

ARACHNE

ODER DER ANFANG DES WORLD WIDE WEBS



© Karin Bayerle

Verein zur Rettung der Dinge

Puppentheater mit Livemusik | Deutsch | 50 Min. | 10–15 Jahre

Begleitinformationen erstellt von: Peter Ketturkat und Katharina Fischer

Kartenreservierungen für pädagogische Institutionen:

+43 1 522 07 20 18 | paedagogik@dschungelwien.at

KULTURVERMITTLUNG

Vorbereitender Workshop

Auf Anfrage kommen wir gerne vor Ihrem Theaterbesuch an Ihre Schule, stimmen die Klasse auf das Thema ein und bereiten Sie und Ihre Schüler*innen auf das Medium „zeitgenössisches Theater“ vor – mit Gesprächen und kreativen Übungen aus dem Tanz-, Performance- und Schauspielbereich.

Dauer: 2 Schulstunden

Kosten: € 150,00 pro Klasse

Ort: Fest- oder Turnsaal an Ihrer Schule, ev. auch in einem größeren Klassenzimmer möglich.

Publikumsgespräch

Sehr gerne können Sie sich für ein kostenloses Publikumsgespräch direkt im Anschluss an die Vorstellung anmelden. Im Publikumsgespräch können die Kinder und Jugendlichen relevante Themen des Stückes bearbeiten, Fragen stellen und ihren ersten Eindrücken Ausdruck verleihen. Unterschiedliche Formate passend zu Inhalt und Zielgruppe – zum Teil mit interaktiven Elementen – bieten den geeigneten Rahmen für direkten Austausch und ermöglichen neue Zugänge zur darstellenden Kunst.

Bitte geben Sie bei der Reservierung bekannt, ob Sie ein Publikumsgespräch wünschen.

Nachbereitender Workshop

Vor allem bei theatererfahrenen Klassen kann es sinnvoll sein, statt des vorbereitenden Workshops eine Nachbereitung zu buchen. Hier verarbeiten die Schüler*innen das gesehene Stück in Gesprächen und durch eigenes kreatives Schaffen.

Dauer: 2 Schulstunden

Kosten: € 150,00 pro Klasse

Ort: Fest- oder Turnsaal an ihrer Schule, ev. auch in einem größeren Klassenzimmer möglich.

Ansprechperson für weitere Information und Beratung:

Madeleine Seaman | +43 1 522 07 20-24

m.seaman@dschungelwien.at

Inhaltsverzeichnis

1. ZUR PRODUKTION	1
2. INHALT	2
2.1 Idee und Konzept	3
2.2 Zum Entstehungs- und Probenprozess	7
3. DAS TEAM	9
4. IDEEN FÜR DIE VOR- UND NACHBEREITUNG	10
4.1 Gemeinsam eine Geschichte Weben	10
A. Die Ein-Satz-Geschichte	10
B. Bilder erzählen Geschichten	12
4.2 Webrahmen selbst basteln	13
4.3 Status-Übungen	15
A. Status ausprobieren	15
B. Status zu zweit	16
C. „Athene sagt“	16
D. Athenes göttlicher Thron	17
E. Improtheater	18
4.4 Fake News	18
A. Fake News erkennen	18
B. Fake News selber machen	19
8. HINTERGRUNDINFORMATIONEN UND WEITERFÜHRENDE EMPFEHLUNGEN	21

1. Zur Produktion

ARACHNE

ODER VOM ANFANG DES WORLD WIDE WEBS

Verein zur Rettung der Dinge

URAUFFÜHRUNG

PUPPENTHEATER MIT LIVEMUSIK | DEUTSCH | 50 MIN. | 10–15 JAHRE

Vorstellungstermine im DSCHUNGEL WIEN:

MI 20.03. 10.00 Uhr
DO 21.03. 10.00 Uhr
FR 22.03. 10.00 Uhr

Team

KONZEPT + BÜHNE: Peter Ketturkat

PUPPEN: Karin Bayerle

MUSIK: Jon Sass, Benedikt Etzl

SPRECHER*INNEN: Michou Friesz, Wolfram Berger

PUPPENREGIE: Andrea Gergely

VIDEO: Thomas Keip

2. Inhalt

Ein Theaterereignis mit Puppen, visuellen Medien und Musik für Menschen ab 10 Jahren nach Schriften von Homer, Hesiod, Ovid u.a.

Themen: Mythologie, Generationenkonflikt, Fake News

Geschichten werden gesponnen, werden gewebt. Gerüchte legen sich wie ein Netz um die Welt, verändern ihr Aussehen wie Wolken im Wind. Ob es da mit der Wahrheit immer so genau genommen wird, kann man bezweifeln.

Denn Eris, die Göttin der Zwietracht, des Neides und der Missgunst, mischt überall mit. Sie verdreht die Worte, hetzt, zischelt, raunt, flüstert, lässt Worte wie faule Blätter in die Köpfe fallen, wo sie vermodern, vergiften.

Vor langer Zeit lebte eine Weberin aus einfachem Hause mit Namen Arachne, die durch Fleiß und Liebe zu dem, was sie tat, so schön weben konnte, dass sogar Athene, die Göttin des Handwerks und der Webkunst, eifersüchtig wurde. Sie verlangte von Arachne Dankbarkeit und Verehrung. Aber Arachne verweigerte das.

Es kommt zum Streit, ein Wett-Weben beginnt. Doch welche Chancen haben die Sterblichen gegenüber den Göttlichen, die Kleinen gegenüber den Großen? Nur die, dass auch sie unsterblich werden. Weil ihre Geschichte erzählt wird.

