



Choreograf Graham Smith (links vorne) führte die Anwesenden in verschiedene mögliche Bewegungen des neuen Stückes ein.

Welttheater 2024 kommt langsam in Bewegung

Am letzten Freitag startete die Welttheatergesellschaft das erste Casting-Wochenende für die Spielsaison 2024. Rund 120 Personen des künftigen Spielvolks nutzten die Gelegenheit und nahmen daran teil.

RENÉ HENSLER

Nach vier Jahren warten, ging es am letzten Freitag wieder los. Die Rede ist vom Casting des Einsiedler Welttheaters für die Ausgabe 2024. Neben Regisseur Livio Andreina und seinen beiden Regieassistenten Nina Halpern und Rafael Gil war auch der Autor Lukas Bärfass am Freitagabend vor Ort. Ergänzt wurde der künstlerische Stab mit Choreograf Graham Smith. Bärfass gab nochmals eine kurze Zusammenfassung über das neue und bereits



Lukas Bärfass erzählte wie das Einsiedler Welttheater 2024 textlich daherkommen wird. Fotos: René Hensler

schon wieder überarbeitete Stück zum Besten. Mit aufmunternden Worten animierte er die Anwesenden, sich für das gemeinsame Projekt anzumelden. Auch gab er einige Regeln des Thea-

terspiels bekannt. So, dass auf den Gängen nicht geredet wird. Dies als Metapher, wenn jemand Probleme hat, solle er dies direkt dem Regisseur sagen. Probleme können damit angegan-

gen und gelöst werden. Im Anschluss übernahm Spielleiter Andreina kurz, gab aber gleich weiter an Choreograf Graham Smith. Mit ihm wurden einige Aufwärmübungen gemacht. Danach folgten einige kleine szenische Arbeiten mit Textbausteinen aus dem neuen Stück. Bereits da konnte jede Teilnehmerin und Teilnehmer die Herangehensweise des neuen Stabes kennenlernen.

Und schon gehts los

Und wem es dann passte, der konnte sich gleich im mobilen Spielbüro anmelden beziehungsweise seine Daten inklusive Foto auffrischen lassen. Diese Chance nutzten rund 120 Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Einige liessen sich für diesen ersten Workshop entschuldigen. Wer das erste Casting verpasst hat, kann dies nochmals am ersten November-Wochenende nachholen.

— www.welttheater.ch