



SPLASH!

THEATERPÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL



INHALT

1) Wissenswertes

- Das Theater Marabu
- Das Junge Ensemble Marabu
- Das Stück

2) Vor- und Nachbereitung

- Zum Theaterbesuch
- Fragen zur Vor- und Nachbereitung
- Wissenschaft und Forschung
- Im Gespräch
- In Aktion
- In Bewegung

3) Impressum

WISSENSWERTES

THEATER MARABU

Theater entsteht durch das Zusammenspiel von Bühne und Zuschauerraum. Theater ist die Kunst der Begegnung von lebendigen Menschen zu einer Zeit, an einem Ort. Theater ist geteilte Erfahrung und geteilte Phantasie. Es ist ein Ort der Versammlung, des Innehaltens und der BeSinnung. Ein Ort der Erinnerung von Vergangenen und ein Ort der Vorstellung von Neuem. Ein Ort des Betrachtens von dem, was war und ein Ort des Fragens nach dem, was sein könnte. Indem es mit der Welt spielt, zeigt es sie als veränderbar, es macht uns Möglichkeiten bewusst und appelliert an unsere individuelle wie kollektive Verantwortung. Es spricht uns Zuschauer als ganzheitliche Menschen an, mit Hirn und Herz, die kognitiv verstehen und empathisch empfinden können. Es lässt uns Mensch sein.

1993 von Tina Jücker und Claus Overkamp gegründet, ist das Theater Marabu ein professionelles freies Theater für junges Publikum mit eigener Spielstätte in dem Kulturzentrum "Brotfabrik" in Bonn. Neben ästhetisch außergewöhnlichen und anspruchsvollen Produktionen für junges Publikum bilden Theaterprojekte mit Kindern und Jugendlichen sowie die künstlerische Nachwuchsförderung Schwerpunkte der Arbeit. Das **Theater Marabu** ist mit seinen Produktionen auf den wichtigsten regionalen und überregionalen Theaterfestivals vertreten und war bereits in 17 Ländern zu Gast. Die Produktionen wurden vielfach ausgezeichnet (u.a. nominiert für den „George Tabori Preis“ 2013 und den deutschen Theaterpreis „Der FAUST“ 2009 und 2013). 2015 erhielt das Theater Marabu den ASSITEJ Preis für besondere Verdienste im Theater für junges Publikum und den INTHEGA Preis für richtungsweisendes Theater.

Seit 2003 gibt es den gemeinnützigen Verein **marabu projekte e.V.** Ziel des Vereins ist die Durchführung von Projekten der ästhetischen, künstlerischen und kulturellen Bildung mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen.

Dazu gehören:

Das **Jungen Ensemble Marabu** (JEM): mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen ab 17 Jahren wird eine Produktion erarbeitet, die mindestens eine komplette Spielzeit auf dem Programm steht.

Als Pendant dazu gibt es seit 2014 das **Kinder Ensemble Marabu** (KEM) für Kinder im Alter von 8 -12 Jahren.

Anfang 2020 feierte das **Teen Ensemble Marabu** (TEM) seine erste Premiere und erweitert damit die Ensemble-Reihe auf die Altersgruppe der 13-17 Jährigen.

WISSENSWERTES

DAS STÜCK

In der Musik-Theater-Performance „SPLASH!“ dreht sich alles ums Wasser. Wasser als Quell des Lebens mit dem wir urgewaltige Kraft, Schönheit und Faszination verbinden oder einfach nur Freude und sinnliches Vergnügen. Aber auch der sorglose Umgang mit dieser wertvollen Ressource ist Teil der Geschichte über das Wasser, die so untrennbar zu unserer eigenen gehört.

In „SPLASH!“ erzeugen die performenden Musiker*innen unterschiedliche Klangräume und laden Kinder wie Erwachsene ein zu einem Spiel mit dem persönlichen und kulturellen Wasser-Gedächtnis. Die Uraufführung fand im Rahmen des Beethovenfestes im alten Viktoriabad Bonn statt.

