



Künstlerische Leitung für die «Kulturtage Au 2020» gesucht

Was sind die «Kulturtage Au»?

Das Volksschulamt der Bildungsdirektion (Sektor schule&kultur) und die Pädagogische Hochschule Zürich (PHZH) führen seit 2010 auf der Halbinsel Au (Tagungszentrum Schloss Au) die «Kulturtage Au» durch. Es handelt sich dabei um ein kulturelles Bildungsangebot für Schulklassen der Primarstufe, das von Künstlerinnen und Künstlern verschiedenster Sparten (Theater, Musik, Bildende Kunst) sowie von Dozierenden und Studierenden der PHZH bestritten wird. Für vier Wochen verwandelt sich die Halbinsel Au in eine „andere Welt“. Jeweils fünf Primarklassen werden für einen ganzen Tag zu einem abenteuerlichen Ausflug auf die Halbinsel Au eingeladen. Mit Hilfe einer künstlerischen Rahmenhandlung sowie der Arbeit an verschiedenen Werkplätzen, welche die räumlichen und örtlichen Gegebenheiten der Halbinsel (Park, Wald, Schloss, See) nutzen, werden die Kinder nach und nach Teil einer fantastischen Geschichte. 2017 fanden die Kulturtage Au unter dem Titel «Im Labyrinth von Auland» statt. Sämtliche Veranstaltungen waren ausverkauft (12 Vorstellungen à ca. 130 Kinder und 4 öffentliche Vorstellungen à ca. 100 Personen). Im Sommer 2018 (Wochen 25 – 28) werden die Kulturtage Au erneut unter dem Titel «Im Labyrinth von Auland» durchgeführt.

Mehr Infos / Eindrücke zum aktuellen Projekt: <http://www.schuleundkultur.ch/660.0.html>

→ Für die Kulturtage Au 2020 soll ein Projekt mit neuem Inhalt erarbeitet werden.

Was sind die Aufgaben der Künstlerischen Leitung?

Die Künstlerische Leitung ist verantwortlich für die Dramaturgie und Ästhetik der Kulturtage. Sie leitet das künstlerische Team, entwirft mit ihm den Plot und die Rahmengeschichte und inszeniert das Gesamtkunstwerk. Sie steht in engem Austausch mit den Projektleitenden, den Schauspielerinnen und Schauspielern sowie den Dozierenden und ist erste Ansprechperson in inhaltlichen Fragen.

Beim Projekt «Im Labyrinth von Auland» fielen folgende Tätigkeiten für die Künstlerische Leitung an:

Während der Entwicklung

- Suche und Festlegung des Themas mit den Projektleitenden
- Erstellung des Grobkonzeptes mit den Projektleitenden
- Entwicklung eines groben thematischen Plotes
- Grober Entwurf von Figuren
- Suche nach Schauspielerinnen und Schauspielern
- Erstellung des Probenplanes in Absprache mit den Projektleitenden
- Absprachen/Austausch/Konzeptarbeit mit den Dozierenden, die die Inhalte der Workshops entwickeln
- Absprachen/Austausch/Konzeptarbeit mit dem künstlerischen Team (Bühnenbild/Ausstattung, Kostüme, Musik, Technik)
- Entwicklung des Workshops für die Lehrpersonen in Zusammenarbeit mit den Projektleitenden



Während der Proben

- Vorbereitung der Proben
- Leitung der Stückentwicklung (Figurensuche, szenische Improvisationen)
- Festhalten der szenischen Dialoge in Zusammenarbeit mit der Regieassistentin
- Erstellung des Stückskriptes
- Leitung der Endproben

Während den Vorstellungstagen

- Tagesleitung im Wechsel mit der Projektleitung
- Leitung von Workshops für Lehrpersonen im Wechsel mit der Projektleitung

