



**working title production**

# **NOIR**

Irgendwas liegt in der Luft... riechst du das auch? Wie ein Geheimnis, das kurz davor ist, entdeckt zu werden.



# Film Noir?

Stell dir eine Stadt vor, die niemals schläft. Dunkle Gassen, der unaufhörliche Regen, der in Pfützen auf den Straßen tropft, Schatten, die sich hinter jeder Ecke verbergen. Im Film Noir bewegt sich der Mensch durch diese düstere Welt – eine Welt, in der Moral fließend ist, in der Vertrauen nur eine Illusion zu sein scheint, und in der jeder eine Vergangenheit hat, die ihn verfolgt.

Dabei ist der Film Noir mehr als bloß ein Filmgenre – es ist eine Atmosphäre, ein Grundgefühl. Er entstand in den 1940er und 1950er Jahren und spiegelt die Ängste und Unsicherheiten einer Nachkriegszeit wider. Der Stil geprägt von scharfen Hell-Dunkel-Kontrasten, verrauchten Nachtclubs und einsamen Detektiven, erzählt der Film Noir Geschichten von Verrat und Gier, von verlorener Liebe und der ewigen Suche nach Wahrheit in einer Welt voller Lügen.

Was macht den Film Noir so faszinierend? Es ist die Spannung zwischen Gut und Böse, das Spiel mit dem Schatten, die Undurchschaubarkeit der Figuren. Keine Figur ist wirklich unschuldig, und hinter jedem Lächeln könnte sich eine finstere Absicht verbergen. Doch trotz all der Dunkelheit und Hoffnungslosigkeit gibt es eine unwiderstehliche Anziehungskraft. Denn die Figuren kämpfen gegen das Unvermeidliche an – und genau dieser Kampf verleiht ihnen ihre Menschlichkeit.

Warum dieses Thema?

Der Film Noir zieht uns in seinen Bann, weil er die tiefsten Abgründe der menschlichen Seele erforscht. Jeder trägt dunkle Geheimnisse in sich, und der Film Noir gibt uns die Möglichkeit, diese dunklen Seiten zu erkunden – ohne dabei Antworten zu liefern, sondern nur Fragen zu stellen. Es geht nicht um Helden und Schurken, sondern um Menschen, die zwischen den Grautönen ihrer Existenz gefangen sind.

Mit dieser Welt wollen wir uns in unserer szenischen Arbeit auseinandersetzen: Eine Welt, in der jede Entscheidung Konsequenzen hat, in der das, was nicht gesagt wird, oft lauter ist als das Gesagte, und in der das Spiel mit Licht und Schatten die geheimen Seiten der Figuren enthüllt. Taucht mit uns ein in die düstere, mysteriöse Welt des Film Noir – und entdeckt, was sie über uns selbst verraten könnte.



## 20 Satzimpulse im Stil des Film Noir für eine Improvisationsübung:

„Die Straßen waren heute seltsam leer... als hätte die Stadt den Atem angehalten, bevor etwas Schreckliches passiert.“

„Ich warte hier schon seit Stunden, aber der Bus kommt nicht. Vielleicht hat er sich entschieden, niemals wiederzukommen.“

„Du siehst aus, als ob du weißt, wo das nächste Gewitter aufzieht.“

„Letzte Nacht habe ich in einer Gasse einen Mann getroffen, der behauptet, er könne Träume stehlen.“

„Ich habe heute Morgen einen Brief ohne Absender bekommen, darin stand nur: ‚Lauf, bevor der Bus kommt.‘“

„Irgendwas liegt in der Luft... riechst du das auch? Wie ein Geheimnis, das kurz davor ist, entdeckt zu werden.“

„Dieser Ort... sieht aus wie das Ende einer Geschichte, aber ich habe das Gefühl, sie hat gerade erst angefangen.“

„Ich habe das Gefühl, als ob uns jemand beobachtet... aus dem Schatten.“

„Manchmal frage ich mich, ob die Straßen nachts wirklich schlafen – oder ob sie nur auf jemanden wie uns warten.“

„Ich hab mal gehört, wenn du lange genug an dieser Haltestelle wartest, bringt dich der Bus in die Vergangenheit.“

„Die Nacht wird immer dunkler, aber ich glaube, das ist nicht der Mond, der fehlt – sondern Hoffnung.“

„Ich habe eben einen Mann gesehen, der seinen Schatten verloren hat... einfach verschwunden in der Dunkelheit.“

„Weißt du, wie es sich anfühlt, wenn die Zeit plötzlich stillsteht? Ich glaube, genau das passiert hier gerade.“

„In dieser Stadt passieren seltsame Dinge... und niemand stellt Fragen.“

„Ich bin nicht sicher, ob das, worauf wir warten, wirklich der Bus ist... oder etwas viel Gefährlicheres.“



„Heute früh hat mir eine alte Dame auf der Straße gesagt: ‚Vertrau niemandem, der auf den Bus wartet.‘“

„Man sagt, dieser Bus fährt nicht nur durch die Stadt... sondern auch durch deine dunkelsten Geheimnisse.“

