor, du bist Alice. Wie sieht das Wunderland aus? Gibt es hier Lebewesen? Was wächst hier? Gibt es Gebäude oder Gegenstände? Die Größen können vertauscht sein, die Farben ungewöhnlich... Lass deiner Fantasie freien Lauf!“ Die Teilnehmenden zeichnen/malen ihre Vorstellung des Wunderlands auf das weiße Papier (Hochformat). Das Blatt sollte vollständig ausgemalt sein. Dann wird die Tür exakt ausgeschnitten und an den linken Rand des Blattes geklebt.

Anhang: Linkliste

Trailer mit gebärdensprachlicher Übersetzung

<https://www.youtube.com/watch?v=RYDQ2-r3EtQ>

Wikipedia-Artikel zu Lewis Carroll und Alice im Wunderland

https://de.wikipedia.org/wiki/Alice_im_Wunderland

Artikel von Kümmel in der ZEIT

<https://www.zeit.de/2015/27/alice-im-wunderland-lewis-carroll-kinderbuch-150-jahre/komplettansicht>

Artikel von Zinner für Deutschlandfunk

<https://www.deutschlandfunk.de/alice-im-wunderland-eine-rebellion-in-reinkultur-100.html>

Artikel von Kumschlies für kinderundjugendmedien.de

<https://www.kinderundjugendmedien.de/index.php/werke/929-carroll-lewis-alice-im-wunderland>

Making-Of-Video

<https://youtu.be/rPTuxBfIPSw>

Produktionsfotos und Möglichkeit zum Download

<https://www.thalia-theater.de/presse/fotos-zu-stuecken/2022&2023/thalia-theater/alice-im-wunderland>

Trailer

https://youtu.be/5_n5-SP94ww

Wikipedia Artikel zu der Grinsekatz

https://de.wikipedia.org/wiki/Cheshire_Cat

Wikipedia Artikel zum Märzhasen

<https://de.wikipedia.org/wiki/M%C3%A4rzhase>

Wikipedia Artikel zum Verrückten Hutmacher

[https://de.wikipedia.org/wiki/Hutmacher_\(Alice_im_Wunderland\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Hutmacher_(Alice_im_Wunderland))

Wikipedia Artikel zum Jabberwocky

<https://de.wikipedia.org/wiki/Jabberwocky>



Dezenz ist Schwäche

Am Thalia Theater dreht das Familienstück „Alice im Wunderland“ nicht nur optisch voll auf

Maïke Schiller

Hamburg. Wichtigste Regel: *Keine* Regeln. „There are no rules“, steht unmissverständlich an Alice' Kinderzimmerwand. Und es ist weniger eine Tatsachenbehauptung als der so aufmüpfige wie dringliche Wunsch einer Heranwachsenden. Endlich aus dem viel zu pinkfarbenen Korsett der Kindheit ausbrechen! Endlich das Meerjungfrauenposter ab- und Beyoncé aufhängen! Endlich diesen fetten weißen Plüschhasen loswerden und nebenbei die eigene Mutter in den Wahnsinn treiben (die allerdings routiniert zu kontern versteht, dass andere Tiere ihre Brut einfach auffressen und anschließend ihre Ruhe haben; es ist herrlich).

Wenn man den überschießenden Hormonhaushalt eines durchschnittlichen Teenagers mit all seinen Launen, Sehnsüchten, Unsicherheiten und Leidenschaften besonders glamourös visualisieren wollte, könnte man kaum näher dran sein als Thomas Birkmeir mit seinem knalligen Theatertrip nach Lewis Carrolls Klassiker „Alice im Wunderland“ am Thalia Theater. Hier sind die Regeln ohnehin nicht durchschaubar, zwischen Innen und Außen wird nicht mehr groß unterschieden: „Nichts ist, wie es scheint, es gibt kein Falsch und auch kein Richtig...“ Da kann man sich getrost fallen lassen, zum Beispiel in einen Kaninchenbau.

Stör mich nicht, ich bin mitten in meiner Krise!

Steffen Siegmund
als weißes Kaninchen

Und es gibt ein paar zeitgemäße Erweiterungen zum vielfach zitierten und noch öfter fremdeten Original – das auf der Thalia-Bühne vor 30 Jahren in einer viel beachteten Fassung von Bob Wilson mit Tom Waits schon einmal Premiere feierte. Der Buch-Stand im Foyer führt tatsächlich noch Kühlschrankschrankmagneten mit dem Alice-Schriftzug von damals. Der Alice von heute öffnen sich nach einem filmisch fulminant gelösten Fall in die Tiefe nicht nur die wachsenden und schrumpfenden Türen zur freakigen Parallelwelt, sondern es tut sich auch ein kleiner Spalt zur Vergangenheit auf – und dem Publikum zugleich ein Fenster zu einer Gegenwart, in der deutsch-türkische Zweisprachigkeit für viele Hamburger Jugendliche zur Familiennormalität gehört. Was dennoch für zusätzliche Identitätsnöte sorgen kann.