Eine Weberin, von der in der Antike ausführlich berichtet wird, ist Arachne.

Sie webt Geschichten der Sünden der Götter. Athene, der Göttin der Webkunst, gefällt das nicht. Sie ist als Göttin aus dem Kopf des Zeus geboren und mag nicht, dass Götter kritisiert werden.

Als eine der ersten Kritikerinnen des patriarchalisch, feudalen Systems wird Arachne von Athene in eine Spinne verwandelt, die bis in alle Ewigkeiten weben muss.

Sie steht beispielhaft für alle Kritiker*innen von Herrschaft, Korruption, Gewalt und Missinformation. Ihre Nachkommen werden genauso hart verfolgt, werden verhaftet, eingesperrt, vergiftet, erschossen, zerstückelt, gefoltert, oder verschwinden einfach.

Das World Wide Web, ist zu einem Gewebe von Wahrheiten und Lügen geworden.
Wer webt?

2.1 Idee und Konzept

„Gegenstände“, das Wort erzählt von etwas, das gebraucht und weggeworfen wird, ohne eine Beziehung zu ihm aufzubauen. Dinge jedoch werden lebendig. Vor allem Kinder können Dinge durch ihre Fantasie zu lebendigen, handelnden Protagonist*innen mit Seele machen. Zu solchen werden sie auch hier auf der



© Karin Bayerle

Bühne. Der Webstuhl erzählt und verkörpert mehr als nur eine Geschichte.

Die Rahmengeschichte ist die der Weberin Arachne. Arachne ist eine Sterbliche, also eine menschliche Frau. Sie kann sehr gut Weben und fordert die Göttin Athene zu einem Wettbewerb heraus. Schon die Herausforderung einer Göttin ist sehr frech. Doch Athene lässt sich darauf ein. Nicht ahnend, dass sie den Wettbewerb verlieren wird. Arachne gewinnt.

Sowohl Athene, als auch Arachne erzählen beim Weben Geschichten. Der Teppich, den sie weben ist wie ein Bilderbuch.

Athene webt im Mythos Geschichten, die sie selbst als Göttin zeigen. Ihre Geschichten zeigen ihre großen Taten. Arachne aber webt Geschichten, in denen sie die schlechten Seiten der olympischen Gött*innen darstellt. Sie zeigen unter anderem, wie gewalttätig Zeus, Athenes Vater, sich Frauen gegenüber verhält. Arachne nutzt ihre Webkunst, um die Gött*innen und ihre Macht zu kritisieren.

Ähnlich wie der Mythos von Prometheus, der von den Olympischen Gött*innen bestraft wurde, weil er den Menschen das Feuer brachte, erzählt Arachnes Mythos vom Konflikt zwischen Gött*innen und Menschen. Der Mythos von Prometheus jedoch ist viel bekannter als der Mythos von Arachne. Prometheus wurde von Zeus bestraft. An einen Felsen gekettet kam jeden Tag ein Adler, um seine Leber zu fressen. Die Leber wuchs immer wieder nach und der Adler kam immer wieder. Arachne wird von Athene auf ähnliche Art bestraft. Denn Arachne bringt den Menschen die Kunst des Webens, indem sie es besser kann als die Göttin Athene. Sie zeigt, dass die Menschen von den Gött*innen unabhängig sein können, weil sie Techniken und Fertigkeiten ohne deren Hilfe erfinden können. Arachne hat sich mit der Göttin angelegt und gewonnen. Also verwandelt Athene sie in eine Spinne. Sie ist damit verdammt für immer zu Weben. Nur, dass es jetzt Spinnennetze sind, die Arachne erschafft. Deshalb ist der wissenschaftliche Name für Spinnentiere auch „Arachnida“.

Die Geschichte von Arachne erzählt von mehreren verschiedenen Konflikten. So ist Arachne viel jünger, als die erfahrene und alte Göttin Athene. Sie zeigt Athene, dass sie trotzdem nicht tun muss, was diese ihr sagt. Für ihr eigenständiges Handeln muss sie jedoch selbst die grausamen Konsequenzen tragen.

In diesem Stück wird auch die Geschichte von Eris erzählt. Eris ist in der griechischen Mythologie die Göttin des Neides und der Missgunst. Mit Gerüchten verteilte sie ihr Gift zwischen den Gött*innen, genauso wie zwischen Gött*innen und Menschen.

Die Geschichte von Arachne ist hochaktuell. Wie Eris Gerüchte verbreitet, um Menschen und Gött*innen gegeneinander aufzubringen, arbeiten auch Populist*innen heute mit Fake News. Verbreitet werden diese heute in einem anderen Gewebe, dem World Wide Web. Und wie Athene als Mächtige die aufbegehrende Arachne und sogar ihre Nachkomm*innen bestraft, finden sich in der Weltpolitik auch heute Machtmissbrauch und Unterdrückung.

Als Erzähler fungiert ein Widder, aus dessen Vlies, dem geschorenen Fell, ja die kardierte Wolle gewonnen wird, aus der wiederum der Faden gesponnen wird, der schließlich auf dem Webstuhl zum Gewebe wird. Das kann dann ein Teppich sein oder ein Tuch, aus dem dann Dinge wie Kleider, Taschen, Vorhänge etc. hergestellt werden. Der Widder auf der Bühne ist ein Mensch mit einer Widdermaske und mit einem Schafsfell bekleidet.