„Ich habe gerade einen Mann gesehen, der aussah, als wäre er vor Jahren verschwunden, und jetzt steht er einfach hier.“

„Es gibt einen Grund, warum es hier so still ist... und es hat nichts mit der Uhrzeit zu tun.“

„Die Busse fahren vielleicht durch die Stadt, aber die Antworten, die wir suchen, warten in den Schatten.“





# SCHATTEN & LICHT

**Ziel:** Die visuelle Ästhetik des Film Noir mit Schatten und Licht zu erkunden.

**Ablauf:** In einem dunklen Raum stellt ihr eine einzelne Lichtquelle (Taschenlampe oder Spot) auf und experimentiert mit Schattenwürfen auf die Wände. Zwei Schauspieler spielen eine kurze Szene, aber sie dürfen sich nur in den von Schatten dominierten Bereichen bewegen. Das Spiel von Licht und Dunkelheit soll die Stimmung und die Subtexte der Szene unterstützen.

**Szene:** Ein Verhör, ein geheimes Treffen oder eine Konfrontation.



# INNERE MONOLOGE

**Ziel:** Den typischen zynischen inneren Monolog des Film Noir zu trainieren.

**Ablauf:** Eine Person spielt eine Szene (z.B. eine Begegnung in einer dunklen Gasse oder ein Gespräch in einem verrauchten Büro), während eine andere Person den inneren Monolog des Charakters beschreibt. Der Monolog ist zynisch, pessimistisch und deckt die inneren Konflikte auf, während das Spiel „nach außen“ sachlich bleibt.

**Variante:** Der innere Monolog kann im Wechsel mit der Dialogfigur laut ausgesprochen werden.



# DIE FEMME FATALE ODER DER MYSTERIÖSE FREMDE

*Ziel: Typische Film-Noir-Charaktere zu erforschen.*

Ablauf: Zwei Personen spielen eine Szene, in der eine/r die Rolle einer klassischen Femme fatale oder eines mysteriösen Fremden übernimmt. Diese Person hat eine geheimnisvolle Aura und spricht in Andeutungen, während die andere Figur versucht herauszufinden, was wirklich los ist.

Szene: Ein nächtliches Treffen in einem Café, eine flüchtige Begegnung auf der Straße, ein geheimnisvoller Auftrag.



## DER LETZTE MOMENT

*Ziel: Spannung und Intensität des letzten Moments in einer Film-Noir-Szene einzufangen.*

Ablauf: Die Gruppe teilt sich in Paare auf. Jedes Paar improvisiert die „letzte Szene“ eines fiktiven Noir-Films. Die Szene endet immer mit einem dramatischen Höhepunkt: einem Verrat, einer Enthüllung, einer Schießerei, einem emotionalen Zusammenbruch.

Beispiele: „Der Detektiv erfährt, dass sein Partner die ganze Zeit der Verräter war“ oder „Der Verbrecher gesteht seine wahren Absichten“.



# DAS VERHÖR

**Ziel:** *Spannung und Misstrauen zwischen den Charakteren aufzubauen.*

Ablauf: Eine Person ist ein Polizist oder Detektiv, die/der die andere Figur verhört. Der/die Verdächtige ist zwar unschuldig, aber in der Welt des Film Noir ist jeder verdächtig. Ziel ist es, subtil zu lügen oder die Wahrheit zu verschleiern, ohne dabei direkt zu lügen. Der Verhörende muss versuchen, die Wahrheit herauszufinden, während die andere Person versucht, ihre dunklen Geheimnisse zu verbergen.



Variante: Der/die Verhörende kann das Licht manipulieren (stärker oder schwächer machen), um die Spannung zu steigern.

# DER NEBEL DER VERGANGENHEIT

**Ziel:** *Mit Rückblenden und nichtlinearen Erzählungen zu arbeiten, die oft in Film Noir vorkommen.*

Ablauf: Die Schauspieler beginnen mit einer Szene in der Gegenwart (z.B. eine Person erinnert sich an eine längst vergangene Tat oder Beziehung). Plötzlich wird in eine Rückblende gewechselt, die die damaligen Ereignisse zeigt. Die Schauspieler müssen zwischen Gegenwart und Vergangenheit wechseln und dabei allmählich aufdecken, wie die Ereignisse miteinander verbunden sind.

Szene: Ein Detektiv erinnert sich an den letzten Fall, den er nicht lösen konnte, oder eine Figur denkt an eine verlorene Liebe zurück.



# DIE ZIGARETTE UND DAS GLAS

**Ziel:** Die Körperlichkeit und Gestik des Film Noir zu trainieren.

Ablauf: Gebt den Schauspielern Gegenstände, die in Film Noir oft vorkommen, wie eine Zigarette, ein Whiskyglas oder einen Hut. Die Aufgabe besteht darin, die Gegenstände so zu benutzen, dass sie Spannung und Charakterisierung verstärken. Es soll dabei eine Szene gespielt werden, aber der Fokus liegt auf der Haltung, der Körpersprache und den kleinen Gesten, die für das Genre typisch sind.



Szene: Ein Gespräch in einer Bar, eine Verhandlung im Hinterzimmer.

