



DER STURM

Gerhard Spring  
Salzburg 1985

William Shakespeare  
DER STURM

*Ein  
dramaturgisches  
Ornament\**)

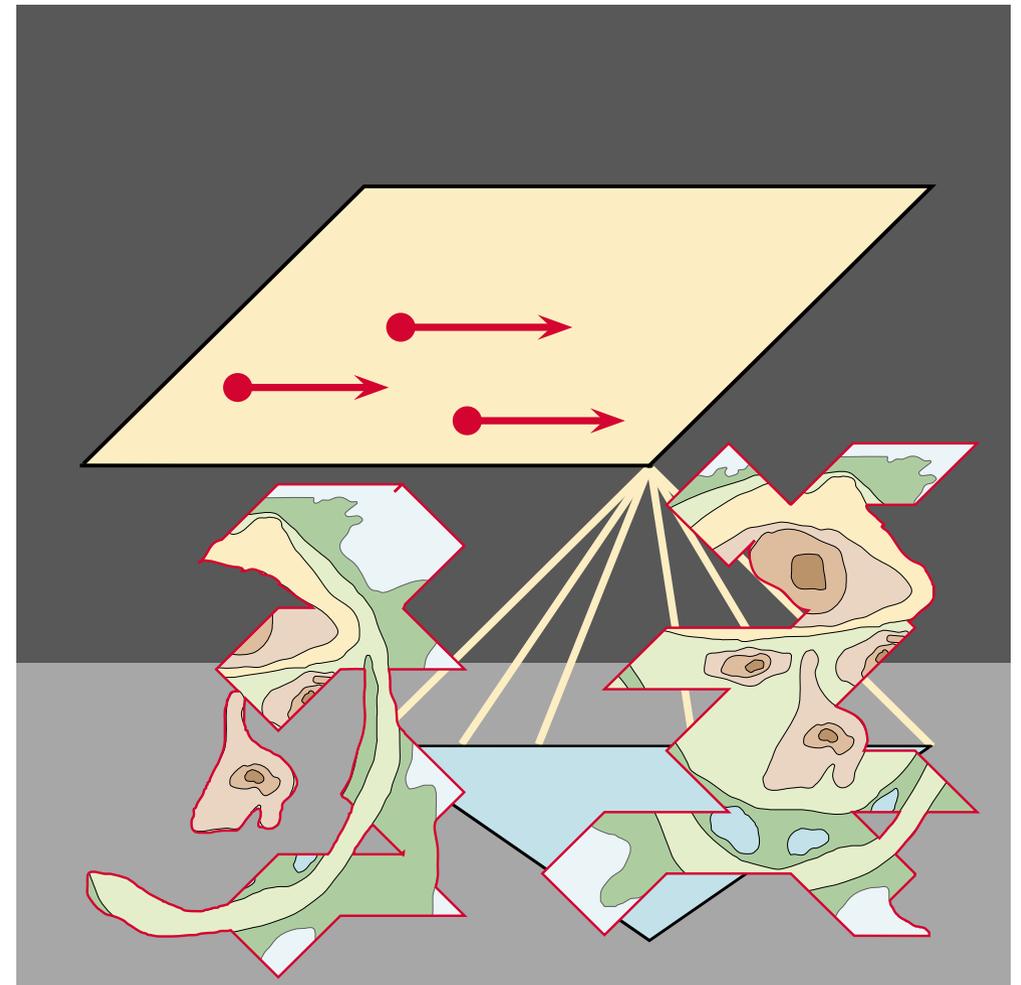
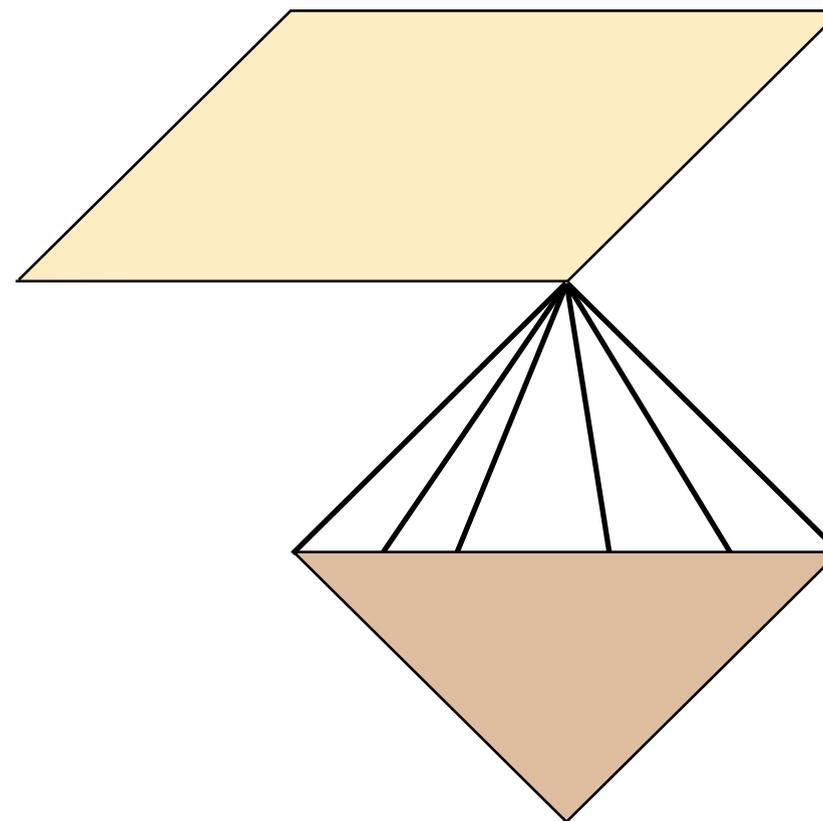
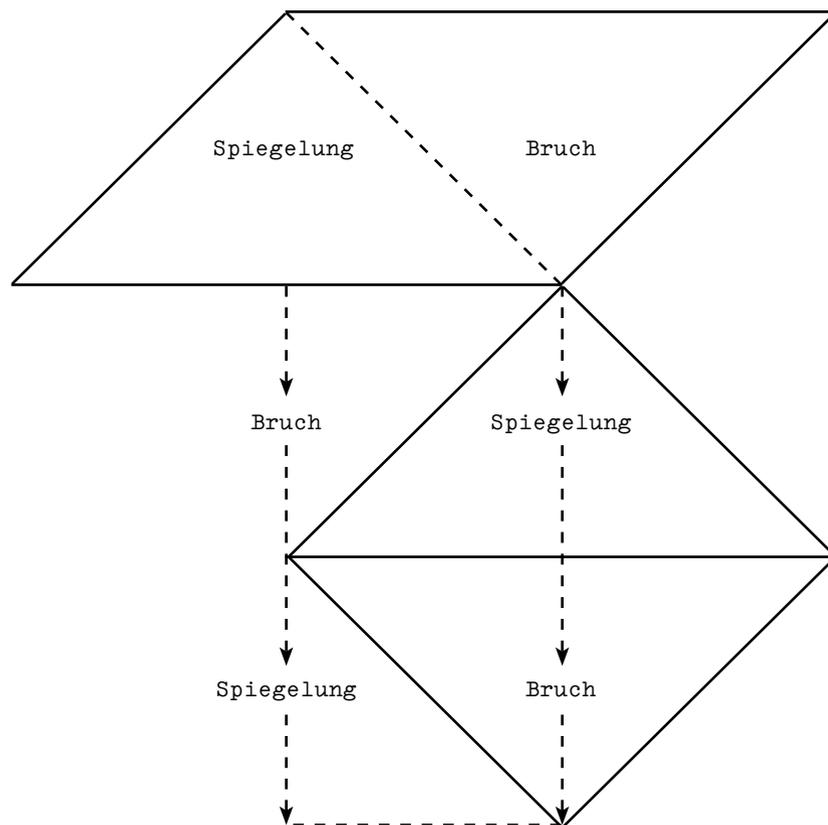


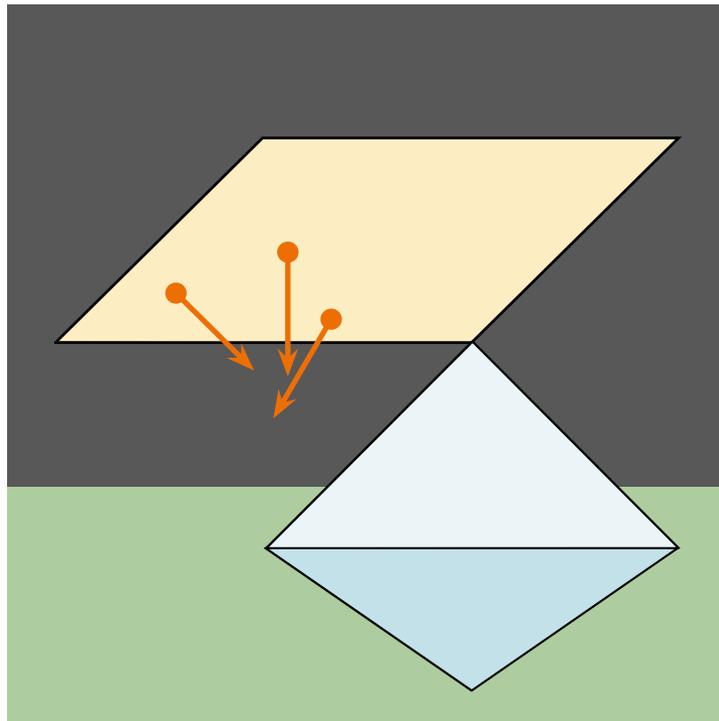
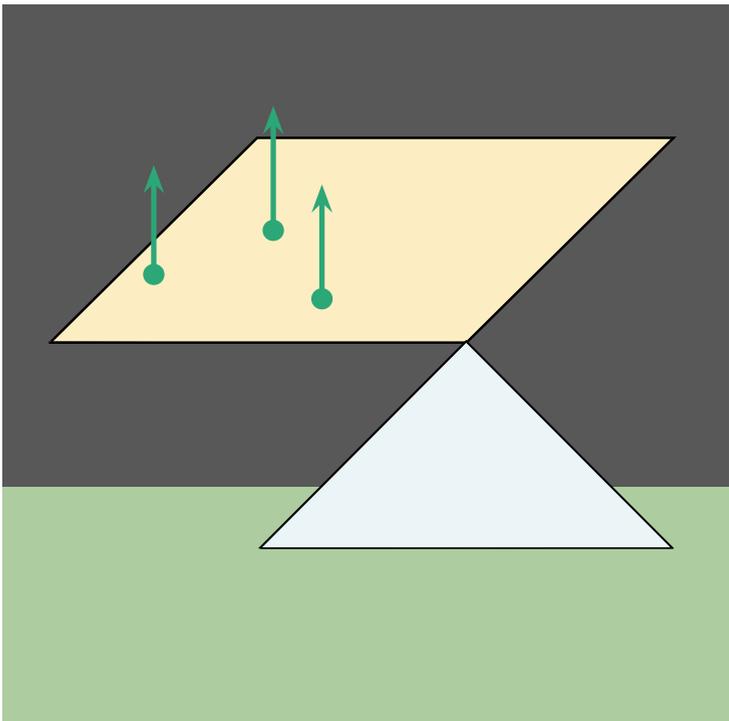
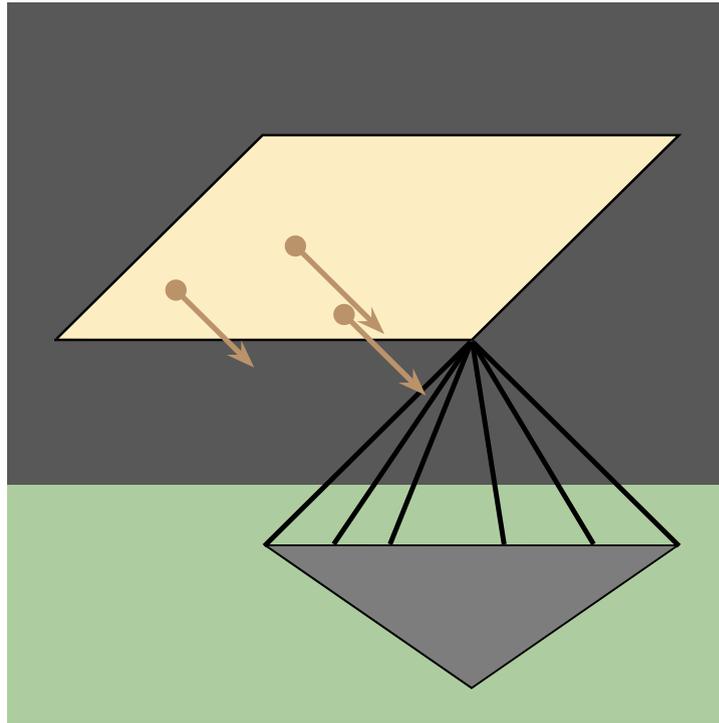
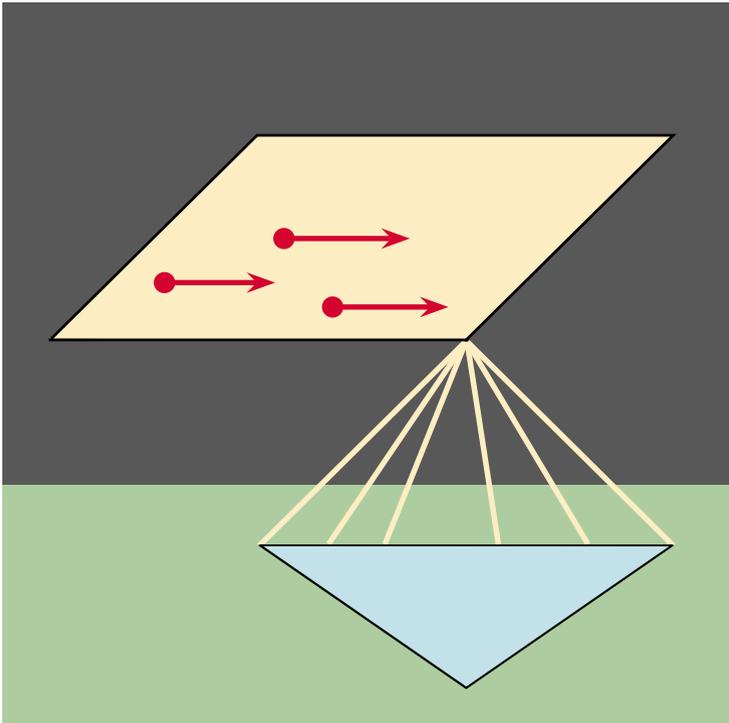
Bild 1, Szene1: Kapitän, Gonzalo

*\*) Shakespeares »Zauberstück«  
umspielt den machtlosen Ort  
des Zaubers. Die Bildabfolge  
beherrscht eine kreisende Macht,  
die ein Ornament darstellt.*

Die ZAUBERKRAFT (modus operandi) besteht in einem KONTRAPUNKT: Spiegelung, Bruch (Umkehrung) und Krebs (gebrochene bzw. gespiegelte Spiegelung). Das formale Thema ist ein doppeltes Dreieck, ein Rhombus.



