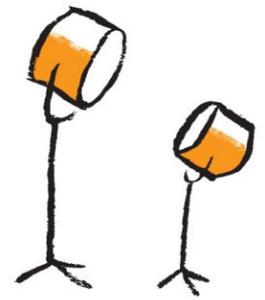


Verlag für Kindertheater



Regiehandreichung

zum Theaterstück

**F.A.u.s.T. –**

**Furiose Abenteuer und sonderbare Träume**

von Paul Maar und Christian Schidlowsky



Foto der Uraufführung am Theater Pfütze, Nürnberg 1999

**Aufführungsrechte und kostenloses Ansichtsmaterial:**

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH  
Max-Brauer-Allee 34, 22765 Hamburg,  
Tel: 0049 (0)40 607909-916  
E-Mail: [kindertheater@vgo-kindertheater.de](mailto:kindertheater@vgo-kindertheater.de)  
[www.kindertheater.de](http://www.kindertheater.de)

# F.A.u.s.T.

## Regiehandreichung

Die vorliegende Handreichung zum Stück „F.A.u.s.T. – Furiose Abenteuer und sonderbare Träume“ von Paul Maar und Christian Schidlowsky gibt Ihnen Ideen und Hilfestellungen für die Inszenierung des Stückes mit jungen Akteuren ab 10 Jahren an die Hand.

Bei diesem Stück handelt es sich nicht um eine vereinfachte Bearbeitung des Klassikers „Faust“ von Johann Wolfgang von Goethe für Kinder. Es verbindet vielmehr die zugrundeliegenden, sagenhaften Überlieferungen mit den geschichtlichen Fakten um die historische Figur des Doktor Faust zu einem märchenhaften „furiösen Abenteuer“. Auf spannende Weise ermöglicht es Kindern so einen ersten Kontakt mit dem klassischen Stoff.

### Besondere Herausforderungen:

- ▶ Häufige Spielortwechsel
- ▶ Darstellung und Gestaltung der Traumsequenz
- ▶ Sprechtextverteilung (Chorisches Sprechen)

### Rollen

Das Stück gibt 27 Rollen vor. Die Regiefassung ermöglicht vier weitere Sprechrollen: Faust 2, Rufus 2, Margarete 2, Bote 2. Zusätzlich sieht die Regiefassung eine Erzählergruppe [I, 1; I, 11-13], bestehend aus 10 Akteuren (Anzahl individuell veränderbar), vor. Diese Gruppe wird zur Schülergruppe [I, 7-10] und später zur Professorengruppe [I, 14]. Die Figur des Narren entfällt.

### Bühnenbild

Diese Regiehandreichung geht von dem ästhetischen Konzept des „armen Theaters“ aus. Auch wenn das Stück einen häufigen Spielortwechsel vorsieht, ist es möglich ohne eine aufwendige Kulisse zu spielen. Es kann mit Requisiten, die den Szeneninhalte verdeutlichen, gearbeitet werden. Orte können beispielsweise mit schlichten Schildern gekennzeichnet werden. Dieses Konzept ermöglicht diverse Ortswechsel in kürzester Zeit. Das Bühnenbild im ersten und im dritten Akt sollte möglichst schlicht gehalten sein, damit die Traumsequenz Fausts im zweiten Akt besonders deutlich hervorsticht. Hinweise zur Gestaltung des Traums finden Sie im Traum-Tipp.

### Strichfassung

Die Strichvorschläge zu diesem Stück finden sich am Ende der Regiehandreichung.

## I. Akt Beginn

Das Stück beginnt fließend. Unter das Publikum mischen sich zwei Schauspieler: Der Junker Rufus und der bettelnde Faust. Sie können mit den eintretenden Zuschauern sprechen, sind dabei aber bereits in ihrer Rolle. Als Beispiel:

**RUFUS:** Guten Abend, werter Herr.  
Willkommen auf unserem Hof!  
Hier geht es lang, meine Damen.

*Faust hinkt bettelnd zwischen den Zuschauern herum, sorgsam darauf bedacht dem Junker nicht zubegegnen. Er hat eine zerbeulte Dose bei sich, in der ein Geldstück klimpert.*

**FAUST:** Hast mal ne Münze?  
Hast du'n bisschen Kleingeld über?

Am hinteren Bühnenrand stehen zehn Akteure (Anzahl variabel). Sie stehen in der neutralen Haltung im „freeze“.



### Neutrale Haltung

Mit den Beinen hüftbreit auseinander fest auf dem Boden stehen, die Knie etwas locker (nicht durchgedrückt) lassen, die Arme hängen ebenfalls locker neben dem Körper und man stellt sich vor, dass der Oberkörper wie an einem Faden hochgezogen wird. Mit den Augen wird ein Blickpunkt auf Augenhöhe fixiert („Fokus“).

Die Spielenden sollten ein Bewusstsein für die neutrale Grundhaltung entwickeln, damit sie von dieser ausgehend bewusst in ihre jeweiligen Rollen schlüpfen können. Alle typischen privaten Gesten wie Haare hinter das Ohr stecken, sich kratzen oder Kleidungsstücke zurecht zupfen, sind verboten.

Wenn alle Zuschauer auf ihren Plätzen sitzen, wird der Zuschauerraum verdunkelt, das Stück beginnt.

### Szene 1

Die einleitende Moritat wird von den Akteuren an der Bühnenrückwand gesungen, darf aber auch gesprochen werden. Die Textpassagen bekommen mehr Gewicht, wenn die Sprecher sie chorisch vortragen. Möglich wäre auch eine Form der Textwiederholung, zum Beispiel das „Echo“: Einer der Sprecher spricht die erste Strophe, dann wiederholt die ganze Gruppe den Text. Besonders betont werden sollten jeweils die Schlusssätze „das war der Doktor Faust“ und „zum Doktor Johann Faust“.