Künstlerische Leitung/Regie: Tina Jücker, Claus Overkamp

Projektleitung: Julia Honer

Regie- und Produktionsassistent: Sonja Nellinger

Sounddesign: Tobias Gubesch

Klangregie: Angie Taylor

Ausstattung: Katrin Lehmacher, Regina Rösing

Performance/ Musik: Silas Eifler (Kontrabass), Tobias Gubesch (Klarinette), Alina Loewenich (Flöte), Leonhard Spies (Gitarre), Tina Jücker

Öffentlichkeitsarbeit: Christiane Müller-Rosen

Theaterpädagogik: Vivien Musweiler

Beethovenfest: Steven Walter, Lydia Kappesser, Marion Leuschner

Ruhrfestspiele: Monika Gies-Hasmann, Lilja Kopka, Anne Liebtrau

HFMT / Kompositionslehre: Annesley Black (Dozentin), Adrian Laugsch, Carmen Pomet, Carl-Noë Struck

Ruhr Universität Bochum / Szenische Forschung: Sven Lindholm (Dozent), Gabriel Carneiro, Cornelius Heuten, Alina Rohde

HFMT / Musikvermittlung: Corinna Vogel (Dozentin), Marion Leuschner (Dozentin) Junghon Chen, Vladislav Fedorov, Judith Rosenbach, Kathrin Schmit, Clara Siegmund, Michael Terada, Simon Wangen, Mari Angeles del Valle

Titelfoto: Klaus Rosen

Stückfotos: Ursula Kaufmann

Uraufführung: 03.09.2022

Altersempfehlung: ab 7 Jahren für alle Generationen

Dauer: 60 Minuten

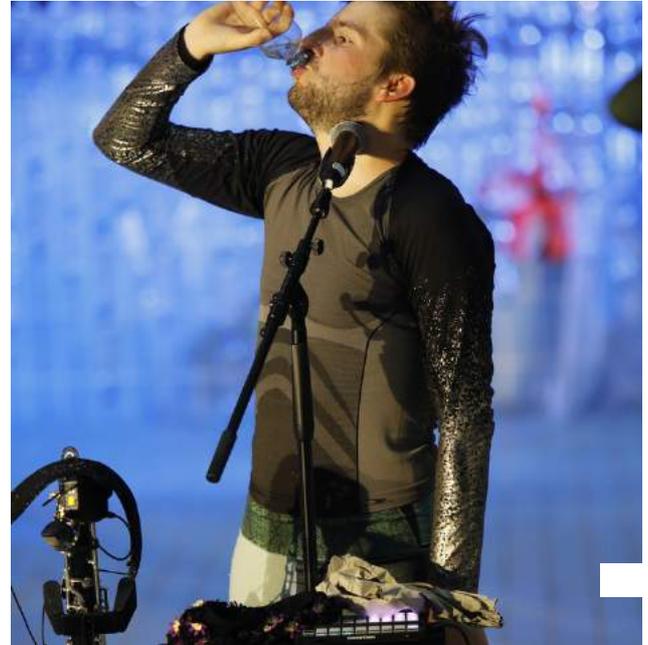
WISSENSWERTES

PREMIEREN SPIELSTÄTTE



Spielstätte Viktoriabad

Das erste Hallenbad Bonns wurde 1906 als repräsentativer Bau im Stil der Neurenaissance errichtet, um dort ganzjährig Schwimmsport, Schauschwimmen und Heilbäder zu ermöglichen. 1971 wurde dieser Bau durch eine sachlich gehaltene Architektur ersetzt, die durch eine Frontfassade hervorsticht mit einem großflächigen, mittlerweile denkmalgeschützten Glasgemälde aus Kunstharz von Wilhelm Jungherz aus dem Bauatelier Gottfried Böhm. Seit 2010 steht das Viktoriabad leer. Der Schwimmbadbetrieb wurde zugunsten einer Umgestaltung des umgebenden Viktoriaviertels eingestellt, die sich jedoch weiterhin in Aushandlung befindet.



VOR- UND NACHBEREITUNG

ZUM THEATERBESUCH

Ein Theaterstück ist ein Erlebnis, das für sich steht, das im Idealfall keine Erklärung und kein Vorwissen benötigt, sondern an sich bereits ästhetische und kulturelle Bildung ist. Besonders schön ist ein Theaterbesuch aber dann, wenn er nicht als einmaliges Ereignis stehen bleibt, sondern Anlass und Ausgangspunkt, für Auseinandersetzung ist, wenn er eingebettet werden kann und Verbindungen zur Lebenswirklichkeit der Zuschauer*innen schafft.