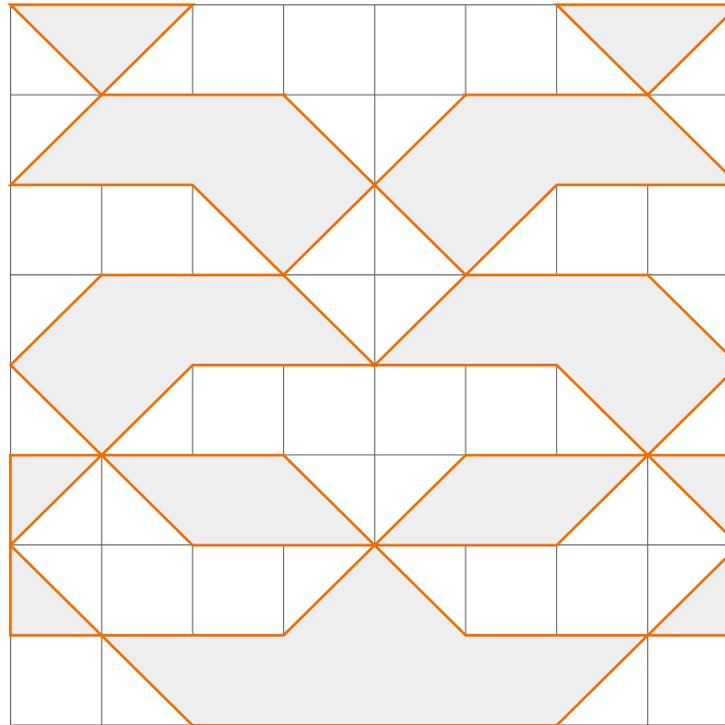
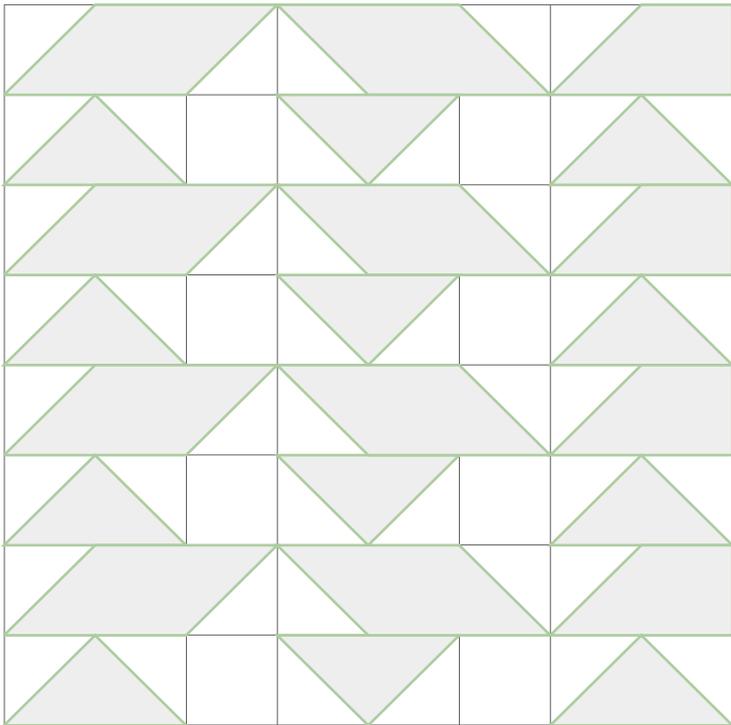
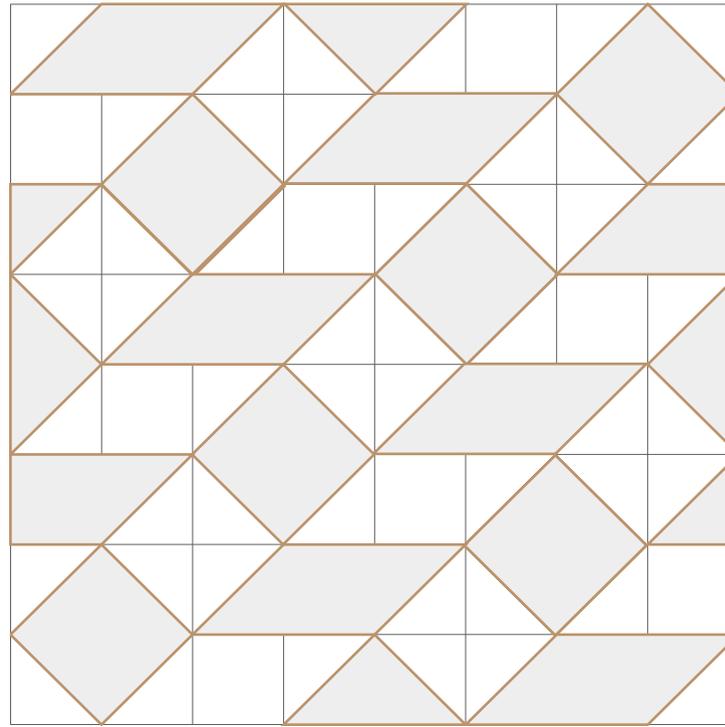
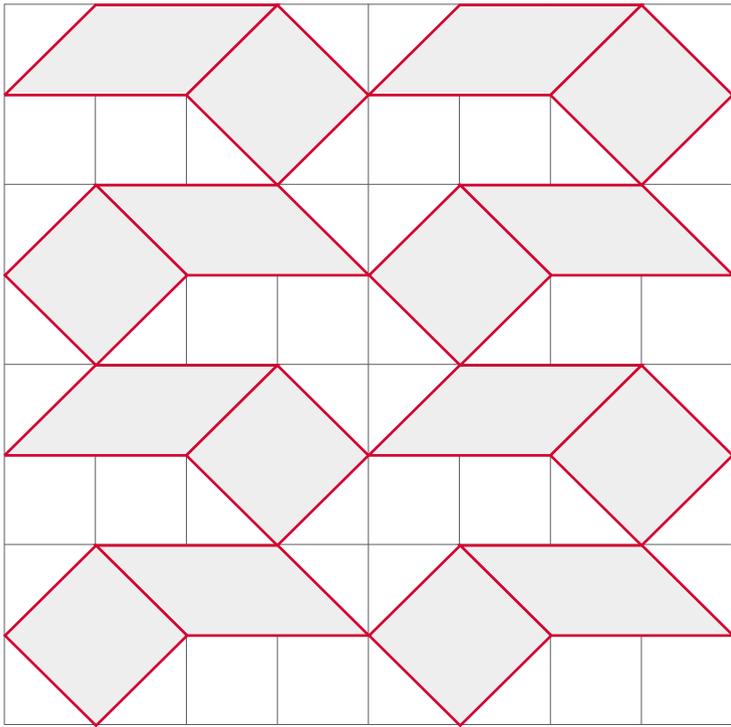
Die Insel steht im Bann eines formalen Kalküls, sie ist VERBANNUNGORT - zugleich wirkt nur hier die Zauberkraft. Der sandfarbene Rhombus projiziert die Szenen, als wäre er die ZAUBERQUELLE für Prosperos ZAUBERZELLE.



Der sandfarbene RHOMBUS projiziert die REGELN, nach denen sich Figuren wie SCHACHFIGUREN bewegt werden (von den Schauspielern, die den Text sprechen, sonst aber hinter ihren Figuren verborgen bleiben).

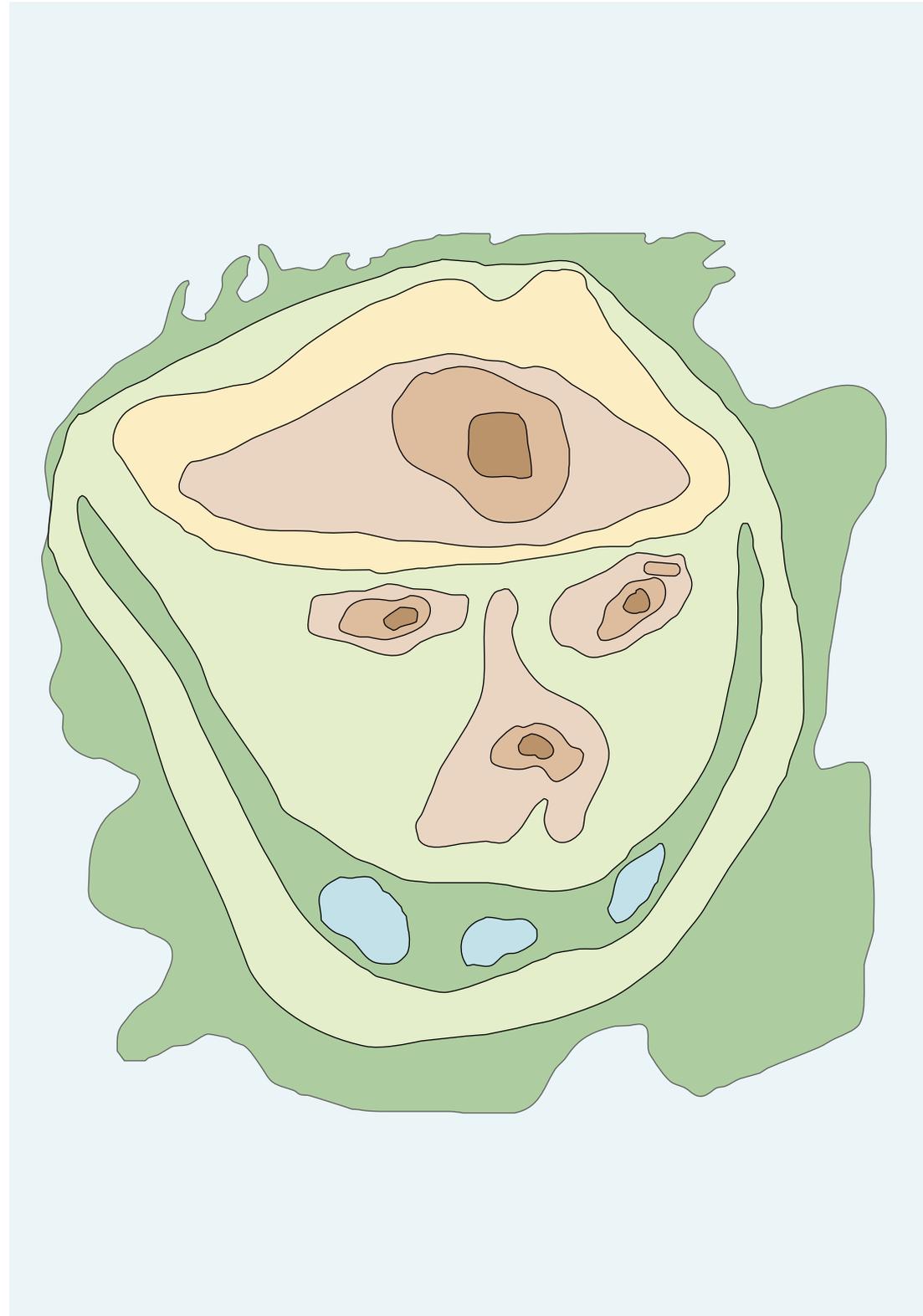
rot = HORIZONTALE  
 braun = DIAGONALE  
 grün = VERTIKALE (Tiefe)  
 orange = VEREINIGUNG

Bild 1-4



Mit den in Bild 1-4 projizierten Regeln (Rhombus) lassen sich zusammen mit der Zauberzelle 4 verschiedene Muster bilden, die als Schnittmuster für die SCHAUSPIELFIGUREN dienen.

Aber die Insel hat auch eine Physiognomie,  
besser gesagt, sie IST EIN GESICHT,  
ein unbeholfenes, wiewohl grimmiges Portrait  
des Dichters William Shakespeare,  
etwas versteckt in der Kartografie.



