Wer bleibt?

Mitmachen hinter der Bühne
Aufgaben und Ausschreibungen

Mitmachen hinter der Bühne

„Wer bleibt?“ ist eine Tragikomödie in fünf Akten für 10 Spielende zwischen 15 und 25 Jahren. Ein Gerücht macht einen jungen Mann ohne Geld über Nacht zum wichtigsten Menschen im Haus, und alle glauben es, weil es ihnen gerade passt. Damit das auf die Bühne kommt, braucht es mehr Leute als die zehn, die spielen.

Die Produktion ist ein Hobbyprojekt ohne Budget. Alles wird so geplant, dass es nichts kostet: aus dem Fundus, von zu Hause, geliehen oder geschenkt.

Das Textbuch ist fertig, und für jedes Technik-Gewerk gibt es ein eigenes Buch mit allen Stichworten. Bühnenbild, Kostüm, Maske und Requisite werden neu entworfen, aus der eigenen Idee der Leute, die sie übernehmen. Wer mitmacht, bekommt die Unterlagen für seinen Bereich und das ganze Textbuch.

So bewirbst du dich

1. Such dir eine oder mehrere Aufgaben aus.
2. Füll den Online-Bogen auf der Casting-Seite aus. Wenn das nicht klappt, nimm den Bogen am Ende dieser Unterlagen.
3. Wenn du magst, mach die kleine Arbeitsprobe zu deiner Aufgabe. Sie ist freiwillig, kostet nichts und soll nicht länger als eine Stunde dauern. Es zählen deine Ideen, ein fertiges Ergebnis erwartet niemand.
4. Die Arbeitsprobe reichst du über den Online-Bogen mit ein.

Erfahrung ist bei keiner Aufgabe Pflicht. Wichtig sind Zuverlässigkeit und Lust, sich in etwas einzuarbeiten. Man kann auch zwei Aufgaben übernehmen, wenn sie sich zeitlich nicht ins Gehege kommen, zum Beispiel Requisite und Regieassistenz.

Übersicht

Aufgabe	Personen	wann am meisten zu tun ist
Regie	1	die ganze Probenzeit
Regieassistenz	1	die ganze Probenzeit
Bühnenbild	1–2	vor und zu Beginn der Proben (Entwurf), dann Bau und Aufbau
Kostüm	1–2	vor und zu Beginn der Proben (Entwurf), dann Umsetzung, Endproben, Vorstellungen
Maske	1–2	Entwurf vor den Endproben, dann Endproben und Vorstellungen
Requisite und Technikteam	2–3	Entwurf und Bau während der Proben, Endproben und Vorstellungen, auch auf der Bühne
Licht	1	Einrichten vor den Endproben, Endproben, Vorstellungen

Aufgabe	Personen	wann am meisten zu tun ist
Ton und Video	1–2	Vorbereitung der Aufnahmen, Endproben, Vorstellungen

Die Aufgaben

Regie

Gesucht wird die Person, die das Stück inszeniert. Der Autor führt nicht selbst Regie, möchte aber in die Arbeit eingebunden sein, zum Beispiel wenn es um Fragen zum Text geht.

Was du machst

- Eine eigene Sicht auf das Stück entwickeln und mit dem ganzen Team teilen, damit Bühne, Kostüm, Maske und Technik in dieselbe Richtung arbeiten.
- Szenen mit dem Ensemble erarbeiten: Wer steht wo, wer geht wann, wie lang ist eine Pause.
- Den Ton des Stücks halten. Alle Figuren meinen alles ernst, komisch wird es dadurch, dass sie es ernst meinen. Niemand zwinkert dem Publikum zu.
- Die vielen Gruppenszenen ordnen: Hausversammlung, Hausfest, die Stationen im vierten Akt, zu denen die Nachbarn einer nach dem anderen kommen.
- Bei der Besetzung mitentscheiden.

Was du mitbringen solltest

- Freude daran, mit Menschen zu arbeiten, und Geduld mit Laien.
- Einen Blick für Timing. Viele Pointen im Stück leben davon, dass jemand übergangen wird oder zu spät lacht.
- Klare Ansagen ohne Druck.

Was schon da ist: das Textbuch, ein Regiebuch mit Szenenfolge und Figurenbeschreibungen.

Arbeitsprobe (freiwillig): Beschreibe auf höchstens einer Seite, wie du diesen Moment stellen würdest: Wo stehen die Leute, wie lang ist die Pause, worauf achtest du bei den Spielenden? Eine Handskizze reicht.

