

JUNGES THEATER  
**11111**



# ERWARTUNG: ERSTER SCHNEE

NACH DER GLEICHNAMIGEN ERZÄHLUNG VON SOPHIE REYER | 13+  
NEUES GESCHICHTENERZÄHLEN IM RAHMEN VON PLAYON!

LANDESTHEATERLINZ.AT



# ERWARTUNG: ERSTER SCHNEE | 13+

NACH DER GLEICHNAMIGEN ERZÄHLUNG VON SOPHIE REYER  
NEUES GESCHICHTENERZÄHLEN IM RAHMEN VON PLAYON!

**Premiere** 26. Mai 2021 | Netzbühne

Szenische Einrichtung  
Bühne und Kostüme

Susanne Schwab  
Jitka Effenberger, Elisabeth Maurer, Theresa Muhl,  
Nikita Narder, Sophie Netzer (kunst universität linz  
im Rahmen der Lehrveranstaltung Stage Design bei  
Stefan Brandtmayr)

Dramaturgie

Christine Härter

**Katharina Jung**

**Sofie Pint**

**David Altmann**

**Friedrich Eidenberger**

**Zoe Müller und Sandra Heikel**

**Katharina Engelmann\*, Julia Herbrik\***  
**\*Statisterie des Landestheater Linz in wechselnder  
Besetzung**

Abendspielleitung  
Theatervermittler

Susanne Schwab  
Elias Lehner

Wir danken allen Abteilungen des Landestheaters für ihre großartige Unterstützung!



Kofinanziert durch das  
Programm Kreatives Europa  
der Europäischen Union



**kunstuniversität linz**  
Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung  
[www.ufg.ac.at](http://www.ufg.ac.at)

## INHALT

Hasan und Lea sind verschwunden. Und nun stehen wir in ihren Zimmern und müssen herausfinden, wohin. Hasan, der in einer Flüchtlingsunterkunft lebt, und Lea, die von Vampiren besessen zu sein scheint. Was ist mit ihnen jeweils geschehen?

In ihrer Erzählung verwebt Sophie Reyer die Lebensgeschichten zweier Jugendlicher, die auf den ersten Blick unterschiedlicher nicht sein könnten, und spürt das Gemeinsame, das Verbindende auf, um das Trennende zu überwinden. Auf dieser Geschichte basierend, testen wir die Grenzen und Gemeinsamkeiten von Theater und interaktivem Spiel.

## WIR WOLLEN NUR SPIELEN

Spielen und Theater sollten eigentlich wunderbar zusammenpassen. Immerhin spielt man Theater. Also, die Schauspieler\*innen. Die spielen Theater. Die spielen Rollen. Die spielen mit dem Text, mit den Requisiten, mit den Erwartungen des Publikums. Sie spielen dem Publikum etwas vor. Das Publikum muss eigentlich nichts machen, außer zuzuschauen. Wie bei einem *Let's play* auf Twitch oder Youtube. So ist das schon seit dem antiken Griechenland. Das Publikum darf reagieren, es darf am Schluss klatschen, aber in der Regel soll es während der Vorstellung eher ruhig sein – es gab zwar auch Zeiten, in denen man Orangenschalen auf die Bühne geworfen oder laut sich eingemischt hat, als Zuschauer\*in. Doch die Handlung hat man nicht beeinflussen können.

Quasi wie im Film. Aber im Unterschied dazu teilt man sich mit den Spieler\*innen einen Raum. Es gibt keine Aufzeichnung, alles was passiert während der Aufführung, passiert nur so in dieser einen Aufführung. Beim nächsten Mal zündet ein Witz besser, ein Schauspieler spielt den Fiesling noch ein bisschen böser, eine Schauspielerin verspricht sich an einer Stelle, jemandes Telefon klingelt mitten in der Vorstellung – all das trägt zum Erlebnis bei. Und auch, wenn das Publikum eigentlich keinen Einfluss auf die Handlung hat: Das Erlebnis der gleichen Theaterinszenierung ist ein ganz anderes, je nachdem, ob das Publikum konzentrierter oder unruhiger ist, ob es lacht oder schweigt – das Publikum ist immer Teil der Aufführung. Ohne Publikum ist es nur eine Probe.