**1**

Hutschnalle: Prosperos Zelle

**2**

Zahn: Der König im Bruch

**3**

Wange: Judaskuss

**4**

Mund: Caliban im Sumpf

**5**

Nase: Kitzeleien. Der König wird wahnsinnig

**6**

linkes Auge: Das (trügerische) Gastmahl

**7**

rechtes Auge: Die Hochzeit

**8**

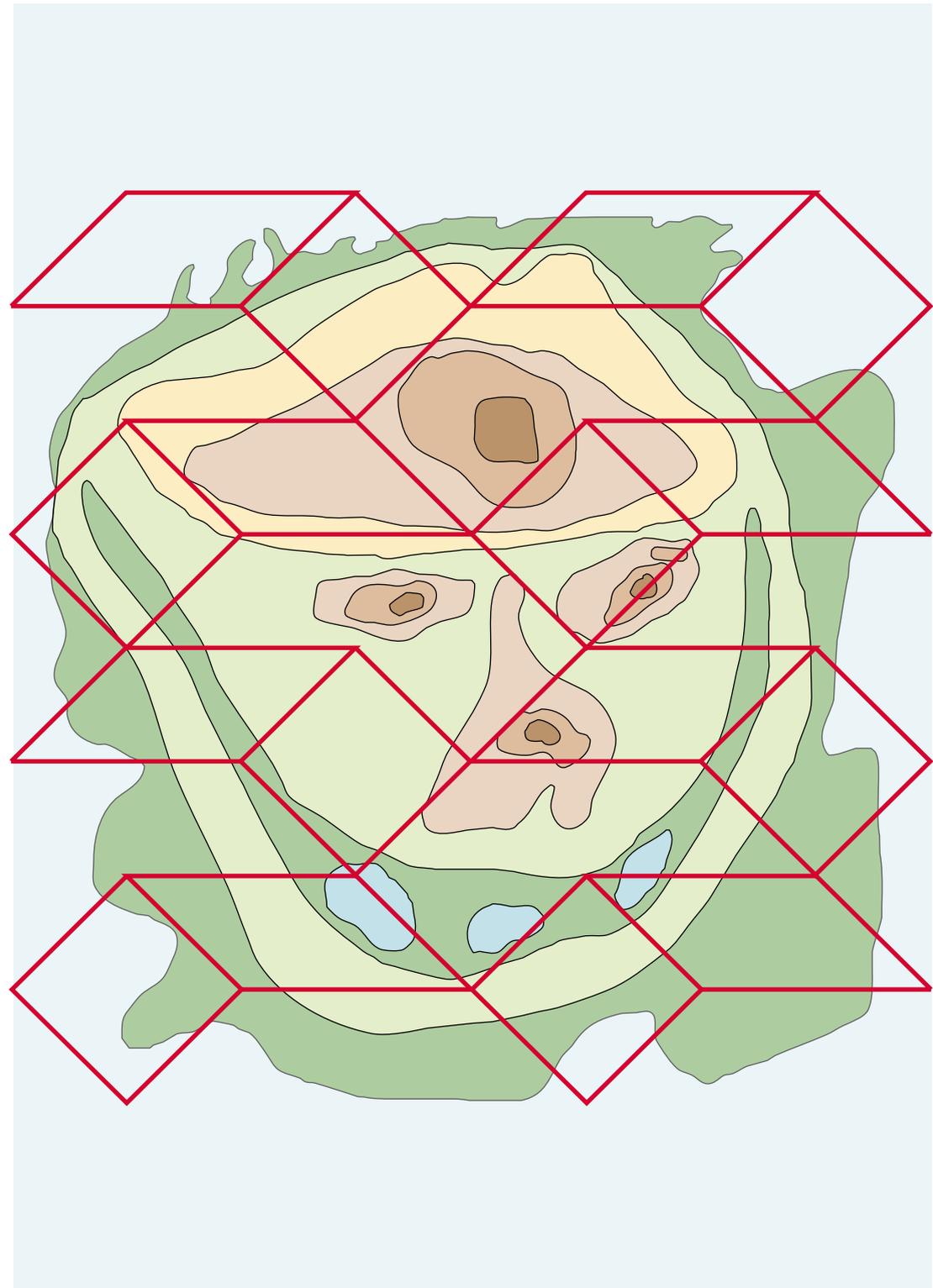
Kraushaar: Abfahrt

#### SITUATIONEN

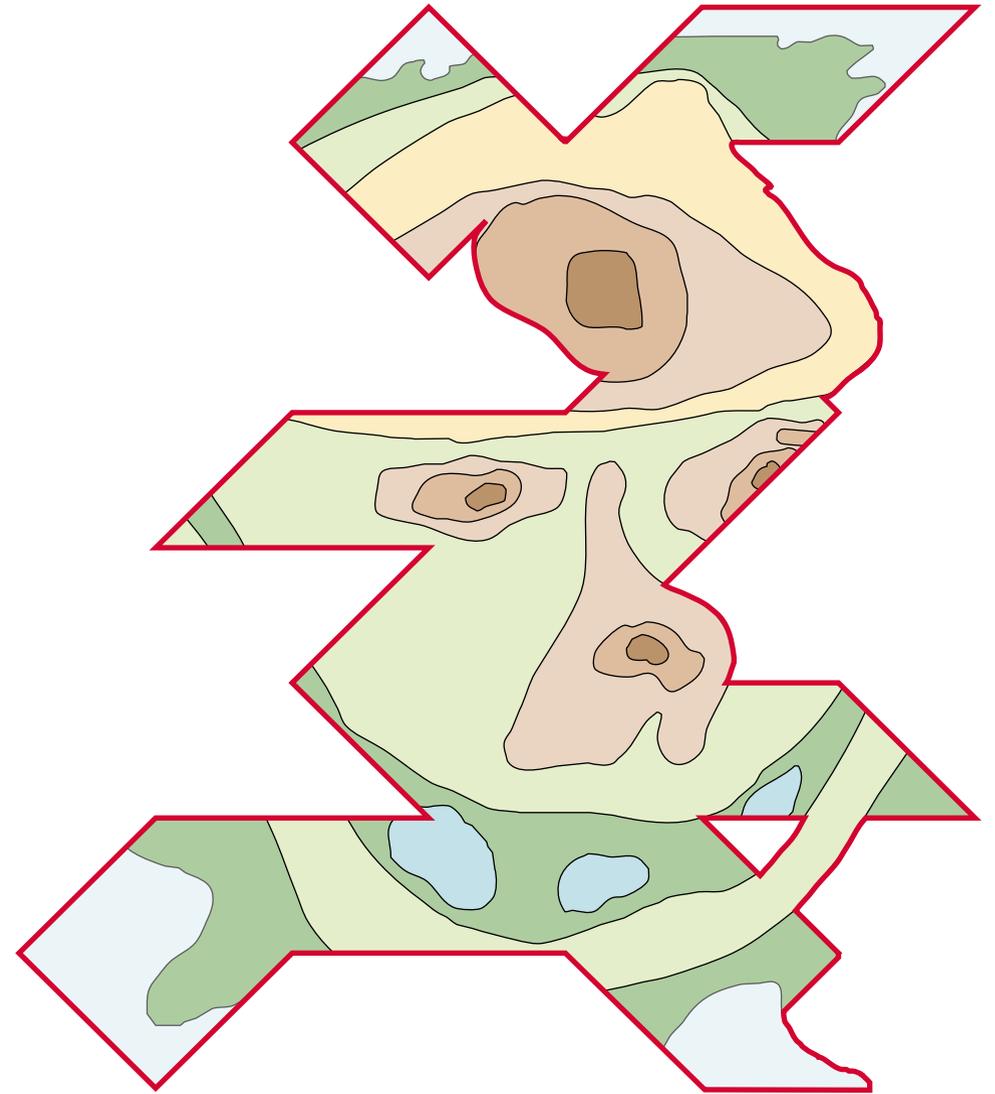
- 1 Matrosen, stürmische See
  - 2 Bootsmann und Gonzalo
  - 3 Prospero und Miranda
  - 4 Ariel, Prospero und Caliban
  - 5 Antonio und Sebastian versuchen Gonzalo und Alonso zu ermorden
  - 6 Caliban und Trincolo, Stephano
  - 7 Ferdinand arbeitet für Miranda
  - 8 Prospero (unsichtbar), seltsame Gestalten bringen gedeckten Tisch, umtanzen ihn und laden Alonso ein
  - 9 Iris, Ceres und Juno: Ode an die Liebe
  - 10 Tanz der Schnitter in festlicher Tracht
  - 11 Jagdhunde auf Trincolo und Stephano
  - 12 Prospero erscheint im Zaubermantel
  - 13 Ariel bringt Alonso, Gebärden des Wahns
  - 14 Blick auf Ferdinand und Miranda
- SCHACHSPIEL wird freigegeben



GONZALO  
ANTONIO  
SEBASTIAN  
MATROSEN  
BOOTSMANN  
KAPITÄN

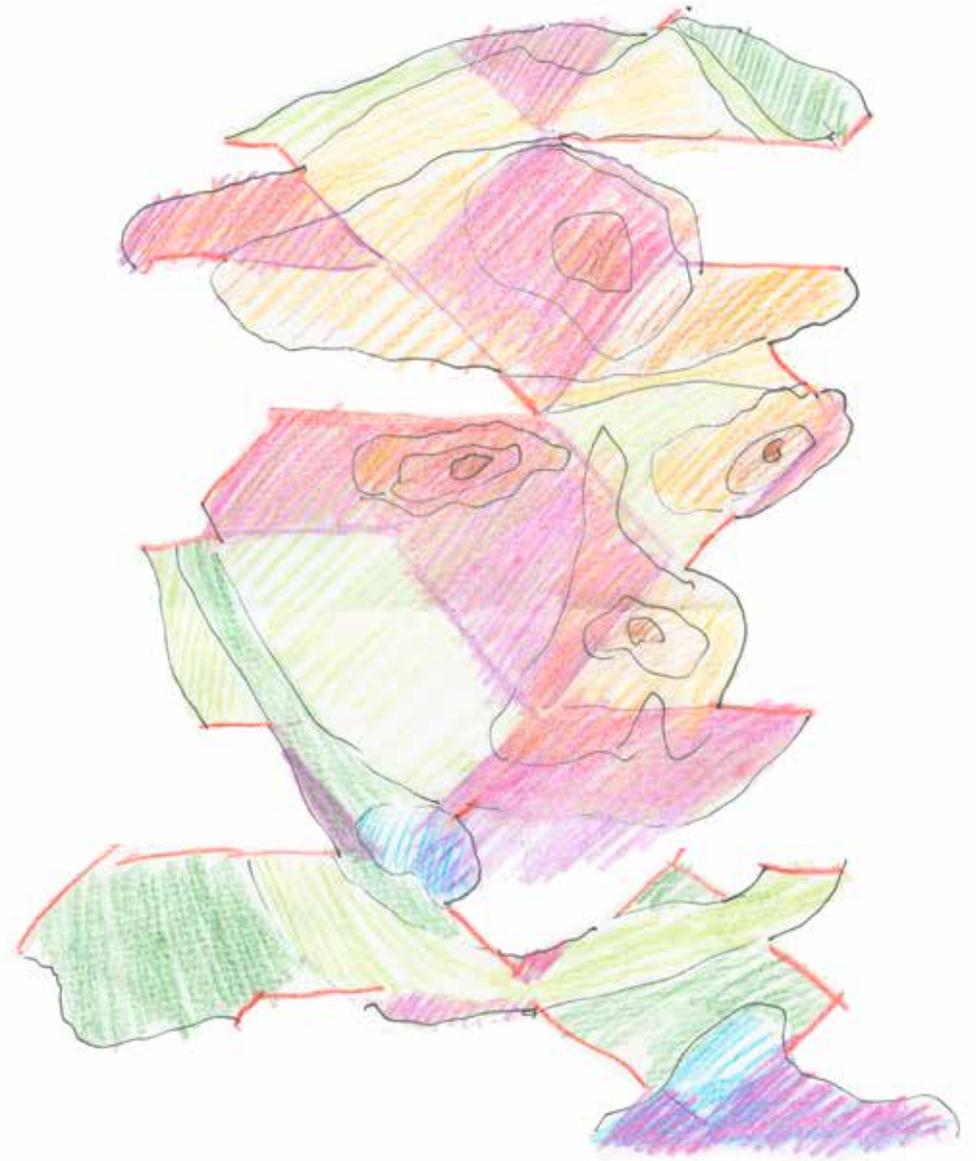


Die Figuren werden anhand des Musterbogens  
ausgeschnitten, zum Teil setzt sich dabei  
jedoch die eine oder andere physiognomische  
Struktur der Insel durch, bei Gonzalo etwa  
die Nase.