# DER VERRAT

**Ziel:** Das klassische Thema des Verrats im Film Noir zu erkunden.

Ablauf: Drei Personen sind in einer Szene, wobei eine von ihnen eine geheime Agenda hat und die anderen verraten will. Im Laufe der Szene wird dieser Verrat aufgedeckt, aber die Figuren müssen bis zur Enthüllung in einem Spiel von Täuschung und Lügen bleiben. Die Spannung baut sich schrittweise auf.

Szene: Ein kriminelles Geschäft, bei dem sich herausstellt, dass einer der Beteiligten mit der Polizei zusammenarbeitet.



# DIE STADT ALS CHARAKTER

**Ziel:** *Die Rolle der Stadt als fast lebendiges Element im Film Noir zu untersuchen.*

Ablauf: Die Schauspieler bewegen sich durch eine imaginäre Stadt und beschreiben dabei ihre Umgebung (dunkle Gassen, flackernde Straßenlaternen, Regen, der auf die Pflastersteine tropft). Jede/r Schauspieler/in führt durch einen Teil der Stadt, als sei sie ein eigener Charakter. Während sie durch die Stadt gehen, erzählen sie von ihren Erfahrungen und Begegnungen in ihr.

Variante: Die Stadt kann auch mit einem bestimmten Gefühl oder Thema verbunden werden (z.B. „Die Stadt, in der jeder ein Geheimnis hat“).



# DAS VERLORENE

**Ziel:** *Die Themen von Verlust und Sehnsucht im Film Noir zu erkunden.*

Ablauf: Zwei Schauspieler spielen eine Szene, in der es um etwas geht, das verloren wurde – sei es ein Gegenstand, eine Person oder eine Gelegenheit. Einer der Charaktere versucht verzweifelt, es zurückzubekommen, während der andere die unausweichliche Realität verkörpert, dass das Verlorene für immer weg ist. Die Spannung entsteht aus dem Wunsch, das Unmögliche zurückzuholen.

Diese Übungen greifen die Essenz des Film Noir auf, von der düsteren Atmosphäre über die komplexen Charaktere bis hin zur Betonung von Spannung, Verrat und moralischen Dilemmas. So kann die Gruppe nicht nur die Bildsprache des Genres verstehen, sondern auch die tiefere emotionale und erzählerische Struktur entdecken.





# SCHATTEN UND LICHT

## **Ziel:**

*Die Teilnehmer erforschen die symbolische und visuelle Kraft von Licht und Schatten, um Atmosphäre und Subtext zu erzeugen. Im Film Noir sind Licht und Dunkelheit nicht nur visuelle Elemente, sondern auch Mittel, um emotionale und moralische Grauzonen zu beleuchten.*

## **Erweiterte Anleitung:**

### Raumvorbereitung:

Der Raum sollte möglichst dunkel sein. Eine einzige Lichtquelle (z.B. eine Taschenlampe, ein Spot oder eine Schreibtischlampe) wird aufgestellt, um starke Schatten zu erzeugen. Das Licht kann in verschiedenen Winkeln positioniert werden, um unterschiedliche Effekte zu erzeugen. Wichtig ist, dass die Schauspieler sich in Bereichen bewegen, die Schatten werfen oder in denen das Licht sie nur teilweise erfasst.

### Einführung in Licht und Schatten:

Beginnt mit einer kurzen Erklärung, wie Schatten und Licht im Film Noir symbolisch für Gut und Böse, Geheimnisse, Täuschung und innere Konflikte stehen. Nutzt Beispiele aus klassischen Noir-Filmen (wie „Die Spur des Falken“ oder „Im Schatten der Angst“), um zu zeigen, wie Licht eine Atmosphäre der Spannung, des Misstrauens oder der Gefahr erzeugen kann.

## **Phasen der Übung:**

### Phase 1: Freie Bewegung mit Licht und Schatten

- Startet mit einer Übung, bei der die Schauspieler sich frei im Raum bewegen, sich bewusst von Licht und Schatten „einfangen“ lassen. Lasst sie die Wirkung des Lichts auf ihre Körper und Gesichter spüren. Sie können mit langsamen Bewegungen beginnen, um die Beziehung zwischen Licht und Dunkelheit zu erkunden.



- Ziel: Vertrautheit mit der räumlichen Dynamik von Schatten und Licht schaffen. Beobachten, wie Körperhaltung und Ausdruck in diesen Zonen an Spannung gewinnen.

### Phase 2: Emotionen im Schatten

- Gebt den Schauspielern emotionale Zustände vor, die sie mit Licht und Schatten ausdrücken sollen. Zum Beispiel: Angst, Misstrauen, Sehnsucht, Schuld oder Bedrohung.
- Beispiel: „Gehe durch den Raum, als würdest du verfolgt werden, aber verstecke dich immer wieder im Schatten, um der Gefahr zu entkommen.“
- Ziel: Herausfinden, wie Licht und Dunkelheit Emotionen verstärken und subtil vermitteln können.

