

Susanne +.....

## **Protokoll vom Wochenende: Spielleitung und Regie I, Dominik Günther, ....**

### **Freitagabend:**

5 Szenen aus 5 Stücken werden gelesen

- Tennessee Williams: Endstation Sehnsucht
- Tschick
- Der Vorname
- Lessing: Emilia Galotti
- Krüss: Timm Thaler

Dann entscheiden wir uns, wer welche Szenen inszenieren will (jeder muss 1x anleiten). Alle sagen 2-3 Szenen, Aufteilung fällt leicht, dementsprechend Bildung fester Gruppen über das Wochenende, alle Szenen müssen in jeder Gruppe vertreten sein.

### Gruppen

1. Ari, Johanna, Andreas, Josef, Susanne
2. Carmen, Julia, Hans, Lena
3. Simon, Johanna, Merle, Laura, Franz

Zeitplan über das Wochenende (hat super funktioniert):

- 1,5-1,75 Stunden Zeit zum Einüben der Szene,
- dann 1 Stunde Vorspielen der drei entstandenen Szenen, jeweils hinterher Reflexion in der Reihenfolge:
- Leitender erzählt, was er sich gedacht hat und wie es gelaufen ist
- Spieler erzählen, wie Anleitung und Verlauf für sie waren
- 2 Sätze Feedback jedes Zuschauers
- Endfeedback Dominik

-----

### **Samstag**

#### Endstation Sehnsucht

1. Gruppe, Spielleitung Susanne
  - Aufwärmen:
    - Raumlaf Kurven und gerade Linien, dann Bewegungsarten hinzu, Ebenen ausnutzen.
    - Dann jeder für sich Bewegungen immer wieder unterbrechen (Tocs), dann Tocs in Paaren mit der Vorstellung, dass immer nur einer Strom hat. (aufeinander achten, aufeinander reagieren)
    - Pro Person einen Satz aus der Szene bekommen, zunächst auf verschiedene Weisen und in verschiedenen Lautstärken und Gefühlen vor sich hinsprechen, dann Unterhaltungen nur mit diesem Satz
  - Szene lesen, Beziehungen klären
  - Susanne hatte ein paar grobe Ideen und hat die zur Diskussion gestellt. Schnell wurde entschieden, auszuprobieren (Wichtig!). Die Szene wurde auf zwei Weisen gespielt: "Naturalistisch" (so, wie der Text es intuitiv nahe legt) und genau von den Gefühlen und Beziehungen her umgekehrt gespielt. Die Rollen wurden geschlechterumgekehrt besetzt. Zwischendurch wurde noch die

Variante ausprobiert, dass die Männer Männer spielen, da waren aber Gefühlsveränderungen der Figuren in der naturalistischen Szene weniger sichtbar. Würde mehr Üben benötigen. Insgesamt sehr gut und konstruktiv, entspannter als ich gedacht hatte.

- Nebenhandlung zwischen Steve und Eunice wurde weggelassen, gekürzte Szene 2x vorgespielt (naturalistisch und "umgekehrt"). Umgekehrte Variante reizvoller. Sinnvoll, Aufwärmen schon im Hinblick auf das Spielen/Üben hinterher zu machen.
- eine 2. Ebene finden: Ist der erste Eindruck von einem Text ausreichend? ein guter Umgang mit Texten: auch das Gegenteil von dem ausprobieren, das eigentlich da steht

## 2. Gruppe, Spielleitung Hans

- Arbeit mit dem 9-Punkte oder 9-Felder-System. Raum wird in 3x3 Felder aufgeteilt (3x3 Punkte?). Gut geeignet, um Bühne insgesamt auszunutzen und Nähen und Distanzen zwischen Personen auszuprobieren (wo kann man im Raum stehen + Beziehungen klarmachen). Spieler haben beim Üben die Punkte benutzt und Hans hat dann bei guten Distanzen gesagt: Beibehalten. Motiv dazu: Klare Wege, gibt Sicherheit. Gefahr: Spiel wirkt statisch.
- Szene wurde gespielt ab "Stella, was hast du über mich gehört?"
- Vorführung: Am Anfang Verfolgungsjagd zwischen Blanche und Stella. Erst am Ende hält Stella ein und umarmt Blanche. Frage: Wo ist der Wendepunkt, warum hält Stella an? Bei Gängen überlegen, welche motiviert, welche unmotiviert sind. Wichtig: Situation definieren trotz formalem Weg. Möglich auch: 9-Punkte System in Proben nutzen, sich später davon lösen.
- Michael Talheimer (DT, Münchner Kammerspiele arbeitet mit dieser Technik, auch in Vorführungen)