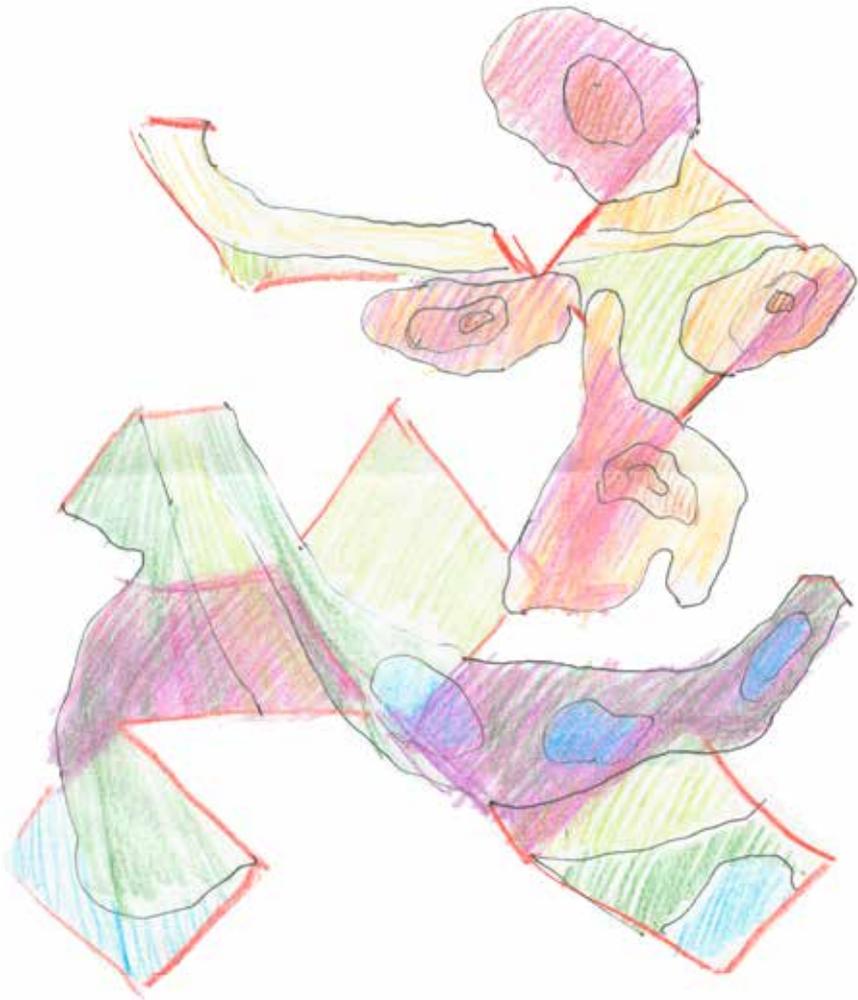




ANTONIO



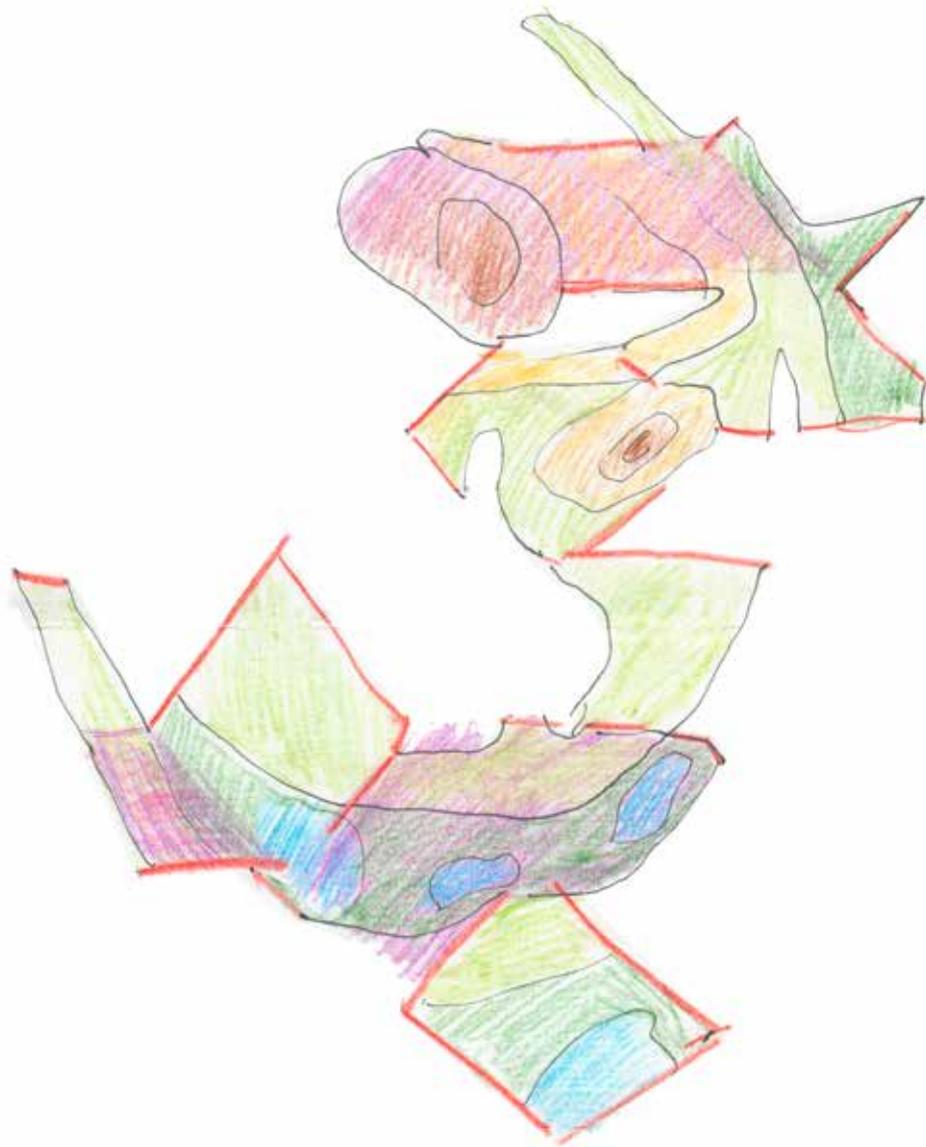
SEBASTIAN



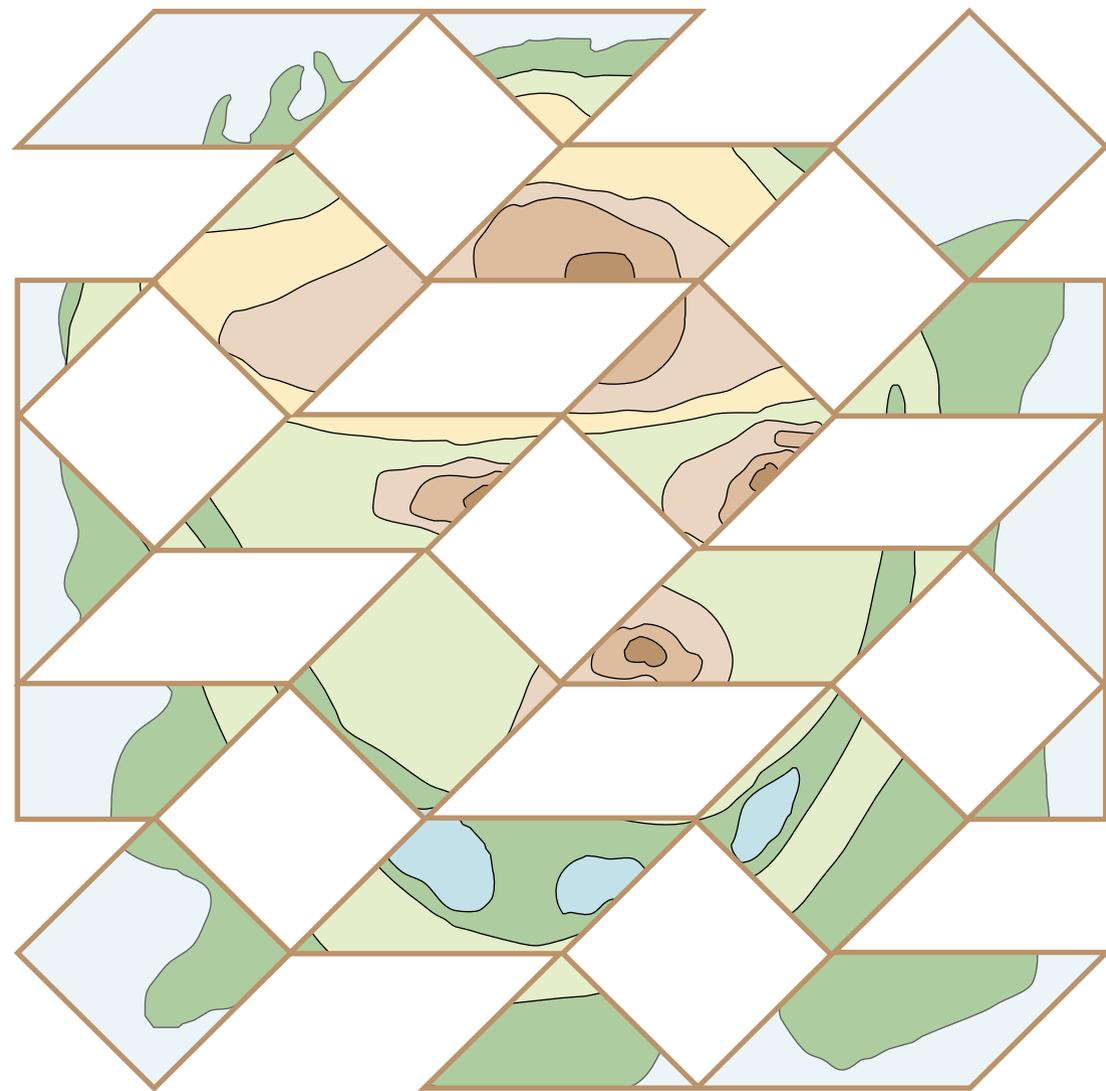
BOOTSMANN



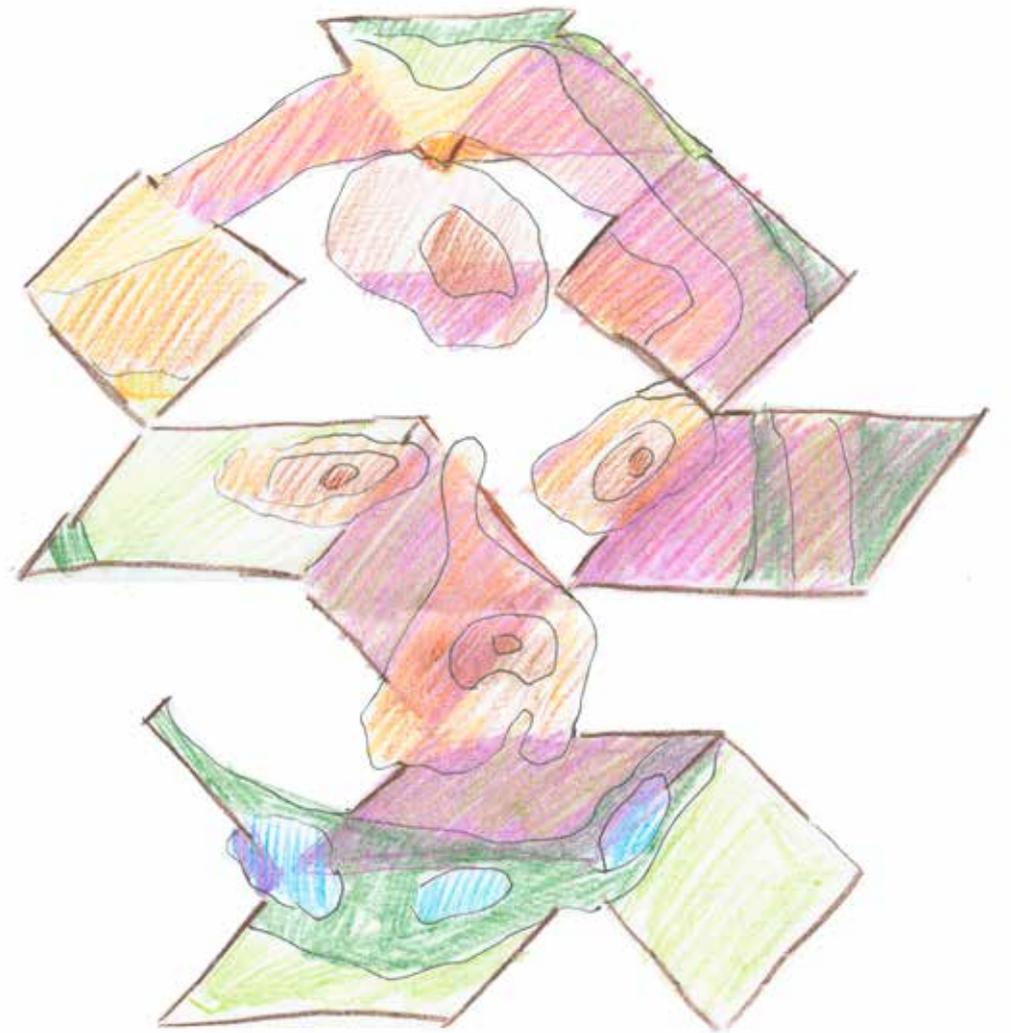
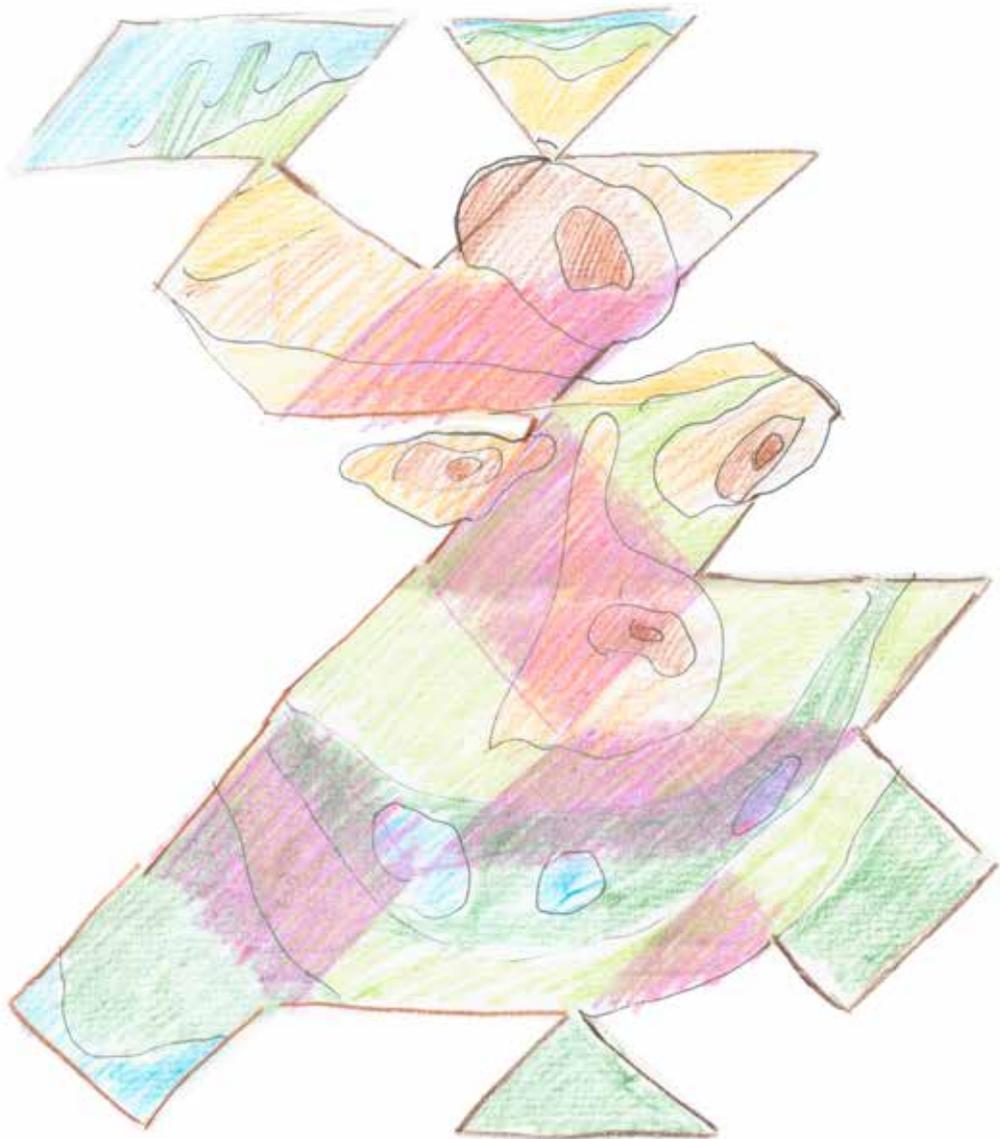
KAPITÁN



