

Vorlage

Nr.:

VO/2015/1384

Federführend:
40.6 Abt. Schule, Jugend und Förderangelegenheiten

Status: öffentlich

Datum: 18.06.2015

Beteiligt:

Verfasser: Berlin, Sylvia

Kulturförderung 2015

hier: Kulturmühle Wismar e.V.

"Krabat" Spiel

Beratungsfolge:

Status	Datum	Gremium	Zuständigkeit
Öffentlich		Ausschuss für Kultur, Sport, Jugend, Bildung und Soziales	Entscheidung

Beschlussvorschlag:

Der Ausschuss für Kultur, Sport, Jugend, Bildung und Soziales empfiehlt die Förderung des Theaterprojektes „Krabat“
i.H.v. 1.500,00 €

Begründung:

Gesamtkosten des Projektes: 8.000,00 €
beantragte Förderung: 1.500,00 €
Kofinanzierung: Landkreis Nordwestmecklenburg bewilligt 2.000,00 €
Projektbeschreibung: s. Anlage

Finanzielle Auswirkungen (Alle Beträge in Euro):

Durch die Umsetzung des vorgeschlagenen Beschlusses entstehen voraussichtlich folgende finanzielle Auswirkungen auf den Haushalt:

	Keine finanziellen Auswirkungen
X	Finanzielle Auswirkungen gem. Ziffern 1 - 3

1. Finanzielle Auswirkungen für das laufende Haushaltsjahr

Ergebnishaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Ertrag in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:	28102	Aufwand in Höhe von	1.500,00 €

Finanzhaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Einzahlung in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:	28102	Auszahlung in Höhe von	1.500,00 €

Deckung

	Deckungsmittel stehen nicht zur Verfügung		
X	Die Deckung ist/wird wie folgt gesichert		
Produktkonto /Teilhaushalt:		Ertrag in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:	28102	Aufwand in Höhe von	1.500,00 €

Erläuterungen zu den finanziellen Auswirkungen für das laufende Haushaltsjahr (bei Bedarf):

2. Finanzielle Auswirkungen für das Folgejahr / für Folgejahre

Ergebnishaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Ertrag in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:		Aufwand in Höhe von	

Finanzhaushalt

Produktkonto /Teilhaushalt:		Einzahlung in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:		Auszahlung in Höhe von	

Deckung

	Deckungsmittel stehen nicht zur Verfügung		
	Die Deckung ist/wird wie folgt gesichert		
Produktkonto /Teilhaushalt:		Ertrag in Höhe von	
Produktkonto /Teilhaushalt:		Aufwand in Höhe von	

Erläuterungen zu den finanziellen Auswirkungen für das laufende Haushaltsjahr (bei Bedarf):

3. Investitionsprogramm

X	Die Maßnahme ist keine Investition
	Die Maßnahme ist im Investitionsprogramm enthalten
	Die Maßnahme ist eine neue Investition

4. Die Maßnahme ist:

	neu
X	freiwillig
	eine Erweiterung
	Vorgeschrieben durch:

Anlage/n:

Projektbeschreibung

Der Bürgermeister

(Diese Vorlage wurde maschinell erstellt und ist ohne Unterschrift gültig.)

„Krabat – Spiel der Verwandlung“

Stand 18/9/2014

ein Inklusions-Theaterprojekt

mit sozial schwächer gestellten Kindern aus Wismar und Umgebung

Sommer 2015 – Winter 2016

I. Die Idee: Wandel und Liebe

Ein Wettstreit der Verwandlungen – den „Teuflischen Zauber“ übertrumpfen – Lernen und Prüfungen – die Lehrlinge halten zusammen – die Liebe kommt und erlöst – Tricks und Zaubersprüche – Vertrauen und wach-Sein – nicht in die „Mühle geraten“ – Düsternis und Farbe –

Eine gemischte Gruppe von 12-16 Kinder mit differierendem sozialen Hintergrund im Alter von 6-12 Jahren entwickeln und proben unter der Leitung von Regisseur und Theaterpädagoge Lars Maué ein Theaterstück zu „Krabat“ -dem Zauberlehrling. Gemeinsam entsteht über einen Zeitraum von einem halben Jahr eine Inszenierung mit dem Einsatz von Masken und Kostümen, die im Theater Wismar zur dunklen Jahreszeit aufgeführt wird.