Von Text und Textil

Wie auf Athenes und Arachnes Teppichen, so sind Webstücke oft Raum für kunstvoll gestaltete Geschichten. Nicht nur ihre Teppiche, sondern viele historisch reale gewebte Teppiche erzählen mit ihren Formen und Mustern Geschichten, die oftmals Details über das Leben der Menschen in ihrem zeitlichen Kontext preisgeben. Auch wenn wir sprechen oder schreiben verweben wir Worte und Gedanken miteinander. Spinnen und Weben heißt Geschichten erzählen. Begriffe wie: „Text und Textil“, „den Faden nicht verlieren“, „Du spinnst“, „sich verhaspeln“, „der rote Faden“, „einen Fadenriss haben“ und sozial gesehen Begriffe wie „gut vernetzt sein“, „Schleierfahndung“ und neben vielen anderen schließlich „World Wide Web“ weisen darauf hin...

Der Webstuhl

Das Theaterstück Arachne erzählt vom Weben. Eine Technik, die bis ins 19 Jhdt. hinein vorwiegend von Frauen ausgeübt wurde.

Da der materielle Schwerpunkt unserer Geschichte über Arachne ja aus Schafswolle besteht, haben wir einen Gewichtswebstuhl als Mittelpunkt der Bühne gewählt. Ein Gewichtswebstuhl ist seit der Jungsteinzeit vor ca. 6000 Jahren bekannt. Er besteht aus einem hölzernen Rahmen, auf dem die senkrechten Kettfäden mittels

Gewichten aus Stein oder Ton auf Spannung gehalten werden.

Dieser Webstuhl ist für uns sowohl Bühne für das Figurenspiel als auch Projektionsfläche für Bilder und Videos.



© Karin Bayerle

Die Gewichte des Webstuhls, sind modellierte Köpfe von Figuren, die in den eingebetteten Erzählungen neben der Rahmenhandlung agieren.

Die Geschichten des Altertums und der Mythologie sind in erster Linie Geschichten über männliche Helden.

Nimmt man Homer als einen der ersten Geschichtenerzähler des Abendlandes, so findet man bei ihm häufig Metalle in Form von Waffen und Rüstungen beschrieben.

Er erzählt über Männer.

Frauen sind bei ihm und anderen antiken Erzählern einmal Ursache des Streits der Männer untereinander, und zum anderen Opfer und Beute. Nur selten, nur

beiläufig, erwähnt er Frauen und ihre Tätigkeiten. Sie töpfern, spinnen und weben.

Spinnen und Weben sind neben dem Töpfern Handwerke, die - weit vor dem Schmieden - den Menschen halfen zu überleben.

Sie erfordern Zeit, Hingabe, Erfahrung, Kunstfertigkeit und Sinn für Schönheit.

Wie sollte man Früchte, Körner, Wurzeln, Muscheln und anders sammeln, wenn man keinen Behälter hatte?

Wie sollte man sich vor Kälte schützen, wenn nicht mit Textilien, aus Pflanzenfasern und Wolle gewonnen?

Das Gewebe hat also nicht nur eine individuelle, sondern auch eine gesellschaftliche Dimension. Weben ist eine komplexe Kulturtechnik. Neben den literarischen und musikalischen Bezügen, ist da vor allem der Zusammenhang von Weben und Mathematik zu nennen.

2.2 Zum Entstehungs- und Probenprozess

Ein Gewichtswebstuhl aus der Jungsteinzeit entsteht

1. Recherche
2. Ein guter Plan
3. Sammeln des Materials
4. Entrinden
5. Verbinden der Einzelteile
6. In Betrieb nehmen

In einem Theaterstück über Arachne, der Meisterweberin der Antike, darf ein Webstuhl nicht fehlen. Dieser Webstuhl soll Werkzeug und Bühne zugleich sein.

Nach Studien des historischen Materials entsteht ein erster Entwurf für unseren Gewichtswebstuhl. Der Gewichtswebstuhl heißt so, weil am unteren Ende der senkrechten Fäden Gewichte hängen und sie so immer straff halten.

Und jetzt geht's los in den Wald! Denn das Holz für die Konstruktion wird sicher nicht in Baumärkten zu finden sein, die gab es damals noch nicht. Doch im Wald werden wir wie zu Arachnes Zeiten alles finden.

Wir wollen aber kein junges Bäumchen umsägen, und schon gar nicht einen alten Baum, sondern nehmen, was schon auf der Erde liegt. Gesucht werden kräftige Stämmchen mit einer schönen Astgabel. Was wir gefunden haben, bringen wir nun aus dem Wald hinaus und zu unserem Arbeitsplatz. Unseren Arbeitsplatz haben wir mit einem Schraubstock ausgestattet, um die Stämme fixieren zu können.



Nun müssen unsere Fundstücke entrindet werden, denn unter der Rinde hat sich allerlei Getier eingerichtet. Das frisst das Holz langsam auf.

Also entrinden wir die Stämme mit einem Zug- oder Ziehmesser.

So ein Werkzeug gab es in der Steinzeit noch nicht. Wahrscheinlich haben die Menschen damals scharfe Steine zum Entrinden benutzt und deshalb heißt es ja auch Steinzeit.