MATROSEN (DURCHNÄSST)

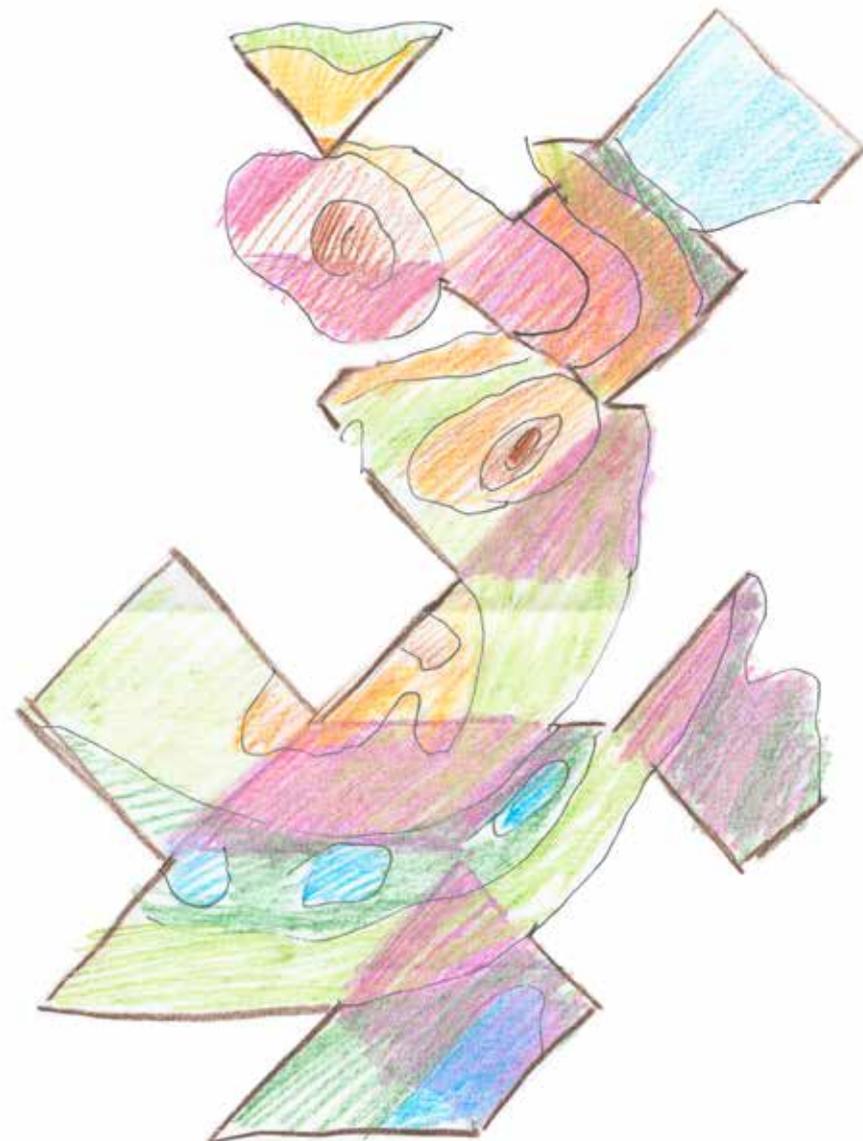


PROSPERO  
MIRANDA  
ARIEL  
FERDINAND



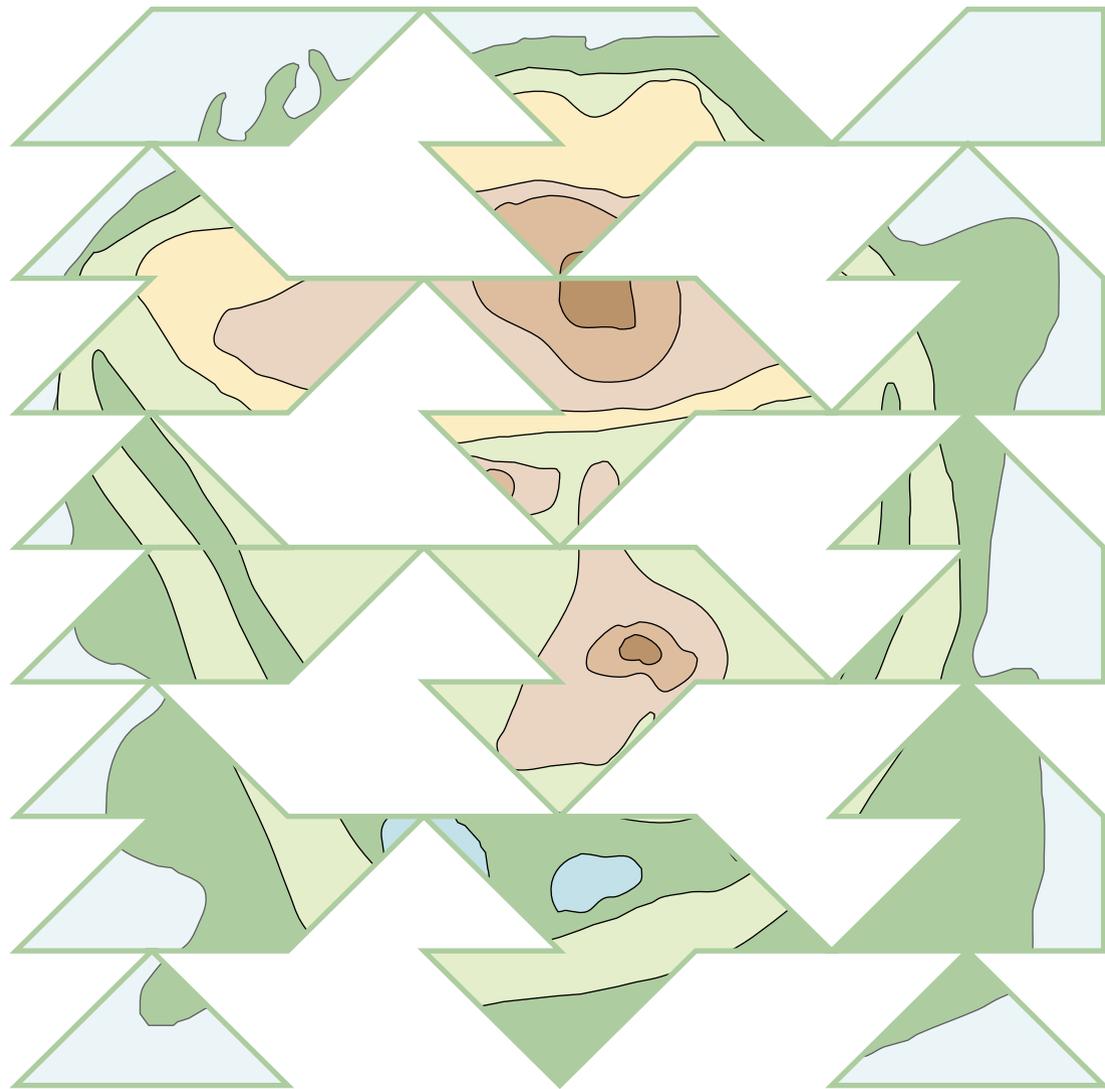


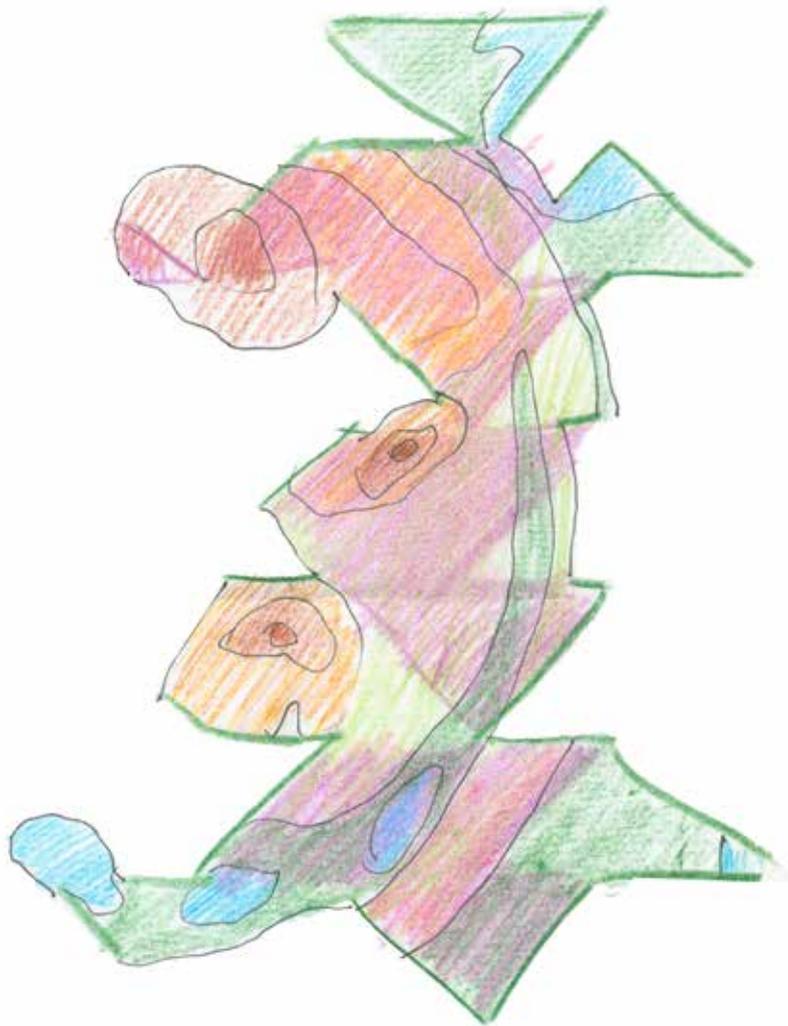
ARIEL



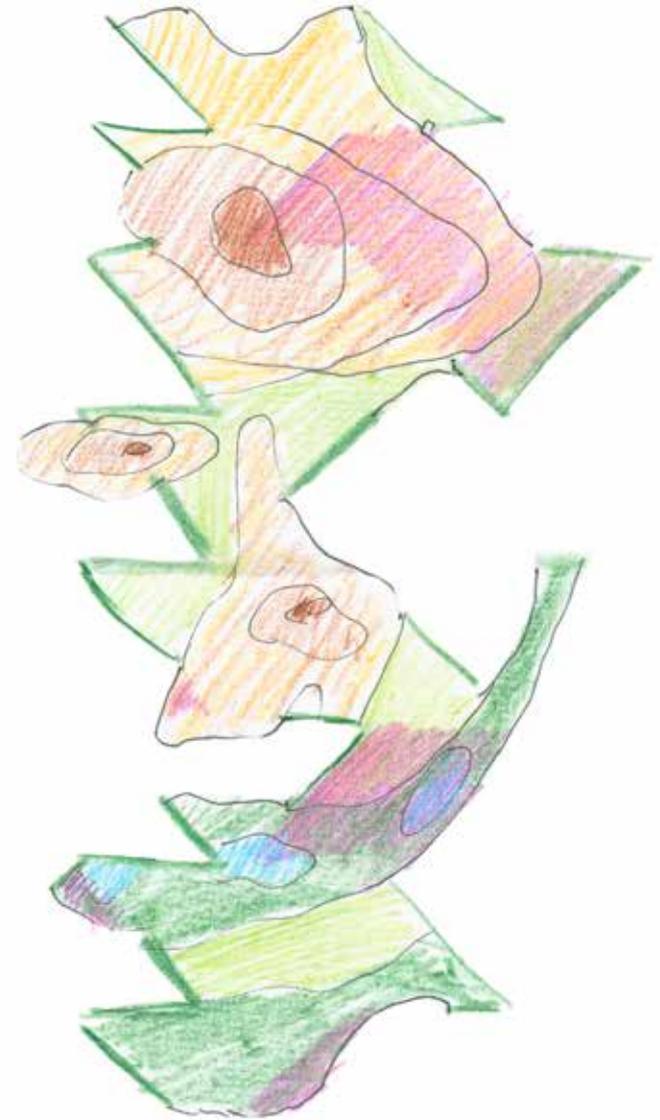
FERDINAND

ADRIAN  
FRANCISCO  
STEPHANO  
TRINCOLO  
CALIBAN

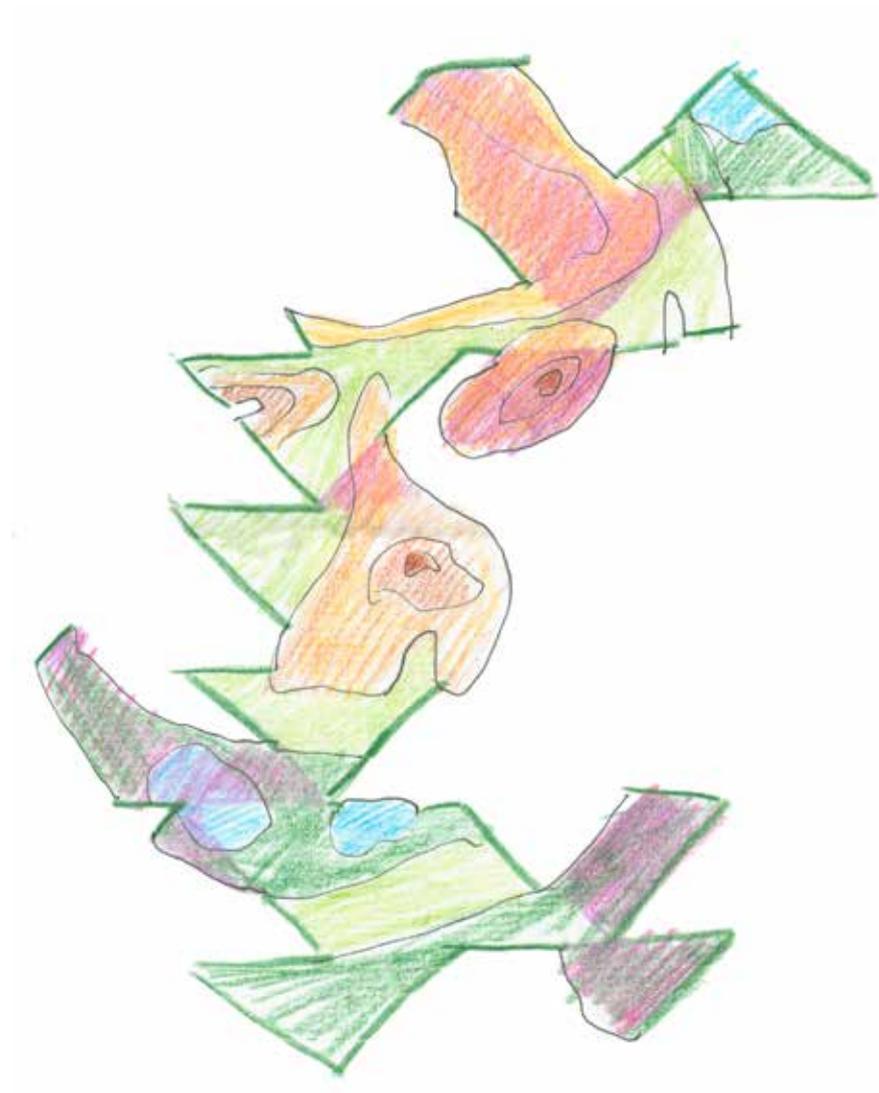
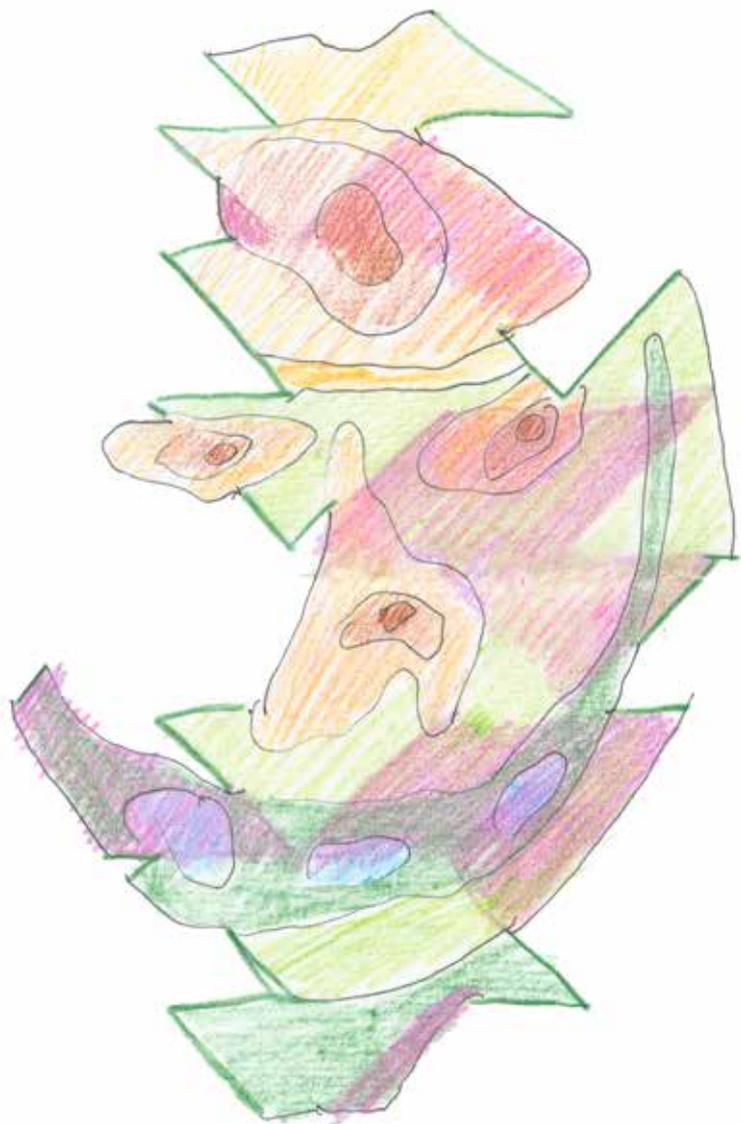


