

PLATT'N'SPIELER

Eigenproduktion

Autoren: Paul Steinmann/Mark Wetter

Regie: Paul Steinmann

Spiel: Mark Wetter

Musik: Tini Hägler

Bühne/Kostüm: Mark Wetter

Maske: Diane Rietsch

Impr-Leitung: Stefan Lichtensteiger, Paul Weibel

UA: November 1992, Theater Tuchlaube Aarau

© THEATERSTÜCKVERLAG · Brigitte Korn-Wimmer & Franz Wimmer, München

Der hungrige Grim mit seinem schwarzen Schnupperbolzen, hat zwei Leidenschaften: die Sehnsucht nach der geliebten Bötterflai und der Wunsch, einmal im Zirkus eine fürchterliche Nummer zeigen zu dürfen die er aus seinem Märchenbuch zusammengestellt hat. Die Rotkäppchen-Geschichte hat es ihm angetan, in der er gerne den Part des fressenden Wolfes übernehmen würde. Er hofft immer noch, Bötterflai dafür zu gewinnen, die Rolle des Rotkäppchens zu spielen. In Grimms-Märchenbuch gibt es aber auch noch andere Geschichten: zum Beispiel das Märchen vom Zauberpelz, den ein großer Zauberer namens Dr.Schlummer verloren haben soll.

In diesem Traum-Platten-Spiel ist Grim ein melancholischer Poet, ein clowniger Platten-Spieler, ein Möchtegern-Wolf voller Dummheiten, voller Ängstlichkeit und voller Träume.



WILHELM BUSCH – EIN THEATER

Theater Phönix A- Linz

Autor: Mark Wetter

Regie: Mark Wetter

Spiel: Maria Hofstätter, Christian Lemperle, Ferry Oellinger, Andreas Pühringer und Gerhard Gruber

Bühne: Franz Stögner

Musik: Gerhard Gruber

Kostüme: Heide Kastler

UA: Februar 1993 Theater Phönix, Linz

Ein frischgebackenes, oberösterreichisches Brautpaar macht sich auf zu ihren Flitterwochen. Auf ihrer Reise geraten sie unmerklich in einen Buschschen kleinbürgerlichen Mikrokosmos. Franz und Grete Krempelsetzer, geborene Hall treffen in der vermeintlichen Herberge auf drei schrullig-bösartige Busch-Figuren. Ingo Fest, Max Flügel und Bodo Bichsel können nur in Busch-Texten reden, die Krempelsetzers nur in breitem Oberösterreichisch. Eine Verständigung scheint erst aus-geschlossen, aber es kommt anders... Allerhand Komplikationen und Turbulenzen entstehen, das Ehepaar möchte lieber gleich abreisen. Es gibt jedoch kein Entrinnen mehr aus der feindlichen Umgebung. Das wilde Spiel wird vorangetrieben durch die Musik Max Flügels, dessen Tönen die andern wie auf Befehlgehörchen.