So individuell wie diese Lebenswirklichkeiten sind, so individuell sind auch die Vorerfahrungen und -kenntnisse zum Ort Theater und dessen Konventionen.

Für eine Vorbereitung im Klassenzimmer stellen sich deshalb die folgenden Fragen: Welches Wissen ist bereits vorhanden – was sollte den SuS vor einem Theaterbesuch noch vermittelt werden? z.B. ist den SuS bewusst, dass – im Unterschied zu vielen Kinos – nicht gegessen werden sollte und dass durch den live Charakter von Theater, nicht nur das Publikum die Menschen auf der Bühne wahrnehmen, sondern eben auch umgekehrt, die Spielenden die Menschen im Publikum? Und im Weiteren, welches Theaterbild steckt hinter den Vorerfahrungen der SuS – mit welche Erwartungen wird eventuell auch gebrochen?

Zur Vorbereitung in der Gruppe können die folgenden Übungen und Gesprächsanregungen genutzt werden, um sich im Vorhinein mit der Inszenierung auseinander zu setzen.

Darüber hinaus kann es schön sein, sich bereits vor einem Theaterbesuch durch kreative Theaterübungen aktiv mit der Inszenierung auseinanderzusetzen und eigene Erfahrungen mit der Thematik und der Ästhetik der Inszenierung zu sammeln.

FRAGEN ZUR VORBEREITUNG



Die folgenden Fragen könnt ihr zur Vor- und Nachbereitung eures Vorstellungsbesuchs besprechen. Ihr könnt dazu eure Ideen in Kleingruppen, im Plenum oder in Partner*innenarbeit miteinander teilen.

1. Der Titel des Stückes lautet "SPLASH!" - was assoziiertst du damit?
2. Was interessiert dich am Thema "Wasser"? Was weißt du schon darüber?
3. Wie nutzt du Wasser in deinem Alltag?
4. Welche Wasser-Situationen fallen dir ein?
5. Wie kommt Wasser vor? Wie sieht es aus? Wonach riecht es? Wie schmeckt und wie klingt es?
6. Wie ist die Wasser-Situation auf unserem Planeten?
7. Was hast du in der Inszenierung gesehen?
8. Welche Momente sind dir in Erinnerung geblieben? Hast du einen Lieblingsmoment?
9. Welche Requisiten hast du auf der Bühne gesehen? Wie wurden sie genutzt?
10. Welche der Instrumente auf der Bühne kennst du? Welche nicht? Wie heißen und klingen sie?
11. Hast du Fragen zur Inszenierung?

WISSENSCHAFT



Wasser gibt es im Regen, in Bächen und Flüssen, in Seen und Meeren, aber bei uns auch an jedem Wasserhahn. Reines Wasser ist durchsichtig und hat keine Farbe. Es hat keinen Geschmack und keinen Geruch. In der Chemie ist Wasser eine Verbindung von Sauerstoff und Wasserstoff.

Wasser kennen wir in drei Formen: Wenn es (zimmer-)warm ist, ist Wasser flüssig. Bei unter 0 Grad Celsius wird es fest, es gefriert zu Eis. Bei 100 Grad Celsius hingegen fängt Wasser an zu kochen: Im Wasser bilden sich Blasen aus Wasserdampf, die aufsteigen. Wasserdampf ist unsichtbar oder durchsichtig. Es gibt ihn in jedem Raum oder auch im Freien, weil die Luft nie vollständig trocken ist.

Die weißen Schwaden über dem Kochtopf nennen wir Dampf. Das ist aber schon wieder etwas anderes: Es sind winzige Wassertröpfchen wie im Nebel oder in den Wolken. Der Dampf ist hier also schon wieder zu flüssigem Wasser geworden. Wir sagen: Es hat sich verflüssigt oder er hat kondensiert.

Wasser gibt Auftrieb: Ein Stück Holz, ein Apfel und viele andere Dinge tauchen nicht unter, sondern sie schwimmen auf dem Wasser. Auch eine leere Glasflasche mit einem Deckel schwimmt, obwohl doch Glas schwerer ist als Wasser. Das kommt daher, dass sie viel Wasser verdrängt, selber aber bloss Luft enthält. Das machen sich auch die Schiffe zunutze. Der Stahl, aus dem sie gebaut sind, ist zwar schwerer als Wasser. Durch die Hohlräume im Innern des Schiffs schwimmt es aber trotzdem.