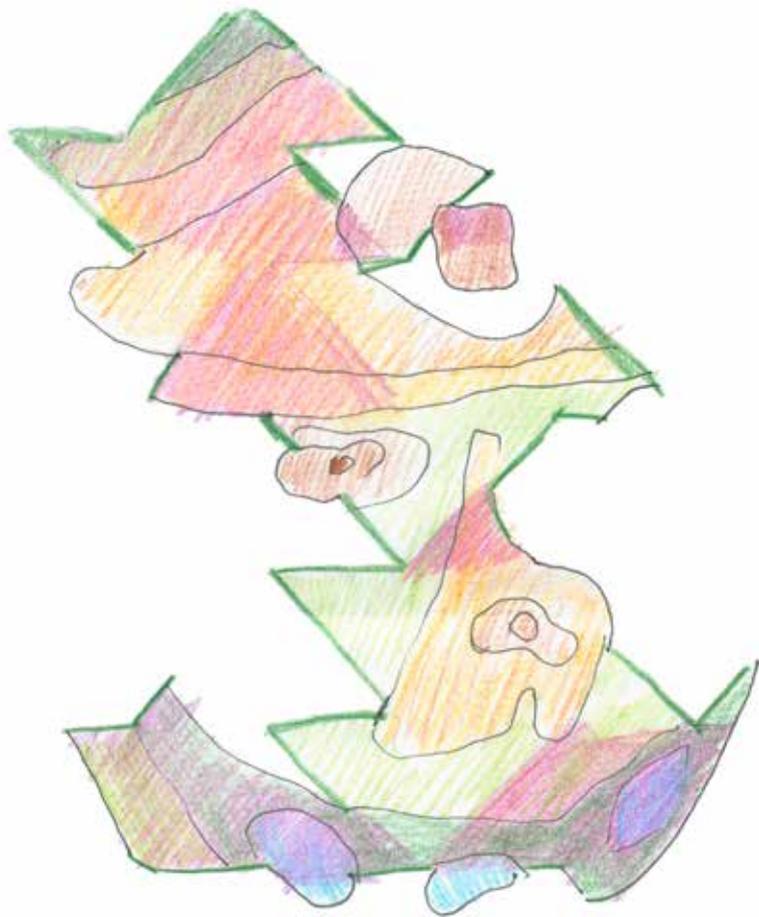


ADRIAN

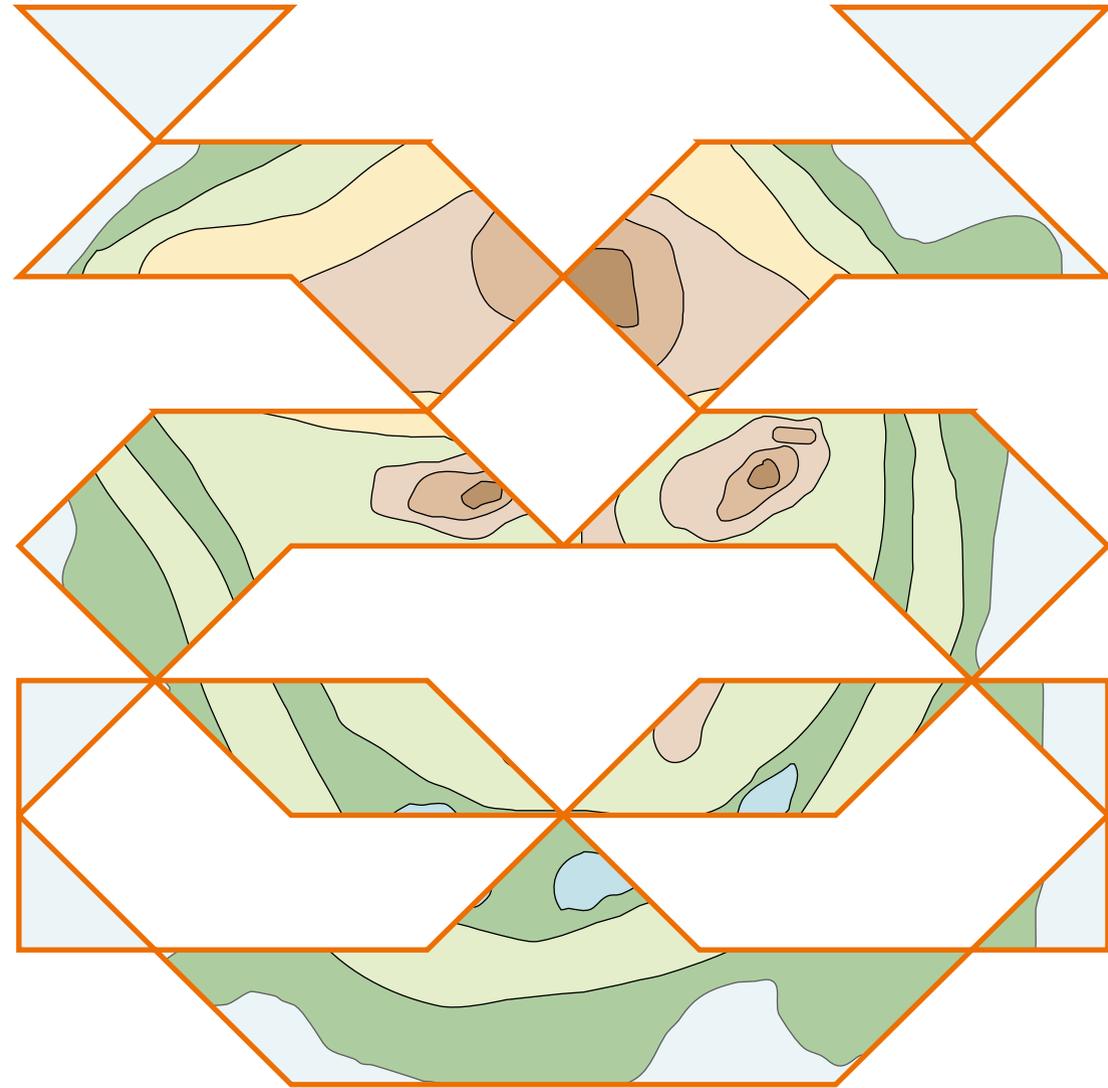


FRANCISCO

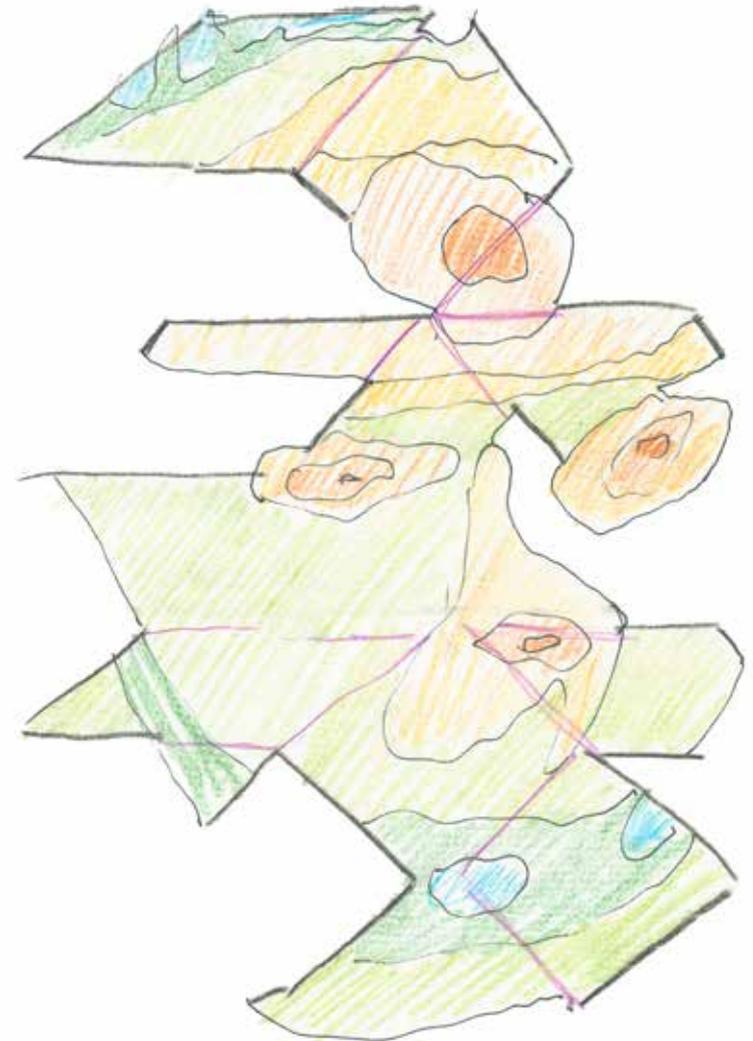
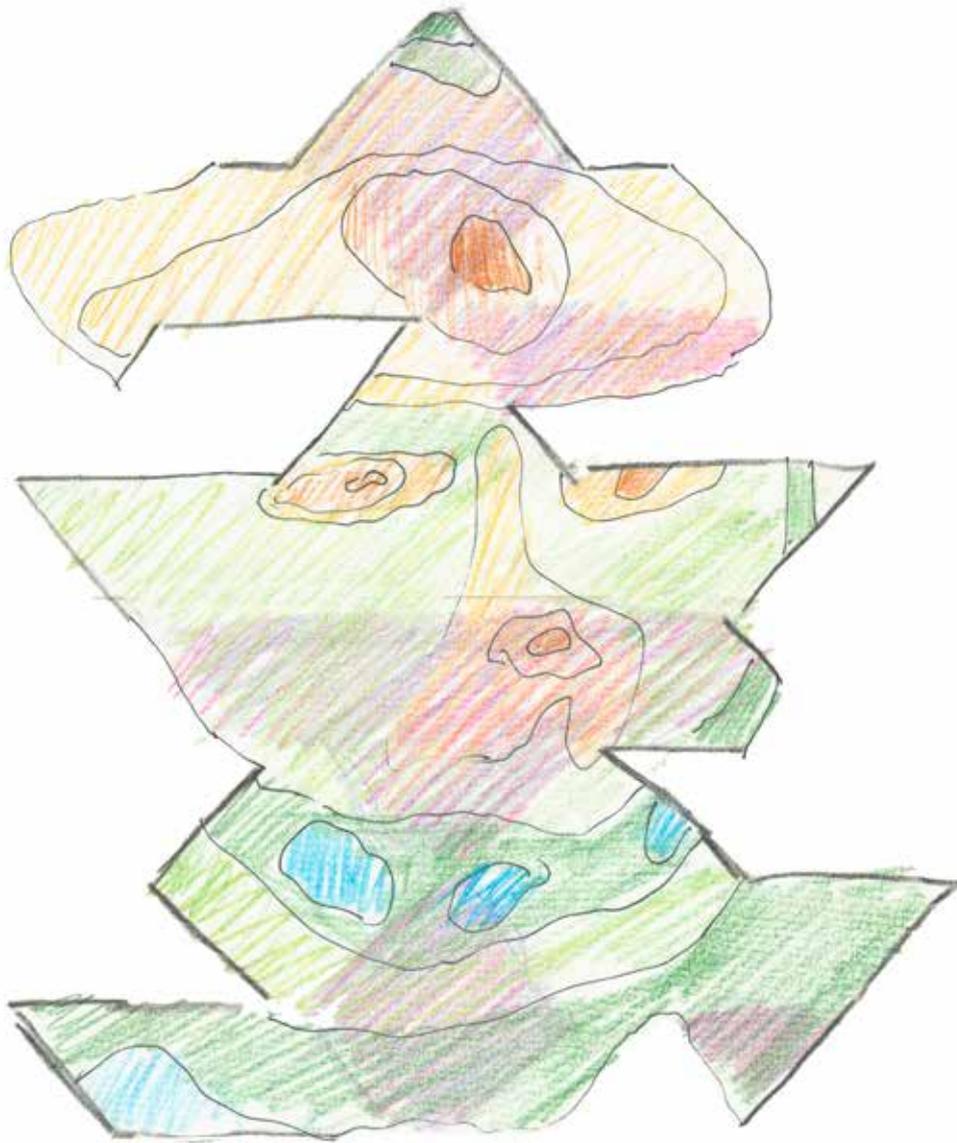