### Phase 3: Szenisches Spiel mit Subtext

- Wählt ein einfaches, intensives Setting: ein Verhör, eine Konfrontation oder ein geheimes Treffen. Die Szene wird ausschließlich in den Bereichen gespielt, die durch Licht und Schatten definiert werden.
- Satzimpulse für den Einstieg:
  - „Es ist vorbei. Wir haben dich.“ (Verhör)
  - „Du warst nicht der, für den ich dich gehalten habe.“ (Konfrontation)
  - „Wir treffen uns nicht zufällig hier, oder?“ (Geheimes Treffen)
- Die Schauspieler müssen die Macht des Lichts nutzen, um ihre Emotionen oder Absichten zu unterstreichen. Zum Beispiel kann eine Figur sich in den Schatten zurückziehen, um eine Lüge zu verbergen, während die andere ins Licht tritt, um ihre Position zu betonen.
- Ziel: Den Subtext der Szene durch den bewussten Einsatz von Licht verstärken. Wie können die Bewegungen in den Licht- und Schattenbereichen das Gesagte untergraben oder betonen?



## Erweiterte Szenenvorschläge:



### Verhörszene:

Setting: Ein Verhör in einem Verlies oder dunklen Raum. Die Person im Verhör sitzt im Schatten, während der Ermittler sie mit Licht blendet.

### Satzimpulse:

- „Ich werde alles gestehen, aber erst, wenn das Licht ausgeht.“
- „Wer immer dir erzählt hat, ich sei unschuldig, hat im Dunkeln gesessen.“
- „Du denkst, das Licht bringt die Wahrheit ans Licht? Du täuschst dich.“

### Dramaturgie:

Der Verhörer nutzt das Licht als Waffe, um die Wahrheit zu erzwingen. Die Person im Schatten versucht, sich im Dunkel zu verstecken – sowohl physisch als auch moralisch.



### Geheimes Treffen:

Setting: Zwei Figuren treffen sich an einem verlassenem Ort. Das Licht ist spärlich, und beide scheinen etwas zu verbergen.

### Satzimpulse:

- „Du hast das Geld?“
- „Der Schatten war schon immer dein bester Freund.“
- „In dieser Stadt gibt es kein Licht mehr, das uns retten könnte.“

### Dramaturgie:

Die Figuren nähern sich und entfernen sich wieder vom Licht, während sie versuchen, ihre wahren Motive zu verbergen. Ihre Bewegungen im Schatten symbolisieren ihre Misstrauen gegeneinander.





## Der Verdacht:

### Setting:

Eine Person konfrontiert eine andere mit dem Verdacht, verraten worden zu sein. Eine steht im Licht, die andere versucht, im Schatten zu bleiben.

### Satzimpulse:

- „Ich weiß, was du getan hast.“
- „Ich bin nicht der, der sich hier verstecken muss.“
- „Je tiefer du im Schatten stehst, desto klarer sehe ich dich.“

### Dramaturgie:

Die Spannung baut sich auf, während die Figur im Licht den Druck erhöht. Die Person im Schatten versucht verzweifelt, ihre Deckung zu wahren.



# INNERE MONOLOGE

**Ziel:** Den typischen zynischen inneren Monolog des Film Noir zu trainieren.

Ablauf: Eine Person spielt eine Szene (z.B. eine Begegnung in einer dunklen Gasse oder ein Gespräch in einem verrauchten Büro), während eine andere Person den inneren Monolog des Charakters beschreibt. Der Monolog ist zynisch, pessimistisch und deckt die inneren Konflikte auf, während das Spiel „nach außen“ sachlich bleibt.

Variante: Der innere Monolog kann im Wechsel mit der Dialogfigur laut ausgesprochen werden.

## REINKOMMER

*Tut euch zu zweit zusammen. Lest euch einmal im Stillen den folgenden Monolog durch. Dann macht folgendes.*

*Einer liest den Text - langsam, wirkungsstark, in zynischem und fatalistischem Ton, der oder die andere versucht zu diesem Monolog, der sich im Inneren seines/ihres Schädels abspielt, zu verhalten und eine Haltung zu gewinnen (auf der folgenden Seite ist der Monolog groß und gut lesbar):*

„In dieser Stadt lernst du schnell, dass es kein Schwarz und Weiß gibt. Nur graue Schatten, die sich wie Nebel zwischen den Straßenzügen ausbreiten. Jede Ecke erzählt eine andere Lüge, und hinter jeder Fassade lauert jemand mit einer Geschichte, die du lieber nicht kennen willst.

Letzte Nacht... letzte Nacht ... da hab ich wieder an ihr vorbeigesehen, so als wär sie nur ein weiteres Gesicht in der Menge. Hat aber nicht geholfen. Die Erinnerungen? Sie kriechen einem hier durch die Schädeldecke, ob man es will oder nicht. Die Worte, die sie damals gesagt hat, sie hängen immer noch wie kalter Zigarettenrauch in der Luft. 'Mach dich nicht abhängig von Dingen, die du nicht kontrollieren kannst!' Dabei wusste sie genau, dass sie es war, von der ich abhängig wurde ... unaufhaltsam, unerbittlich ...