Mit viel Bewegung und Dynamik verwandeln sich die jungen DarstellerInnen von Müller-Jungs zu Raben und zu anderen Gestalten. Im Wechsel von Schatten und finsterner Bedrohung zu Farbe und Lebens-Buntheit agieren sie in einer Geschichte um Gefahr, Mut und Überwindung.

II. Die Vorgehensweise

1. Die Geschichte / der Inhalt – worum es geht

Krabat ist ein Müller-Lehrling. Als noch-nicht-Erwachsener, der seine Eltern verloren hat, kommt er in die Mühle am Köselbruch, froh dort „unter zu kommen“. Als Jüngster von 12 Gesellen beginnt er seine Lehre: er lernt, begreift, packt an – im Müller-Handwerk ebenso wie im Zauberhandwerk. Er erkundet die erschreckende Eigenheit des Ortes: der Meister steht mit dem Teufel im Bunde. Jedes Jahr, wenn wieder einer der Geselle die Fähigkeiten des Meisters zu übertreffen scheint, stirbt der Jüngere der beiden im „Zauberduell“. Seine Knochen werden im Mahlwerk zerrieben und – als „Bezahlung“ – dem Teufel gebracht. Nur ein Mittel gibt es gegen diesen Schrecken: die Liebe eines anderen. Dann werden alle Gesellen in Raben verwandelt und die Geliebte muss den Freund in der verzauberten Gestalt erkennen. Irrt sie sich, stirbt sie selbst und der Geselle bleibt im Bann des Meisters, schafft sie es und kann sagen, wer ihr Liebster ist, ist dieser erlöst.

Textauszug:

...
Raben-Zauber, Mühlen -Knochen,

Schlüpf hinein in die Gestalt -ein Zeichen wird mir bleiben!

2. Das Textmaterial und Quellen

Es existieren vielfältige Varianten und Bearbeitungen der Krabat-Geschichte:

Die ersten Aufzeichnungen stammen aus dem 19. Jahrhundert. Die älteste Niederschrift stammt von [Joachim Leopold Haupt](#) aus dem Jahr 1837. In „*Von einem bösen Herrn in Groß-Särchen*“ wird die Legende noch ohne Figurenentwicklung dargestellt. Sechzig Jahre später werden im wendischen Faust von [Jurij Pilk](#) die Erzählungen über den Hexenmeister und Gaukler mit dem Märchenstoff vom Zaubelerhrling zur Lebensgeschichte Krabats verdichtet.

Mit „*Mišter Krabat*“ (deutscher Titel: „*Meister Krabat, der gute sorbische Zauberer*“) veröffentlichte [Měrcin Nowak-Njechorński](#) 1954 die erste moderne Version des Krabat-Stoffes zunächst in sorbischer Sprache. Ein Jahr später erschien eine deutschsprachige Übersetzung von [Jurij Brězan](#). Měrcin Nowak-Njechorński setzte den Stoff in einem sozialistischen Geist um.

Krabat ist eine Hauptfigur dreier Romane des bedeutenden sorbischen Schriftstellers [Jurij Brězan](#): „*Die schwarze Mühle*“ (1968), „*Krabat oder Die Verwandlung der Welt*“ (1976) und „*Krabat oder Die Bewahrung der Welt*“ (1993).