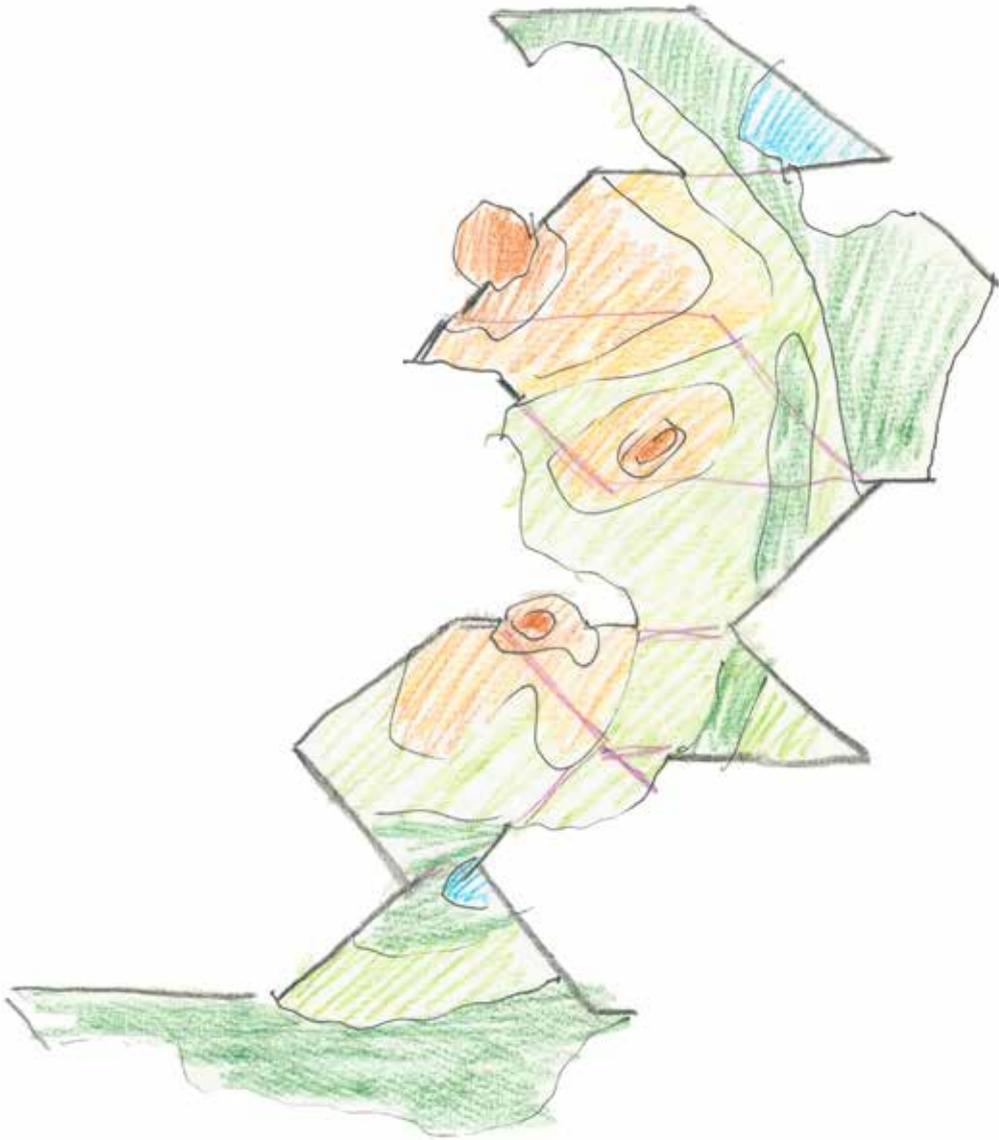


CALIBAN



A L O N S O  
I R I S , C E R E S , J U N O  
Z W E I N Y M P H E N  
S C H N I T T E R

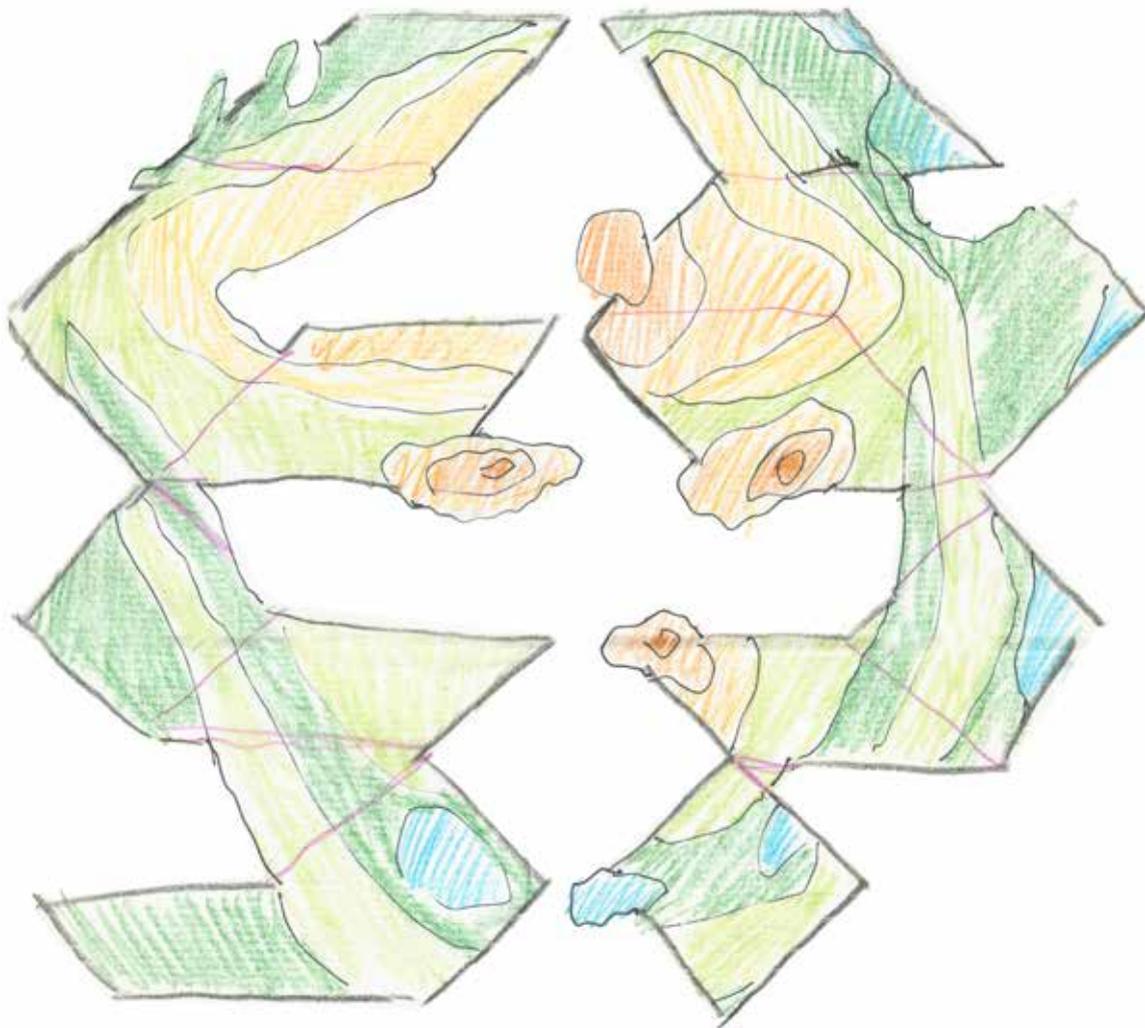




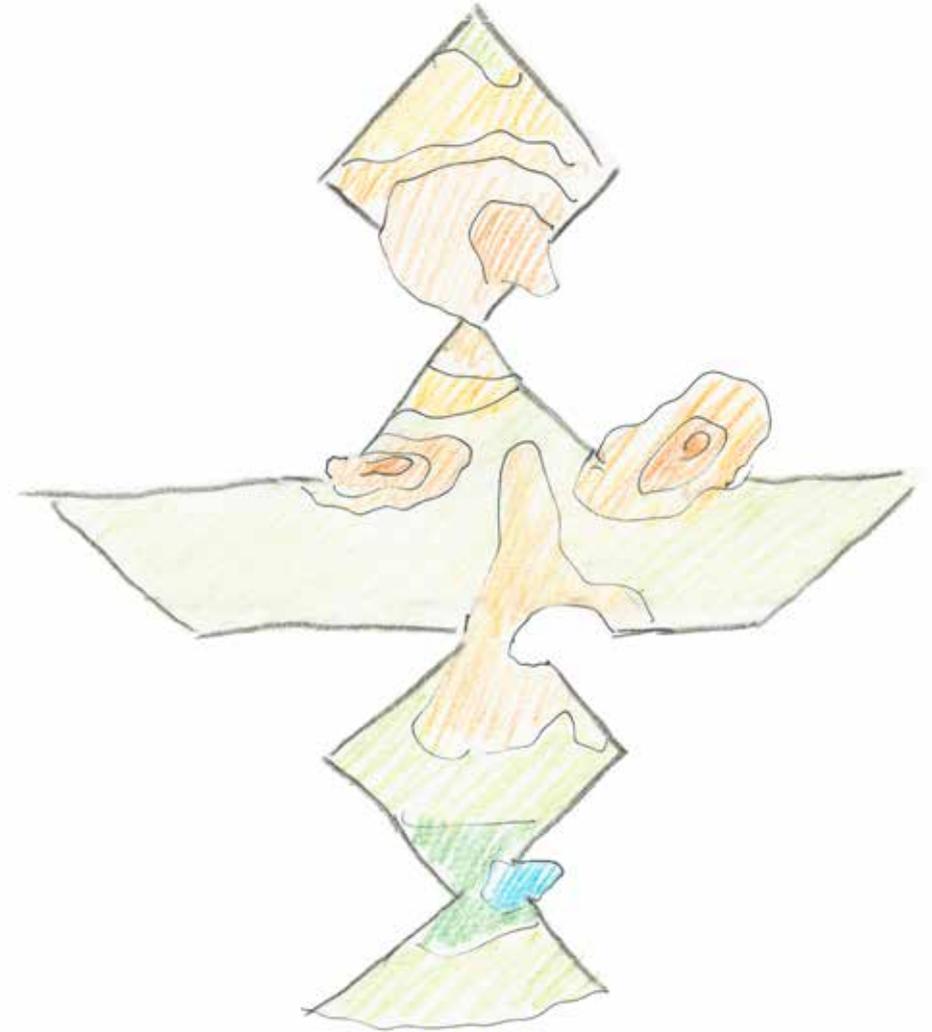
JUNO



CERES



ZWEI NYMPHEN



SCHNITZER

REQUISITEN

je nach Direktive der Regel  
(Vektor rot, braun, grün und orange)

Prosperos Zaubermantel

Ariels Zaubermantel

Musik, Donner, Blitz

Glitzernde Gewänder

Beissende Hunde

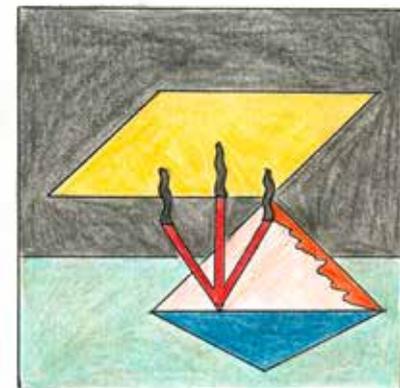
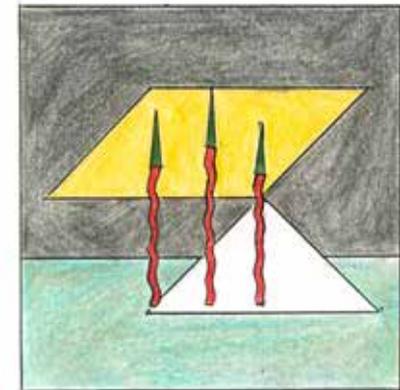
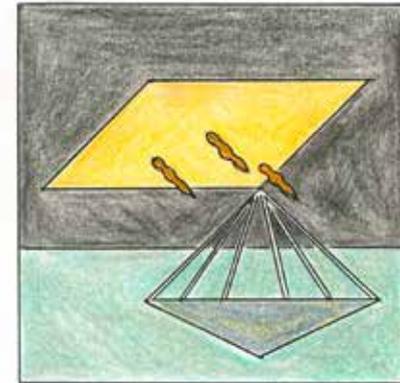