Und jetzt? Jetzt steh ich hier!“

„In dieser Stadt lernst du schnell,  
dass es kein Schwarz und kein Weiß gibt.

Nur graue Schatten,  
die sich wie Nebel zwischen den Straßenzügen  
ausbreiten.

Jede Ecke erzählt eine andere Lüge,  
und hinter jeder Fassade lauert jemand mit einer  
Geschichte, die du lieber nicht kennen willst.

Letzte Nacht... letzte Nacht ...  
da hab ich wieder an ihr vorbeigesehen,  
so als wär sie nur ein weiteres Gesicht in der Menge.  
Hat aber nicht geholfen.

Die Erinnerungen?

Sie kriechen einem hier durch die Schädeldecke,  
ob man es will oder nicht. Die Worte, die sie damals  
gesagt hat, sie hängen immer noch wie kalter  
Zigarettenrauch in der Luft.

'Mach dich nicht abhängig von Dingen, die du nicht  
kontrollieren kannst!'

Dabei wusste sie genau, dass sie es war, von der ich  
abhängig wurde ... unaufhaltsam, unerbittlich ...

Und jetzt? Jetzt steh ich hier!"

# Szenario 1

## DAS ABGEHÖRTE TELEFONAT

Szene:

Ein Ermittler hört ein Telefonat ab, das belastende Informationen über ihn enthält. Die Person am anderen Ende ist ein ehemaliger Partner oder Freund, der nun über seine Geheimnisse spricht.

Arbeitsimpulse:

- Was fühlt der Ermittler, während er die Stimme der vertrauten Person hört?
- Was hat er getan, das ihn jetzt einholt?
- Welche zynischen Gedanken könnten ihm durch den Kopf gehen, während er merkt, dass er von jemandem verraten wurde, dem er vertraut hat?

Monologstarter:

„Hätte ich es ahnen sollen? Vielleicht. In dieser Stadt gibt dir jeder irgendwann einen Grund, misstrauisch zu sein. Aber das Schlimmste ist nicht der Verrat. Das Schlimmste ist die Tatsache, dass du wusstest, dass es irgendwann passiert.“

# Szenario 2

## EINBRUCH IN EIN VERLASSENES BÜRO

Szene:

Ein Privatdetektiv schleicht sich nachts in ein verlassenes Bürogebäude ein, um Beweise zu finden. Die Atmosphäre ist unheimlich, und der Detektiv spürt, dass er beobachtet wird.

Arbeitsimpulse:

- Welche Gedanken hat der Detektiv über das Risiko und die Einsamkeit seiner Arbeit?
- Welche geheimen Ängste, Zweifel oder Resignation könnten in ihm hochkommen, während er im Dunkeln nach Anhaltspunkten sucht?
- Was denkt er über die Stadt oder die Menschen, die ihn in diese Situation gebracht haben?

Monologstarter:

„Ein Job wie jeder andere, sagte ich mir. Doch jetzt, in dieser Finsternis, fühle ich jede meiner Entscheidungen wie ein Messer im Rücken. Diese Stadt hat kein Mitleid, und wenn ich morgen nicht mehr da bin, wird niemand eine Träne vergießen.“

# Szenario 3

## KONFRONTATION IN EINER DUNKLEN GASSE

Szene:

Eine Person trifft einen alten Bekannten in einer dunklen Gasse, der wichtige Informationen hat, aber ein hohes Entgelt dafür verlangt. Beide haben Geheimnisse voreinander, und das Misstrauen liegt in der Luft.

Arbeitsimpulse:

- Was geht in der Person vor, die um Informationen feilschen muss?
- Welche Erfahrungen prägen ihre Sicht auf den Menschen, der vor ihr steht?
- Wie könnten zynische Gedanken und enttäuschte Hoffnungen ihren Monolog durchziehen?

Beispiel für den Monolog:

„Das ist das Problem mit alten Bekannten. Du glaubst, du kennst sie, und dann kommt der Tag, an dem sie dich nur noch als Tasche voller Scheine sehen. In dieser Gasse gibt es keine Freunde – nur Menschen, die darauf warten, dass du stolperst.“

# Szenario 4

## VERHÖR EINES INFORMANTEN

Szene:

Ein Ermittler verhört einen Informanten in einem verrauchten, verlassenen Keller. Der Informant scheint die Wahrheit zurückzuhalten, und der Ermittler wird zunehmend misstrauisch.

Arbeitsimpulse:

- Was denkt der Ermittler über die Informationen, die er von diesem Mann erwartet?
- Welche Abgründe sieht er in ihm und vielleicht sogar in sich selbst?
- Wie drückt sich sein Zynismus in seinem inneren Monolog aus, während er versucht, die Wahrheit aus dem Informanten herauszubekommen?

Beispiel für den Monolog:

„Es gibt zwei Arten von Menschen in dieser Stadt: die, die lügen, und die, die besser lügen können. Und dieser Typ hier...? Er glaubt, er sei schlauer. Aber irgendwann kommt der Punkt, an dem sie alle einknicken. Die Frage ist nur, ob ich bereit bin, es aus ihm herauszuquetschen.“

# Szenario 5

## WARTEN AUF EINEN VERTRAUTEN FEIND

Szene:

Eine Person wartet auf einen Feind, der einst ein enger Vertrauter war. Es ist ein kühler, nebliger Abend, und die Spannung zwischen Rache und Melancholie steigt in der wartenden Figur auf.