Das Wasser bewegt sich in der Natur in einem Kreislauf, den man Wasserkreislauf nennt: Aus den Wolken fällt Regen, der sickert in den Boden. In der Quelle kommt ein kleines Bächlein ans Tageslicht. Es vereinigt sich mit anderen zu einem großen Fluss, fließt vielleicht durch einen See und schließlich ins Meer. Dort saugt die Sonne das Wasser als Dampf auf und bildet so neue Wolken. Der Kreislauf beginnt von neuem.

In Wolken, Regen, Bächen, Seen und Flüssen enthält das Wasser kein Salz. Es ist Süßwasser. Sofern es sauber ist, ist es Trinkwasser. In den Meeren sammelt sich Salz an. In den Flussmündungen vermischt sich Süßwasser mit Salzwasser.

WISSENSCHAFT



Hier gibt es einige Ideen und Quellen zur weiteren Auseinandersetzung mit Wasser:

Die Maus, "Wasser - Wo findet man es überall und in welcher Form? - Sachgeschichten mit Armin Maiwald":

<https://www.youtube.com/watch?v=Rd5KF4-5jXA>

Wissen macht Ah!, "1386 Trillionen Liter": <https://kinder.wdr.de/tv/wissen-macht-ah/av/video--trillionen-liter--100.html>

ZDFtivi, "Wie der Wasserkreislauf funktioniert - logo! erklärt": <https://www.youtube.com/watch?v=aGoIU7o-HDs>

Checker Welt, "Folge dem kostbaren Wasser! | Eine CheXpedition mit Checker Julian":

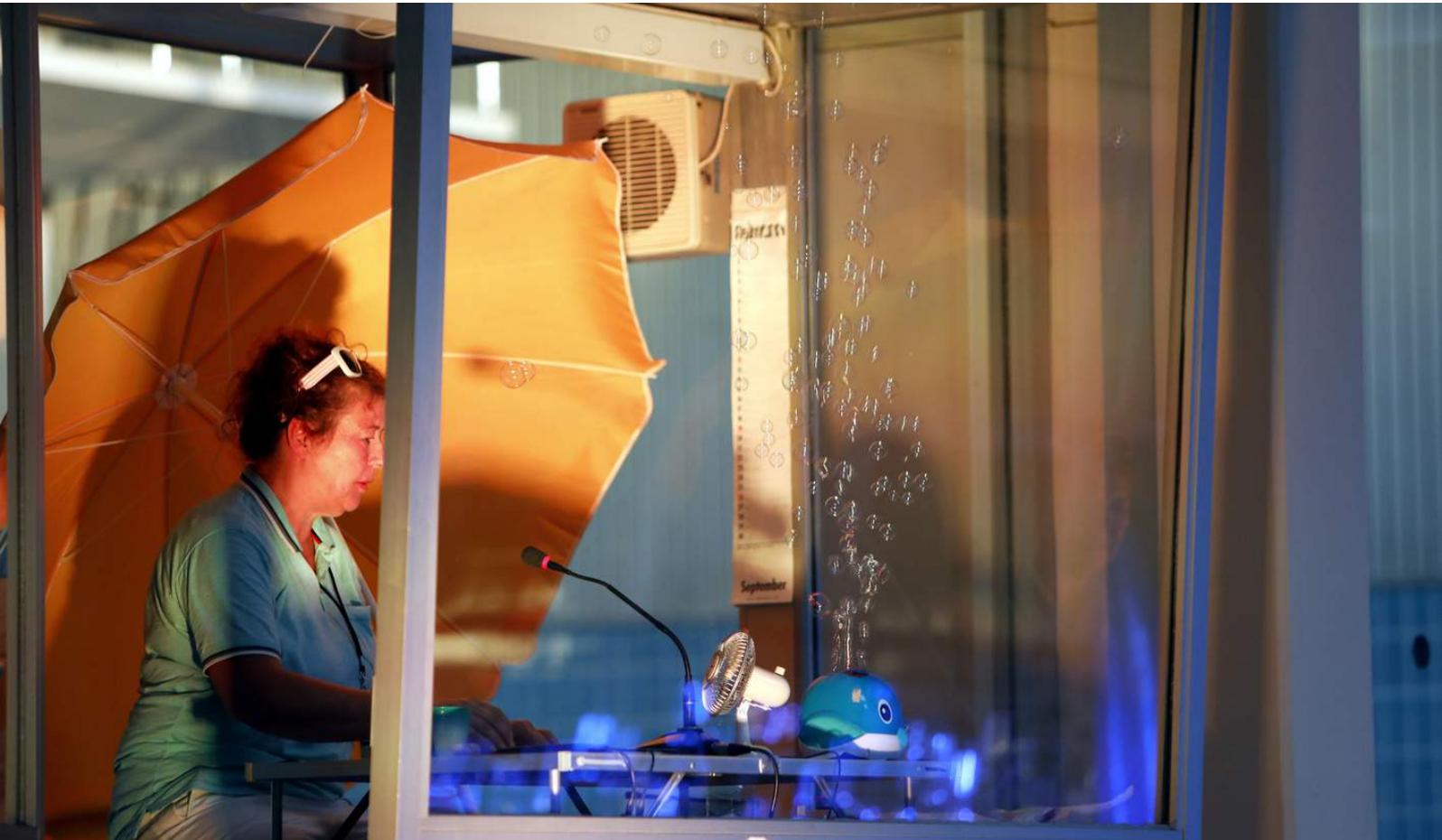
<https://www.youtube.com/watch?v=LOKA3LJFwzI>