Voraussetzungen/Profil

Du bringst mit

- Erfahrung mit kulturellen partizipativen Grossprojekten
- Erfahrung im Entwickeln von Theaterstücken
- Erfahrung mit Kinder-/Jugendtheater
- Erfahrung mit Theater in der Landschaft
- Neugier
- Gute Kommunikation
- Vernetzendes Denken
- Organisationstalent
- Führungsqualität
- Belastbarkeit, Flexibilität
- Grosse Kreativität

Grober Zeithorizont

Entwicklungsphase	September 2018 – März 2020
Probenphase	April 2020 – Juni 2020
Vorstellungen	Juni/Juli 2020 (Wochen 25 – 28)

Interessiert?

Schicke uns

- ein Motivationsschreiben
- deinen Lebenslauf
- eine Projektskizze für die Kulturtage Au 2020
(Umfang: ½ A4-Seite / Inhalt: Idee für Thema und/oder Plot)
vgl. aktueller Projektbeschreibung im Anhang

→ **Einsendeschluss: 31. Mai 2018**

tanja.stauffer@vsa.zh.ch

andi.thuerig@phzh.ch

Tanja Stauffer
Projektleiterin VSA schule&kultur
043 259 53 14

Andi Thürig
Projektleiter PHZH
043 305 61 28

Kulturtag Au 2018 | Im Labyrinth von Auland

Projektbeschrieb

Einleitung | Ausgangslage

Trägerschaft des Projektes

Das Volksschulamt der Bildungsdirektion (Sektor schule&kultur) und die Pädagogische Hochschule Zürich (PHZH) führen seit 2010 auf der Halbinsel Au (Tagungszentrum Schloss Au) die «Kulturtag Au» durch. Es handelt sich dabei um ein kulturelles Bildungsangebot für Schulklassen der Primarstufe, das von Künstlerinnen und Künstlern verschiedenster Sparten (Theater, Musik, Bildende Kunst) sowie von Dozierenden und Studierenden der PHZH bestritten wird. Für vier Wochen verwandelt sich die Halbinsel Au in eine „andere Welt“. Jeweils fünf Primarklassen werden für einen ganzen Tag zu einem abenteuerlichen Ausflug auf die Halbinsel Au eingeladen. Mit Hilfe einer künstlerischen Rahmenhandlung sowie der Arbeit an verschiedenen Werkplätzen, welche die räumlichen und örtlichen Gegebenheiten der Halbinsel (Park, Wald, Schloss, See) nutzen, werden die Kinder nach und nach Teil einer fantastischen Geschichte. 2017 fanden die Kulturtag Au unter dem Titel «Im Labyrinth von Auland» statt. Sämtliche Veranstaltungen waren ausverkauft (12 Vorstellungen à ca. 130 Kinder und 4 öffentliche Vorstellungen à ca. 100 Personen). Im Sommer 2018 werden die Kulturtag Au erneut unter dem Titel «Im Labyrinth von Auland» durchgeführt.

Den Trailer zum aktuellen Projekt und weitere Impressionen findet man hier:

<http://www.schuleundkultur.ch/660.0.html>

Projektteam | Verantwortungsbereiche

Projektleitung PHZH

Andi Thürig, Theaterpädagoge
andi.thuerig@phzh.ch
043 305 61 28 (Büro)

Projektleitung schule&kultur

Tanja Stauffer, Theaterpädagogin
tanja.stauffer@vsa.zh.ch
043 259 53 14 (Büro)

Die **Projektleitenden** sind für die Gesamtkoordination des Projektes zuständig. Sie sind insbesondere für die organisatorischen Bereiche des Kulturtages zuständig, tragen aber auch Mitverantwortung in künstlerischen Belangen. In ihren Aufgabenbereich fallen insbesondere: Planung, Durchführung und Auswertung des Projektes, Infrastruktur, Leitung der Mitarbeitenden, Kommunikation und Werbung, Tagesleitungen an den Durchführungstagen, erste Ansprechperson innerhalb der Institutionen.