Arbeitsimpulse:

- Welche Gedanken kommen hoch, wenn die Vergangenheit und der Verrat sich zeigen?
- Welche verborgene Verletzung könnte ihren Monolog durchziehen, auch wenn sie äußerlich ruhig wirkt?
- Wie könnte sich der Zynismus gegenüber der eigenen Vergangenheit und dem „Feind“ ausdrücken?

Beispiel für den Monolog:

„Die schlimmsten Feinde sind die, die einmal deine Freunde waren. Du erinnerst dich an die guten Zeiten, bis sie sich wie giftige Dornen unter deine Haut schieben. Vielleicht kommt er heute nicht mal. Vielleicht weiß er, dass ich warte – aber ich bleibe. Die Stadt hat uns schon längst aufgegeben, aber wir sind immer noch hier.“



working title production

# NOIR

Irgendwas liegt in der Luft... riechst du das auch? Wie ein Geheimnis, das kurz davor ist, entdeckt zu werden.



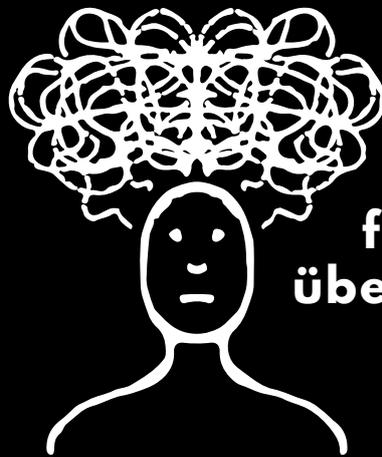
**DIE ENTWICKLUNG DES  
THEATERSTÜCKS**



# prolog

## die leiche und der koffer

Die Bühne liegt im Dunkeln. Ein schmaler Spot erleuchtet in der Bühnenmitte einen abgewetzten Koffer. Vorne, nicht ganz vom Licht erfasst, eher im Halbschatten, eine Leiche. Ein urbanes Jazzthema liegt in der Luft. (...) Das Licht schwindet, bis man es kaum noch sieht. Eine schattenhafte Figur kreuzt den Raum - ergreift den Koffer ... der Koffer ist weg ... zwei Polizisten "Wir haben eine Leiche"



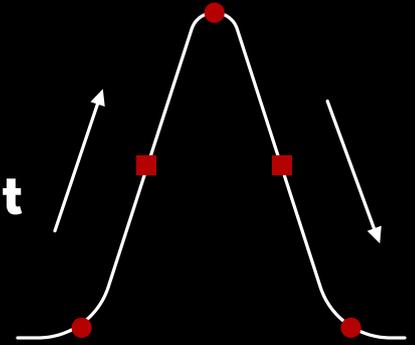
fragen  
über fragen



# MacGuffin

Dramaturgische Bezeichnung Alfred Hitchcocks für ein Objekt, das die Handlung vorantreibt, ohne dass sein Wesen/ sein Inhalt unbedingt erklärt werden muss...

# plot handlungsgerüst



## Prolog: Die Leiche und der Koffer

Die Bühne ist in Dunkelheit getaucht, bis ein Spot den Koffer und die Leiche beleuchtet. Das Publikum sieht diese rätselhafte Szene, ohne zu wissen, wer die Leiche ist oder was im Koffer steckt.

Plötzlich, kurz bevor das Stück „offiziell“ beginnt, verschwindet der Koffer. Wie? Vielleicht durch einen Trick: Ein Schatten, eine Figur, die kaum sichtbar ist, nimmt ihn mit, oder er wird einfach „ausgeblendet“, indem das Licht auf ihn schlagartig erlischt.

## Akt 1: Einführung der Figuren und Konflikte

- Szene 1: Ein Ermittler wird von einer mysteriösen Person (z. B. einer Femme fatale) angeheuert, um den verschwundenen Koffer zu finden. Der Ermittler nimmt widerwillig den Auftrag an, da er finanzielle Probleme hat oder etwas gutmachen will.
- Szene 2: Parallel dazu erfährt das Publikum, dass verschiedene Parteien (z. B. eine kriminelle Bande, ein Politiker, Geheimdienst oder Geschäftsmann und ein/e Journalistin) ebenfalls nach dem Koffer suchen – jede mit eigenen Motiven.
- Ende Akt 1: Der Ermittler stößt bei seinen Nachforschungen auf eine Spur – und vielleicht auf die Erkenntnis, dass der Koffer nicht nur irgendein Objekt ist, sondern ein tödliches Geheimnis birgt.