> *Alle erstarren. Oben, in der Mitte, geht die Tür zum Dachgeschoss auf. Licht fällt heraus. MILO steht in der Tür, in Jogginghose, ein Handtuch über der Schulter, die Zahnbürste im Mund. Er schaut auf die Gruppe hinunter. Die Gruppe schaut zu ihm hinauf. Niemand bewegt sich.*
>
> **MILO** *(mit Zahnbürste, undeutlich)*: Morgen.
>
> *Er geht wieder hinein. Die Tür fällt zu.*
>
> *Lange Pause.*
>
> **JANNIK** *(flüstert)*: Morgen?
>
> **MERVE:** Morgen! Er hat gesagt: Morgen!
>
> **JADE:** Morgen was?
>
> **MERVE:** Morgen entscheidet er! Das war eine Ansage. Der hat uns hier unten alle stehen sehen, mit dem Kuchen und dem Sakko, und hat gedacht: Ihr habt bis morgen.
>
> **SELIN:** Es ist halb vier.
>
> **IDA:** Vielleicht ist er erst aufgestanden.

> **SELIN:** Um halb vier sagt man nicht „Morgen“. Außer man meint morgen.
>
> **KALLE:** Oder man hat verschlafen.

Ausschnitt aus Szene 1.7, wortgleich aus dem Textbuch.

Regieassistenz

Die Regieassistenz arbeitet eng mit der Regie zusammen und hält in den Proben den Überblick.

Was du machst

- In jeder Probe im Regiebuch festhalten, was entschieden wurde: Gänge, Positionen, Striche, Änderungen.
- Text abfragen und bei Hängern einhelfen.
- Änderungen an Bühnenbild, Kostüm, Maske, Requisite und Technik weitergeben.
- Einzelproben übernehmen, wenn die Regie mit einer anderen Gruppe arbeitet.

Was du mitbringen solltest

- Ordnung und Zuverlässigkeit.
- Lust, Theater von innen kennenzulernen. Erfahrung brauchst du nicht.

Arbeitsprobe (freiwillig): keine. Schreib auf den Bogen, warum dich die Aufgabe interessiert.

Bühnenbild

Gesucht wird jemand, der das Bühnenbild entwirft und baut, so wie die Bühnenbildnerin oder der Bühnenbildner an einem Theater. Du entwickelst aus dem Stück eine eigene Idee, wie das Haus auf der Bühne aussieht.

Was du machst

- Das Stück lesen und einen Entwurf machen, als Skizze, Modell oder Collage.
- Den Entwurf mit Regie und Technik besprechen, damit Gänge, Scheinwerfer und Leinwand zusammenpassen.
- Den Entwurf umsetzen, und zwar kostenlos: mit dem, was Schule, Keller, Nachbarschaft und Fundus hergeben.
- Mit der Schule klären, welche Materialien auf der Bühne erlaubt sind (Brandschutz). Pappe und Papier sind es oft nicht.
- Den Aufbau und den Abbau mit dem Team planen.

Was der Text ausdrücklich verlangt, gilt. Ein altes Mietshaus mit Treppenhaus samt Zeitschalter und Heizkörper, einem Dachboden, einer WG mit Tisch und Sofa, einem Balkon und einem Keller, alles den ganzen Abend gleichzeitig sichtbar. Dazu kommen eine Leinwand für den Chat der Mieter und ein Tisch, unter dem sich jemand verstecken kann. Wie das aussieht, entscheidest du.

Was du mitbringen solltest

- Räumliches Denken und handwerkliches Geschick, oder Lust, es zu lernen.
- Einfallsreichtum: aus dem, was da ist, etwas bauen.

Arbeitsprobe (freiwillig): Der Dachboden hat eine Matratze auf dem Boden, einen Rucksack, einen Umzugskarton als Tisch, unter dem Dachfenster einen Eimer, in den es tropft, und an der Wand einen leeren Bilderrahmen ohne Glas, der zum Publikum zeigt und als Spiegel dient. Skizziere, wie du ihn dir vorstellst und wie du ihn kostenlos baust.

Kostüm

Gesucht wird jemand, der die Kostüme entwirft, so wie die Kostümbildnerin oder der Kostümbildner an einem Theater. Du entwickelst aus dem Stück eine eigene Idee, wie die Figuren aussehen, und setzt sie dann um.

Was du machst

- Das Stück lesen und für jede der zehn Figuren ein Kostüm entwerfen, als Zeichnung, Collage oder mit Fotos.
- Die Entwürfe mit der Regie besprechen.
- Die Entwürfe umsetzen: mit jeder Spielerin und jedem Spieler anprobieren und die Teile kostenlos besorgen, aus dem eigenen Schrank der Spielenden, geliehen, aus einem Fundus oder geschenkt.
- Festlegen, wann wer was wechselt, und die Umzüge mit dem Ensemble üben.
- Nach der letzten Vorstellung alles zurückgeben, was geliehen war.

