



## Schläft ein Lied - Ein Clara Schumann-Projekt

**„Schläft ein Lied in allen Dingen“  
Vom Zauber der Musik oder Verliebt in Robert**

Eine Märchenteestunde, die sich entlang der Biographie von Clara Schumann durch die romantische Musikgeschichte hangelt. Sehr frei erzählt von Fräulein Schmidt, widerlegt von Dr. Möller, seines Zeichens Professor für Naturwissenschaften, unterwandert von einem Frosch, der seine goldene Kugel sucht. Oder will der auch einfach nur (mal ganz romantisch) wachgeküsst werden?

„Humboldt-Ecke“ gegen „Schumann-Nische“- Wissenschaft gegen Phantasie, geradezu absurde Freude am Fabulieren, Erfinden und dem Spiel der Möglichkeiten des Figurentheaters?

Es gibt Lügen da hört der Spaß auf und es gibt welche da beginnt er.

Puppenspielerin Steffi Lampe entführt Sie so oder so in eine Sternstunde der Komik.

Idee / Konzeption / Spiel: Steffi Lampe  
Regie: Kristine Stahl  
Musikalische Begleitung: Michel Hinze

Viel Spaß für Kinder und/oder Erwachsene mit Sinn für Poesie, Humor und natürlich romantische Musik.

### Referenz

#### Publikumsstimmen

"Musik, Geschichte und Alltag - sehens- und hörens-wert!"

"Bunt, leise, fein, geräuschvoll, wild, zart, spannend, ... war der Alltag der Zeit als Ausschnitt herrlich getroffen."

"Geschichte + Märchen, herrlich miteinander verwoben ... was für's Herz und die Lachmuskeln."

#### Claras Märchenwelt

Steffi Lampe erscheint als eine dem Biedernähkästchen entsprungene Angestellte des „Romantikmuseums, Abteilung: Clara und Robert Schumanns Gedächtnisnische“. Dieses Fräulein Schmittchen erzählt verzückt von der märchenhaften Liebe des Musikerpaares, von der kindlichen Anhimmlung Roberts durch die zwölfjährige Clara über den ersten Liebesbrief des Freiers bis hin zu den Turteleien der beiden. Alles wird von Steffi Lampe, alias Fräulein Schmittchen, mit Inbrunst, aber auch mit einer liebenswerten Ironie vorgeführt. „Vorgeführt“ –



# Figurenspiel Steffi Lampe

das heißt: Einmal schlüpft die Spielerin in die Rolle der Clara und spricht mit dem fiktiven Robert – glänzend in der sprachlichen Charakterzeichnung der beiden; ein anderes Mal sind es kleine fliegende Insekten, an zitternden Metallstäben geführt, oder Schwäne, weiß verkleidete Arme und Hände der Spielerin, oder Schnecken, Finger, die aus Schneckenhäusern lugen. Diese „Figuren“ werden stellvertretend für das Menschenpaar im Liebesspiel bewegt.

Nach der Eheschließung von Clara und Robert gibt es Schwierigkeiten: Robert ist häufig auf Reisen. Segelboote schlingern in einem filigranen Schattenspiel übers Meer. Musikuntermalung „Fluch der Karibik“. Clara will Robert folgen – mit einem Flugzeug? Nein, das ist noch nicht erfunden, aber „Die Liebe verleiht Flügel...“

Das Zuhause der beiden, inzwischen mit Zuwachs gesegnet, acht Kinder normal ungezogen, etwas verstörend für Johannes Brahms, der gerade zu Besuch weit. Das Familienessen wird von Steffi Lampe durch blitzschnellen Rollenwechsel gestaltet. Ein Kind quäkt, das andere ist schadenfroh, ein Vorfall, Streit, Geschrei – Clara versucht auf hilflose Weise streng zu sein. Brahms plötzlich weg – Katastrophe! Steffi Lampes Spiel lebt von schnellen Brüchen und einer schauspielerischen Übertreibung, die mitunter im Zeichenhaften gipfelt. So nimmt sie beispielsweise einen Fingerhut auf den Zeigefinger, der einen Moment lang durch rhythmische Sprechbewegungen zu Claras Vater wird, der gerade eine strenge Maßnahme verkündet. Eigentlich ist es ja Fräulein Schmittchen, die derartige heiter-groteske Wirkungen hervorruft, sie nimmt irgend-etwas, um einen Vorgang ins Bild zu setzen, und es entsteht absichtslos durch die unangemessenen Mittel Komik.