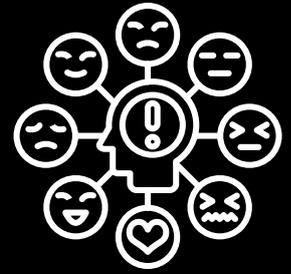
## Akt 2: Verwicklungen und Enthüllungen

- Der Koffer taucht immer wieder kurz auf, wechselt die Besitzer, und die Suche wird intensiver. Jede Figur zeigt ihre wahre Natur: Wer ist bereit, wie weit zu gehen? Wer hat etwas zu verbergen?
- Es wird klar, dass der Inhalt des Koffers gefährlich ist: Vielleicht handelt es sich um belastende Dokumente, gestohlenen Geld oder eine andere Art von Machtinstrument.
- Der Ermittler erkennt, dass er nicht nur nach dem Koffer suchen kann – er muss auch herausfinden, wer die ursprüngliche Leiche ist und welche Rolle sie in der Geschichte spielt.
- Ende Akt 2: Ein großer Verrat oder eine Enthüllung sorgt für einen dramatischen Wendepunkt. Vielleicht arbeitet die Femme fatale für eine der Parteien. Vielleicht ist der Ermittler selbst Teil des Problems.

## Akt 3: Showdown und Auflösung

- Alle Parteien treffen an einem Ort aufeinander (z. B. in einem verlassenen Lagerhaus oder an einem Treffpunkt in der Stadt), und es kommt zu einer Konfrontation.
- Die Figuren stehen vor einem moralischen Dilemma: Ist der Inhalt des Koffers wichtiger als das eigene Überleben oder die eigene Moral?
- Am Ende könnte der Koffer zerstört werden, sein Inhalt bleibt vielleicht ein Rätsel, oder er entlarvt die größte Bedrohung – den schattenhaften Antagonisten.

# figuren hauptrollen



## Der Ermittler

- Zynisch, abgebrannt, aber mit einem inneren moralischen Kompass.
- Wird von einer Femme fatale angeheuert und gerät immer tiefer in die Machenschaften um den Koffer.
- Spieler/in: Jemand mit einer guten Präsenz und einer klaren Bühnenstimme.

## Femme fatale

- Geheimnisvoll, intelligent, manipulierend. Sie scheint mehr zu wissen, als sie zugibt, und verfolgt eigene Ziele.
- Hat eine Verbindung zum Koffer und möglicherweise zu der Leiche.
- Spielerin: Eine Person, die gut mit Körpersprache arbeiten kann und Ambivalenz vermittelt.

## Der/Die Hauptverdächtige

- Eine Person (vielleicht auch zwei, wenn ein typischer Handlanger mit dabei ist) mit einer dunklen Vergangenheit. Könnte eine Verbindung zur Leiche haben.
- Spieler/in: Ideal für jemanden, der gerne schauspielerisch Spannung erzeugt und moralische Abgründe darstellen möchte.

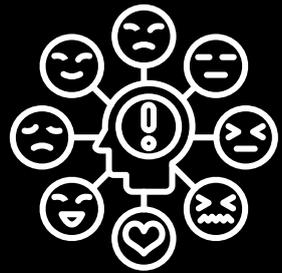
## Der/Die schattenhafte Antagonist/in

- Ein mysteriöser Strippenzieher, der selten direkt auftaucht, aber das Geschehen aus dem Hintergrund lenkt.
- Spieler/in: Kann auch im Ensemble sein, mit starker Präsenz.

## Der/Die Journalist/-in

- Eine/r, der/die nach der Wahrheit sucht, aber auch eigennützige Ziele verfolgt, vielleicht auch zwischen Bühnengeschehen und Publikum agiert
- Spieler/in: Für jemanden, der Tempo und Energie mitbringt.

# figuren nebenrollen ensemble



## Bardame / Barkeeper

- Informationsquelle und Beobachter/in in der Stadt.

## Die Unterweltgang

- 3-5 Personen
- Handlanger des Antagonisten, die auf der Suche nach dem Koffer Chaos stiften.

## Polizei

- 2 Personen
- Versucht den Fall zu lösen.
- Versucht den abgebrannten Ermittler von seinen Aktivitäten abzuhalten.

## Das Straßenorakel

- Figur, die auf der Straße lebt, vielleicht blind ist und bittelt
- und dabei hin und wieder in Zwischensequenzen vielsagende und dennoch kryptische Botschaften vor sich hin / in das Publikum spricht

## Zeugen / Passanten & Ensemble

- Das Ensemble kann immer wieder in kleinen Szenen auftauchen und die Welt um die Hauptfiguren beleben
  - z. B. als Barbesucher,
  - Straßenleute,
  - Informanten
  - Opfer ;-)

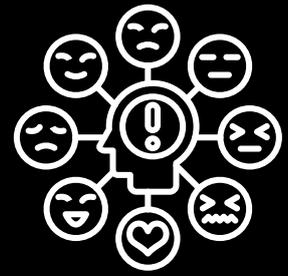
## Weitere Rollen?

Diese Rollenverteilung baut auf dem grundsätzlichen Basic-Plot auf. Mitunter werden wir dieses noch verfeinern, brauchen vielleicht noch andere Rollen bzw. eine Verfeinerung der bestehenden Rollen.