Aber was, wenn man das Publikum mitspielen lässt? Es gibt Aufführungen, in denen die Schauspieler\*innen in den Zuschauerraum kommen und mit dem Publikum sprechen. Es kam auch schon vor, dass sie sich jemandem auf den Schoß setzen, jemanden auf die Bühne bitten, zum Mitspielen auffordern. Manchmal provozieren sie auch so lange, bis jemand im Publikum empört Einspruch erhebt.

Und dann gibt es noch die Möglichkeit, das Publikum tatsächlich als Mitspieler einzusetzen, die Grenzen zwischen Spiel und Theater verschwimmen zu lassen – entweder durch Entscheidungen, die das Publikum treffen kann, oder wie bei uns, indem es dazu aufgefordert wird, ein Problem zu lösen.

Wir haben uns dafür die Mechaniken eines Escape Room Spiels zunutze gemacht: Es geht zwar nicht darum, mithilfe einer Kombination von Dingen aus dem Raum zu gelangen, aber es gibt ein Rätsel, das gelöst werden muss: Wo ist die Person, die in diesem Raum lebt? Dafür hätten wir euch eigentlich gerne direkt in die Räume geholt, durch die Pandemie haben wir uns entschieden, dass eine Statistin das für euch übernehmen muss, aber ihr die Möglichkeit habt, sie zu steuern. Sie ist im Prinzip euer Avatar.

Und es geht uns nicht so sehr darum, dass ihr möglichst schnell das Rätsel löst. Es gibt viel zu Entdecken. Stöbert herum, findet heraus, wer der Bewohner oder die Bewohnerin des Raumes ist. Erzählt euch die Geschichte der Person selbst. Mit ein wenig Hilfe von unseren Schauspielkolleg\*innen...



## ZIMMER MACHEN LEUTE

*„In einem der Häuser mit Balkon, die eng ineinandergeschachtelt sind, wohnt eine Freundin. Immer will Lea wissen, wie deren Wohnung aussieht. Nie darf sie mitgehen.“* – So heißt es in Sophie Reyers Erzählung. Diese paar Sätze haben wir im Prinzip mit unserer Spielidee umgesetzt: Hier habt ihr die Chance, in die Zimmer zweier Jugendlicher hineinzuschauen, in ihren Sachen zu wühlen, ihre Notizen zu lesen, zu versuchen, in ihren Computer hineinzukommen, ihre Bilder anzuschauen.

Die eigenen Zimmer sind sehr privat. Daher will man nicht immer alle hineinschauen lassen. Das jemand in den eigenen Sachen herumkramt ist jetzt im Spiel völlig okay, aber im echten Leben würden die meisten Menschen wahrscheinlich ziemlich sauer werden, dass ihr in ihren Zimmern herumschnüffelt. Die Idee für unser Spiel ist nun aber, dass zwei Jugendliche verschwunden sind und ihr anhand der Dinge in ihren Zimmern herausfinden müsst, wo sie hin sind.

Aber nicht nur ihr kommt ungebeten in ihr Zimmer. Auch Erwachsene, die nicht zu den Familien der beiden Jugendlichen gehören, sind dort auf der Suche nach ihnen. Die eigene Wohnung als Rückzugsort, als Privatbereich, gibt es für die beiden Figuren in unserem Spiel (plötzlich) nicht mehr. Die Autonomie der eigenen vier Wände ist in Frage gestellt. Da schaut jemand von außen „nach dem Rechten“. Doch was macht es mit jemandem, wenn der Privatbereich nicht mehr privat ist?

Und was verrät eine Wohnung über einen Menschen? Was würde man über euch herausfinden können, wenn man in euren Zimmern stöbern würde?

