



EIN SCHAUSPIEL  
NACH  
PEDRO CALDERÓN DE  
LA BARCA

# DAS LEBEN EIN TRAUM

AB 15 JAHREN

**Theater  
Magdeburg**

# LIEBES PUBLIKUM

*„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“*

Friedrich Schiller

Theater ist ein Fenster zur Welt. Durch das Betrachten einer Szene können wir manchmal mehr über das Leben erkennen, als wir es im Alltäglichen tun. Theater setzt zusammen oder vermischt. Ambivalenzen treten in Erscheinung oder scheinbare Wahrheiten lösen sich auf.

Das Theaterspiel, das eigene kreative, künstlerische Auseinandersetzen schafft weitere Möglichkeiten sich mit Themen auseinander zu setzen. Das Spiel öffnet Zugänge, die im reinen kognitiven Betrachten nicht möglich sind. Wir Menschen sind ebenfalls körperlich, emotionale Wesen, die im reinen Spiel aufblühen.

Das vorliegende Begleitheft gibt die Möglichkeit in einen spielerisch partizipativen Austausch mit der Inszenierung *Das Leben ein Traum* zu kommen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit unseren Inszenierungen und diesem Material,

Ihr künstlerisches Vermittlungs-Team

# Das Leben ein Traum: Worum geht's?

*Das Leben ein Traum* von Calderón de la Barca zählt als eines der bekanntesten Stücke des Siglo de Oro, dem goldenen Zeitalter Spaniens. In der zweiten Hälfte des 17. Jahrhunderts war Spanien am Ende. Die ökologische und politische Lage war desaströs. Die Misswirtschaft der Krone, die Verfolgung der Juden und Moslems und der Verkauf von Handelsrechten ließen den Reichtum aus den Kolonien ins Ausland verschwinden. Das übrige Gold wurde statt in Produktionsmittel, in Grund und Boden investiert. Die Felder waren abgewirtschaftet. Die Lage in Spanien war düster. Nur die Kunst konnte zu der Zeit aufblühen und war wegweisend für das Theater Europas.

Das barocke Zeitalter war stark geprägt vom christlichen Glauben. So wurde das Leben als ein Übergang ins Jenseits betrachtet, welches durch irdische Lust nur im Leid enden kann. Der Mensch kann diesem Schicksal nicht entinnen. Das Theater diente dem Volk und dem Adel als Trost vor dem Grauen der irdischen Welt. Die familiäre Ehre und der christliche Glauben waren essenzieller Bestandteil des Lebens der spanischen Bevölkerung.

De la Baraca's *Das Leben ein Traum* (*Im Original: La vida es sueno*) schlägt auf den ersten Blick in eben diese Kerbe. König Basilio testet an seinem Sohn das Potential des menschlichen Willens aus. Die Macht Gottes und die Autonomie des Subjekts stehen hier zur Diskussion. Die Läuterung des Sigismund ist geht gegen die dogmatische Haltung der Barockepoche, in welcher der Mensch dem göttlichen Schicksal ausgeliefert ist. De la Barca stellt das zur Diskussion: Kann der Mensch sich seinem Schicksal entziehen?

Das Originalstück, mit einer Uraufführung im Jahr 1635, scheint auf den ersten Blick aus der Zeit gefallen. Nach Kants Aufklärung haben wir uns nach und nach im europäischen Raum von dem Gedanken einer göttlichen Fügung entfernt. Mit seinem bekannten Ausruf „Gott ist tot!“ machte Nietzsche, als Beobachter zeitlichen Geschehens, auf den Werteverlust sinnlicher Religionen aufmerksam. Nietzsche wollte dem irdischen Leben wieder Gewicht verliehen:

**„Das Evangelium war doch gerade das Dasein, das Erfülltsein, die Wirklichkeit dieses ‚Reichs‘ gewesen.“-“ ‚Das Reich Gottes‘ ist nichts, das man erwartet: Es hat kein Gestern und kein Übermorgen, es kommt nicht in ‚tausend Jahren‘ –es ist eine Erfahrung an einem Herzen: Es ist überall da. (Nietzsche)**