Während der zweiten Strophe ist der Bettlerjunge bereits auf der Bühne erschienen. Der Junker

Rufus beginnt seinen Sprechtext aus dem Publikum heraus und betritt dann erst die Bühne.

Die Moritat wird im selben Stil wie zu Beginn fortgesetzt. Währenddessen tritt Faust von der Bühnenseite auf. Unbemerkt folgt Rufus ihm.



#### TIPPI!

Der folgende kurze Dialog zwischen Faust und Rufus kann durch die Sprecher ergänzt werden. Als Beispiel der Satz „Stinkt wie des Teufels Großmutter!“ wird von allen Sprechern gesprochen, während sie langsam und bedrohlich auf Faust zukommen.

Einer der Sprecher bleibt auf der Bühne, singt oder spricht die letzte Strophe der Moritat und geht dann ab.

#### Szene 2

Der Erzählerbruch muss hier nicht wie im Text vorgegeben als Wechsel der Figuren in die Erzählposition inszeniert werden.



#### ACHTUNG!

Erzähler versprachlichen oft Ereignisse, die ebenso gut von den Schauspielern auf der Bühne prägnant gespielt werden können. Generell sollten Erzählerfiguren nur das kommentieren oder erzählen, was nicht gespielt werden kann oder soll. Dazu gehören beispielsweise Ortsangaben oder Ortswechsel.

Demnach können die Erzählerfiguren in dieser Szene wegfallen. Die Schauspieler bringen die Handlung selbst auf die Bühne. Da mit den Erzählerfiguren auch weitere Rollen geschaffen werden können, gäbe es die Möglichkeit, vier Erzähler, zwei Mädchen und zwei Jungen, von den Bühnenrändern her auftreten zu lassen. Die beiden männlichen Erzähler sprechen nun abwechselnd den Text von Rufus und Faust. Währenddessen stellen die Schauspieler den Kampf in drei aufeinander folgenden Standbildern dar. Schließlich wird das letzte Standbild „verflüssigt“, die Szene läuft weiter.

#### Szene 4

Die beiden weiblichen Erzählerinnen können ab dem gekennzeichneten Erzählerbruch abwechselnd den Text der Großmutter übernehmen.

Die Großmutter zeigt Faust wie er seinen Namen schreiben kann. Es wäre möglich, die Bühnenrückwand mit schwarzer Pappe zu verkleiden, sodass der Schauspieler an der Wand seine Schreibübungen ausführen kann. Ein besonderes Bühnenbild entsteht, wenn der Schauspieler in der

fünften Szene seine Schreibspiele an der Wand, für das Publikum gut sichtbar, fortsetzt.



#### TIPPI!

Insbesondere technisch erfahrene Gruppen könnten Fausts Schreibspiele auch über eine Kamera an die Wand projizieren. Faust schreibt mit Kreide auf dem Bühnenboden, einer der Erzähler hält die Kamera und filmt über seine Schulter.

Die vier ErzählerInnen sind noch auf der Bühne. Sie könnten die geschriebenen Worte vorlesen. Dafür bietet es sich an, mit Tonlagen und/oder Rhythmen zu experimentieren.

Mit dem Auftritt des Mönchs wird der Übergang in die sechste Szene geschaffen. Aus Angst, von dem Mönch erwischt zu werden, verlassen die ErzählerInnen die Bühne.

#### Szene 6

Der Erzählerumbruch sollte in dieser Szene wegfallen. Insbesondere Fausts Zögern und seine Entscheidung, dem Mönch die gestohlene Geldbörse zurück zu geben, können von dem Schauspieler wirkungsvoll auf der Bühne dargestellt werden.

#### Szene 7

Der Chor tritt auf. Die Mitglieder spielen in der folgenden Szene die Schüler. Die Moritat wird vom „Schul“-Chor gesungen, darf aber auch gesprochen werden.



#### TIPPI!

Es gibt viele Möglichkeiten, den **Sprechtext** aufzuteilen und zu gestalten:

- a) Chorisches Sprechen: Die Strophen werden von allen Sprechern gleichzeitig gesprochen. Der Text bekommt dadurch mehr Gewicht.
- b) Aufgeteilter Text: Ein Sprecher übernimmt die erste Zeile, ein zweiter die zweite, usw.
- c) Textwiederholung: Der erste Sprecher übernimmt eine Textpassage, die dann von einem zweiten Sprecher wiederholt wird.
- d) Kanonisches Sprechen: Eine Gruppe trägt eine längere Textpassage vor, wobei der zweite Sprecher etwas zeitversetzt beginnt, usw. Daraus ergibt sich ein Klangteppich, aus dem einzelne Wörter besonders betont werden und somit eine besondere Bedeutung erhalten.
- e) Echo: Ein Sprecher spricht die Textpassage ohne Unterbrechung bis zum Ende. Andere Sprecher werfen in diesen Mono-

log Schlüsselbegriffe ein. Dadurch bekommen sie eine besondere Bedeutung.

➔ Kombinationen sind ebenfalls möglich.

### Szene 8

Der Chor aus der siebten Szene bleibt auf der Bühne, möglichst zentriert zu einer Bühnenseite hin. Alle anwesenden Schauspieler sind in dieser Szene „Rufus“. Einzelne Satzteile werden von allen gemeinsam gesprochen, wodurch ihnen besonderer Ausdruck verliehen wird. Längere Satzteile werden von einzelnen Schülern gesprochen. Die Figur des Narren entfällt.