Willi wills wissen!, "Wie kommt das Wasser in den Hahn?": <https://www.youtube.com/watch?v=6gq5jox1YiU>

Stadtwerke Solingen, "Wissenschaft für Kinder - Spannende Experimente mit Wasser":

<https://www.stadtwerke-solingen.de/blog/wissenschaft-fuer-kinder-spannende-experimente-mit-wasser/>

IM GESPRÄCH



1) Sammelt Begriffe und Assoziationen, die euch zu Wasser einfallen. Was verbindet ihr persönlich mit Wasser? Wie nutzt ihr Wasser alltäglich?

Teilt eure Einfälle miteinander und sammelt sie auf einem großen Plakat.

2) Sucht nach einer eigenen Wassergeschichte. Das kann eine biografische Geschichte, mit einem eigenen Erlebnis sein, oder eine fiktive Geschichte, die ihr euch ausdenkt. Schreibt sie auf. Im Anschluss könnt ihr sie der Gruppe vorlesen.

In den folgenden Aufgaben in Bewegung und in Aktion könnt ihr eure Ergebnisse aus Aufgabe 1) und 2) nutzen.

3) Lest den Text "Wasserwesen". Worauf bezieht sich die Spielerin in dem Text? Warum können wir Menschen ohne Wasser nicht leben?

Recherchiert und tragt eure Ergebnisse im Plenum zusammen.

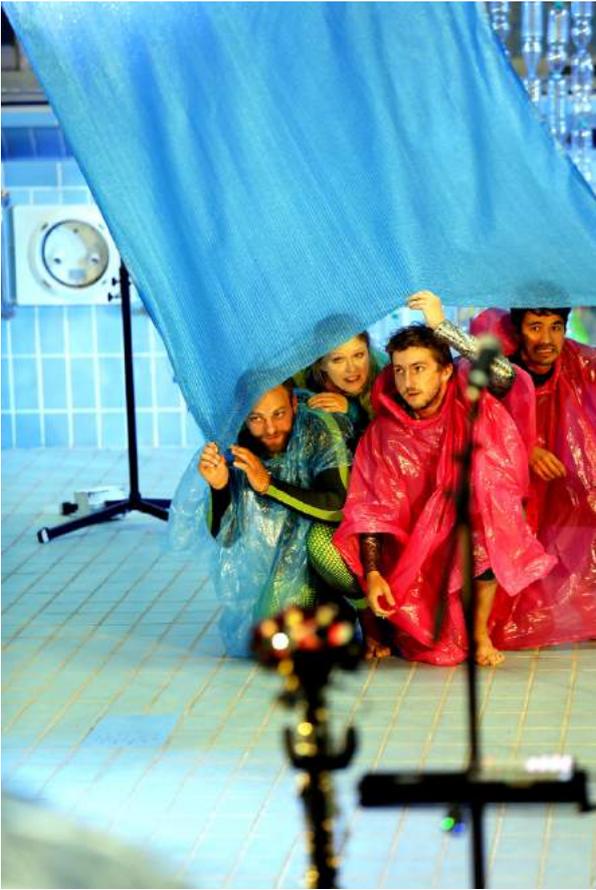
4) Denkt an euren Vorstellungsbesuch zurück. An welche Elemente der Ausstattung und des Bühnenbilds erinnert ihr euch? Was war auf der Bühne zu sehen? Welche Kostümelemente gab es? Wie wurden Bühne und Kostüm genutzt?