Anders bei den Tierfiguren und dem Museumsdirektor, sie sind selbständige Partner von Fräulein Schmittchen. Der Direktor ist ein großer Torso, die Hand der Spielerin bewegt den mimoplastischen Kopf. Die Physiognomie zeichnet einen selbstgefälligen, bürokratisch agierenden Mann. Die Tiere, der Frosch und der Fuchs, die eigentlich in die „Humboldtdecke“ gehören, fühlen sich von der Romantik angezogen und verweilen dort verbotenerweise. Der Frosch, ein unangenehm quäkender Geselle, mit dem das Grimm'sche Märchen verulkt wird, frisst das „grüne Blatt der Romantik“; der Fuchs dagegen singt im Brustton innerster Überzeugung „Waldesnacht, du wunderkühle...“. Durch Überzeichnung entsteht hier Ironie. Steffi Lampe, alias Fräulein Schmittchen, gelingt es aber auch, in einigen Passagen romantische Gedichte von Eichendorff, Geibel oder Storm ernsthaft und einfühlsam zu zitieren. Dazu Musik von Beethoven, Bach, Schubert, gebrochen von modernen Weisen wie z. B. aus „Bonanza“.

Die Romantik wird arg gestört durch die Erfindung der Dampfmaschine, eingesetzt in Eisenbahnlokomotiven und Druckmaschinen, anschaulich gemacht durch rauchende Schlote im Schattenspiel. Der von der Technik begeisterte Museumsdirektor animiert das Publikum, die Bewegungen und Geräusche einer solchen Maschine zu simulieren.

Von dieser unangenehmen Entwicklung unbeeindruckt, deutet sich bei Clara und Robert ein Happy-End an, was – wir wissen das ja – nicht der biographischen Wirklichkeit entspricht.

Steffi Lampe präsentiert keine klassisch gebaute Geschichte, sondern Bilder, Sequenzen, die einerseits zugespitzt sind, andererseits einfach absurd und komisch. Eine Inszenierung, in der die Balance zwischen Romantik und Ironie, von bissiger Kritik und liebenswertem Humor, meisterlich gelungen ist.



# Figurenspiel Steffi Lampe

## „Schläft ein Lied in allen Dingen“

Eine heitere, märchenhaft-musikalisch Teestunde, in welcher die Puppenspielerin Steffi Lampe ihre Gäste anhand bekannter und weniger bekannter Märchen durch das Leben von Clara Schumann und die romantische Musik ihrer Zeit geleitet.

Die Episoden werden frei erzählt von Fräulein Schmidt, zu widerlegen versucht von Professor Möller und unterwandert von einem Frosch, der seine goldene Kugel sucht.

Alle Kinder und Erwachsenen mit Sinn für Humor, Poesie und romantischer Musik werden viel Freude an dieser Inszenierung haben.

(Zeit des Theaters, 12/19)



## Schläft ein Lied - Ein Clara Schumann-Projekt - Kurzinfo

- Zielgruppe: Jugendliche und Erwachsene ab 12 Jahre
- Spieldauer: 65 Minuten plus Pause
- Bühnenmaße: mind. 4x4 Meter
- Verdunkelbarer Innenraum
- Aufbauzeit: ca. 60 Minuten
- Maximale Zuschauerzahl: 120, möglichst ansteigende Sitzreihen und/oder Bühnenpodest 60 cm
- Normaler Stromanschluß und Kabeltrommel
- Mobile Scheinwerfer bei Bedarf vorhanden
- Tontechnik bei Bedarf vorhanden