### Szene 9

Die Bühnenaufteilung der achten Szene schafft nun die Möglichkeit einer zweigeteilten Bühne. Die Schüler bleiben sitzen, auf der freien Bühnenseite tritt Margarete mit einem Waschzuber auf, der den Brunnen ersetzt. Faust tritt zu ihr, die Szene beginnt.

Auch hier können die Erzähler wegfallen, da das Erzählte von den Schauspielern dargestellt werden kann. Alternativ könnte die Schulklasse den Text der Sprecher chorisch vortragen. Zudem bietet es sich an, die Jungen der Erzählergruppe Rufus, Mönch und Faust, die Mädchen Margarete sprechen zu lassen.

#### TIPP!



Die Darsteller der Schüler/Erzähler sollten sitzen, die Darsteller von Faust und Margarete stehen. So wird deutlich, auf welcher Bühnenseite die Handlung aktuell stattfindet.

Rufus, der unter den Schülern sitzt, steht auf und zerrt/schubst Faust zurück auf die „Schüler-Seite“. Margarete geht ab. Die Szene kann im Schulzimmer weiter laufen.

### Szene 10

Beim Szenenwechsel zur Szene 11 ergibt sich die Problematik, den unmittelbaren Übergang vom Schulzimmer zum Haus der Großmutter darzustellen. Eine Möglichkeit wäre, dass nach den Schlägen des Mönchs [S. 15] alle Akteure aufstehen und laufen – schnell oder langsam, als würden sie vor etwas oder jemandem weglaufen, aber ohne sich dabei wahrzunehmen oder zu berühren (dies kann mit einer Warm-up-Übung probiert werden). Auf einen Impuls hin, z.B. dem Auftritt der Großmutter, formiert sich am hinteren Bühnenrand wieder die Erzählergruppe, ähnlich wie in Szene 1 (10 Akteure – Anzahl variabel). Faust und seine Großmutter bleiben allein auf der Vorderbühne zurück.

### Szene 12

Die Erzählergruppe übernimmt die zwei Strophen zu Beginn der 12. Szene. Die dritte Strophe entfällt: Das Erschrecken der Großmutter über das Erscheinen des Büttels kann von der Darstellerin gespielt werden.

Die Erzählergruppe kann einzelne Satzteile chorisch begleiten: z.B. „Trude, man hat dich als Hexe angeklagt!“, „Hexe!“ [S. 16] und „Trude, pass auf dich auf!“ [S. 17].

Esther kann zusätzlich noch Text bekommen. Als Beispiel zur Szenenerweiterung:

**BÜTTEL:** Die Mutter sagt, du hast ihr Kind verhext.

*Esther tritt auf, den toten Säugling im Arm, eingewickelt in Tücher.*

**GROSSMUTTER:** Ich?

**ESTHER:** Nun ist's gestorben und du bist schuld!

**GROSSMUTTER:** Das Kind ist zu früh gekommen. Es hatte keine Kraft zum Leben.

**ESTHER:** Hexe!

**BÜTTEL:** Das wird geprüft, komm mit –

**ALLE:** Hexe!

### Szene 13

Chor singt/spricht die Moritat.

Möglich wäre, den Chor in drei Gruppen aufzuteilen, die jeweils eine Strophe vortragen. Aus der dritten Gruppe löst sich Faust. Es sind einige Jahre vergangen, Faust ist älter geworden. An dieser Stelle bietet es sich an, die Rolle des Faust an einen zweiten Schauspieler weiterzugeben.

Der Szenenübergang ist fließend.

### Szene 14

Die Prüfungskommission bildet sich aus der Erzählergruppe. Der Dekan und die Professoren treten während der letzten Strophe auf oder lösen sich ebenfalls aus der Erzählergruppe.

Der schließlich auf der Bühne verbleibende Teil der Erzählergruppe spricht später den Erzähltext [S. 21]. Er ersetzt einen aufwendigen Kulissenumbau.

## II. Akt, Teil A

Der zweite Akt beinhaltet die Traumsequenz von Faust. Sie muss sich deutlich von den vorherigen Szenen abheben.



#### Der Traum

Die Traumsequenz kann beispielsweise durch ein hochgehaltenes Schild „Faust träumt“ erkenntlich gemacht werden. Da Träume meist abstrakt, wunderbar und fantasievoll sind, können diese Szenen auch mit starken theatralen oder surrealen Mitteln gestaltet werden:

a) Videoprojektionen: Durch Projektionen an der Bühnenrückwand kann schnell ein Bühnenbild geschaffen werden. Die digitalen Bilder können am Computer bearbeitet werden.

b) Licht: In der Traumsequenz kann beispielsweise mit Schattenspiel gearbeitet werden. Hinter einer Schattenwand können beispielsweise die Teufelsgestalten zu sehen sein (auch choreographisch umsetzbar). Durch einen auf die Akteure gerichteten Bodenscheinwerfer werden die Schattengestalten vergrößert auf die Schattenwand projiziert.

Farbiges Licht lässt sich nicht nur zur Bühnengestaltung verwenden, es beeinflusst auch die Stimmung. So lässt zum Beispiel blaues Licht Gesichter ausdruckslos erscheinen, ein grelles rotes Licht dagegen erzeugt Spannung.

Auch mit Schwarzlicht lässt sich die Traumsequenz gestalten.

