

---

# Alice im Wunderland

## Ein animiertes Figurentheater

Uraufführung: Berlin, der 22.10.2019

---



---

# Einführung

Alles beginnt mit einem Traum. Alice liegt in ihrem Bett und schläft ein. Ein Sog zieht sie immer tiefer und tiefer in den Schlaf. Eine unendliche Tiefe, ein nicht enden wollendes Dunkel. Sie sinkt immer tiefer... mitten hinein in ein fremdes Wunderland. Ab jetzt ist alles anders und neu: Sprechende Raupen, weiße Kaninchen, eine grinsende Katze, ein Grinsen ohne Katze, eine kleine Maus die ihr stets zur Seite steht, ein verrückter Hutmacher und eine reizbare Königin. Alice begibt sich auf ein Abenteuer zwischen Wirklichkeit und Traum. Sie lernt, ihren eigenen Weg zu finden und sich mutig dem Unbekannten zu stellen.

Alice befällt eine Unsicherheit, denn im Wunderland sind alle Regeln, Hierarchien, Grammatik und naturwissenschaftliche Gesetze außer Kraft gesetzt... alles klingt absurd. Skurrile Gestalten wirken auf sie ein. In diesem neuen irrationalen Universum hadert Alice und sucht vergebens nach Orientierung. Ihr Körper ist permanent Verwandlungen ausgesetzt, auf die sie anscheinend keinen Einfluss hat. Alles ist auf den Kopf gestellt, sie verliert die Sicherheit über Ihre Identität, ihre Gewohnheiten und ihrer Herkunft.



---

*RAUPE: Wer bist du denn?*

*ALICE: Ich - ich weiß es nicht genau, Sir, im Augenblick.*

*Also ich weiß zwar noch, wer ich war, als ich heute morgen aufgestanden bin,  
aber ich glaube, seit dem bin ich wohl mehrfach verwandelt worden.*

Die neue Welt, die Alice entdeckt, ist gespickt mit Absurditäten und Widersprüchen. Es ist die Welt der Erwachsenen aus der Perspektive der Kinder. Eine Welt, wo Raum und Zeit, Normalität und Realität eine andere Norm haben. In dieser Welt ist alles streng geregelt, obwohl es unsinnig erscheint. Alle Werte, Normen und Gesetze ändern sich permanent. Alice wird auf die Probe gestellt und wird lernen, wie sie sich mit dieser beweglichen Wirklichkeit arrangiert.

*Maus: Nicht weinen, Alice...Du bist nicht allein..ich bin da!*

*Denk daran, dass du ein großes Mädchen bist. Denk daran, wie weit du heute schon gelaufen bist. Denk daran, wie spät es ist. Denk, woran du willst aber bitte nicht weinen!*

*Alice lacht*

*Alice: Schaffst du es, nicht zu weinen, in dem du an was anderes denkst?*

*Maus: Ja natürlich!Niemand kann zwei Sachen gleichzeitig machen!*

Nur so kann sie der Herzkönigin und ihren wahnwitzigen Gesetzen Paroli bieten und sich reif und gestärkt den Konstruktionen der Erwachsenen entgegenstellen. Der Moment, in dem sie beginnt ihre eigene Position und Wahrhaftigkeit zu finden, der Naivität den Rücken wendet, ist der Moment in dem sie letztendlich das Wunderland verlassen und in die reale Realität zurückgehen kann.

Eine Geschichte vom Großwerden, Kleinbleiben, vom Herausfinden, wer man eigentlich ist.

Die Themen wie Identitätsfragen, Traum oder Wirklichkeit, Flucht ins Ungewisse, Wachsen, Angst, Fremdsein und mutige Herausforderungen sind immer aktuell und ansprechend für Groß und Klein.

---

Zenobia Theater verstärkt die absurden Merkmale dieser Geschichte dank Technik, die es ermöglicht, live auf der Bühne ein animiertes Theaterstück performativ zu präsentieren.



Die Schauspielerin Sophie Maria Ammann setzt Ihre Stimme vielfältig ein, jongliert mit diversen Musikinstrumenten und einer Loop-station. Sie synchronisiert die verschiedenen Rollen. So können Stimmen, Klänge, und visionelles miteinander verschmelzen und eine zauberhafte Atmosphäre kreieren.



---

Veronica Compagnone und Davide di Palo führen die von dem Künstler und Illustrator Giacinto Compagnone hergestellten Figuren und experimentieren mit der Videoanimationstechnik. Auf einem Tisch liegen die Szenenbilder auf große Bögen gemalt, auf denen Figuren und Gegenstände live bewegt werden. Eine Kamera, die über dem Tisch montiert wird, nimmt die bewegten Bilder auf und projiziert diese für das Publikum an eine große Leinwand.