## ERSTER SCHNEE (Achtung, Spoiler!)

Um einmal aus dem Nähkästchen zu plaudern: Wenn man eine Erzählung im Mai als Theaterstück bearbeitet zur Premiere bringt, die eigentlich im Winter spielt, entscheidet man sich definitiv bewusst dafür, das Stück im Winter zu belassen. Denn wenn man behauptet, dass es Winter ist, muss man nicht nur blühende Bäume vor dem Fenster verstecken, sondern auch Schauspieler\*innen bei 20-30 Grad in Winterjacken stecken. Das macht man nur, wenn es einen guten Grund dafür gibt. Aber warum ist es in der Erzählung und damit im Stück Winter? Die Welt scheint zu erfrieren, die Außenwelt ist kalt und abweisend – und spiegelt die Innenwelt der beiden Figuren, um die es in der Erzählung geht, wider. Die beiden sind in ihrem jeweiligen Trauma erstarrt. Ihre Familienmitglieder sind jeweils in der gleichen Situation, gehen aber anders damit um – umso unverständlicher fühlen sich die beiden. Doch indem die beiden im doppelten Sinne durch das Eis des anderen brechen, haben sie die Chance, schließlich wieder aufzutauen. Denn unter dem ersten Schnee wartet schon der Frühling.

## DIE AUTORIN

Sophie Reyer wurde 1984 in Wien geboren. Sie hat Studien in Komposition für das Musiktheater, sowie in Drehbuchschreiben und Filmregie abgeschlossen, ist Doktor der Philosophie und doziert an verschiedenen Universitäten. Sowohl Lyrik, Romane als auch Theaterstücke veröffentlicht sie in einer beachtlichen Geschwindigkeit. Für ihren Roman *Mutter brennt* war sie 2019 für den österreichischen Buchpreis nominiert. Die Erzählung ERWARTUNG: ERSTER SCHNEE stammt aus ihrem Roman *Tausendundein Tag*, der sich an erwachsene Leser\*innen richtet.



# PLAYON!

Unter dem Titel „PlayOn!“ wollen wir mit acht weiteren Theatern aus ganz Europa herausfinden, wie man mit digitaler Technologie und narrativen Strukturen aus dem Bereich des Gaming das Theater für junges Publikum bereichern kann. Die Projektkooperation widmet sich dem Thema „Konkrete Utopien im digitalen Zeitalter“. Tauchen Sie mit uns in ein faszinierendes, grenzübergreifendes Abenteuer ein!

PlayOn! wird kofinanziert durch das Programm Kreatives Europa der Europäischen Union.

Mehr Informationen finden sich unter [www.play-on.eu](http://www.play-on.eu)



Kofinanziert durch das  
Programm Kreatives Europa  
der Europäischen Union



## LOB, KRITIK, ANMERKUNGEN UND FRAGEN

können gerne an unsere Dramaturgin Christine Härter geschickt werden:

[haerter@landestheater-linz.at](mailto:haerter@landestheater-linz.at)

## TEXTE

Alle Texte für dieses Programmheft sind Originalbeiträge der Dramaturgie.

## BILDER

Petra Moser fotografierte die Darsteller\*innen während der Probenphase. Alle Bilder sind gestellt und nicht aus dem Ablauf heraus fotografiert.

## DANK

Dank an alle, deren Fotografien oder Materialien wir in der Produktion verwenden durften: Sammy Williams (<https://pixabay.com/de/users/sammy-williams-10634669/>), Sweetlouse (<https://pixabay.com/de/users/sweetlouse-3967705/>), Nastya\_gepp ([https://pixabay.com/de/users/nastya\\_gepp-3773230/](https://pixabay.com/de/users/nastya_gepp-3773230/)), Linolombardi (<https://pixabay.com/de/users/linolombardi-588975/>), Devoka (<https://pixabay.com/de/users/devoka-8633495/>), Silvia Lefevre (<https://en.islcollective.com/mypage?id=5163>), Vanclei (<https://en.islcollective.com/mypage?id=56955>), Peter Pantuček-Eisenbacher ([IC3\\_form](http://www.pantucek.com/diagnose/mat/personalliste/Personalliste_leer.doc) ([inklusionschart.eu](http://www.pantucek.com/diagnose/mat/personalliste/Personalliste_leer.doc)); [http://www.pantucek.com/diagnose/mat/personalliste/Personalliste\\_leer.doc](http://www.pantucek.com/diagnose/mat/personalliste/Personalliste_leer.doc)).