# *Das Leben ein Traum* von Clara Weyde und Bastian Lomsché

## Die Künstliche Intelligenz als absoluter Herrscher

**Das Leben ein Traum ist nicht zuletzt ein Generationenstück. Die ältere Generation diktiert der jüngeren die Bedingungen, unter denen sie sich zu bewähren hat, und gibt die Verantwortung für ein mögliches Scheitern an sie zurück. Das ist Basilios Traum vom Königtum: Macht ohne Verantwortung. (Georg Holzer)**

*Das Leben ein Traum* von Clara Weyde und Bastian Lomsché verlegt diese Verantwortung in die Hände einer künstlichen Intelligenz. Diese Maschine vereint das gesamte Wissen der Menschheit. Erschaffen vom König Basilio und mit Daten und Fakten gefüttert, soll die KI, gespielt von Anton Andreew, die richtigen Entscheidungen für das Volk treffen. Dieser neu gewählte Ausgangspunkt dient als Parabel zur modernen gesellschaftlichen Situation. Unsere hochtechnisierte Gesellschaft lebt von Datensammlungen. Die Menschheit produziert so viele Daten wie noch nie. Jeder Mensch erzeugt mehr als ein Gigabyte pro Tag. Bei 7,8 Milliarden Menschen sind das unvorstellbare Mengen. Sollte man den Prognosen glauben, würde das Datenvolumen bis 2025 sich weltweit auf 164 Zettabytes anhäufen ). Zur Veranschaulichung: Eine normale Blue-Ray-Disc fasst 25 Gigabyte Speicher. Könnten Sie 145 Zettabytes auf Blue-Rays speichern, hätten Sie einen Blue-Ray-Disc-Stapel, der so groß ist, dass er 23-mal bis zum Mond reichen würde.

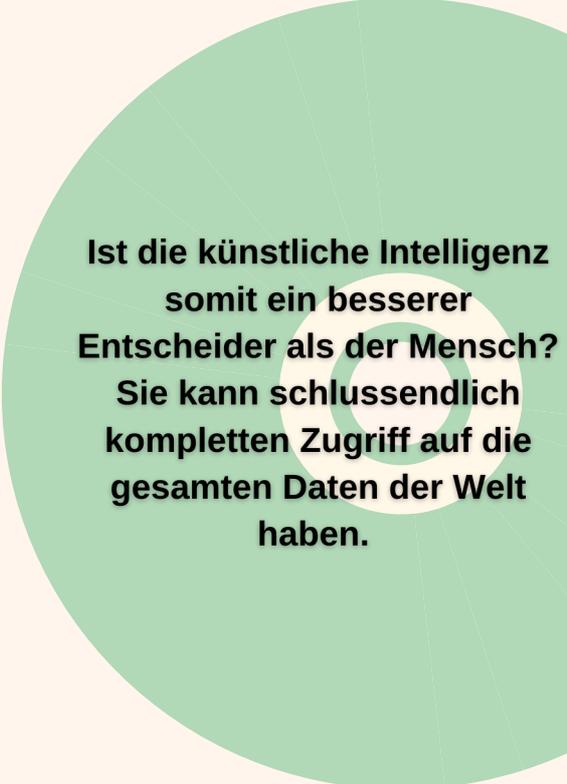
Es wird deutlich: wir produzieren eine unüberschaubare Menge an Daten. Diese Mengen nennt man auch Big Data. An diesem Punkt können nur künstlichen Intelligenzen zum Einsatz kommen. Diese filtern und sortieren. Sie können komplexe Sachverhalte erkennen und dadurch neue Erkenntnisse zu Tage fördern. Damit sind sie den Menschen weit voraus. Sie können die Welt auf viel umfassendere Weise erfassen. Big Data schafft einen Überblick, kann alle möglichen Faktoren mit einberechnen und kann daraufhin gewisse System steuern.