Wenn alles entrindet ist, suchen wir aus, welches Stämmchen wohin am besten passt und wie lange es sein muss. Es braucht mindestens zwei senkrechte Stämme, auf

denen dann die waagrechten Balken aufliegen. Ganz oben liegt auf einer Astgabel der Tuchbaum, auf dem das Gewebe aufgewickelt wird. Darunter ist der Litzenstab, der die senkrechten Kettfäden später vor und zurückbewegt, damit der Schuss, das sind die waagrechten Fäden, durchgezogen werden kann. Gewichte aus Stein halten die senkrechten Kettfäden straff.

Die ganze Konstruktion kann schräg an die Wand gelehnt werden, wie eine Leiter, oder sie kann nach hinten mit Schrägstützen abgestützt werden.

Dann kann der Webstuhl frei im Raum stehen.

Und bis es losgeht mit dem Theaterstück über Arachne, dient der Webstuhl uns als Teppichstange.

In diesem Video kann Ihre Klasse sich ansehen, wie der Webstuhl, der im Theaterstück Arachne auf der Bühne zu sehen ist, entsteht.

<https://rettetdiedinge.blogspot.com/2023/11/making-of-ein-gewichtswebstuhl-aus-der.html>

3. Das Team

Peter Ketturkat wurde 1949 in Ingelheim am Rhein geboren. Für das Theater der Dinge hat er sich entschieden, „weil zur Ausübung dieses Berufes Kopf und Hand zugleich gebraucht werden.“ Zunächst studierte er die traditionellen Formen des Puppenspiels, mit Stabpuppe, Handpuppe und Marionette. Dann begann das Spiel mit den Materialien der Moderne ihn zu faszinieren. Er wollte „Dinge und Materialien die die Zeit bietet für kreative Zwecke nutzen“. Er entwickelte sich vom Puppenspiel, zum Figurentheater hin zum Objekttheater und später zum „Theater der Dinge“. Seit 1978 steht die Sprache der Dinge im Mittelpunkt seiner Theaterarbeit.

Karin Bayerle beschäftigt sich seit 1993 mit Puppentheater. Sie entwirft Puppen verschiedenster Bauart. Seit 1999 ist sie Puppenspielerin. Karin Bayerles Figurentheater erzählt Geschichten mit Puppen und Objekten; die Puppenspielerin wird nur selten als Darstellerin sichtbar. „Ich möchte kein 'kleines Welttheater', kein Menschentheater en miniature sein“ sagt sie. „Mein Interesse am Erzählen einer Geschichte geht von den Eigenheiten von Figurenspiel und Objekttheater und den nur ihnen möglichen Ausdrucksmitteln aus.“

Seit 2010 arbeiten Karin Bayerle und Peter Ketturkat gemeinsam am „Theater der Dinge“.

Benedikt Etzel ist 1997 geboren. Schon mit acht Jahren entdeckte er, dass er sehr gerne Posaune spielt. Als er noch in die Schule ging gründete er eine Band. Gemeinsam mit Jon Sass ist er für die Musik im Theaterstück Arachne zuständig.

Jon Sass ist 1980 aus den USA nach Wien umgezogen. Seitdem lebt er hier. Er ist inzwischen einer der bekanntesten Jazz-Musiker in Österreich. Jon Sass spielt die Tuba, seit er als Jugendlicher in Harlem in die Highschool gegangen ist. Er tritt als Musiker auf, auch immer wieder in Theaterstücken. Und er lehrt auch Musik an der Universität für Musik und darstellende Kunst in Wien.

Michou Friesz ist 1962 in Wien geboren. Als Schauspielerin ist sie bereits in vielen Filmen und Serien zu sehen gewesen. Auch im Theater ist sie auf der Bühne zu sehen. Bei Arachne ist sie als Sprecherin dabei.

Wolfram Berger ist 1945 geboren. Er Schauspieler und ist schon in vielen Filmen zu sehen gewesen. Außerdem steht er im Theater oft auf der Bühne. Auch sein jüngerer Bruder ist Schauspieler. Wolframs Stimme könnt ihr in Hörbüchern hören. Auch bei Arachne ist er als Sprecher dabei.

Andrea Gergely ist in Budapest geboren worden. Sie baut Puppen und Bühnenbilder selbst und führt bei Theaterstücken mit Puppen Regie. Auch bei Arachne ist sie für die Puppenregie zuständig.

Thomas Keip ist 1969 in Deutschland geboren worden. Er dreht Filme. Die Videos, die ihr in Arachne auf der Bühne seht hat er gestaltet.

4. Ideen für die Vor- und Nachbereitung

4.1 Gemeinsam eine Geschichte Weben

In Arachne werden Geschichten auf Teppiche gewoben. Jede Geschichte, jeder Text sind ein Gewebe aus Worten und Gedanken. Viele Metaphern, die sich auf Texte und Erzählungen beziehen stammen aus der Sprache des Webens. Mit den drei folgenden Übungen können Sie mit Ihrer Klasse das Weben von Geschichten selbst ausprobieren und danach mit den Schüler*innen besprechen, wie die Geschichten entstanden sind, wie sie gewoben wurden.

A. Die Ein-Satz-Geschichte

Variante 1:

Die Klasse sitzt im Kreis. Im Uhrzeigersinn kann jedes Kind einen Teil der Geschichte erfinden, die nun erzählt wird.

Sie können als Inspiration für die Klasse einen Gegenstand oder ein Bild in die Mitte

des Kreises legen. Sie können jedoch auch durch den ersten Satz der Geschichte, den Sie erzählen, einen kreativen Impuls für die Klasse einbringen.