Sammelt gemeinsam und überlegt, was sie für den Inhalt des Stückes bedeuten könnten. Es gibt keine falschen Ideen - eure eigenen Assoziationen sind immer richtig.

WASSERWESEN

Bevor wir auf die Welt kamen
lebten wir im Wasser
waren eins mit ihm
Wasserwesen.
Wir hatten Schwimmhäute zwischen den
Zehen
und brauchten nicht atmen.
Schaukelten sanft hin und her
in unserer kleinen Wasserblase
wie die Wellen.
Wenn du in eine Muschel hinein hörst
hörst du noch das Rauschen.
Wie das Blut durch deine Adern fließt
und wie es gluckert in deinem Bauch.
Das spürst du dann. Ich spür es auch.
Und jedes Kind.
Weil wir alle Wasserwesen sind.
Musik hört auf.
Irgendwann haben wir das Wasser
verlassen,
aber wir können ohne es nicht sein.

IN AKTION



1) Sucht in eurem Umfeld nach Wassgeräuschen. Wo könnt ihr überall Geräusche finden? Gibt es Sounds, die auch ohne euer Eingreifen zu hören sind? Welche Sounds kreiert ihr selber durch eine Aktion?

Nehmt die Sounds mit einem Aufnahmegerät oder eurem Handy auf. Spielt sie euch gegenseitig vor.

2) Die Spieler*innen in der Inszenierung sind gleichzeitig Musiker*innen und spielen unterschiedliche Instrumente. An welche Instrumente könnt ihr euch erinnern? Wie sehen sie aus? Wie klingen sie?

Welches Instrument war für dich besonders interessant?

Gab es auch Sounds, die aus alltäglichen Gegenständen entstanden sind?

Recherchiert zu zweit und besprecht eure Ergebnisse im Plenum.

Der Stücktrailer kann euch bei eurer Recherche weiterhelfen: vimeo.com/user81437503/



IN AKTION



3) Kriert euren eigenen Wasser-Song. Nehmt dazu eure Ergebnisse aus "Im Gespräch 1)" zur Hilfe. Die gesammelten Begriffe können ein Teil des Songs werden.

Auch eure Wassersounds können euch bei der Entwicklung des Songs helfen. Natürlich dürfen auch Instrumente einbezogen werden.

Findet euch dazu in Kleingruppen zusammen.

Lasst aus euren Wasserbegriffen einen Text entstehen. Ob der Text gesungen oder gerappt wird ist euch überlassen.

Nehmt den Song entweder auf oder performt ihn im Anschluss live vor eurer Gruppe.

4) Entwickelt euer eigenes Wasser-Hörspiel. Nehmt dazu eure Ergebnisse aus "Im Gespräch 2)" zur Hilfe. Auch eure Wassersounds können euch bei der Entwicklung des Hörspiels helfen.

Bildet Kleingruppen.

Entscheidet euch gemeinsam für eine der Geschichten.

In welchen Momenten benötigt ihr Wassergeräusche? Wann wird gesprochen? Spricht nur eine Person oder zwei Personen gemeinsam im Chor? Gibt es Dialog oder wird die Geschichte erzählt?

Nehmt die Geschichte auf oder präsentiert sie als Live-Hörspiel vor eurer Gruppe.

IN AKTION



5) In der Inszenierung tauchen die Spieler*innen unter Wasser. Wir sehen und hören verschiedene Unterwasserwesen.

Kreiert eure eigenen Unterwasserwesen und malt sie auf.

Sie dürfen selbstverständlich Elemente von existierenden Tieren besitzen.

Wie groß ist euer Wesen? Welche Farben hat es? Was isst es? Wie und wo genau lebt es? Wie viel Schlaf braucht es? Welchen Namen hat es? Was erlebt es unter Wasser?