# Big Data und das Wissen der Menschheit

Der Philosoph Byung-Chul Han sieht in dieser Schlussfolgerung eine Gefahr. Big Data suggeriere ein absolutes Wissen. Doch Big Data lege nur frei, dass etwas in Beziehung tritt, nicht warum oder wie. Big Data bleibe auf Korrelation und Mustererkennung stehen, in denen „(...) würde nichts begriffen werden“ (Undinge, S.50). Der Junior-Professor der Otto-von-Guericke-Universität und Experte für Künstliche Intelligenz Ingo Siegert stimmt dieser These zu. Auch wenn die Maschine, die künstliche Intelligenz, mit all dem Wissen der Welt gefüttert werden würde, muss das nicht automatisch bedeuten, dass sie die richtige Entscheidung treffe. *KIs* sind nicht dazu fähig selbständig zu lernen. Sie könne nur klar definierte Aufgaben mit einer festgelegten Methodik bearbeiten. Sie vergleichen lediglich Muster und verstehen Entscheidungen nicht. Konkurrierende Lösungen könnten einer Entscheidung im Weg stehen. Moral müsste in Regeln und Kriterien verfasst werden, welche die Maschine erlernt. Und selbst dann ist nicht sicher, ob die Maschine alle Handlungsbeispiele findet. (Programmheft S. 24)

Der Philosoph Byung-Chul Han würde in der Diskussion das Denken der KI grundsätzlicher betrachten und geht damit noch härter ins Gericht als Ingo Siegert: „Künstliche Intelligenz hat keinen Zugang zu Horizonten, die eher geahnt werden als klar umrissen. Diese <<Ahnung>> ist aber keine <<Vorstufe an den Treppen des Wissens>>.“ (Undinge S. 47) Die KI sei nur dazu fähig bereits vorgegebene, sich gleichbleibende Tatsachen zu verarbeiten. Daraus könne nichts Neues entstehen. Auch Ingo Siegert würde dies unterschreiben. So meint er, kann Künstliche Intelligenz Texte vervollständigen oder auch Musik komponieren, ohne dass zwischen menschlich und maschinell unterschieden werden kann. Doch KI sei nicht zu eigener Kreativität fähig. Es würde schlussendlich nur vorhandenes ergänzt oder neu zusammengesetzt werden. Das Denken im empathischen Sinn bringe eine neue Welt hervor. Dazu sei KI nicht fähig. Sie könne nicht zukünftig oder utopischdenken. Byung-Chul Han sehe die Gefahr, dass der Mensch sich dem maschinellen Denken anpassen würde.



**Ist die künstliche Intelligenz somit ein besserer Entscheider als der Mensch? Sie kann schlussendlich kompletten Zugriff auf die gesamten Daten der Welt haben.**



# Gesprächs Anregungen zur Nachbereitung für den Unterricht

Bei vielen Schüler:innen (und auch Lehrer:innen) ist die Vorstellung verbreitet, dass es im Theater eine *richtige* Interpretation gibt, die es zu entschlüsseln gilt.

Daraus entstehen kann eine Angst, die richtige Interpretation wiedergeben zu müssen oder weitergedacht gar Hemmungen, überhaupt über das Theater zu sprechen. Diese richtige Lesart gibt es unserer Meinung nach nicht.

Daher raten wir, folgende Grundregeln vor einem Theaterbesuch oder vor Beginn des Nachgesprächs mit den Schüler\*innen zu besprechen.

- Jede:r kann über das Gesehene im Theater sprechen.
- Jede:r empfindet andere Ereignisse als sehenswert, sich darüber auszutauschen ist das Spannende daran!
- Häufig ist es spannender, Gesehenes genau zu beschreiben und sich zu überlegen, warum manche Sachen so gezeigt wurden, anstatt sie zu bewerten
- Keine Sorge, niemand kann etwas *Falsches* sehen. Alles was auf der Bühne geschieht, und sei es noch so klein, ist für eine Interpretation interessant.