Einer größeren Öffentlichkeit außerhalb der DDR wurde die Sagenfigur vor allem durch das Jugendbuch „*Krabat*“ von [Otfried Preußler](#) bekannt, das 1971 erschien und bis heute eine beliebte Schullektüre ist. Zur ursprünglichen Sage gibt es im Roman einige Unterschiede: So verirrt sich Krabat nicht, wie zu Beginn der Sage, im Wald und stößt dabei auf die Mühle, sondern wird in drei Träumen von der Stimme des Meisters zur Mühle gerufen. Während die Lehrlinge ihn in der Sage an ihren Meister verraten, sind sie im Buch mit ihm verbündet oder verhalten sich passiv. Auch ist es nicht die Liebe seiner Mutter, die ihn rettet, sondern die Liebe der Kantorka, eines Mädchens, das ihn liebt. Das Buch endet mit der Befreiung aus der Mühle.

3. Verwendung der Inhalte – die Vorgehensweise

Eine zeitgemäße/ aktuelle Version wird im Verlauf der Proben mit den Kindern zusammen entwickelt. Ausgehend von den vorhandenen Varianten und eigenen Assoziationen werden die Kinder eine eigene Geschichte entwerfen, die die Themen ihrer Ängste und Gefahren sowie den Möglichkeiten einer Erlösung beinhalten und sich mit „Gruppen-Zusammenhalt“ befasst.

- 1. Heranführung an die Grundgeschichte;
 *erfassen der Figuren und deren Beziehungen zueinander.***
- 2. Situationen werden frei gespielt und auf zeitgemäße Weise dargestellt.
 *Dialoge und Handlungen entwickeln die Geschichte.***
- 3. Entstehung eines „Storyboards“ und der endgültigen Szenen-Abfolge.**
- 4. Verfestigung des Ablaufs bei gleichzeitigem Beibehalten von Text-Improvisation.
 *Das „freie Agieren“ bleibt innerhalb des „Grundgerüsts“ erhalten.***

III. Der Gewinn für die Beteiligten

Theaterspielen stärkt das **Selbstbewusstsein**. Es erfüllt das Bedürfnis, als Individuum gesehen und respektiert zu werden und hilft so zum **Wachsen des Selbstwerts**. Durch das Vertrauen in der Gruppe wächst die eigene **Risikobereitschaft**, die im Alltag eingesetzt werden kann. Die **persönliche Ausdrucksfähigkeit** wird erweitert und die Kinder erlangen somit „nebenbei“ die Kompetenz, sich in „Präsentations-Situationen“ zu behaupten.

Ausdauer und **Durchhaltevermögen** werden trainiert. Der **Teamgeist** wächst – ohne „Leistungsdruck oder Konkurrenzverhalten“.

In der Mitgestaltung und dem Einbringen eigener Ideen, die in das Theaterstück einfließen, wird eine Alternative zum üblichen Befolgen von Vorgaben erfahren. Somit eröffnen sich Wege für **Selbständigkeit und initiativer Vorgehensweise**.

Sich in einen gemeinsamen Schaffensprozess zu begeben und diesen zu erfahren, führt zum **Lernen im zeitgemäßen Sinne**.

Da innerhalb der Gruppe ein **vertrauensvoller Umgang** stattfindet, werden Berührungsängste abgebaut. Es wächst **gegenseitiger Respekt** und **Toleranz gegenüber anders-“Artigkeit“** - eine Chance, soziale Benachteiligung aufzuheben!

Speziell in diesem Projekt können folgende Sozialkompetenzen entwickelt werden:

- Erfahrung von mehr Miteinander statt gegeneinander zu agieren (= Gewalt-Prävention)
- Erweiterung des Selbstverständnisses von Gleichbehandlung und Gleichberechtigung
- Inklusion als Chance für mehr Vielfalt und Toleranz (= Integrationsgedanke)
- Wertschätzung der persönlichen Qualitäten und Potentiale
- Erfahrung von gleichberechtigter Teilhabe
- Umgang und Erleben von etwas „Schönem und Guten“ (= Wertvermittlung)
- Förderung der Sprachentwicklung

Theaterspiel ermöglicht eine tiefe **Auseinandersetzung** mit menschlichen Grundthemen und **erweitert den Horizont**.