- Beginnen Sie mit dem ersten Satz der Geschichte
- Jedes Kind/ Jugendliche sagt einen Satz, der die Geschichte weiterspinn
- Je nach Größe der Klasse kann die Geschichte in zwei bis drei Runden erzählt werden
- Die*der letzte Schüler*in in der letzten Runde muss die Geschichte mit seinem*ihrem letzten Satz abschließen.
- Es gibt kein Richtig und kein Falsch. Die Geschichte wird in dem Moment gewebt, in dem die Sätze von den Kindern/ Jugendlichen ausgesprochen werden.
- Sie können zwischendurch immer wieder zusammenfassen, was bis dahin in der Geschichte erzählt wurde, damit die Schüler*innen sich im Verlauf der Geschichte noch auskennen.
- Am Ende bekommen alle Schüler*innen Stifte und Papier. Sie können die Geschichte nun noch einmal rekapitulieren und dazu malen oder zeichnen. Die Bilder können anschließend in der Klasse aufgehängt werden.

Variante 2:

Für Fortgeschrittene kann auch eine Ein-Wort-Geschichte erzählt werden. Bei dieser Methode kann jede*r Schüler*in pro Runde ein Wort zur Geschichte beitragen. So entsteht das Geschichtengewebe mit viel mehr Fäden. Bei dieser Variante können bis zu zehn Runden notwendig sein, um die Geschichte ganz zu erzählen.

Variante 3:

Wenn Sie das Weben eines Textes beim Erzählen sichtbar machen möchten, ist diese Variante gut geeignet. Dafür benötigen Sie ein großes Wollknäuel, am besten in einer bunten Farbe.

- Die Klasse sitzt im Kreis.
- Beginnen Sie die Geschichte mit dem ersten Satz. Sie halten das Wollknäuel in der Hand.

- Nachdem Sie ihren Satz gesagt haben, behalten Sie das Ende des Fadens in der Hand und werfen das Knäuel eine*r Schüler*in auf der anderen Seite des Kreises zu.
- Hat ein*e Schüler*in ihren*seinen Satz zur Geschichte beigetragen behält sie*er ein Stück des Fadens zwischen den Fingern.
- Wer das Wollknäuel als nächstes zugeworfen bekommt erzählt den nächsten Teil der Geschichte.
- Am Ende ist ein Spinnennetz aus Wollfäden entstanden, während die Geschichte erzählt wurde. Nach dem letzten Satz legen alle die Fäden, die sie zwischen den Fingern halten ab, so dass in der Mitte des Kreises das Netz aus Wolle liegt.
- Anhand dieses Gewebes, das beim Erzählen der Geschichte entstanden ist, können Sie mit den Schüler*innen darüber sprechen, was das Weben von Fäden mit dem Weben von Geschichten und Texten zu tun hat.

B. Bilder erzählen Geschichten

(Inspiriert dich die Methode *Tischlein deck dich mit Karten* von Lorenz Hippe)

Für diese Methode können Sie die Bildkarten entweder selbst vorbereiten oder mit der Klasse gemeinsam basteln.

Sie brauchen dafür folgendes Material:

- Zeitschriften
- Scheren
- Karton
- Klebe
- Bunte Stifte
- Zettel

Aus Zeitschriften werden verschiedenste Bilder ausgeschnitten. Diese werden auf Karton-Karten miteinander kombiniert und aufgeklebt. Pro Schüler*in sollte es mindestens eine Karte geben.

Nun können die Karten als Impulse zum Erzählen einer Geschichte genutzt werden.

Die Schüler*innen sitzen im Kreis. Wenn eine*r dran ist, erzählt sie*er anhand ihrer*seiner Karte einen Teil der Geschichte. Sie können eine Begrenzung von drei bis fünf Sätzen pro Schüler*in und Bild etablieren.

Während ein*e Schüler*in erzählt ist es die Aufgabe der anderen, das was sie gerade hören zu zeichnen oder zu malen.

Am Ende wird die Geschichte noch einmal zusammengefasst und die Bilder in der Klasse aufgehängt. Sie bildet nun einen Geschichten-Bilderteppich.

Nach der Geschichte können Sie mit den Schüler*innen darüber sprechen, wie die gemeinsame Geschichte entstanden ist und was für das Gelingen der Geschichte wichtig war.

4.2 Webrahmen selbst basteln

In der Geschichte von Arachne ist ein großer Webrahmen auf der Bühne zu sehen. Er steht sinnbildlich für den Wettbewerb zwischen Athene und Arachne. Fäden werden zu Geschichten und Haltungen verwoben. Sie können mit Ihrer Klasse Webrahmen selbst bauen. So erfahren die Schüler*innen, wie weben funktioniert und was Arachne und Athene in diesem Theaterstück tun.

Dieser Webrahmen besteht, anders als der im Theaterstück, aus Karton. Hier eine Anleitung, wie Sie mit den Schüler*innen Webrahmen selbst basteln können.