Was der Text ausdrücklich verlangt, gilt, zum Beispiel ein Bademantel mit Sakko darüber oder ein Handtuch über der Schulter. Alles andere entscheidest du.

Was du mitbringen solltest

- Ein Auge für Farben und Figuren.
- Freude am Entwerfen. Zeichnen musst du nicht gut können, eine Collage oder Fotos reichen.
- Ordnung, denn bei zehn Personen und vielen Kleinteilen geht sonst etwas verloren.

Arbeitsprobe (freiwillig): Lies die Beschreibung einer Figur auf ihrem Rollenblatt und entwirf ihr Kostüm, als Skizze, Collage oder mit Fotos von Kleidung, die es schon gibt. Schreib zwei, drei Sätze dazu, warum die Figur so aussieht.

Maske

Gesucht wird jemand, der das Maskenbild entwirft und umsetzt, also Make-up und Frisuren aller Figuren, so wie die Maskenbildnerin oder der Maskenbildner an einem Theater.

Was du machst

- Das Stück lesen und für jede Figur Make-up und Frisur entwerfen, abgestimmt mit Regie und Kostüm.
- Die Entwürfe an den Spielenden ausprobieren.
- Ein Bühnen-Make-up festlegen, das unter dem Bühnenlicht frisch aussieht und nicht glänzt.
- Vor jeder Vorstellung schminken oder die Spielenden so einweisen, dass sie es selbst können, und in der Pause nachbessern.
- Vorher abfragen, ob jemand Allergien hat oder etwas nicht verträgt.

Was der Text ausdrücklich verlangt, gilt: Frau Wendt hat „ein Alter, das man nicht schätzen kann“, Selin trägt die Haare im fünften Akt streng zurück, Merve hat in einer Szene Mehl an den Händen. Alles andere entscheidest du.

Was du mitbringen solltest

- Erfahrung mit Make-up, auch wenn sie nur von dir selbst kommt.
- Sorgfalt bei der Hygiene: Schwämmchen und Pinsel pro Person, Augen- und Lippenprodukte nicht teilen.

Gekauft wird nichts. Genommen wird, was die Spielenden selbst haben, was der Fundus hergibt oder was jemand spendet.

Arbeitsprobe (freiwillig): Schminke dich oder jemanden mit dem, was zu Hause da ist, als Frau Wendt: „ein Alter, das man nicht schätzen kann“. Mach ein Foto vorher und eines nachher, beide bei normalem Licht.

Requisite und Technikteam

Im Stück gibt es sehr viele Requisiten: Kuchen in fast jeder Szene, ein Umschlag mit Spielgeld, Klemmbrett, Babyphone, Ringlampe, Kaffeebecher, Fahrräder, zwei gleiche Eimer. Gesucht wird jemand, der die Requisiten gestaltet, so wie die Requisite an einem Theater, und überlegt, wie jedes Teil aussehen soll. Dazu gibt es ein Technikteam, das sichtbar mitspielt: Zwei oder drei Leute in schwarzer Arbeitskleidung messen im Treppenhaus den Flur aus, kleben Markierungen auf den Boden, tauschen den Eimer unter dem Dachfenster und legen Kuchen nach. Sie sprechen nie, und keiner auf der Bühne wundert sich über sie.

Was du machst

- Das Stück lesen, alle Requisiten heraussuchen und entscheiden, wie sie aussehen, abgestimmt mit Regie, Bühnenbild und Kostüm.
- Die Requisiten kostenlos besorgen oder bauen.
- Vor jeder Probe und Vorstellung einen Requisitentisch einrichten und nach der Vorstellung alles zurücklegen.
- Die offenen Umbauten zwischen den Szenen machen, im Licht und mit Musik.
- Als Teil des stummen Technikteams auf der Bühne mitspielen.
- Verbrauchte Dinge nachfüllen, vor allem Kuchen.

Was du mitbringen solltest

- Freude am Basteln und ein Auge für Kleinigkeiten.
- Ruhe und gute Nerven, wenn hinten viel gleichzeitig passiert.
- Keine Scheu, auf der Bühne gesehen zu werden, ohne etwas zu sagen.

Arbeitsprobe (freiwillig): Im zweiten Akt bekommt Milo einen braunen Umschlag mit der Aufschrift „Rasenmäher“ in Kinderschrift, darin 200 Euro Spielgeld in Zwanzigern. Bastle ihn oder schreib auf, wie du ihn kostenlos herstellen würdest. Spielgeld muss sich deutlich von echtem Geld unterscheiden.

Licht

Gearbeitet wird mit konventionellem LED-Licht, ohne bewegte Scheinwerfer. Die Stimmungen entstehen über Helligkeit, Farbtemperatur und die Größe der Lichtflächen: kühles Morgenlicht im Treppenhaus, warmes Licht in der Küche, eine enge Lichtinsel im Keller, ein Hausfest mit Lichterketten. Der Saal wird nie ganz dunkel, darum ist ein Aktende eher ein Halbdunkel.