Künstlerische Leitung

Christine Faissler, Theaterpädagogin, Regisseurin

Die **künstlerische Leiterin** ist verantwortlich für die Dramaturgie und Ästhetik des Kulturtages. Sie leitet das künstlerische Team, entwirft mit ihm den Plot und die Rahmengeschichte und inszeniert das Gesamtkunstwerk. Sie steht in engem Austausch mit den Projektleitenden, den Schauspielerinnen und Schauspielern sowie den Dozierenden und ist erste Ansprechperson in inhaltlichen Fragen.

Assistenz

Arainna De Angelis
Matej Mrvelj

Die beiden **Assistentinnen** unterstützen die Projektleitenden an den Durchführungstagen. Sie sind Ansprechpersonen für Studierende, Künstler, Lehrpersonen und Kinder. Sie helfen mit bei den Workshops und den theatralen Intermezzi.

Team Tagungszentrum Schloss Au

Franziska Sägesser (Betriebsleiterin Tagungszentrum Schloss Au)

Daniel Riesen

Pius Rota

Das **Team Schloss Au** verantwortet den Betrieb im Tagungszentrum und bietet Hand bei Fragen zur Infrastruktur. Es ist zuständig für die Verpflegungsdienste aller Beteiligten über Mittag (Lehrpersonen und Schulklassen ausgenommen) sowie für Notfälle und dringliche Transportdienste.

Schauspielerinnen und Schauspieler | Künstlerisches Team

Finn Jagd Andersen

www.finnjagdandersen.com

Judith Cuénod

Julius Griesenberg

Nick Gutersohn

www.nickgutersohn.ch

Priska Praxmarer

www.knpv.ch

Dirk Vittinghoff

www.knpv.ch

Isa Wiss

www.isawiss.ch

Matthias Rott

www.matthiasrott.com

Die **Schauspielerinnen und Schauspieler** führen als Figuren durch die Rahmengeschichte des Tages. Sie tauchen während des ganzen Tages immer wieder in grösseren oder kleineren theatralen Intermezzi auf.

Ausstattung (Bühne, Requisiten) | Künstlerisches Team

Peter Hauser (Technischer Leiter)

Jasmin Wiesli

Simone Müller

Kostüme

Božena Čivić

Technik

Martin Burkhardt

Das **Ausstattungsteam** ist verantwortlich für sämtliche Bauten (Zuschauertribünen, Bühnen, Bühnenbilder, Versatzstücke, Möbel o. ä.) und Installationen (Objekte) sowie für Requisiten und Kostüme, die für die Umsetzung der theatralen Inszenierung nötig sind.

Dozierende | Künstlerisches Team

Annatina Caprez (Kunst und Design)

Annina Nora Burkhalter (Kunst und Design)

Annina Giordano (Musik und Performance)

Susanne Vonarburg (Musik und Performance)

Sylvia König (Kunst und Design)

Rachel Tinguely (Musik und Performance)

Simon Schwaninger (Musik und Performance)

Alexandra Ketsch (Gastdozentin)

Katrin Keller (Gastdozentin)

Die **Dozierenden** der PHZH entwickeln in Zusammenarbeit mit den Projektleitenden und der künstlerischen Leitung das Konzept für die Inhalte an den Werkplätzen. Sie sind zuständig für deren Infrastruktur und die notwendigen Materialien. Sie leiten und begleiten die Studierenden in der Vorbereitung und an den Durchführungstagen.

Schauspielerinnen und Schauspieler, das Ausstattungsteam und die Dozierenden bilden zusammen das **künstlerische Team**. Dieses ist verantwortlich für Ästhetik, Gesamteindruck und Ausstrahlung des Tages. Die Inhalte der Inszenierung sind mit den Inhalten und verwendeten Materialien an den Werkplätzen abgestimmt: Basierend auf den Motiven und Themen der Figuren werden die Werkplätze entwickelt. Ebenfalls werden bei der Auswahl und Entwicklung der Figuren vorhandene Werkplatzideen berücksichtigt.