## 3. Gruppe, Spielleitung Johanna

- 2 Räume; 1 für die Zuschauer, nicht aber für die Personen im anderen Raum sichtbare Person spielt beide Rollen (Steve, Eunice)
- Arbeit der Gruppe: Text lesen und in Sinnabschnitte teilen, Beziehungen und Begegnungen definieren.
- Zuschauerkommentare: Stella ist sehr präsent, Blanche etwas unkontrolliert, trinkt viel, passt beides gut.
- Tipp: Ausspielen, auch abgefahrene Dinge machen, keine Angst vor "Too much".

## Tschik

### 1. Gruppe, Spielleitung basisdemokratisch

- Viele Stühle und Tische zur Müllhalde, auch so, dass man rein und drunter kriechen kann, um Schläuche zu suchen.
- Auch Spielen auf den Stühlen/Tischen
- Maik sucht die ganze Zeit, wird immer von Tschick, wenn er sich mal nähert, weggeschoben.
- Tipp: Einfacher denken, nicht filmisch
- Beim Setting da, wo man ist, mit (irgendwelchen) Gegenständen behaupten/aufrechterhalten (da weiß ich nicht mehr, was ich gemeint habe)

### 2. Gruppe, Spielleitung Andreas

- Ebenfalls Stühle als Kulisse, nicht so ausgefeilt

- Personenteilung Isa (Interessierte Isa, rotzige Isa)
- Tschik durchgängig Asisprache; Prolo-Sprache als Mittel ist stark, verbraucht sich aber u.U. schnell
- Tipp: Personenteilung konsequenter machen (mehr Arbeit)
- Tipp: Spielorte nicht zu wuschelig, klar; z.B. 3 Spielorte auf der Bühne
- Tipp: wenn man sich verfranst: einfach loslegen!

### 3. Gruppe, Spielleitung Merle

- Zeitsprünge
- Erzähler
- Impulse werden durch Herrin der Müllkippe gegeben (Laura)
- 3 Personen spielen, alle sind stark. Tipp: Vielleicht 1 schwache.
- Bei Freeze: Erzähler
- Tipp: Erzähler ruhig aktiver beteiligen, emotional - oder er könnte auch als Regisseur einsteigen.
- Tipp: Machen, sehen, ausprobieren, was geht, dann entscheiden, wie man weiterarbeiten will, probieren über einen längeren Zeitraum.

## Der Vorname (nix mitgeschrieben, nur aus der Erinnerung)

### 1. Gruppe, Spielleitung Laura

- Aufwärmen: „Au ja, das machen wir!“
- Komödie braucht High-Class-Timing, Beziehungen und Aufgaben müssen klar sein
- Wo brechen die Figuren?  
→ vordergründig klischeehierte (?) Leute haben einen doppelten Boden
- anarchisch mit dem Text umgehen: je anarchischer mit dem Text umgegangen wird, desto besser wird das Timing

### 2. Gruppe, Spielleitung Carmen

- den eigenen Grundimpulsen vertrauen
- einen stabilen Rahmen schaffen, in dem die SpielerInnen anarchisch handeln können

### 3. Gruppe, Spielleitung Teresa

- Beim Üben Pulkidee ausprobiert, funktioniert nicht wegen zu wenig Leuten
- Picknick
- Anfangsbild: Im Stern liegen, Ultraschall ansehen
- Stille Post in Reihe beim "Du willst deinen Sohn doch nicht Adolf nennen" (Übertreiben und wiederholen kommt gut)
- Elisabeth geht pinkeln, kann sich dann aber nicht entscheiden, ob sie im Bild ist oder nicht: irritiert Zuschauer
- Etwas unmotiviertes Ende, weil Elisabeth ernsthaft sauer ist.
- flexibler, relativ klarer Rahmen

## **Sonntag**

### Emilia Galotti

#### 1. Gruppe, Spielleitung Julia

- Situation: Hochzeitstg, die Mutter macht Emilia die Haare, während E. von dem Vorfall erzählt.