Material:

- Karton
- Scheren
- Baumwollgarn
- Lineale
- Bleistifte

Und so gehts:

- a. Der Webrahmen wird als Rechteck aus dem Karton ausgeschnitten. Der Webrahmen soll die Maße 20 x 35 cm haben. Mit 1cm Abstand zueinander werden Striche auf die Außenseiten des Kartons gezeichnet. An der oberen und der unteren Außenseite. Am Rand des Kartons bleiben jeweils 2 cm frei. Unten links wird in diesen 2 cm Rand ein kleiner Kreis gezeichnet. Ebenso schräg gegenüber oben rechts. Die Striche werden als Einkerbungen mit der Schere eingeschnitten. Dort wo die Kreise gezeichnet sind, werden mit der Spitze der Schere kleine Löcher in den Karton gebohrt. Den Faden, der in den Webrahmen eingespannt wird, nennt man Kettfaden. Dieser Kettfaden wird in das untere Loch eingefädelt und festgeknotet. Dann wird der Kettfaden in die erste Kerbe neben dem Loch eingeklemmt. Nun wird der Faden von einer Einkerbung zur nächsten am Rahmen auf und ab geführt und in den Einkerbungen festgehakt. Dabei wird der Faden immer hinten den Einkerbungen hindurch und wieder nach Vorne geführt, um ihn auf der Vorderseite des Webrahmens spannen zu können. Der Kettfaden sollte fest gespannt sein. Zuletzt wird er mit dem anderen Loch verknotet.
- b. Aus dem Karton wird auch das Schiffchen mit den Maßen 25 x 5 cm ausgeschnitten. Oben und unten an den schmalen Seiten des Schiffchens werden kleine runde Einkerbungen hinein geschnitten.
- c. Auch der Wendekamm wird aus dem Karton ausgeschnitten. Er hat die Maße 20 x 5 cm. Der Wendekamm wird unter den Kettfaden geschoben, um später Platz zu haben, um mit dem Schiffchen zwischen den Fäden entlang zu fahren.
- d. Nun kann das Weben beginnen

Eine weitere einfache Möglichkeit, einen Webrahmen selbst zu basteln, ist ein Bilderrahmen, in den zum Spannen des Kettfadens Nägel hineingeschlagen werden. Die Inspiration für diese Anleitung finden Sie auch im Internet:
<https://www.arabellamandarella.de/webrahmen-selber-machen-aus-karton-super-einfach/>

4.3 Status-Übungen

In der Geschichte von Arachne fordert eine junge menschliche Frau eine Göttin heraus. Die Göttin geht eigentlich davon aus, dass sie höher steht als alle Menschen. Um den Konflikt um Macht und Status nachzuvollziehen können Sie folgende Statusübungen mit Ihren Schüler*innen machen. (Inspiriert von Statusübungen nach Keith Johnstone, sowie Maike Plath)

A. Status ausprobieren

Die Schüler*innen bewegen sich zur Musik im Raum. Teilen Sie die Klasse in Gruppe 1 und Gruppe 2. Erst gehen alle so, wie sie in ihrem Alltag gehen würden. Dann soll Gruppe 1 ihre Art zu gehen verändern. Sagen Sie folgendes an:

- Arme nah und fest am Körper
- Sehr kleine Schritte
- Schultern nach vorne gebeugt
- Blick zum Boden, wenn andere zu dir schauen schau schnell weg

Gruppe 1 geht auf diese Art weiter durch den Raum.

Nun kommt die Ansage für Gruppe 2.

- Mache große Schritte
- Deine Arme sind weit von deinem Körper gestreckt, du brauchst viel Platz im Raum
- Du gehst sehr aufrecht
- Dein Blick scannt den ganzen Raum, wenn du andere triffst schau ihnen lange in die Augen, schau nicht weg

Rufen Sie nun „Freeze“. Alle bleiben stehen und bewegen sich gar nicht mehr.

Wenn Sie nun „Go“ sagen, gehen die Schüler*innen für einen Moment wieder durch den Raum, wie sie in ihrem Alltag gehen würden.

Nun wechseln die Gruppen. Machen Sie die Ansage, die eben Gruppe 2 erhalten hat nun für Gruppe 1 und umgekehrt.

Im Anschluss besprechen Sie mit den Schüler*innen, wie sich welche Körperhaltung für sie angefühlt hat. Wie war es, anderen zu begegnen?

Sie können nun das Gespräch darauf lenken, wo in ihrem Alltag den Schüler*innen

Hoch- oder Tiefstatus begegnen und woran sie das merken.

B. Status zu zweit

Nun begegnen sich die Schüler*innen mit verschiedenem Status.

Zwei Sesselreihen sitzen sich gegenüber. Jede*r Schüler*in hat ein Gegenüber.

Die Schüler*innen, die sich gegenüber setzen gehen aufeinander zu. Jede beginnt im Hochstatus und versucht schon während des aufeinander zu Gehens die*den anderen dazu zu bringen, in den Tiefstatus zu wechseln, wenn sie 1/2 Meter voneinander entfernt sind bleiben sie stehen und probieren weiter, die*den jeweils andere*n zum Wechsel in den Tiefstatus zu bewegen. Sie haben dafür keine Worte, sondern nur ihre Körperhaltung und ihren Gesichtsausdruck zur Verfügung.

Nun rücken die Schüler*innen jeweils einen Sessel nach links weiter, so dass sie eine*r neuen Partner*in gegenüber sitzen. Die Aufgabe ist nun, dass eine Seite im Tiefstatus und die andere Seite im Hochstatus startet. Wenn sie sich in der Mitte gegenüber stehen sollen sie sich gegenseitig zu einem Statuswechsel bewegen. Dann wird wieder nach links weiter gerückt.

Im nächsten Schritt probieren die Schüler*innen eine Statuswippe aus, bei der sie flexibel von einem Status in den anderen wechseln und sich gegenseitig dazu bringen können.

Es hilft, während der Übung eine unterstützende Musik zur Verfügung zu stellen.

Wenn es für eine*n zu viel wird kann sie*er jeder Zeit durch ein Überkreuzen der Arme signalisieren, dass sie*er aufhören will.