Stellt euch eure Unterwasserwesen gegenseitig vor. In "In Bewegung 1)" könnt ihr euer Unterwasserwesen in Bewegung bringen.

5) Lest den Text "Wasser weg".

Was denkt ihr darüber? Warum ist das Wasser weg? Was bedeutet es für uns Menschen, wenn das Wasser weg ist? Welche Auswirkungen hat es auf unseren Planeten, unser Klima, unser Leben? Gibt es Menschen und Orte die mehr von der Wasserknappheit betroffen sind als andere?

Recherchiert zu zwei oder in Kleingruppen zu dem Thema. Sprecht im Plenum über eure Ergebnisse.

Überlegt auch, wie wir dazu beitragen können, dass es zu weniger Wasserknappheit kommt.

WASSER WEG

BM So das reicht jetzt!

L Was war das denn jetzt. Ey mach nochmal.

T Krass. Das macht Spaß. Mach nochmal.

L Und jetzt wieder Wasser rein.

BM Nö!

T Komm schon, lass wieder Wasser rein.

BM Nein!

A Warum das denn?

BM Wasser ist aus.

S Wie aus?

BM Alle. Verbraucht. Weg. Nix mehr da.

S Ja klar. Alles weg. Nix mehr da.

T Das ist doch Quatsch jetzt.

L Die will uns doch auf den Arm nehmen.

A Das ist doch bestimmt nur ein doofer Scherz.

L Ich glaub, die will uns veräppeln.

T Das kann doch nicht plötzlich alles weg sein.

S So schnell kann das doch nicht einfach verschwinden.

L Komm schon, dreh den Hahn wieder auf.

IN BEWEGUNG



1) Bringt eure Unterwasserwesen aus "In Aktion 5)" in Bewegung! Dazu findet ihr euch in Kleingruppen zusammen.

Entscheidet, ob aus euch als Gruppe ein großes Unterwasserwesen entsteht oder mehrere kleine Wesen.

Überlegt, wie sich euer Wesen bewegt, welche Sounds es macht. Macht eure Bewegungen wiederholbar. Bewegt euch damit durch den Raum. Verwandelt ihr euch gemeinsam in ein weiteres Unterwasserwesen? Begegnen sich unterschiedliche Wesen unter Wasser? Wie reagieren sie mit Sounds und Bewegungen aufeinander?

Präsentiert eure Performance vor eurer Gruppe.

2) Ein Fischschwarm bewegt sich gemeinsam durchs Wasser. Sie bewegen sich in synchron, wechseln die Richtung und Geschwindigkeit als wären sie eins.

Stellt euch als Gruppe (max. 10 Personen) in einem Pulk mit einer gemeinsamen Blickrichtung im Raum auf. Steht dabei nah beieinander. Die restlichen Teilnehmer*innen schauen zu.

Findet einen gemeinsamen Impuls euch fortzubewegen. Lasst euch dabei Zeit. Versucht euch gemeinsam durch den Raum zu bewegen, ohne dass von außen auffällt, wer die Richtung vorgibt. Bleibt als Pulk, als Fischschwarm zusammen. Wenn ihr euch sicher fühlt, dürft ihr auch andere wiederholbare Bewegungen mit verschiedenen Körperteilen einbringen.

Tauscht die Rollen. Die Zuschauer*innen werden zum Fischschwarm und andersherum.

Besprecht im Anschluss, was ihr gesehen habt, aber auch, was ihr in der Rolle der Performer*in empfunden habt.

IN BEWEGUNG



3) Wir gehen auf eine Bewegungsreise. Ihr könnt die Reise als gesamte Gruppe durchführen oder in zwei Gruppen, sodass eine Gruppe jeweils als Zuschauer*in fungiert. Ihr dürft zu der Übung Musik benutzen oder sie in Stille durchführen. Der*die Spielleiter*in liest den Text zur Bewegungsreise langsam vor.