Studierende

Pro Woche stehen 28 – 33 Studierende der PHZH als Leitende an den Werkplätzen zur Verfügung.

Die **Studierenden** erarbeiten zusammen mit den Dozierenden an den Einführungsworkshops die Inhalte der Werkplätze. Während 3 Tagen führen sie als Irrgärtnerinnen¹ ihre Gruppen durch das Labyrinth / die Workshops / den Tag und sind so Teil der Inszenierung. Jeweils 5 – 7 Studierende bilden ein Workshop-Team.

Ziele | Künstlerisch-pädagogische Absichten

Ästhetische Bildung regt Menschen dazu an, sich gestaltend wie auch kritisch beurteilend in unsere Welt einzubringen. Der differenzierte Umgang mit den Künsten entwickelt die Wahrnehmungsfähigkeit für komplexe Zusammenhänge, stärkt das Urteilsvermögen und befähigt Menschen, sich in der Welt zu positionieren.

Die Kulturtage Au schaffen Raum für unzensurierte Kreativität, fröhliches Scheitern und sinnliche Wahrnehmungen. Es zählen nicht einzelne Resultate. Im Zentrum steht das Erlebnis, der Kulturtag als Ganzes.

Die Studierenden ...

... sammeln wertvolle Erfahrungen im Bereich der Kulturvermittlung, indem sie als Leitende an den Werkplätzen tätig sind. Sie leiten und regen die Schülerinnen und Schüler in ihrem Experimentieren, Forschen und Realisieren an. Sie bereiten sich so auf ein wichtiges Segment ihrer späteren Tätigkeit als Lehrperson vor. Die Studierenden lernen künstlerische und gestalterische Formen zu nutzen, zu verbinden und den Schülerinnen und Schülern näherzubringen. Sie handeln situativ, indem sie einerseits Inputs geben und sich andererseits selber von der Kreativität der Kinder anstecken lassen. Sie erfahren, wie die Arbeit an den Werkplätzen in eine umrahmende Theaterproduktion eingeflochten wird und zu einem Gesamtwerk verschmilzt. Sie erleben exemplarisch, welche Chancen ein ausserschulischer Lernort bieten kann (Stichworte: Erlebnis, Selbsttätigkeit, bewusstes Wecken der Sinne, Freude an der Natur).

Die Schülerinnen und Schüler ...

... erfahren an den Kulturtagen kulturelle Bildung, indem sie sich mit verschiedenen Künsten, wie Theater, Musik, Bewegung, Bildnerisches Gestalten, Werken und textiles Gestalten, spartenübergreifend auseinandersetzen. Sie erhalten die Möglichkeit, Geschichten zu erleben, Erfahrungen zu sammeln und Fertigkeiten zu erproben, die im Schulzimmer so nicht möglich sind. Durch die direkte Begegnung mit den Figuren von Auland, durch die Konfrontation mit deren Motiven werden Fantasie und Imagination der Schülerinnen und Schüler herausgefordert. Kunst wird auf der Halbinsel Au nicht einfach konsumiert. Die Kinder werden zu schöpferischem kreativem Tun verführt. Die Begehung des Labyrinthes fördert die Gemeinschaft, den Zusammenhalt und das Zusammenspiel in der Klasse und in der Gruppe.

¹ Der Einfachheit halber wird hier nur die weibliche Form verwendet. Die männlichen Irrgärtner sind aber immer auch mitgemeint...

Die Lehrpersonen ...

... besuchen an diesem Tag einen eigens für sie kreierten Workshop. Für einen Tag betreiben sie «Hestias Kiosk» und sind für die Zwischenverpflegung der Kinder zuständig. Das Sortiment des Kiosks wird jeden Tag aufs Neue spontan zusammengestellt. Das Angebot kann vielfältig sein und muss sich nicht nur auf Esswaren beschränken. Hier ist die Improvisationsgabe und Kreativität der Lehrpersonen gefordert. Zwischendurch dürfen sich die Lehrpersonen frei im Labyrinth bewegen und so einen Einblick in die Praxis ästhetischer Bildung gewinnen.