Am Ende der Übung ist es wichtig mit der Gruppe zu reflektieren. Was haben sie erfahren? Wie hat es sich angefühlt der anderen Person gegenüber zu treten? Welcher Status war schwieriger?

C. „Athene sagt“

Alle Schüler*innen gehen durch den Raum. Einige von ihnen haben davor eine Karte gezogen, auf der der Name Athene steht. Sie bewegen sich in einer Hochstatushaltung. Alle anderen gehen durch den Raum und nehmen wahr, was diese Körperhaltung mit ihnen macht. Möchten sie ausweichen? Wollen sie ihre eigene Körperhaltung und Art zu gehen verändern?

Nun kann Athene „Befehle“ geben. Wenn eine Athene zum Beispiel ausspricht: „Athene sagt auf einem Bein hüpfen“ hüpfen alle so lange auf einem Bein, bis eine andere Athene einen Befehl mit „Athene sagt...“ beginnt.

Sagt ein*e andere Schüler*in, die nicht Athene gezogen hat, etwas, so kann sie*er nicht mit „Athene sagt..“ den Satz beginnen. Diese*r Schüler*in würde dann nur „Auf einem Bein hüpfen“ sagen. Befehle, die ohne „Athene sagt...“ beginnen, werden jedoch von der Gruppe nicht befolgt.

Im nächsten Schritt werden ein paar Karten ausgeteilt, auf denen „Arachne“ steht. Alle, die eine Arachne-Karte gezogen haben, können Athene Widerstand leisten, sobald diese einen Befehl gibt. Sie können Athene jedoch auch durch den Status, mit dem sie durch den Raum gehen herausfordern. Wie sie Widerstand leisten können die Schüler*innen selbst ausprobieren.

Auch nach diesem Spiel ist eine Reflexion der Rollen der Athene und der Arachne sowie über den Einsatz des Status wichtig.

D. Athenes göttlicher Thron

In dieser Übung strebt Arachne nach Athenes Macht. Ein*e Schüler*in sitzt als Athene in der Mitte des Raumes auf einem Sessel. Ein*e (bei einer Steigerung des Schwierigkeitsgrades können es auch zwei bis drei sein) Schüler*in ist Arachne und möchte Athene ihren göttlichen Thron streitig machen. Sie beginnt sich von der Seite des Raumes auf Athene zu zu bewegen und alles zu probieren, um auf Athenes Thron zu gelangen.

Die Aufgabe der anderen Schüler*innen ist es, Arachne daran zu hindern Athene und ihren Thron zu erreichen und Athene zu beschützen. Dafür müssen sie zusammenarbeiten.

Im Reflexionsgespräch kann über die Taktiken von Arachne sowie die der Verteidiger*innen gesprochen werden. Ebenso interessant ist es, wie sich Athene gefühlt hat, deren Macht und Thron Arachne haben wollte.

E. Improtheater

In dieser Übung begegnen sich Arachne und Athene in verschiedenen Situationen. Die Schüler*innen im Publikum können entscheiden, wo sie sind und was sie gerade tun. So kann zum Beispiel Arachne zu Athene zu einem Bewerbungsgespräch kommen. Es spielen immer zwei Schüler*innen eine improvisierte Szene. In den Szenen geht es darum die Grautöne zwischen ganz hohem und ganz tiefem Status auszuprobieren. Der Machtkampf zwischen Arachne und Athene ist immer präsent. Der Ausgang der Szene ist immer offen. Am Ende Reflektiert die Klasse, was zwischen den Figuren in den Szenen passiert ist und warum es passiert ist.

4.4 Fake News

Eris ist die Göttin der Zweitracht und des Streits. Sie löste unter anderem den Konflikt um Troja aus, indem sie drei Göttinnen gegeneinander aufbrachte. Auch im Theaterstück Arachne spielt sie eine Rolle. Als Göttin der Zwietracht würde Eris heute wahrscheinlich die Verantwortung für die Verbreitung von Fake News tragen, denn sie erzählt Lügen und spinnt Gerüchte über andere, um diese in Konflikte zu stürzen.

A. Fake News erkennen

Im Internet (zum Beispiel über Instagram und TikTok) recherchieren die Schüler*innen Informationen. Gerne können Sie mehreren Kleingruppen Themen vorgeben, zu denen diese recherchieren sollen. Haben die Schüler*innen ihre Informationen zusammengetragen, können sie diese mit Hilfe von Faktencheck Seiten darauf untersuchen, ob sie Fakten oder Fake News enthalten.

Folgende Faktenchecker-Websites können Sie dafür verwenden:

- <https://www.digitalerkompass.at/bait/> (Richtet sich direkt an Jugendliche und bezieht sich vor allem auf TikTok)
- <https://correctiv.org/faktencheck/>
- <https://www.mimikama.org/>
- <https://apa.at/service/faktencheck-2/>
- <https://www.dpa.com/de/faktencheck>
- <https://www.tagesschau.de/faktenfinder>
- <https://www.br.de/nachrichten/faktenfuchs-faktencheck,QzSlzl3>
- <https://www.volksverpetzer.de/>

Die gefundenen Fakten und Fake News und wie Fake News als solche erkannt werden, können dann im Plenum miteinander besprochen werden. Jede Gruppe berichtet, was sie herausgefunden hat.

Eine Mögliche Frage an die Klasse ist auch, was sie über Deep-Fake und die Manipulation von Bild- und Videoinhalten bereits wissen. Eine Diskussion kann entstehen.