Schnelle Lichtwechsel lassen die Bewegungen der Akteure abgehackt, als eine Abfolge von stehenden Bildern erscheinen (z.B. mit Stroboskop).

c) Farben: Neonfarben wirken meist abstrakt und stechen hervor. Da sie keine natürlichen Farben sind, eignen sie sich besonders für die Gestaltung des Traumes. Auch glitzernde und schillernde Farbefekte wirken ungewöhnlich und auffallend.

d) Bewegungen: Choreographische Auf- und Abtritte bekommen den abstrakten Charakter, als schaue man durch ein Kaleidoskop. Bewegungen können auch in Zeitlupe, fließend oder abgehackt ausgeführt werden.

e) Sprache: In der Traumsequenz kann mit Stimmverzerrern gearbeitet oder mit verschiedenen Rhythmen und Tonlagen an der eigenen Stimme experimentiert werden.

➔ Auch die Kostüme und Requisiten der Akteure können dementsprechend gestaltet werden.

### Szene 1

Mit einer Videoprojektion können „höllische“ Flammen an die Bühnenrückwand projiziert werden. Dieses Bild ersetzt für die folgenden Szenen das Bühnenbild.

### Szene 2

Faust kann die Beschwörungszeichnung mit Kreide auf den Bühnenboden malen.



### TIPPI!

Insbesondere technisch erfahrene Gruppen können Fausts Zeichnung über eine Kamera an die Wand projizieren. Wird dieses Bild über die Flammenprojektion gelegt, bekommt das Bühnenbild eine besonders gespenstische Wirkung.

### Szene 3

Vitzliputzli ist eine Fantasiegestalt und darf dementsprechend frei gestaltet werden. Auerhahn ist eine Vogelgestalt. Mephist stellt den Teufel persönlich dar. Die drei Figuren entspringen der Unterwelt, sie können also auch gruselig oder bedrohlich aussehen. Möglich wäre zum Beispiel ein fächerübergreifendes Projekt, bei dem im Kunstunterricht Masken aus Gips oder Pappmaché gestaltet werden.

Das Erscheinen der Teufelsgestalten kann auch durch kleinere Geister und Höllengestalten erweitert werden.

Sind die Grundkostüme der Figuren schwarz, können sie durch einfaches Umdrehen in der Dunkelheit verschwinden. Die teufelsgestalten Vitzliputzli und Auerhahn können so auf der Bühne bleiben und in der vierten Szene wieder vortreten.

### Szene 4

Das Erscheinen der Großmutter als Vision kann auch als Videoprojektion oder als Stimme aus dem Off inszeniert werden.

### Szene 6, 7, 8, 9

Diese Szenen sind mit leichten Kürzungen zusammengezogen worden. Daraus ergibt sich eine Verdichtung der Geschehnisse und Eindrücke, die auf Faust einströmen.

Der Herzog stellt Faust als seinen Berater ein [S. 26]. Die Teufelsgestalten hängen Faust einen schweren Mantel um, ähnlich dem des Herzogs. Zügig betreten Statisten die Bühne, ebenfalls in sonderlichen Kostümen, die jedoch an Bauern erinnern. Die Bittsteller bilden eine lange Reihe vor Faust, der widerwillig Anträge prüft und unterschreibt. Für diesen Teil der Inszenierung wird so kein zusätzliches Bühnenbild benötigt.

Mephist kann mit einem Impuls (z.B. Schnipsen, Klatschen, o.ä.) die Menge ins „freeze“ versetzen. Szene 9a beginnt. Mit einem weiteren Impuls erscheint der Bote 2 des Königs [S. 26].

Die zehnte Szene kann wegfallen (siehe Strichvorschläge).

Ein Satz zur Pause kann in die neunte Szene verlegt werden. Als Beispiel zur Szenenerweiterung:

**MEPHIST:** Da weiß ich was Besseres!  
In 20 Minuten sind wir in Frank-  
reich.  
Das Theaterpublikum wird gebe-  
ten, zur Pause den Saal zu verlas-  
sen.  
(Black)

Alternativ kann der Satz zur Pause wegfallen, die Szene wird nahezu mit „Black“ beendet, an der Bühnenrückwand flackert weiterhin das Feuer. Das Wort „Pause“ erscheint in den Flammen.

## II. Akt, Teil B

### Szene 1, 2, 3, 4

Das Feuer an der Bühnenrückwand lodert weiter. Am Rand der Vorderbühne liegt der König. Faust und Mephist treten auf. Vitzliputzli und Auerhahn können bereits auf der Bühne zu sehen sein, sie halten sich im Hintergrund.

Die folgenden Szenen können ebenfalls komprimiert auf die Bühne gebracht werden. Die Ereignisse stürmen so schnell auf Faust ein, dass er nicht zu Ruhe kommt.

Nach dem Tod des Königs stürmen die Teufels-  
gestalten an den Bühnenrand: „Der König ist tot!“  
Dann zerren sie den leblosen Körper von der  
Bühne. Faust wird zum König ernannt. Es strömen  
wie bereits in Szene 9 Gesandte von verschiedenen  
Seiten auf die Bühne. Sie bejubeln den neuen Kö-  
nig und beginnen kurz darauf, ihn mit ihren For-  
derungen zu bedrängen.

Mit den Schlussworten Fausts herrscht plötzlich  
völlige Ruhe auf der Bühne. Es ist nur das Knistern  
des Feuers zu hören.

### Szene 5

Faust hört das Lied Margaretes [S. 30]. Das Lied ist  
zunächst hinter der Bühne zu hören. An dieser  
Stelle könnte das Lied noch von allen Darstellerin-  
nen gesungen werden, damit es von der Hinter-  
bühne aus zu hören ist. Möglich wäre aber auch  
das Einsingen über ein Mikrofon. Das Lied wird  
dadurch raumfüllend.