Thema | Auland

Ausgangspunkt: Griechische Mythologie

Das künstlerische Team bezieht sich bei der Entwicklung der Rahmengeschichte auf Motive aus der griechischen Sagenwelt. Es arbeitet mit Figuren und Fragmenten der antiken Erzählungen und schafft Zugänge zu den Lebenswelten der jungen Besucher.

Die antiken Figuren sind für die theatrale und gestalterische Umsetzung insofern interessant, als dass sie menschliche Fragen und Phänomene in einer fantastischen, überhöhten Form spiegeln. Die mythologischen Erzählungen haben trotz der „unglaublichen“ Bilder einen „wahren Kern“ und bergen ein Modell eines ganzheitlichen Welterkennens. Die Motive, Motivationen und Geschichten der Protagonisten der Rahmengeschichte sind existenziell und fantastisch zugleich und deshalb künstlerisch gut zugänglich.

Die Begegnungen mit oder zwischen den einzelnen Figuren führen in Auland zu neuen Geschichten, die so in der Mythologie nicht vorhanden sind. Ausgehend von den vorhandenen Charakteren und Motiven werden während der Proben eigene Mythen produziert, der Erzählfaden wird weitergesponnen.

Figuren | Steckbriefe

Folgenden Figuren werden die Kinder auf Auland begegnen:

Die Irrgärtnerinnen

Die Irrgärtnerinnen – ihres Zeichens Auland-Expertinnen – kennen sich im Labyrinth von Auland bestens aus. Sie führen und begleiten die Besucherinnen durch den Tag. Sie geben gerne Auskunft und können den Kindern über alle Auländer etwas Spannendes erzählen. Ausserdem sind sie aber auch sehr praktisch begabt. Sie sind gute Handwerkerinnen und arbeiten gerne mit den Händen, sei es beim gemeinsamen Musizieren, beim Klatschen des Auland-Rhythmus oder bei der Arbeit an den Werkplätzen.

Der Seher Vidim

Obwohl er blind ist, weiss er sehr viel. Er ist Fachmann in Schicksalsfragen und kennt sich mit Orakeln aus. Wenn du Glück hast, wirft er für dich einen „Blick“ in die Zukunft und erzählt dir aus der mythologischen Welt. Achtung: wetterfühlilig... und deshalb launisch.

Narkissos

Der Sohn eines Flussgottes und einer Nymphe. Er liebt alles Schöne und ganz besonders sich selbst. Er kann gut dichten und Geschichten erzählen (findet er). Er versteht die Ümpfensprache und kann sie übersetzen. Noch nie im Leben hat er sich bei jemandem entschuldigt.

Ümphe

Sie hat 768 Schwestern. Alles Nymphen. Diese sind überall – vor allem in der Natur – versteckt. Die Ümphe redet mit ihnen in der Ümpfensprache. Hör genau zu: Vielleicht verstehst du sie? Sie ist sehr emotional und bringt ihre verschiedenen Gefühle zum Tönen.

Posaunus

Posaunus ist der Neffe von Hermes, dem Gott der zwielichtigen Gestalten. Er ist etwas unberechenbar, schwierig zu fassen, treibt sich mal hier, mal dort rum, man weiss nie genau, wo er steckt. Er ist von Natur aus friedlich. Aber aufpassen: Er ist ein Spieler, und es kann passieren, dass er genau mit dir seine Scherze treiben will...

Kallisto

Sie ist mutig und flink und gehört zum Gefolge der Artemis, der Beschützerin von Frauen und Kindern. Sie ist Expertin für Opferrituale und versucht oft, mit den Göttern Kontakt aufzunehmen, damit diese ihr Schicksal begünstigen. Sie hat immer ein klares Ziel vor Augen. Lass dich von ihr mitreissen!