- Beim Erzählen geht Emilia raus aus dem Bild und tanzt (noch einmal vorgestellt) mit dem Prinzen (Musik)
- Beim Weitererzählen wird wieder das Haar gemacht
- Kommt super raus, dass eigentlich die Mutter so aufgeregt ist
- Tipp. evtl. langsam rein in die Musik, plötzlich raus
- Situation verdeutlichen an Alltagssituationen: Anekdoten erzählen wie „Ich kenne jemanden, bei dem ist das so-und-so...“  
→ **Alltagsbeispiele geben für klare Rollenpsychologie (was wollte ich da bloß notieren?)**

## 2. Gruppe Spielleitung Franz

- Aufwärmen:
  - „Wenn ich ein \_\_\_ (Gefühl, Tier,...) wäre, wäre ich ein \_\_\_“
  - Raumlauf → „Kopiere eine typische Bewegung eines Mitspielers“
- Bühnenbild: umgeschmissene Stühle, sollen das innere Chaos von Emilia verdeutlichen, Idee der Bedrohung durch den Prinzen. Ort bleibt aber abstrakt
- Emilia ist in Interaktion mit ihrer Mutter, während sie erzählt, beide sind gedoubelt von ihrer inneren Haltung
- Beim Doppeln wichtig: es muss ein Kontrast zwischen Text/Sprecher und innerer Haltung bestehen, aufpassen, dass nicht zu viel Bewegung gleichzeitig auf der Bühne ist.

## 3. Gruppe, Spielleitung Josef (**Erinnerung**)

- Aufwärmen spannend: Einfühlen über eine vorstellte Situation: Diskothek, Frauen feiern Junggesellinnenabschied, Männer wollen Frauen aufreißen. Josef gibt kleine Situationsveränderungen rein; im Kontext unserer Zeit
- Spielen dann: nächster Tag beim Frisör, Emilia liegt in der Haarwaschschüssel (auf Tisch) : Emilia ist mit der Friseurin befreundet. Die stellt sich all das, was Emilia erzählt, lebhaft vor (Vorgestelltes wird dargestellt)
- Initiative bei Emilia, ihre Worte lösen neue Handlungen aus.
- Zum Schluss kommt der Verlobte, der den (vorgestellten) Mann sieht.
- „Warum hast du die Personage nicht so gelassen, wie sie war und stattdessen eine neue Person (die Freundin Emilias) eingebracht?“
- mutig an einen Klassiker herangegangen

## Timm Thaler (**habe leider gar nix mehr mitgeschrieben**)

### 1. Gruppe, Spielleitung Simon

- Stopp-Tanzen als Aufwärmen
- der Baron hat das Lachen von Anatol an- und ausgeschnipst
- die Beziehung zwischen Anatol und Baron hätte klarer sein können
- evil-Musik unterstützt die extreme Überzeichnung, schafft eine extreme Komik
- beim Kind spielen muss man nicht runterspielen; Timm ist einfach gestrickt, grundsätzlich an allem interessiert
- gute Power und Gradlinigkeit der Szene, manchmal etwas ausgefranst

### 2. Gruppe, Spielleitung Ari

- kleinschrittig, durchgeplant, detailliert
- äußerliche Anweisungen verlangen nach einer inneren Anknüpfung (Dominik dazu, dass Ari dazu neigt aufzuspringen und etwas vorzuspielen)
- exakt gearbeitete Momente

### 3. Gruppe, Spielleitung Lena

- Strichfassung nicht gut ausgewählt, der Leidensdruck der Figuren war nicht stark genug und die Fallhöhe innerhalb der Szene nicht hoch genug