### Szene 6

Margarete tritt auf. Auch sie ist in der Zwischenzeit  
älter geworden und kann von einer anderen  
Schauspielerin übernommen werden. Ihr Kostüm  
sollte schlicht gehalten sein und sich in seiner  
Normalität deutlich von den Traumkostümen ab-  
heben. Die Darstellerin könnte mit einem Spot  
beleuchtet werden. So wird verdeutlicht, dass sie  
sich in einer anderen Welt befindet, die Faust aus  
seinem Traum heraus nicht erreichen kann.

## TIPPI!



„Mein schönes Fräulein, darf ich wagen,  
meinen Arm und Geleit ihr anzutragen?“

Faust versucht mit diesen Worten, einer  
augenzwinkernden Anspielung auf Goe-  
thes „Faust“, Margarete zu erreichen. Die  
drei Teufelsgestalten können langsam ein-  
steigen und diesen Satz mehrfach wieder-  
holen. Auch die anderen Geister aus der  
Unterwelt können sich auf die Bühne  
schleichen und mit höhnischen Stimmen  
in den Klangteppich einsteigen. Faust ver-  
sucht immer verzweifelter Margarete zu  
erreichen, doch sie hört ihn nicht. Schließ-  
lich schreit er ihren Namen heraus, doch  
sie steht auf und geht, ohne ihn wahrzu-  
nehmen.

### Szene 8

Auch Rufus kann nun von einem weiteren Schau-  
spieler übernommen werden.

In seinem Traum schlägt Faust Rufus den Kopf  
ab. Natürlich ist es möglich, spielerisch eine etwas  
weniger brutale Lösung zu finden. Es könnte bei-  
spielsweise bei der starken Geste des Schwertzie-  
hens belassen werden. Auch wären surreale Ele-  
mente wie ein Kampf in Zeitlupe oder eine Art  
Schattenkampf (die Spieler stehen dabei einige  
Meter von einander entfernt) denkbar, da Faust  
den Kampf im Traum durchlebt.

Faust bricht ohnmächtig zusammen. Das Feuer  
in der Videoprojektion lodert noch einmal hoch  
auf, dann erlischt es. Kurzes „Black“. Die Teufel  
verschwinden. Die Bühne sieht nun wieder ge-  
nauso schlicht aus wie im ersten Akt.

## III. Akt

### Szene 1

Faust liegt auf der Vorderbühne. Er schreckt aus  
dem Traum hoch.

Mit dem Auftritt des Mönchs beginnt die  
zweite Szene. Ein aufwendiger Umbau kann so  
umgangen werden.

### Szene 3

Faust spricht zum Publikum. Langsam tritt auf der  
Hinterbühne eine Erzählergruppe auf. Chorisches  
spricht die Gruppe den Erzählteil [S. 34]. Während-  
dessen bindet sich Faust den Heiler-Gürtel seiner  
Großmutter um.

### Szene 4

Auch hier gilt: Die Strophen müssen nicht vertont  
werden, sie können auch gesprochen werden. Der  
jeweils letzte Vers wird chorisches gesprochen. Die

Textpassagen bekommen dadurch mehr Gewicht und verdeutlichen den ansteigenden Erfolg Fausts.

Die letzte Strophe entfällt.

Während der Moritat wandert Faust durch die erste Zuschauerreihe und untersucht mal ein Bein, mal einen Arm. Statt eines Wagens hat er den Gürtel seiner Großmutter bei sich, an dem lauter kleine Säckchen mit Kräutern und Heilmittel hängen. Er könnte zusätzlich ein Schild bei sich tragen, auf dem steht „Doktor Faust, Heilungen aller Art“.

#### Szene 5

Während Faust und Margarete am Bühnenrand entlang gehen, tritt im Hintergrund die Erzählergruppe auf. Sie stützt den schwächlichen Rufus und legt ihn am Bühnenrand ab. Die Erzählergruppe spricht den letzten Vers der fünften Szene. Der aufwendige Aufbau eines Krankenzimmers wird damit umgangen.

#### Szene 8

Diese Szene soll an die erste Szene des Stückes rückbinden. Die Erzählergruppe spricht die Schlussmoritat in derselben Variation bzw. Sprechtextverteilung wie zu Beginn.

Das Stück endet mit „Black“.



#### Der Schluss

Der Zuschauer prägt sich insbesondere das Schlussbild ein, nimmt den letzten Eindruck, die letzte Emotion mit „nach Hause“. Daher sollte eine Inszenierung immer mit einem besonders wirkungs- und eindrucksvollen Schlussbild beendet werden. Für die Erarbeitung sollten Sie eine ganze Probe einplanen.

Besonders eindrucksvoll ist die Beteiligung aller Akteure an der letzten Szene. Gemeinsam kann die Gruppe den abschließenden Applaus entgegennehmen.