Ikarus

Ikarus hasst Wasser. Eigentlich kann er fliegen... Nur mit dem Starten und Landen, will es nicht recht klappen. Aber er gibt nicht auf. Er will zu seinem Vater fliegen, der vielleicht gar nicht weiss, dass er noch lebt. Seine Flugversuche sind kreativ und draufgängerisch. Flieg mit!

Arachne

Sie ist ein unberechenbares Spinnenwesen. Eine Faden- und Netz-Expertin. Sie nimmt es genau und ist eine strenge Lehrmeisterin. Sie leidet unter Rheuma und Gicht. Aber das war nicht immer so... Sie wurde von Athene verwandelt. Sie hasst die Götter und Ungerechtigkeit! Sie liebt Crèmeschnitten und isst zur Not auch Mal ein Stück Zucker. Es gibt Leute, die vor ihr Angst haben – aber wenn sie einen einmal mag, dann ist das so für immer.

Prott

Ist am liebsten alleine. Liebt seine Freiheit und seine Wesen, die er selber kreierte. Lebt im Wald, damit ihn die Götter nicht bei seiner Arbeit sehen können. Rauhe Schale, weicher Kern. Es könnte sich lohnen, sich mit ihm anzufreunden!

Tagesstruktur | Plot (Stand: 27.04.17)

Hier eine grobe Skizze eines Tagesablaufes, wie ihn Christine Faissler Ende Mai 17 zu Papier gebracht hat. Sie gibt eine ungefähre Idee, was die Kinder auf der Insel erwartet. Die Zeiten sind ungefähre Richtzeiten.

08:45 Uhr Labyrinth / Eintrittsritual (ca. 30 Minuten)

Um nach Auland zu gelangen, muss man verschlungene Wege gehen und mit neuen „Gschpänlis“ Hürden überwinden. Die Irrgärtnerinnen sorgen beim Empfang der Kinder für geordnete Verwirrung. Sie begrüssen, machen ertümliche Geräusche und labyrinthische Bilder. Durch Zufall oder Schicksal werden die Kinder in Gruppen aufgeteilt. In Begleitung der Irrgärtnerinnen machen sie sich auf und entdecken auch schon den einen oder anderen Auländer, hören herzerweichende Gesänge, bekommen ein Tattoo und landen beim Theatron (Das „Theatron“ ist der Ort wo man sich versammelt, um etwas zu schauen, neue Informationen zu erhalten oder selbst etwas aufzuführen).

09:15 Uhr Prolog „Die Büchse“ / Theatron (ca. 10 – 15 Minuten)

Im Theatron treffen die Besucher auf einige (3 – 4) Auländer, die sich um eine besondere Büchse (ein Fass) sorgen. Sie müssen darauf aufpassen. Die Götter haben die Büchse gefüllt, man weiss aber nicht mit was. Ist es etwas Gutes oder Schlechtes? Fest steht, die Büchse darf nicht geöffnet werden (so die Götter) und braucht vielleicht Ruhe. Die Irrgärtnerinnen laden ein zum Weitergehen.

09:30 Uhr 2 Episoden mit Auländern (mit Weg ca. 30 Minuten)

Die Kinder in neuen Gruppen (gemäss Tattoo) lernen 2 Auländer mit ihren Eigenheiten und Geschichten etwas näher kennen. Von der zweiten Figur werden sie eingeladen mitzuarbeiten / zu trainieren / zu forschen...

10:00 Uhr Workshop 1. Teil (ca. 90 Minuten)

Die Kinder arbeiten mit den Irrgärtnerinnen an den Werkplätzen, die Figuren kommen ein weiteres Mal vorbei und nehmen Bezug auf die Erfindungen der Kinder, machen etwas gemeinsames mit den Kindern / erzählen / spielen ihre Geschichte weiter (ev. Überraschungsbesuch einer weiteren Figur).