Ihr stellt euch vor, ihr seid ein Wassertropfen und lebt im großen weiten Meer. Um euch herum ist bis auf leichte Wellen nichts zu hören. Ihr werdet hin und her gewiegt. Ihr schaukelt ganz leicht. Eine kleine Welle trägt euch davon. Eine weitere kleine Welle erwischt euch. Die Wellen werden immer mehr. Da kommt eine größere Welle und trägt euch weiter weg. Eine weitere große Welle. Es werden immer mehr. Ihr werdet stärker durch die Gegend gewirbelt. Es wird langsam wieder ruhiger. Da erwischt euch eine letzte Welle. Sie trägt euch an Land. Ihr landet auf dem warmen Sand und ruht euch von eurer Reise aus.

4) Entwickelt in Kleingruppe eine eigene Regen Choreografie. Wie könnte eine solche Choreografie aussehen? Wie beginnt der Regentropfen? Wie bewegt er sich? Wird der Regen stärker? Was ist, wenn Blitz und Donner dazu kommen? Wie sieht der Hagelregen aus?

Ihr dürft entscheiden, ob es zu eurer Choreografie einen Text gibt oder nicht, ob es Musik gibt oder die Choreografie in Stille stattfindet.

Gibt es evtl. auch Menschen, die sich vor dem Regen schützen wollen? Wie bewegen sie sich?

Präsentiert eure Regen Choreografie vor der Gruppe.

IMPRESSUM

Inhaltliche Ausgestaltung & Design des Begleitmaterials: Vivien Musweiler

Texte: Vivien Musweiler und Melina Delpho

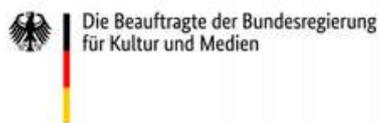
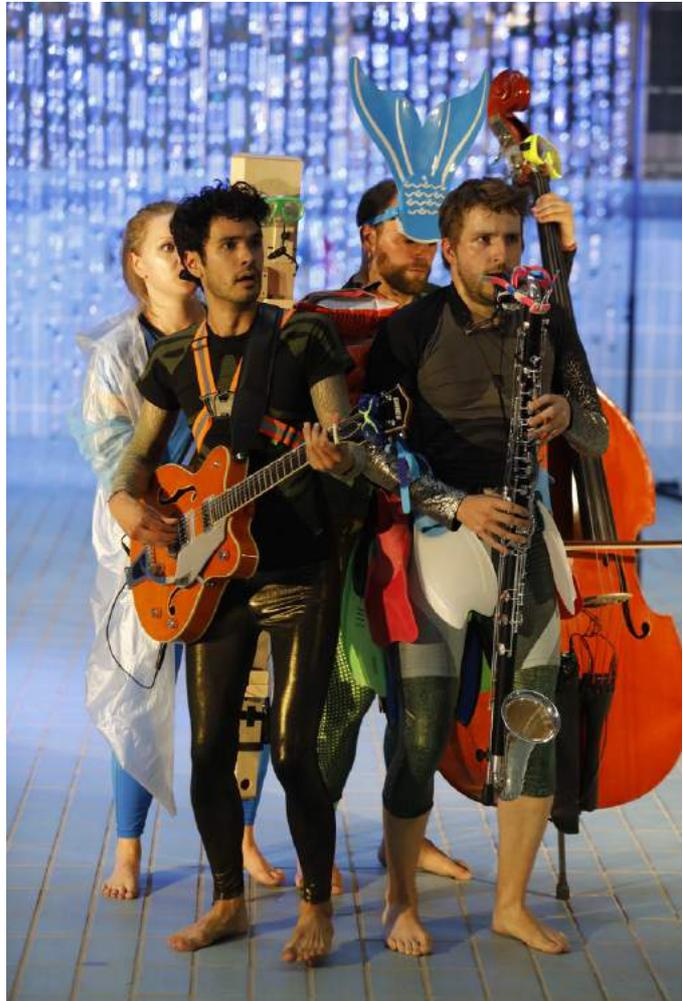
Fotos: Ursula Kaufmann

Theater Marabu
Kreuzstraße 16
53225 Bonn
Tel. 0228 4339759
mail@theater-marabu.de



SPLASH! ist eine Kooperation zwischen Theater Marabu, Beethovenfest Bonn und den Ruhrfestspielen sowie der Hochschule für Musik und Tanz Köln und der Ruhr-Universität Bochum.

Gefördert von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Programm Jupiter -Darstellende Künste für junges Publikum - der Kulturstiftung des Bundes.



Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



BEETHOVEN
FEST
BONN

FREUDE.
JOY.
JOIE.
BONN.