Und so wird Alice von Meryem Ebru Öz gespielt und bekommt von Thomas Birkmeir einen kleinen Bruder namens Harun verpasst, der ihr beim als „freundliche Erziehungsmaßnahme“ aufgezwungenen Regen-Spaziergang mitsamt Kinderwagen abhandelt. Die Suche nach Harun wird zum Motiv für die Reise durch das verrückte Wunderland, das nicht zuletzt für die Kostümabteilung (Kostüme: Irmgard Kersting) wie eine vorgezogene Bescherung dahergekommen sein muss.

Wer Steffen Siegmund, diesen selbst in seinen Panikattacken noch lässigen „WK.“ („Double-You-Käi“, also: weißes Kaninchen), als Mann im Hasenkostüm verortet hatte, wird umgehend eines Besseren belehrt: Er sei vielmehr ein ausgewachsenes Kaninchen in einem Männerkostüm, stellt der ausgestopfte Kerl in wei-



Kostümbildnerin Irmgard Kersting tobt sich aus, als Raupe glänzt und schmaucht Sandra Flubacher.

KRAFFT ANGERER (2)

ßen Knickerbockern, Strickpulli und äußerst empfindsamen Löffeln klar. Siegmund ist – in Ergänzung zur lebendigen, offenen Öz – als durchgeknalltes, dabei unendlich liebenswertes Karnickel der gar nicht mal so heimliche Star der Show.



Steffen Siegmund (links) als weißes Kaninchen mit Meryem Öz als Alice

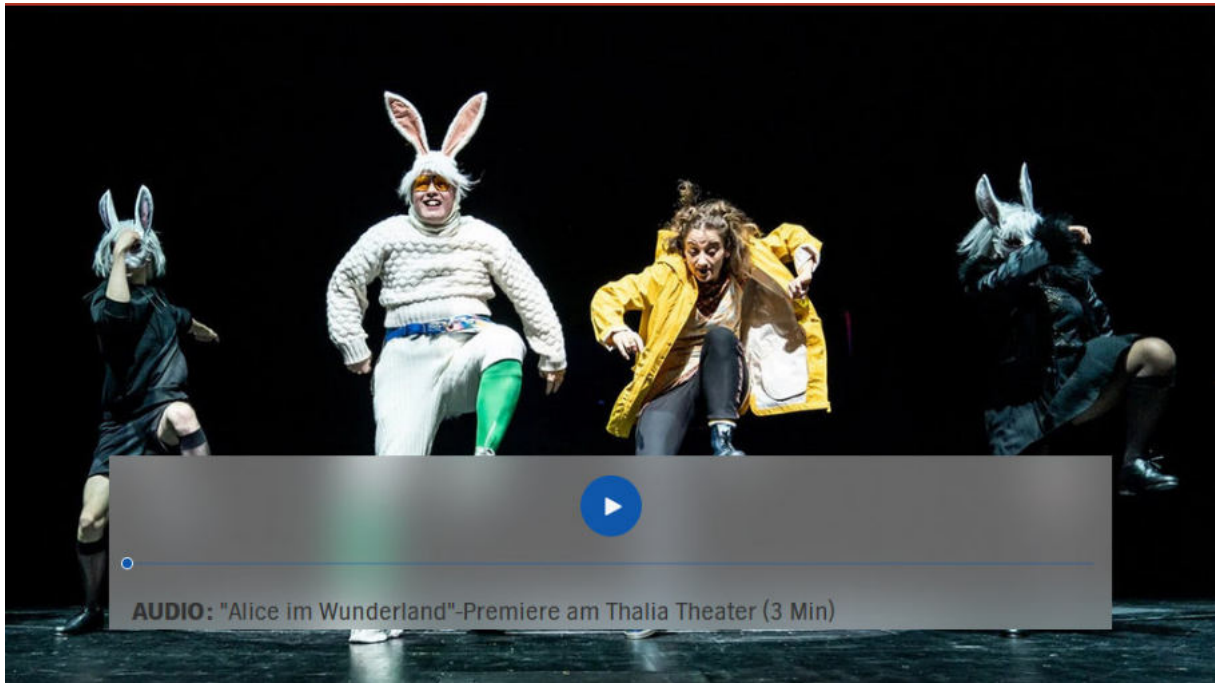
Dezenz ist Schwäche, diese alte Theaterweisheit gilt auch sonst an nahezu allen Fronten: Drehbühne, Lichtmaschinerie, Nebelmaschine, alles dabei. Nicht nur optisch (Sandra Flubacher als schmauchende Glitzerraupe, die an Dame Edna erinnert! Lisa-Maria Sommerfeld als angeknackstes Grusel-Ei Humpty Dumpty! Oliver Mallison, der als rote Königin an rund 20 Luftballons hängt!) wird aus dem Vollen geschöpft, auch musikalisch wird es üppig orchestral. Schon die erste Musikeinlage (Kompositionen: Gerald Schuller. Choreografie: Fiona Gordon) ist eine hollywoodeske Steptanznummer, in der sich weitere Nagetiere zum Tableau zusammenfinden.