11:30 Uhr „Die Büchse bewegt sich“ / Theatron (ca. 15 Minuten)

Posaunus bläst Alarm – etwas stimmt mit der Büchse nicht. Sie hat sich bewegt, das hat sie vor 300 Jahren das letzte Mal gemacht. Jetzt wird's gefährlich... Alle Figuren kommen zusammen, um die Büchse in einem Ritual (mit Röhren-Musik) zu bändigen. Sie bewegt sich tatsächlich, aber der Bann gelingt. Wäre es wirklich so schlimm, wenn man sie öffnen würde? Die Neugierde wächst. Was wohl drin ist? Kann einmal „reingüxeln“ schaden?

12:00 Uhr Mittagspause (60 Minuten)

Die Kinder treffen ihre Lehrpersonen und picknicken im Klassenverband. Sie erzählen sich ihre Abenteuer vom Vormittag. Die Studierenden und die Künstler essen gemeinsam im Schloss.

13:00 Uhr Weitere Episoden mit Auländern (ca. 30 Minuten)

Die Irrgärtnerinnen holen ihre Gruppen ab und gehen zu neuen Plätzen, dort erleben sie Begegnungen von und mit bekannten und neuen Figuren und Orten.

13:30 Uhr „Die Büchse ist weg“ / Alarm (ca. 5 Minuten)

Erneut informieren Posaunus (mit Alarmsignalen), die Ümphe und die Irrgärtnerinnen (mit Übersetzungskunst) über die Tatsache, dass die Büchse verschwunden ist. Eine Katastrophe! Jetzt hat man das Böse nicht mehr unter Kontrolle (falls etwas Böses drin ist). Und die, die die Büchse öffnen wollten, weil sie denken, dass was Gutes drin ist, erfahren nie, was es war. – Man ist sich einig. Die Büchse muss wieder her.

13:35 Uhr Workshop 2. Teil (ca. 60 Minuten)

Nun bereiten die Kinder, in Zusammenarbeit mit ihrer Figur und den Irrgärtnerinnen etwas vor, um die Büchse durch ein Ritual wieder zurück zu erwirken. Es soll sehr besonders sein. Ganz laut oder sehr leise, witzig oder pathetisch, gfürchig, rhythmisch, heimlich ... Es muss (möglichst) ins Theatron transportiert und dort gezeigt / oder vom Theatron aus sichtbar performt werden.

14:35 Uhr Grosses Ritual mit Schall und Rauch / Theatron (ca. 25 Minuten)

Die Rituale und die Polyphonie sind wunderbar und sie wirken... Die Büchse rollt heran. Das Volk jubelt...

15:00 Uhr Die Büchse ist offen / Schlusszene (ca. 10 Minuten)

Die Auländer betrachten die zurückgekehrte Büchse. Die Büchse ist offen... Was jetzt?...

15:30 Uhr Die Irrgärtnerinnen verabschieden die Kinder

Workshops | Inhalte

Die Werkplätze

An diesen Orten wird gewerkt und gewirkt. Mit den Händen, mit Köpfchen, mit dem ganzen Körper, mit viel Fantasie, im gemeinsamen Wirken. Die Orte sind an die Geschichten einzelner Figuren gebunden. Die Figuren sind phasenweise an den Werkplätzen anwesend. Am Schluss des Tages bleiben ev. auch einige Werke stehen – eine wachsende Installation während den Kulturtagen.

Workshop Zwischenwesen

Figur: Prott

(BG, WE, TR)

Du gehst durch den Wald und du siehst nur Bäume, Blätter, Äste, Efeu. Du gehst durch den Wald – Was war das? Ein Schatten, ein Huschen, ein Haarschopf, zwei Augen. Ein Wispern, Schlucken und Fluchen. „Da ist nichts“, sagt Prott und macht sich mit seiner Elfe Efeu von dannen. Ausgerüstet mit

Lehm, Holz, Schnüren und Mikrofonen machen die Kinder sich daran, den Wald lebendig zu machen. Und schon bald erwachen sie wieder, die Ungeheuer, Viecher und Zwischenwesen, von baumgross bis klitzeklein, und sind nicht mehr zu übersehen.