B. Fake News selber machen (frei nach dem Zeitungstheater von Augusto Boal)

In der folgenden Übung können die Schüler*innen ihre eigenen Fake News offline produzieren und präsentieren. So können sie entlarven, wie Lügen gestrickt werden und Manipulation entsteht.

Sie benötigen dafür folgendes Material:

- Zeitungen und Zeitschriften
- Scheren
- Flipchartpapiere
- Kleber

Drei bis fünf Schüler*innen arbeiten in Kleingruppen zusammen. Sie suchen sich aus verschiedenen Artikeln Informationen aus, schneiden diese auseinander und kleben sie auf dem Flipchart zu neuen Informationen zusammen. Bilder und eine reißerische Überschrift, die ebenfalls aus verschiedenen Zusammenhängen herausgerissen und neu kombiniert werden, ergänzen ihre Fake News. Auf diese Art kann zum Beispiel einer bekannten Person etwas in den Mund gelegt werden, was sie nie gesagt hat. Nun haben alle Gruppen ihre Fake-News als riesiges „Zeitungsplakat“ zusammengestellt.

Der nächste Schritt ist nun, zu erfahren, wie Fake-News durch Körperhaltung und Stimme glaubhaft rübergebracht werden, wie sie eine bestimmte Zielgruppe ansprechen oder die Stimmung der Menschen manipulieren können.

Jede Gruppe überlegt sich: wer ist mein Publikum, wen spreche ich mit diesem Text an? Was will ich von ihnen? Wie sollen sie reagieren und denken?

Um diese Ziele zu erreichen, überlegen sie sich eine Form der Präsentation. Stehen sie vor einer Gruppe? Sitzen sie familiär mit ihnen zusammen? Welche Möglichkeiten gibt es noch?

Dann probieren sie aus, welche Körperhaltung welchen Einfluss haben kann. Wo schaue ich hin und wem wende ich mich zu? Auch die Stimme ist ein wichtiges Tool. Wird eher gehetzt? Wird vertraulich geflüstert oder im seriösen Ton von Nachrichtensprecher*innen gesprochen?

Jede Gruppe entscheidet, ob ihre Fake News von einer oder mehreren Personen vorgetragen werden. Danach reflektiert die Klasse gemeinsam, wie sie sich angesprochen gefühlt haben und wie Stimme, Setting und Körpersprache Einfluss auf die Funktion der Fake News hatten.

8. Hintergrundinformationen und weiterführende Empfehlungen

Literatur:

Ovid: Metamorphosen, verschiedene Übersetzungen
Homer: Die Ilias, verschiedenen Übersetzungen, Die homerischen Hymnen
John Scheid, Jaesper Svenbro: Schildkröte und Lyra
Eckehard Martens: Der Faden der Ariadne, Über kreatives Denken und Handeln.
Ursula K. LeGuin: Am Anfang war der Beutel
Rychner, Max: Arachne. Aufsätze zur Literatur.

Weblinks:

Antike Arithmetik und Weberei:

http://www.saumweberei.de/wp-content/uploads/2011/11/poster_dresden_A4.pdf

Das PENELOPE-Projekt erforscht den Beitrag der antiken Weberei zur Geschichte der Wissenschaft und der digitalen Technologie:

<https://www.deutsches-museum.de/forschung/forschungsinstitut/projekte/detailseite/penelope>

Harlizius-Klück spricht über das PENELOPE-Projekt, ihren Werdegang und ihren Anfängen, über die antike Weberei und den Zusammenhang mit der digitalen Technologie:

<https://www.youtube.com/watch?v=sMNcleZpfzE&t=1021s>

Diplomarbeit: Der Anfang – Das Weben:

[https://kunstuni-](https://kunstuni-linz.at/fileadmin/media/institute/kunst_und_gestaltung/textil_kunst_design/arbeiten/2007/thalmann_linda_diplomtext.pdf)

[linz.at/fileadmin/media/institute/kunst_und_gestaltung/textil_kunst_design/arbeiten/2007/thalmann_linda_diplomtext.pdf](https://kunstuni-linz.at/fileadmin/media/institute/kunst_und_gestaltung/textil_kunst_design/arbeiten/2007/thalmann_linda_diplomtext.pdf)

Vom Spinnen und Weben, Flechten und Zwirnen Hinweise zur neolithischen Textiltechnik an österreichischen Fundstellen:

[https://www.nhm-](https://www.nhm-wien.ac.at/jart/prj3/nhm/data/uploads/mitarbeiter_dokumente/Groemer/2006%20Groemer%202006_AOE16%2017%20Ruttkay.pdf)

[wien.ac.at/jart/prj3/nhm/data/uploads/mitarbeiter_dokumente/Groemer/2006%20Groemer%202006_AOE16%2017%20Ruttkay.pdf](https://www.nhm-wien.ac.at/jart/prj3/nhm/data/uploads/mitarbeiter_dokumente/Groemer/2006%20Groemer%202006_AOE16%2017%20Ruttkay.pdf)

„Prähistorische Textilkunst in Mitteleuropa – Geschichte des Handwerkes und der Kleidung vor den Römern“:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjRm43M8vyBAxVv77sIHVzqBgCQFnoECB4QAQ&url=https%3A%2F%2Flibrary.oapen.org%2Fbitstream%2F20.500.12657%2F29409%2F1%2F1000532.pdf&usg=AOvVaw2K24IgyZ9AmSAD0fw3x4eZ&opi=89978449>