Das Ensemble scheint jedenfalls mächtig Spaß (und keine falsche Scheu auch vor Kalauern) zu haben, und dieser Spaß überträgt sich. Die vermeintlichen Neben-

rollen sind hier besonders dankbar: Lisa-Maria Sommerfeld, die wie Sandra Flubacher gleich in mehreren Rollen überzeugt, hat als aufgekrazte Grinsekatzte ihren Halloween Süßigkeitenvorrat besonders tief inhaliert.

Dass es am Ende nicht nur skurril und gruselig wird (tolle Verschränkung von Film und Bühne!), sondern auch mal ins Pathetische, fast Kitschige abrutscht – geschenkt. Keine Regeln! „Die Wirklichkeit ist ein Spielzeug“, heißt es – und wo, wenn nicht am Theater, kann man schließlich alle Variationen von Wirklichkeit austesten.

„Alice im Wunderland“, Thalia Theater, wieder am So 20.11., 16 Uhr, So 4.12., 11 Uhr (mit gebärdensprachlicher Übersetzung), außerdem zahlreiche Schülervorstellungen. Karten unter T. 328 14-444 und www.thalia-theater.de



"Alice im Wunderland" im Thalia Theater begeistert Publikum

Stand: 01.11.2022 12:24 Uhr

"Alice im Wunderland" von Lewis Carroll ist ein Klassiker. Zigfach gelesen, verfilmt und aufgeführt - Letzteres gerne auch und gerade in der Vorweihnachtszeit. So zeigen in diesem Jahr in Hamburg gleich zwei Theater "Alice im Wunderland" als Familienstück. Am Montag war Premiere im Thalia Theater. Hier ist einiges anders als bei Carroll. Regisseur Thomas Birkmeir hat eine eigene Fassung erstellt.

von Katja Weise

Szenen wie diese kommen (fast) in jeder Familie vor:

Mutter: "Sag mal, hast Du Butter in den Ohren?"
 Alice: "Kannst Du bitte anklopfen, bevor Du in mein Zimmer stürmst?"
 Mutter: "Und was soll das werden, wenn es fertig ist?"
 Alice: "Wonach sieht es denn aus? Ich räume mein Zimmer leer."

AUS "ALICE IM WUNDERLAND"

Alice ist 13, schwer genervt von ihrer Mutter und uneins mit sich selbst. Hat sie wirklich mal diesen großen Plüschhasen geliebt? Und diese karierte Bluse? Die muss unbedingt auch weg. Etwa gleichaltrige Zuschauerinnen sagt: "Man hat natürlich solche Streitereien, wenn man älter wird" und ein Vater ergänzt: "Die Streiterei mit der Mutter war doch sehr authentisch."



Ein Mann in einem Kaninchenkostüm? Nein, ein Kaninchen in einem Männerkostüm, meint zumindest der Kaninchenmann.

Als "außerordentlich freundliche Erziehungsmaßnahme" muss Alice schließlich den kleinen Bruder Harun im Kinderwagen durch die Gegend schieben. Ein Unwetter zieht auf, sie verläuft sich und trifft auf ein wahrlich seltsames Wesen - den Kaninchenmann - ein "ausgewachsenes Kaninchen in einem Männerkostüm", wie er selbst sagt.