#### Glossar:

„**freeze**“, in der Bewegung einfrieren, auf Kommando hin sofort in der Bewegung innehalten

**Moritat**, ein von einem Bänkelsänger vorgetragenes Lied, das eine schauerliche oder rührselige Geschichte zum Inhalt hat [S. 3, 4, 10, 17, 34, 39]

**Junker**, Sohn eines adeligen Großgrundbesitzers [S. 3, 4, 6, 12, 35]

**Alchemist**, mittelalterlicher Wissenschaftler, der sich mit der Herstellung von Gold beschäftigt [S. 3]

**Ahne**, weiblicher Vorfahre, hier: Großmutter [S. 4, 5, 6, 7, 15, 16, 19, 20, 23, 31, 32, 37]

**Metze**, Prostituierte [S. 6, 20]

**Hundsfott**, veraltetes, derbes Wort zur Bezeichnung eines Schurken oder Verbrechers [S. 7]

**Muhme**, Tante [S. 13]

**Dekan**, Vorsteher eines Fachbereichs einer Universität [S. 18, 19, 20]

**Studiosus**, Student an einer Hochschule [S. 18, 19]

**Rhetorik**, Redekunst [S. 19]

**Laffe**, veraltetes, abwertendes Wort, eitler, oberflächlicher Mann [S. 34]

# Strichfassung

FAUST: Nehmt das zurück!

RUFUS: Was, wagst du es, frech zu werden? Hebst die Hand gegen einen Junker? Du weißt wohl nicht, wo dein Platz ist!

FAUST: Junkersöhnchen!

*Rufus prügelt mit der Krücke auf Faust ein. ERZÄHLERBRUCH: Der Schauspieler des Rufus wird Erzähler, desgleichen dann Faust.*

RUFUS/ERZÄHLER: Es kam zum Kampf.

FAUST: Und Faust hielt erst dagegen.

RUFUS: Doch nicht sehr lang. Bald war er unterlegen.

FAUST/ERZÄHLER: Obwohl das Bettlerkind halb tot am Boden lag,  
versetzte Rufus ihm noch einen letzten Schlag.

*Der Schauspieler des Rufus haut auf dieses Stichwort hin mit einem gewaltigen Schlag auf den Boden, Faust bleibt ohnmächtig liegen. Rufus geht mit Fausts Krücke ab, singt dabei noch ein Spottlied:*

RUFUS: Die Mutter ne Metzze,  
die Ahne eine Hexe,  
das Kind voll Dreck und ganz verlaust-  
zum Teufel mit der Sippe Faust!

## 3. KURZES, MUSIKALISCHES ZWISCHENSPIEL

*Faust liegt halb bewusstlos und stöhnend am Boden. Der Narr/Musiker nähert sich mitleidig und spielt eine kleine, tröstende Melodie.*

## 4. KRÄUTERKUNDE

*Die Großmutter tritt auf, sieht Johannes Faust am Boden liegen, missversteht zuerst seine Situation*

GROSSMUTTER: Mein Bub! Liegt da wie ein fauler Kater und lässt sich die Sonne auf's Fell scheinen!

FAUST: Großmutter!

GROSSMUTTER: Johann? Hannes, um Himmelswillen, was haben sie dir denn angetan?

*ERZÄHLERBRUCH: Die Großmutter wird Erzählerin, verarztet aber dabei Faust. Bei seinen*

MÖNCH: Wie der Lieblingsjünger des Herrn, der an seiner Seite ruhen durfte!  
Komm morgen zu mir in die Schule, Johannes. Sollst lesen lernen  
und die Bibel studieren.

FAUST: Aber ich hab kein Geld... Wir können's nicht lohnen.

MÖNCH: Gott wird mich lohnen. Du darfst auch ohne Geld kommen.

FAUST: In die Schule? (*küsst ihm die Hand*) Dank Euch, ehrwürdiger Vater!

FAUST/ERZÄHLER:  
Zur Schul darf er – welch unverhofftes Glück!  
Faust ist gerührt.

MÖNCH/ERZÄHLER:  
Allein, es drückt ihn sein Gewissen -  
Hat er den Beutel doch dem guten Mann entrisen.

FAUST/ERZÄHLER:  
Und reuevoll gibt er den Raub zurück.

*Faust betrachtet, vom Mönch abgewandt, die gerade gestohlene Börse in seiner Hand, will sie dem Mönch zurückgeben, zögert kurz, entnimmt der Börse einen Kreuzer, steckt ihn schnell in die Tasche. Ruft dann:*

FAUST: Ihr habt Eure Börse verloren, ehrwürdiger Vater!

MÖNCH: (*kommt zurück*) Meine Börse? Hier, nimm das als Lohn für deine Ehrlichkeit!

*Der Mönch öffnet die Börse, holt ein Geldstück heraus und reicht es Faust. Faust, in seiner Freude, ruft:*

FAUST: Gestern hab ich den ganzen Tag nichts gekriegt, und heute hab ich schon zwei Kreuzer! (*er merkt, dass er sich verplappert hat*)

MÖNCH: Zwei? Zeig her?

FAUST: (*zeigt ihm schnell eine der Münzen*)

MÖNCH: Das ist ein Kreuzer, mein Sohn. Aber das Rechnen wirst du bei mir auch noch lernen.

## 7. MORITAT VON DER LATEINSCHULE

*Das Lateinschulzimmer wird aufgebaut. Dabei singen die Schauspieler die Moritat von der Lateinschule:*

MÖNCH: (*sagt an*) Die Schulordnung:

CHOR: (*gesprochen*) Jeder muss die Regeln kennen,

(Unter geheimnisvollen Zeichen hängt sie ihm ein Amulett um.)

12. HEXE

BÜTTEL/ERZÄHLER:

Die Ahne von Faust, sie wusste genau,  
dass sie als kräuterkundige Frau,

FAUST/ERZÄHLER:

bei vielen als Hexe verschrien war.  
Sie wusste, sie lebte in steter Gefahr.

GROSSMUTTER/ERZÄHLERIN:

Und wurde doch vom Schreck übermannt,  
als der Büttel des Stadtvogts im Zimmer stand.