# Warm-Up

Bevor es mit einem inhaltlich konkreten Austausch beginnen kann, sind Aufwärmungen hilfreich. Gemeinsame Spiele wecken auf, erzeugen Spaß und lösen den Kopf von inneren Hemmnissen.

Hier sind Aufwärmspiele als Impulse aufgelistet. Diese Liste lässt sich gut mit eigenen Übungen erweitern oder austauschen. Im Vordergrund sollte immer der gemeinsamer Spaß stehen.



## Assoziationskreis

Assoziieren bedeutet beim Improvisationstheater, dass bestimmte Begriffe, Handlungen, Gefühle einer Person von einer anderen Spieler:in bewusst wahrgenommen und aktiv mit anderen Begriffen, Handlungen, Gefühlen verbunden werden, die er/sie daraufhin äußert bzw. darstellt. So kann man etwa ohne (Be-) Wertung und ohne Nachdenken den ersten auftauchenden Gedanken, das erste auftauchende Gefühl aussprechen/darstellen.

### Aufgabe:

#### 1

Die Schüler:innen bilden einen Kreis. Eine Person beginnt, indem er/sie ein beliebiges Wort sagt, zum Beispiel *Wolke*. Die nächste Person im Kreis nennt ein Wort, welches ihm/ihr dazu einfällt, zum Beispiel *Himmel*. Wichtig ist, dass die Schüler:innen nicht lange nachdenken, sondern direkt den ersten Gedanken laut aussprechen.

#### 2

Die zweite Runde funktioniert nach dem Prinzip der ersten Runde. Anders als am Anfang gilt es nun ein Wort auf das Vorherige zu assoziieren, welches nicht mit diesem in Verbindung steht. Zum Beispiel: *Blume, Türklinke, Mondlandung, ...*



## Spaziererzählen

Findet euch zu zweit zusammen. Jedes Paar hat nun insgesamt 10 Minuten Zeit und geht zusammen spazieren. Ihr könnt alle durch den Raum gehen oder euch durch die ganze Schule bewegen. Die erste Person beginnt und bekommt 5 Minuten Zeit, alles über die Inszenierung frei zu erzählen, was ihr/ihm in Erinnerung geblieben ist. Die andere Person hört in dieser Zeit nur zu. Nach 5 Minuten wird getauscht. Nach den ersten 10 Minuten können die weiteren 10 Minuten dafür genutzt werden, sich über das Gehörte auszutauschen.

### Diskutiert gemeinsam:

Was fällt euch auf?

Gibt es Gemeinsamkeiten?

Gibt es Unterschiede?

Was ist euch jeweils am prägnantesten in Erinnerung geblieben?



## Ich bin ein Baum

Die Schüler:innen stehen um die Raummitte herum im Kreis. Ein:e Spieler:in A geht in die Mitte, macht eine Pose und sagt dazu, wen oder was er/sie darstellt. Zum Beispiel hebt er/sie die Arme über den Kopf, friert ein und sagt "Ich bin ein Baum". Ein:e zweite:r Spieler:in B kommt dazu, ergänzt das Bild und sagt ebenfalls, wer oder was e/sier ist und friert ein. Ein:e dritte:r Spieler:in C kommt hinzu und ergänzt die Angebote von A und B.

Wenn nun das Bild, ein sogenanntes Standbild, fertig gestellt ist, tritt A ab und nimmt einen der beiden Spieler:innen mit. Der/die andere Spieler:in verbleibt auf der Bühne und wiederholt seinen Satz (ohne seine/ihre Pose zu ändern). Damit liefert er/sie ein Angebot für ein neues Bild.

Diese Übung kann mit beliebig vielen Spieler:innen stattfinden.