< Und doch müssen wir uns mit dem Schönen und der Kunst beschäftigen.>

Friedrich Schiller

Das **Maskenspiel** bietet im Besonderen die Chance, die **bestehende Sozialisation zu verlassen und anders, neu zu agieren**. Selbstgewählte Rollen können in geschützten Spielräumen probiert und erfasst werden. Somit entsteht mehr **Selbstbefähigung für ein soziales Leben**.

IV. Der Rahmen: Orte, Zeiten und Verlauf

Im kontinuierlicher, **wöchentlicher Probenarbeit von zwei Schulstunden** über den **Zeitraum von einem halben Jahr** haben die Kinder die Möglichkeit, sich mit der Geschichte auseinander zu setzen und dem Theaterspiel vertraut zu werden. Die **Intensiv-Phasen** ermöglichen eine konzentrierte und sozial-bindende Vertiefung.

Die Szenen-Entwicklung und Ausarbeitung soll im schulisch- bekannten Umfeld stattfinden; wir hoffen auf Proben-Räume in der Fritz-Reuter-Grundschule oder der „Arche“ bei der Orientierungsstufe der EGS.

Um die Kinder sicher zum Probenort zu bringen, kann die pädagogische Betreuerin/ Betreuer die jüngeren Kinder anderer Schulen in kleinen Gruppen abholen. So haben alle Kinder, die am Theaterstück teilhaben wollen, die Möglichkeit, mit zu machen, auch wenn die Eltern nicht den „Abhol- und Bring-Dienst“ machen. Kinder der Orientierungsstufe können selbständig den Weg „bewältigen“.

Die Proben-Zeit soll **donnerstags am frühen Nachmittag stattfinden (14:30 Uhr)**

Wichtig bei diesem Projekt ist auch die **aktive Teilnahme der Eltern**: Gerade die Kinder, die sonst einen erschwerten Zugang zur Kultur haben, brauchen die Unterstützung ihrer Eltern. Dies möchten wir realisieren, in dem wir mit den nächsten Verwandten die Kostüme bauen und nähen. Dadurch werden sie selbst aktiv teilhaftig am Projekt und die Kinder erfahren eine reale Unterstützung.

Phase A: Vorbereitung/ Teamaufbau

(Mai – Juli 2015)

- Kooperationstreffen der Beteiligten für Planung und Aufgabenverteilung
- Öffentlichkeitsarbeit, zum Finden der Darsteller
- „Werbung“ in Schulen, Kirche und Kinder-Freizeit-Orten
- „Theater-Kennenlernen-Nachmittag“ zur Interessen-Gewinnung
- Schaffung der Rahmenbedingungen

Phase B: Heranführen und Gruppenbildung

(August – Oktober 2015)

- Theatercamp= 3-4 Tage intensiv-Proben auf der „Kulturmühle“ (letzte Ferienwoche)
 - Theaterspiele
 - Gruppenarbeit
- wöchentliche Proben a zwei Schul-Stunden:
 - Gruppenarbeit
 - Kennenlernen der Inhalte
 - Einführung ins freie Maskenspiel
 - Stimm- und Improvisations-Training
- Kostümkonzeption und Materialbeschaffung
- Finden von Eltern, Großeltern und Näh-Begeisterten, die in einer wöchentlichen „Kostümwerkstatt“ die Ausstattung fertigen
- im Oktober Start der „Kostümwerkstatt“, wöchentlich über 5 Monate

Phase C : Stück-Entwicklung und Theater

(November 2015 – Januar 2016)

- wöchentliche Proben a zwei Stunden:
 - Über Improvisationen werden die grundlegende Handlung entwickelt
 - freies Spiel und Textentwicklung
 - Schauspiel- und Maskentraining
- Teamarbeit: Verbindung von Bühne (Raum), Kostüm und Spiel (Kraft & Zeit)

Phase D: Endphase und Präsentation

(Februar 2016)

- Theater-Woche= 3-4 Tage intensiv-Proben (letzte Ferienwoche)
 - Festlegung des Handlung-Strangs
 - Verdichtung der Geschichte, Vertiefung der Thematik
 - Stärkung des Gruppengefüges
- Endproben
- Generalprobe und 2 Aufführung (im neu-sanierten Wismarer Theater)