# figuren

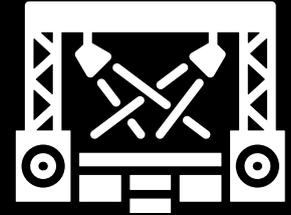
## nebenrollen ensemble



### Kursteilnehmer

### Rolle

Abd, Maram	ENSEMBLE
Al Talibi, Sebastian	ZWIELICHTIGER STAMMGAST
Alpsoy, Leon	SIDEKICK FÜRS GROBE
Alshaikh, Mohammed	THE BIG FISH
Altin, Elif	MARLOW   EHENALIGER PARTNER
Börding, Luana	ENSEMBLE
Daniel Giuseppe, Sina	STRAßENORAKEL
Hermann, Bennet	DER MUSIKER
Isik, Serpil	FEMME FATALE
Jany, Lotta	ENSEMBLE   REGIE
Käs, Sebastian	UNDERGROUNDBOYZ
Kaya, Joshua	SIDEKICK FÜRS FEINE
Keil, Thore	DER GLÜCKSSPIELER
Matheja, Vanessa	ENSEMBLE   POLIZISTIN
Müller, Louis	TECHNIK   REGIE
Reh, Sophie	ENSEMBLE   POLIZISTIN
Rexhepi, Getoar	DER EHEMALIGE   MARLOW
Rutz, Daniel	UNDERGROUNDBOYZ
Spengler, Leander	NARRATEUR   AUTOR
Talay, Yunus	ANTAGONISTISCHE KRAFT   AGENT
Tlustochowicz, Oliver	UNDERGROUNDBOYZ
Will, Leonie	BARDAME
Yüsün, Gelnas	ENSEMBLE   POLIZIST
Yüsün, Zerdest	ENSEMBLE   POLIZIST



## Bühne und Requisiten

- Der Koffer bleibt das zentrale Requisit. Er kann mit Lichteffekten hervorgehoben werden, wenn er auftaucht oder verschwindet.
- Kubuselemente: Nutzen wir die Kuben als vielseitige Bühnenmöbel (Tische, Stühle, Plattformen), die schnell in verschiedene Schauplätze verwandelt werden können. Die Umbauten müssen wir perfektionieren und in das Spiel einbauen.
- Ausgewählte Requisiten (nicht zu viele): Alte Telefone, Hüte, eine Zigarette (oder Attrappe) und Whiskygläser können die Atmosphäre betonen.
- ...

## Beleuchtung

- Film-Noir-Ästhetik: Wir arbeiten mit starken Kontrasten, Spotlights und Schattenwürfen.
- Lichtwechsel: Wir nutzen Licht, um Schauplätze zu wechseln oder die Spannung zu erhöhen (z. B. plötzliche Dunkelheit, nur ein Spot auf den Koffer).
- Mit Videoinstallationen (Hintergrundbildern) arbeiten.
- ...

## Spielorte

- Büro des Ermittlers: Ein minimalistischer Tisch, eine Bank, Akten.
- Bar: Ein Tresen aus Kuben, Flaschenattrappen.
- Gasse: Dunkelheit, Schattenprojektionen auf die Rückwand.
- Treffpunkte: Variabel gestaltbare Räume.
- ...

# jetzt du!

## Ideen & Wünsche



### Dein Name!

Die Ideen liegen auf dem Tisch. Sie stellen ein Gerüst dar, das wir so in etwa auch stehen lassen sollten, damit wir handlungsfähig werden.

### Deine Rolle!

Zunächst einmal gehe in dich: Magst du in diesem Stück eine tragende Rolle spielen, was bedeutet, dass wir da auf dich bauen können müssen, dass du dir auch ein wenig Text draufschaffen- und vor Publikum Präsenz ausstrahlen musst. oder möchtest du in deinem Mitwirken lieber über kleinere Rollen kommen bzw. als Ensemblemitglied wirken. Gewiss, wir brauchen auch ein bis zwei Techniker\*Innen / Regieassistent\*Innen / Mitdramaturgen. Doch im Ganzen möchte ich schon, dass der überweiegende Teil ins Spielen kommt. Hast du vielleicht schon einen konkreten Rollenwunsch (s.o.)? Schreibe es mir ...

### Verborgene Talente

Ihr alle habt irgendwas, womit man auch in einem Stück beeindrucken kann, was man gut nutzen kann: Sprachkenntnisse, musikalische Talente, ihr könnt jonglieren oder habt überzeugende Feuerzeugskills, ihr könnt ein paar Kartentricks, die Augen verdrehen, auf Kommando Heulen, was auch immer. Schreibt es mir!

# jetzt ihr!

## Ideen & Wünsche



**Eure Gruppe:**

## Ideen und Eindrücke

Ich möchte, dass ihr euch in der Gruppe über das Stück und das Plotgerüst unterhaltet. Habt ihr Assoziationen? Kommen euch da Ideen und Einfälle? Zur Handlung, zu Figuren, zum Setting, ... ? Alles, was euch dazu einfällt, können wir gebrauchen. Schreibt es auf! Wir reden danach darüber und ich sammle es ein ...



Probentagebuch

# MONDAY, MONDAY!