### Erweiterung

Nachdem das Spielprinzip klar ist, sollen die Schüler:innen Standbilder zum Stück bauen. Schüler:in A geht nun auf die Bühne und stellt ein Objekt/ eine Person/ eine abstrakte Begrifflichkeit dar, zum Beispiel *die KI*. Ein:e Schüler:in B tritt nun hinzu und ergänzt das Bild entsprechend seiner/ihrer Erinnerung an das Stück, zum Beispiel mit *"Ich bin die Macht die die KI hat"*. Ein:e dritte Schüler:in kommt dazu und ergänzt das Bild. Das restliche Spielprinzip bleibt das Gleiche.

### Diskurs

Tauscht euch im Anschluss über das Gesehene aus.



# Fragenkatalog

Nachdem die Schüler:innen sich über ihre Erinnerungen und Assoziationen zum Stück im Warm-Up ausgetauscht haben, können sie nun gemeinsam in einen inhaltlich konkreteren Diskurs einsteigen. Folgende Fragen dienen zur Inspiration:

- Was kommt euch als Erstes in den Kopf, wenn ihr an die Aufführung denkt? Ein Moment oder eine Figur, vielleicht einfach nur ein Wort oder eine Farbe?
- Was hat euch besonders überrascht/ Was hat euch besonders gefallen?
- Was ist Sigismund für ein Wesen?
- Warum und von wem wurde er erschaffen?
- Warum wurde er eingesperrt?
- Was ist der König für eine Person?
- Wie hat er sich am Ende gefühlt?
- Wofür könnte der Konflikt zwischen dem König und Sigismund als Metapher stehen?
- Worauf haben die Zuschauenden mit Sigismund angestoßen?
- Gibt es Fragen, die ihr an die Inszenierung stellen würdet?

Was hat euch der letzte Auftritt von Sigismund erzählt?

## Offene Fragerunde zu Beginn

Vielleicht haben die Schüler:innen Fragen, die sich ihnen beim Theaterbesuch aufgedrängt haben. Vielleicht haben sie etwas nicht verstanden oder wollen mehr über die Machart des Stücks wissen. Beginnen sie mit einer einstimmenden Fragerunde, in welcher all die Fragen Platz finden, die sich nicht um den inhaltlichen Austausch oder der künstlerischen Interpretationen drehen.



# Literaturhinweise



## **Big Data:**

<https://www.wirtschaftsforum.de/expertenwissen/was-ist-denn-data-science/big-data-oder-viel-hilft-viel>

<https://www.seagate.com/de/de/news/news-archive/seagate-advises-global-business-leaders-and-entrepreneurs-pr-master>



## **Künstliche Intelligenz:**

Byung-Chul Han (2021): *Udinge. Umbrüche der Lebenswelt*. Ullstein Verlag, Berlin

## Impressum

Herausgegeben von:

Theater Magdeburg

Otto-von-Guericke-Str. 64

39104 Magdeburg

Tel.: (0391) 40 490 1212

[www.theater-magdeburg.de](http://www.theater-magdeburg.de)

### Künstlerische Vermittlung und Partizipation

Dorothea Lübbe

Leitung Bürger:innenensemble

Tel.: (0391) 40 490 4032

[dorothea.luebbe@theater-magdeburg.de](mailto:dorothea.luebbe@theater-magdeburg.de)

Anja Engelhardt

Schwerpunkt Musiktheater

Tel.: (0391) 40 490 4034

[anja.engelhardt@theater-magdeburg.de](mailto:anja.engelhardt@theater-magdeburg.de)

Tillmann Staemmler

Schwerpunkt Schauspiel

Tel.: (0391) 40 490 4033

[tillmann.staemmler@theater-magdeburg.de](mailto:tillmann.staemmler@theater-magdeburg.de)

**Spielzeit: 2022/2023**

**Betreuender Theaterpädagoge: Tillmann Staemmler**