Phase E: Nachbereitung

(März – Juni 2016)

- Auswertung und Dokumentation
- Nachtreffen zum Ausklang
- Abschluss und Nachbereitung

V. Die „Macher“ /Vita

Lars Maué (künstlerische Leitung und Regie)

Nach dem angefangenen Studium der bildenden Kunst bei F. Seitz wechselte er ins Fach Bühnenbild bei W. Minks an HfbK/Hamburg. Auf Anraten Peter Zadeks absolvierte er am Monsun-Theater-Institut eine Schauspiel- und Regieausbildung.

Seine erste Inszenierung „der Belagerungszustand“ lief 1988 im Kleckstheater. Seine Schauspielausbildung schloss er 1998 mit dem Stück „Wolf und Rotkäppchen“ ab. Anschließend wandte er sich intensiv dem Bau der Theatermaske zu. Inszenierung diverser Kinder und Jugendtheaterstücke, unter anderem: „Max der Kugelkäfer“ (Kulturpreis Melle/ „Meller Else“) und Entwurf mehrerer Bühnenbilder in Hamburg. In Wismar arbeitet er seit 2009 als Theaterpädagoge und Maskenbauer. - Zuletzt im Projekt „Antigone sucht ihr Lachen“.

N.N. (pädagogische Begleitung & Regieassistentz)

...wir sind auf der Suche nach einer passenden Besetzung

Johanna Kanka-Maue (Kostümbild & Werkstattleitung)

seit 1990 Kostümentwurf und Realisierung für Musiktheater, Kleinkunst, Tanz und Jugendtheater, u.a. für Kampnagel Hamburg, Freilichttheater Lübeck, "Mühle" Bad Segeberg, Dramauklestheater Rostock – zuletzt für „Antigone sucht ihr Lachen“ Ausbildung zur Schnitt- und Fertigungs-Direktrice an der AMD, Hamburg (BFS-Abschluss 1999) und Handwerkslehre zu Damenschneiderin im Atelier Wüstner (Gesellenbrief 1990) Leitung von Schneiderkursen seit 2008. Ab 2010 Dozenten-Tätigkeit an der VHS in Wismar und in der eigenen Werkstatt.
Vorstands- und Gründungsmitglied des Vereins Kulturmühle-Wismar e.V.

Maren Schmidt-Eggert (Photos & Dokumentation)

Erzieherin und Pädagogin;
seit fünf Jahren wohnhaft in Wismar
begeisterte Photographin mit starkem Interesse an kreativen Projekten
Vereinsmitglied Kulturmühle-Wismar e.V.

Kulturmühle-Wismar e.V. (Projekt-Träger & Koordination)

Die Kulturmühle ist ein Ort Kultureller Freiheit, dieser Ort -an dem eine Interdisziplinäre Wirkungsstätte entstehen soll - ist noch im Aufbau.

Das Gelände der Klußer Mühle wird von dem Verein mit dem Ziel kultureller Belebung bereits seit 2009 aktiv durch verschiedene künstlerische Produktionen und Aktionen genutzt . So entstanden 2012 das Soziokulturelle Projekt „Mühlenrauschen“ und 2014 das Tanzstück „Poesia -Feuerfab“. Zuletzt fand dort für die Produktion „Antigone sucht ihr Lachen“ das Theatercamp mit öffentlicher Generalprobe statt.

„Licht am Horizont“ e.V. (Kooperation)

Verein zur Integration sozial-benachteiligter Kinder. Der Verein wurde 2009 gegründet und ermöglicht seitdem sozial schwächer gestellten Kinder Aktivitäten, die ihnen sonst verwehrt wären.

Polizeigewerkschaft (Kooperation & Spendenaktion)

im Rahmen von Prävention und Weitsichtigkeit sowie der Vermittlung eines aktualisierten Image der Polizei unterstützt die Gewerkschaft Aktivitäten, in denen benachteiligte Kinder zu positiv- fördernden Erfahrungen kommen.