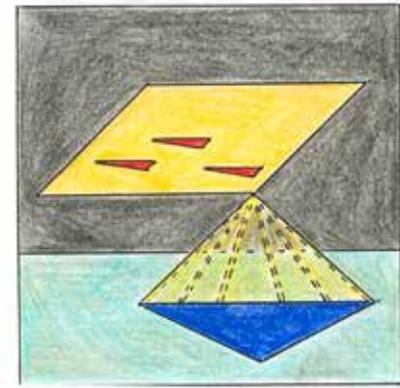
Trinker / Flasche

Holzscheidt / Holz

Gezückte Degen

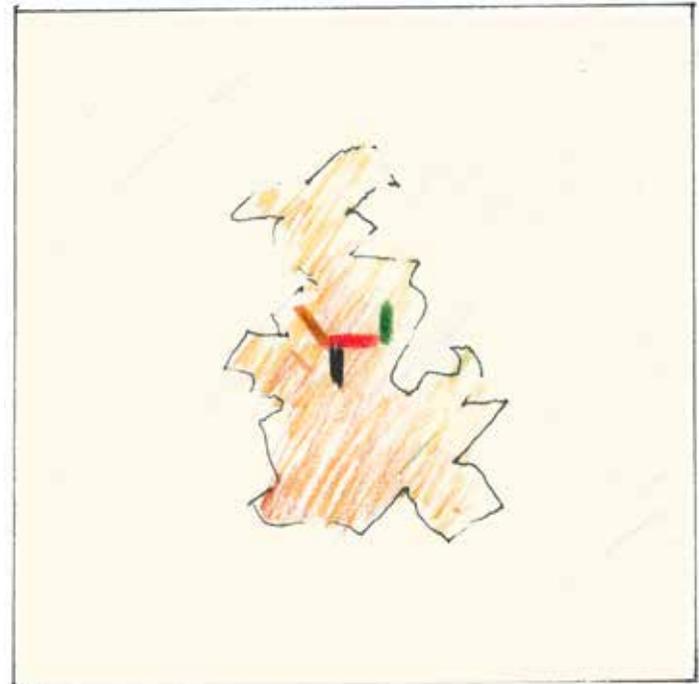
Gedeckte Tafel (Täuschung)

Schachspiel (Miranda und Ferdinand)

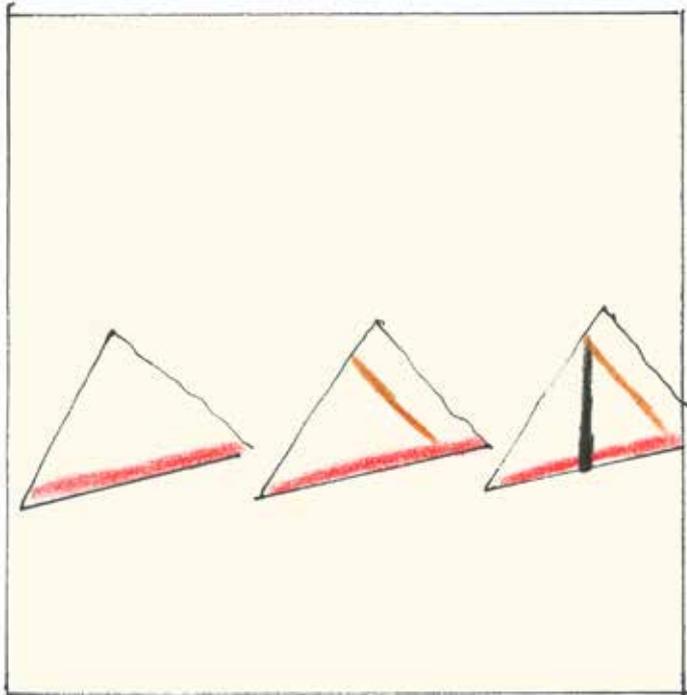




Prosperos Zaubermantel



Ariels Zaubermantel

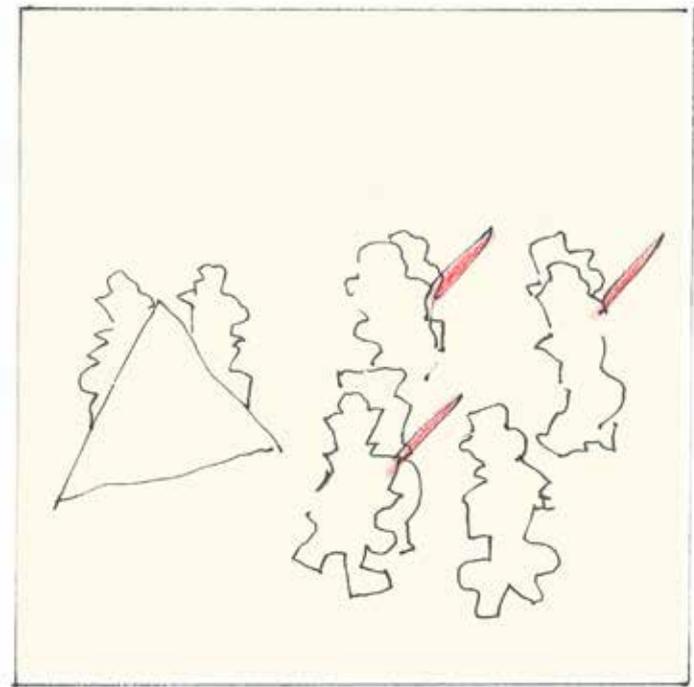
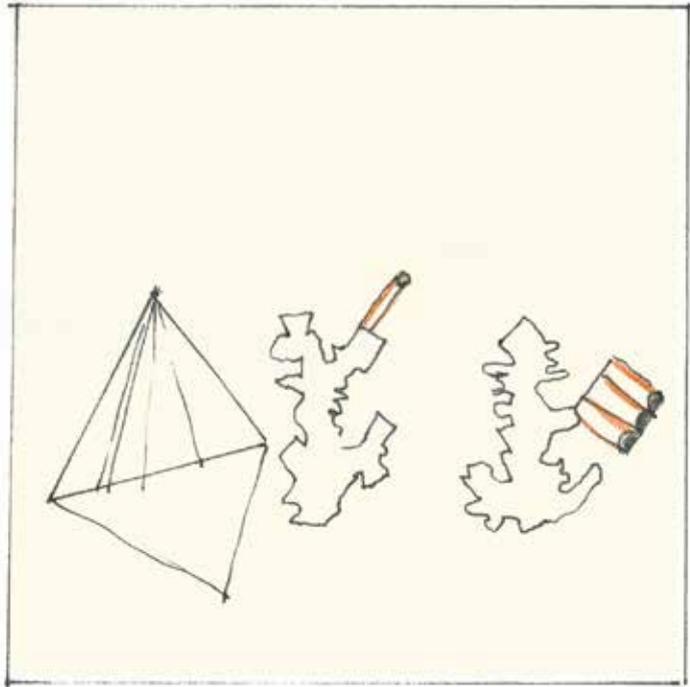




Beissende Hunde

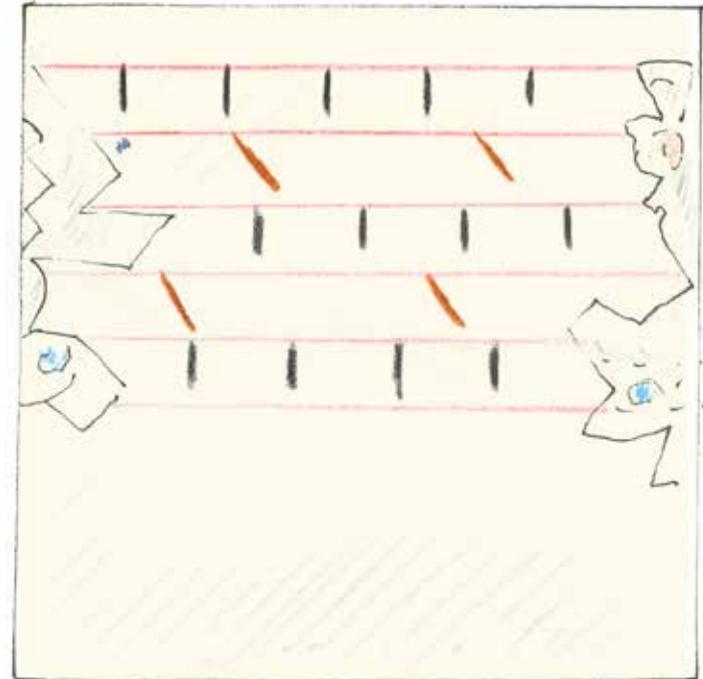


Trinker / Flasche





Gedekte Tafel (Plastik-Insel/Täuschung)



Schachprojektion (Miranda und Ferdinand)