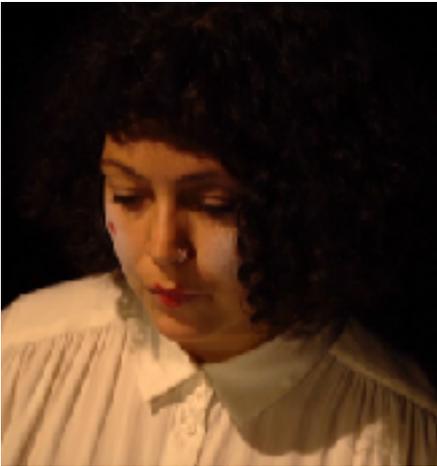
Eine Reise durch die Vielfalt von Dimensionen, mit denen das Ensemble Mithilfe von LoopStation, live Übertragung und facettenreichem Spiel das Publikum auf ein mystisches Abenteuer entführt.



---

# Team...

## Veronica Compagnone



Veronica Compagnone studierte zwischen 2007 und 2014 Philosophie und Ästhetik an der Universität Pisa in Italien. Von Oktober 2012 bis April 2013 absolvierte sie ein Praktikum als Theaterpädagogin am Grips-Theater in Berlin. 2014 gründete Veronica Compagnone daraufhin das Theaterensemble „Zenobia Theater“, mit dem sie Theaterstücke für Kinder und Jugendliche entwickelt (<https://zenobiatheater.wordpress.com/>). Im Februar 2016 beendete sie ihre Ausbildung als Theaterpädagogin bei dem Dach- und Fachverband für Spiel- und Theaterpädagogik in Berlin und Brandenburg „LAG Spiel und Theater Berlin e.V.“. Seitdem entwickelt sie verschiedene Theaterprojekte mit Kindern. Sie führt Theaterstücke für Kinder in Kitas und Grundschulen Berlins auf: „Der Krebs Prinz“ (2015), Frederick, eine Kleine Maus (2015), Julia und die Himmelslaternen (2016). Im 2016 ist sie Regisseurin von „Netze“, ein Objekttheaterstück für Erwachsene. Im Dezember 2017 präsentiert ihr neues Theaterstück „Das Labyrinth der Unerwünschten“ in der UFA Fabrik Berlin.

## Sophie Maria Ammann



Sophie Maria Ammann wurde 1989 in Belgien geboren. Sie verlebte eine von Umzügen geprägte Kindheit, etwa in Belgien, Spanien und in Mecklenburg-Vorpommern. Sie zeigte schon früh eine Vorliebe für Tanz, Musik und Theater und spielte ab ihrem fünfzehnten Lebensjahr im Mecklenburger Landestheater diverse Kinder- und Jugendrollen. Nach dem Abitur reiste sie viel und arbeitete mit Menschen mit Behinderung und Leitung diverser Theaterprojekte in Barcelona und M-V. Anschließend absolvierte sie eine Ausbildung in Gesang und Tanz,

---

ging für drei Monate an die „Accademia Teatro Dimitri“ für physisches Theater in der Schweiz und begann dann eine Schauspielausbildung in Ulm. 2015 wurde sie erfolgreich staatlich geprüft und lebt seit dem als freischaffende Künstlerin in Berlin. Unter anderem hat sie im September 2016 die Stimmen verschiedener Migrantinnen in dem Stück Netze auf die Bühne gebracht.

### **Giacinto Compagnone**



Giacinto Compagnone hat im Jahr 2011 seinen Abschluss an der Animations-Fakultät des „Centro Sperimentale di Cinematografia“ 2011 in Turin gemacht. In den folgenden Jahren hat er als 2D-Animationskünstler und Character Designer in verschiedenen Animationsstudios (z.B. Animundi Cartoon Studio, Rom) gearbeitet. Er hat unter anderem einen Kurs für Kinder über den Aufbau von Werkzeugen der optischen Täuschung im erwähnten „Centro Sperimentale di Cinematografia“ in Turin geleitet. Seitdem bietet er Animation-Workshops für Kinder und Jugendlichen, illustriert Bücher. Für das Theater kreiert er Bühnebilder, Figuren, Silhouetten und Puppen.

### **Davide Di Palo**

Davide Di Palo ist Regisseur, Theaterpädagoge BuT® und Schauspieler. Er hat Theaterwissenschaft mit Schwerpunkt „Theaterpädagogik“ in Turin studiert. Als Schauspieler hat er mit der italienischen Theaterform der Commedia dell’Arte angefangen und sich in Projekten des klassischen und des zeitgenössischen Theaters beteiligt. Davide Di Palo ist unter der Leitung verschiedener Ensembles wie dem Living Theatre, dem Odin Teatre und unter der Führung des Dramaturgen Marco Baliani aufgetreten. In 2019 hat er den Verein “common ground e.V” gegründet, ein Zusammenschluss von Theatermacher\*innen, Tänzer\*innen, Choreographen\*innen, Anti-Bias Trainer\*innen, die in Internationalen Kontexte Projekte entwickeln.

---

# Besetzung der Uraufführung

Sophie Maria Ammann (Spiel und Sound)

Veronica Compagnone (Figurenführung, Text und Konzept)

Davide di Palo (Konzept und Technik)

Alexander Altomirianos (Text und Dramaturgie)

Giacinto Compagnone (Figurenbau und Zeichnungen)