BÜTTEL: Seid Ihr Gertrude Faust, genannt die Trude aus dem Heideloch?

GROSSMUTTER: Matthias, was redest du so amtlich? Kennst mich doch.

BÜTTEL: Gertrude Faust, es liegt eine schwerwiegende Anklage gegen Euch  
vor, will sagen: Trude, man hat dich als Hexe angeklagt.

GROSSMUTTER: Wer hat mich angeklagt?

BÜTTEL: Gertrude Faust, habt Ihr geholfen, das Kind von der Esther auf die  
Welt zu bringen?

GROSSMUTTER: Natürlich. Bin doch die Hebamme hier. Hab auch dir zur Welt  
geholfen, Matthias.

BÜTTEL: Die Mutter sagt, du hast das Kind verhext.

GROSSMUTTER: Ich?

BÜTTEL: Nun ist's gestorben und du bist schuld. ~~Will sagen... Esther, komm  
mit dem Kind!~~

[*Esther tritt scheu ein, den toten Säugling im Arm, eingewickelt in Tücher.*]

GROSSMUTTER: Das Kind ist zu früh gekommen. Es hatte keine Kraft zum Leben.

ESTHER: Hexe!

BÜTTEL: Das wird geprüft, komm mit –

ESTHER: Hexe!

FAUST: (*springt auf*) Meine Großmutter ist keine Hexe!

BÜTTEL: Der Stadtvogt wird's gerichtlich untersuchen.

MEPHIST: Ein Mensch vermag das freilich nicht. Komm, steig auf mein  
Zauberpferd!

*(Vitzliputzli und Auerhahn werden zu Pferden, ein wilder Ritt über Stock und Stein. Sie kommen  
in Parma an, sind direkt im Thronsaal des Herzogs)*

## 8. AM HOF DES HERZOGS VON PARMA

*Trompetensignal*

BOTE: Der Herzog von Parma!

*Der Herzog tritt auf, Faust beugt das Knie. Der Herzog wird dargestellt durch eine übergroße  
Handpuppe, die von Mephist geführt und gesprochen wird.*

HERZOG: Ah, der Doktor Faust ist da. Jetzt erläutert noch einmal euren  
Streitfall!

*Zwei Ritter in glänzender Rüstung treten ein, einander finster beguckend.*

BRUDER 1: Als unser Vater starb,

BRUDER 2: Bestimmte er in seinem Testament,

BEIDE BRÜDER: Dass alles zwischen uns zwei Brüdern redlich geteilt würde.

BRUDER 1: Was wir bei unsren Burgen,

BRUDER 2: Beim Grundbesitz

BRUDER 1: Und bei dem Geld

BEIDE: Auch ohne große Mühe

BRUDER 1: durchzuführen wussten.

HERZOG: Was gibt's dann noch zu streiten?

BRUDER 1 und 2: *(unisono)* Die Hunde sind's, die Hunde. Edle Jagdhunde, an die wir  
beide unser Herz hängt haben.

HERZOG: Und warum teilt ihr nicht auch die?

BRUDER 1 und 2: Weil's dreizehn sind. Sollen wir ein Tier denn auseinander  
schneiden?

HERZOG: Ich soll Recht sprechen in einem Fall, der nicht zu lösen ist!

FAUST: Wollt Ihr meinen Rat hören?

HERZOG: So schnell ein Urteil schon? Sprecht!

FAUST: Der erste Bruder bekommt sechs der Hunde, der zweite ebenfalls.

BRUDER 2: Dies Urteil ist nicht schwierig.

BRUDER 1: Was ist mit dem Hund,

BEIDE: der übrig bleibt?  
 FAUST: *(mit einer Verbeugung zum Herzog hin)* Der gebührt dem Herzog von  
 Parma. Zum Dank, dass er Gericht hier hielt.  
 HERZOG: Ein weises Urteil.  
*Die beiden Brüder ab.*  
 HERZOG: Faust, Ihr sollt fortan mein Freund und mein Berater sein.

#### 9. A. FAUST WILL MEHR MACHT

*Kurzes musikalisches Zwischenspiel. Faust ist nun Berater und Vertrauter des Herzogs, unterschreibt zunehmend lustlos irgendwelche Dokumente.*

MEPHIST: Na, bist du glücklich mit dem Amt, das du nun innehast?  
 FAUST: Es ist viel Kleinkram, Streit unter Bauern, den's zu schlichten gilt:  
 Ein zerbrochener Krug, ein krankes Huhn. Hab ich dafür so lang  
 Medizin und Juristerei studiert?  
 MEPHIST: Du willst mehr Macht als hier im kleinen Herzogtum!?  
 FAUST: Woher weißt du das?  
 MEPHIST: Es sei!

#### 9. B. BERUFUNG AN DES KÖNIGS HOF

*Kaum hat Faust ausgeredet, erscheint der Bote des Königs*

BOTE: Doktor Johann Faust, ich fordere Euch dringend auf, vor dem König  
 von Frankreich zu erscheinen.  
 FAUST: Vorm König?  
 BOTE: Vorm König, ja. Euer Ruhm als kluger Jurist und Doktor ist bis nach  
 Frankreich gedrungen. Beeilt Euch!  
 FAUST: Sagt ihm, ich werde in drei Tagen bei ihm sein!

#### 10. FLUG MIT DEM ZAUBERMANTEL

FAUST: *(zu Mephist)* Schnell, schnell die Zauberperfe.  
 MEPHIST: Da weiß ich Besseres! In drei Stunden sind wir dort.  
 FAUST: Bist du toll?  
 MEPHIST: Wir werden fliegen.  
 Komm unter meinen Zaubermantel!  
*Sie fliegen.*

BOTE:

*(zum Theaterpublikum:)*

Verbleibende Flugzeit bis Frankreich: noch 20 Minuten!