Was du machst

- Die Scheinwerfer nach dem vorhandenen Plan einrichten und die Stimmungen programmieren.
- In den Vorstellungen alle Licht-Cues fahren, in der Fassung für 10 Spielende rund 250. Es gibt niemanden, der die Cues ansagt: Du fährst selbst nach den Stichworten im Technikbuch.
- Das Saallicht gehört mit zum Licht. Beim Applaus entscheidet das Licht, wann es weitergeht, der Ton folgt.
- Den Running Gag mit dem Zeitschalter im Treppenhaus genau auf die Spielenden abstimmen.

Was du mitbringen solltest

- Grundwissen über Lichtpulte und DMX, oder Lust, es dir zeigen zu lassen.
- Konzentration über fast drei Stunden und ein gutes Gefühl für Timing.

Was schon da ist: Technikbuch Licht mit markierten Stichworten, Cue-Liste, Beschreibung aller Zustände, Beispielbilder aller Lichtstimmungen.

Arbeitsprobe (freiwillig): So beschreibt das Textbuch den Zeitschalter-Gag:

> *[Licht: Zeitschalter-Gag. So sieht er aus: Das Treppenlicht geht ohne Vorwarnung aus, kein Black, die Bühne bleibt im Halbdunkel. Wer auf den Schalter drückt, holt das Treppenlicht mit einem Klick sofort wieder voll zurück. Das gilt für jeden Zeitschalter-Gag im Stück.]*

Schreib auf, wie du das als Cues anlegen würdest: Welche Cues brauchst du, was ist ein harter Wechsel und was eine Überblendung, worauf müssen die Spielenden achten, damit es zusammenpasst? Stichpunkte reichen.

Ton und Video

Musik, Geräusche, Stimmen vom Band und die Bilder auf der Leinwand kommen aus einer Show-Software, die Ton und Video gemeinsam fährt. Auf der Leinwand läuft den ganzen Abend „HausFunk“, der Chat der Mieter. Jede neue Nachricht ist ein eigener Cue mit Benachrichtigungston. Die Spielenden tragen keine Mikrofone.

Was du machst

- Die Zuspielung einrichten und in den Vorstellungen alle Ton- und Video-Cues fahren, in der Fassung für 10 Spielende rund 150. Auch hier fährst du selbst nach den Stichworten im Technikbuch.
- Mit dem Ensemble die Aufnahmen vorab machen: eine Anrufbeantworter-Ansage, eine Durchsage und eine Sprachnachricht.
- Lautstärken im Saal einrichten, damit Musik und Benachrichtigungen die Spielenden nicht zudecken.
- Mit dem Licht abstimmen, wer wann auf wen wartet.

Die Aufgabe lässt sich auf zwei Personen aufteilen, eine für den Ton und eine für das Video.

Was du mitbringen solltest

- Grundwissen über Mischpult und Lautsprecher oder über Video am Rechner, oder Lust, es zu lernen.
- Sorgfalt mit Dateien und Ordnern, denn es sind viele.

Was schon da ist: Technikbuch Ton und Video mit markierten Stichworten, Cue-Liste, die fertigen Musik-, Geräusch- und Videodateien, eine Liste aller Einspieler und Stimmen vom Band.

Arbeitsprobe (freiwillig): Nimm mit dem Handy zwei Klopfgeräusche an einer Tür auf: dreimal kurz und gleichmäßig, so klopft Frau Wendt, und einmal leise, so klopft Lea. Schneide beide in einem kostenlosen Programm wie Audacity sauber zu, ohne Rauschen am Anfang und ohne abgeschnittenen Ausklang, und schick die zwei Dateien.

Bewerbungsbogen Team (Papierfassung)

Normalerweise bewirbst du dich über den Online-Bogen auf der Casting-Seite. Diesen Bogen brauchst du nur, wenn das online nicht klappt.

Vor- und Nachname	
Alter	
Telefon oder E-Mail	
Aufgabe, die ich am liebsten machen würde	
auch möglich	☐ Regie ☐ Regieassistenz ☐ Bühnenbild ☐ Kostüm ☐ Maske ☐ Requisite und Technikteam ☐ Licht ☐ Ton ☐ Video
Was ich schon kann oder gemacht habe (darf leer bleiben)	
Arbeitsprobe liegt bei	☐ ja ☐ nein
Wann ich nicht kann (feste Termine, Urlaub, Prüfungen)	
Ich würde auch gern mitspielen	☐ ja ☐ nein
Was die Regie sonst wissen sollte	