Ansprechperson: Sylvia König

Workshop Fliegen

Figur: Ikarus

(BG, WE, TR)

Ikarus hat ein Problem. Zusammen mit seinem Vater ist es ihm gelungen, sich hoch in die Lüfte zu schwingen. Zu hoch. Die Hitze der Sonne hat seine Flügel versengt und so ist Ikarus auf Auland gelandet und kommt nicht mehr weg. Fliegen, wie ging das nochmals? Hoffentlich können die Kinder ihm helfen, sich ein neues Flugobjekt zu bauen, oder wenigstens etwas über Flugtechnik und Aerodynamik herauszufinden. Fliegen, segeln, gleiten, Fluggefühl erleben und sanft Landen, das sind die Themen, womit man sich auf Ikarus' Werkplatz beschäftigt.

Ansprechperson: Susanne Vonarburg

Workshop Spinnen

Figur: Arachne

(BG, WE, TA)

Arachne – eine handwerklich geschickte und ehrgeizige Weberin – wurde von Athene in ein Spinnenwesen verwandelt und leugnet seither die Existenz der Götter. Durch eine Spinnenprüfung erfahren die Kinder Arachnes Geheimnis. Sie nimmt die Kinder in ihren Geheimbund auf. Als ihre Lehrlinge werden sie körperlich sowie handwerklich streng in Geschicklichkeit, Disziplin und Vorsicht geschult. Zusammen stellen sie eigene Spinnennetze her, spinnisieren (mit Wörtern spinnen), rapen Geschichten und bewegen die Spinnenbeine ihres Spinn-o-mobils auf einem Rundgang.

Ansprechperson: Rachel Tinguely

Workshop Kämpfen

Figur: Kallisto

(TR, TA, MK)

Kallisto – eine Nymphe – würde eigentlich liebend gerne zum Gefolge der Artemis (Beschützerin der Frauen und Kinder) gehören, hat aber Angst den Anforderungen des Auswahlverfahrens nicht zu genügen. Eigentlich ist Kämpfen gar nicht ihr Ding. Da kommen die Kinder gerade richtig. Kallisto verbündet sich mit ihnen. Gemeinsam werden Mutproben bestanden, verschiedene Wett-Kämpfe erprobt, Anschleichtechniken verfeinert, Schlachtrufe entwickelt und Siegestänze aufgeführt.

Ansprechperson: Annina Giordano

Workshop Wasser

Figuren: Narkissos / Ümphe

(WE, MK)

Der selbstverliebte Narkissos – Sohn eines Flussgottes und einer Nymphe – begegnet der Wassernymphe Ümphe. Diese erzählt ihm die Geschichte ihrer verstorbenen Schwester. Allmählich wird klar: Narkissos trägt Mitschuld an deren Tod! Er will sich bei ihr entschuldigen, doch hat sich die Seele der Nymphe in die Tiefen des Zürichsees zurückgezogen. Zum Glück trifft Narkissos auf die Kinder, die ihm dabei helfen, die Seele der verstorbenen Nymphe mit Klängen zu wecken und anzulocken. Damit die Seele den Weg an die Oberfläche zurückfindet, muss auch ein Tor – eine Art Wegweiser – her, welches Lichtzeichen auf den Seegrund spiegelt. An der Seebucht werden Lockrufe komponiert, Auftriebskörper getestet und schimmernde Bojen gebaut. Wird die Seele aus dem Zürichsee auftauchen? Kann sich Narkissos bei ihr entschuldigen?

Ansprechperson: Annatina Caprez