Alle Edelleute werden gebeten, zur Pause den Thronsaal zu verlassen.

---

PAUSE

---

## II. AKT, TEIL B

### DER ALPTRAUM

#### 1. A. PRIVATAUDIENZ BEIM KÖNIG

*Fanfaren. Der Musiker aus dem ersten Akt als Zeremonienmeister des Teufels:*

Der König von Frankreich!

*Der König wird durch eine Puppe dargestellt. Er liegt krank im Bett, als Faust eintritt.*

FAUST: Majestät haben mich rufen lassen?

KÖNIG: Ihr also seid der berühmte Doktor Faust?

FAUST: Zu dienen, Majestät.

KÖNIG: Faust, kommt näher. Hier haben die Wände Ohren. Ich brauche Euren Rat.

FAUST: Sprecht, Majestät.

KÖNIG: Ich bin alt und krank, sehr krank. Bald schon wird der Tod mich holen.

FAUST: Was sprecht Ihr nur vom Tod! Darf ich Euch den Puls fühlen? - Ihr habt das Fieber, das ist leicht zu heilen.

KÖNIG: Meint Ihr?

FAUST: *(zu sich)* „Ein Kügelchen hilft dir bei Leibesnot, fünf Kügelchen, die sind dein Tod“ *(wieder zum König)* Ich gebe Euch von diesen gelben Kügelchen. Nehmt jeden Morgen eines vor dem Frühstück. Am fünften Tag seid Ihr gesund.

KÖNIG: Faust, nehmt an meiner Tafel Platz.

*(Der Mönch geht leise seines Weges, Faust bleibt allein zurück.)*

### 3. FAUST WEIß NICHT WEITER

FAUST: Ach Großmutter, was soll ich nur tun? Du hast mehr von der Heilkunst verstanden als all die gelehrten Laffen! Ich hab so viel von dir gelernt. ... Ja, viel Wissen hab ich auch aus meinen Büchern. Beides... Beides will ich nutzen!

*ERZÄHLERBRUCH / die anderen Schauspieler als Erzähler:*

SCHAUSP-IN 1: Und Johann Faust entschließt sich kühn, als freier Arzt durchs Land zu ziehn.

SCHAUSP-IN 2: Er stellt sich vor, wie er für Geld

SCHAUSPIELER 2: die Kranken heilt in aller Welt!

### 4. WANDER-DOKTOR-MORITAT

*Melodie wie Fausts schulische Laufbahn im I. Akt. Nach und nach singen alle außer Faust. Faust baut währenddessen aus seiner Studierstube heraus einen Karren auf, mit dem er in die Welt zieht. Wenn er überfallen wird, ertönt ein Schlag auf die Trommel, Faust stürzt zu Boden.*

NARR: **Mit einem Karren zieht er fort,  
zieht mühsam ihn von Ort zu Ort,  
versucht sein Glück mal hier, mal dort,  
verdient nicht viel, ist unbekannt.  
So zieht er durch das Land.**

NARR + S2: **Erst spät am Abend macht er halt,  
er schläft im Heu, auch mal im Wald,  
sein Bett ist hart, die Nacht ist kalt.  
So zieht er rastlos durch das Land,  
wird mehr und mehr bekannt.**

ALLE (o.F.)

**Nun traut man Faust, man kennt ihn nun  
und er kriegt mehr und mehr zu tun,  
kommt nicht dazu, sich auszuruhn.  
Doch kaum hat er sich reich geglaubt,**

~~Wird er schon ausgeraubt.~~

## 5. FREIES FELD IN DER NÄHE VON KNITTLINGEN

*Margarete kommt an Fausts Wagen vorbei und studiert sein Aushängeschild: „Doktor Faust, Heilungen aller Art“.*

MARGARETE: Ihr seid Doktor?

FAUST: *(angeberisch, fast wie damals als Junge am Brunnen)*

Ja. Doktor Faust, Medikus, Heiler und Astrologe. Und: Ich kann sogar in die Zukunft sehen.

MARGARETE: Und ich in die Vergangenheit: Ihr wart Bettler und Dieb in Knittlingen und durftet dennoch in die Schule gehen...

FAUST: Du bist... Ihr seid Margarete? Gretchen?

MARGARETE: Ja, das bin ich. Und Ihr wollt also Doktor sein? Hat man Euch den Titel nicht aberkannt?

FAUST: Den Titel schon, doch nicht mein Wissen. Und ohne Dokortitel kommt kein Kranker.

MARGARETE: Und kein Geld. Seid Ihr denn nun glücklich geworden und berühmt?

FAUST: Oh ja, ich komme weit umher. Sehr weit. Ich habe in Weltstädten praktiziert wie Bamberg, Würzburg und Nürnberg.

MARGARETE: Nürnberg?

FAUST: Vergangenen Monat war ich sogar in Fürth.

MARGARETE: Oh!

*Von dieser schönen Stadt hat sie schon viel vernommen.*

FAUST: Und Ihr? Wie geht es Euch?

MARGARETE: Nun ja... steh immer noch im Dienste des Stadtvogts. Der Junker Rufus ist es jetzt.

FAUST: Stadtvogt Rufus!

MARGARETE: Krank ist er, schimpft und zetert den ganzen Tag, wird immer unerträglicher.

FAUST: Vielleicht kann ich Euch helfen.

MARGARETE: Wie das?