Überwältigende Bühnen- und Kostümbildner

Während der Unterhaltung verschwindet der Kinderwagen mit Harun. Deshalb folgt Alice dem Kaninchenmann in eine andere Welt, so will es Regisseur Birkmeir. Das geschieht allerdings wie bei Carroll durch einen Sturz in die scheinbar endlose Tiefe: filmisch fulminant umgesetzt. Was Bühnentechnik, Bühnen- und Kostümbildnerin in dieser Inszenierung bieten, ist überwältigend. Auf Feinste harmonieren hier ein aktueller Ansatz und fantastischer Bilderzauber.

Da schwebt eine rote Königin mit einer gigantischen, von roten Luftballons in der Schwebel gehaltenen Schleppe von oben herab, sitzt eine fette, Wasserpfeife rauchende Raupe auf einem gewaltigen Pilz und es tollt die größtenwahnsinnige Grinsekatz über die Bühne. Sie will wissen: "Wer zur Hölle seid Ihr?"



Die Raupe auf dem gewaltigen Pilz raucht Wasserpfeife.

Alice spricht zwischendurch immer mal wieder türkisch

Thomas Birkmeir wendet diese Frage unverkrampft ins Philosophische: Wer sind wir? Was macht uns aus? Was gehört zu uns? Das muss auch Alice lernen bei ihrer wilden, ziemlich gefährlichen Reise durch das Wunderland. Alice, die zwischendurch immer wieder mal türkisch spricht, wie ihr Vater.

Am Ende Jubel im Parkett und auf allen Rängen

Meryem Öz ist eine wunderbare Alice: agil, zart, ungeheuer lebendig. Wie das ganze toll aufspielende Ensemble sprüht sie geradezu. Jubel am Ende im Parkett und auf allen Rängen. Thomas Birkmeir gelingt mit dieser "Alice im Wunderland" ein "Wunderwerk" - klug und trotz der vielen darin zu lesenden Botschaften gänzlich unpädagogisch.

Dieses Thema im Programm:

NDR Kultur | Klassisch in den Tag | 01.11.2022 | 06:40 Uhr

KULTUR



Foto: Kraft Angerer

Nur drei der verrückten Figuren: die weise Raupe und Tweedledum & Tweedledee

Da geschehen plötzlich komische Dinge

KRITIK Ganz großer Theaterzauber: „Alice im Wunderland“ am Thalia

Von HEIKO KAMMERHOFF

Die beiden „Alice“-Bücher des britischen Autors Lewis Carroll begeistern mit ihren fantastischen Figuren seit mehr als 150 Jahren nicht nur Kinder. Mit ihren Wortspielen und paradoxen Rätseln erfreuen sie auch Erwachsene. Ja, sie können sogar als psychologische Reise in die menschliche Seele gelesen werden. Das Thalia-Theater hat seine eigene „Alice im Wunderland“ nach Motiven des Klassikers nun als Familienstück auf die Bühne gebracht.

Die 13-jährige Alice stopft ihr Riesenkuscheltier Mümmelmann in einen Karton. Die Pubertät ist da, die Ich-Veränderung seltsam, der Stress mit der Mutter groß. Alice

wird gezwungen, mit ihrem Babybruder eine Kinderwagen-Runde um den Block zu drehen, da geschehen plötzlich komische Dinge. Ein Riesenkaninchen erscheint mit einer Tanztruppe, und dann ist der Bruder weg.

Das Weiße Kaninchen wird nun zum sprücheklopfenden, etwas widerwilligen Begleiter von Alice. Die beiden treten ins Wunderland ein, wo sie auf die verrücktesten Figuren treffen – die Grinsekatz, Tweedledum & Tweedledee, den kulturbegeisterten Hutmacher, die weise Raupe, das „Grusel-Ei“, den schwarzen Ritter und die rote und weiße Königin. Die beiden Schwestern streiten seit Langem um die Vorherrschaft in ihrem Reich. Nur Alice, so will es die Vorsehung, kann den

Kampf beenden.

Bevor es dazu kommt, fahren Regisseur Thomas Birke meir und sein Team den ganz großen Theaterzauber auf: Das Ensemble darf im bunten Kostüm- und Ausstattungsrausch schwelgen. Sensiblere Gemüter unter den Kindern ab zehn Jahren könnte die eine oder andere Szene noch beim abendlichen Einschlafen beschäftigen.

Doch vieles wird vom humoristischen Einsatz des Weißen Kaninchens entschärft, das Steffen Sigmund ganz wunderbar verkörpert. Er und die perfekt gecastete Meryem Öz in der Titelrolle glänzen über die ganzen 90 Minuten. Kurz: „Heilige Möhre!“

► **Thalia-Theater:** bis 3.1., diverse Zeiten, 7-31 Euro