

Diplomantrag

Arbeitstitel:

public-remote-cont-rol-e-play

(öffentliches-fern-gesteuertes-Theaterstück/Rollen/Spiel)

Autorin:

Anne Kneubühl

Mentor 1:

Andres Bosshard

Mentor 2:

Nils Röller

Diplom 2008:

Vertiefung Mediale Künste, ZHdK

1	Thema der Arbeit.....	1
1.1	Allgemeine Punkte.....	1
1.2	Zum Inhalt.....	2
2	Relevanter Kontext	3
2.1	Welche anderen Arbeiten, die sich mit diesen Themen auseinandersetzen bestehen schon und sind dem Publikum bekannt?	3
3	Skizze der Umsetzung	6
3.1	Wie soll die Arbeit ungefähr aussehen?	6
3.2	Angabe eines Formates und Begründung	7
4	Realisierungsplan	8
4.1	Auf welche schon bestehenden Elemente wird aufgebaut?	8
4.2	Welche Fremdleistungen werden vermutlich beansprucht?	8
5	Quellenverzeichnis.....	9
5.1	Recherche	9
5.2	Quellen zu eigenen Arbeiten	9
6	Budget.....	10
7	Entwurfsskizzen	11
8	Zeitplan.....	13

1 Thema der Arbeit

1.1 Allgemeine Punkte

In meinem Diplomprojekt „remote-cont-rol-e-play“ möchte ich untersuchen, wie sich das Verhältnis von Besucher und Akteur in einem performativen/theatralen Kontext verändert, wenn interaktive Medientechnologien eingesetzt werden.

Dieser relativ neuartige Aspekt der elektronischen Interaktion öffnet in einem Mediensystem Theater unerforschte Möglichkeiten, welche mich sehr interessieren. Somit werde ich versuchen, „neue-Medien-spezifische“ Techniken und Denkweisen in einer theatralen Situation anzuwenden. Diese Techniken/Methodiken und Denkweisen versuche ich wie folgt zu definieren:

- Aktivität eines (Computer-)Benutzers:
Erweiterung des Status Zuschauer im Theater: Zuschauer werden durch die erwünschte Möglichkeit der Interaktion zu „Users“, zu Mitspielern/Mitmischern. Gegenseitige Beeinflussung und Interaktion ist möglich, dies schliesst aber eine exakte Wiederholung des Stückes aus.
- Das Ganze Stück wird zu einer Art Spiel:
Die Interaktion ist freiwillig, jedoch rechnet die Anlage mit einer gewissen Beteiligung. Als Ziel gilt es, den optimalen Mittelweg zwischen Intervention und Betrachten herauszufinden. Teilweise sind Funktionen bekannt = beherrschbar / Teile sind unbekannt, unsichtbar = „magisch“
- Community-Gedanke: Gemeinsam etwas erschaffen, was alleine nicht möglich wäre.
Ein idealer Schlusspunkt der Darbietung wäre zum Beispiel, wenn Besucher und Akteur ein gemeinsam verfolgtes Ziel erreichen.
- Netzwerkstruktur: Vernetztes Agieren von Besuchern und Darstellern
- Non-Linearität der Narration: Die oben genannten Punkte stellen die Bedingung für eine flexible Art des Erzählens; eine modularer, Linkstruktur-artiger Aufbau, was für einen Darsteller die Kombination von vorgegebenen Elementen und Improvisation bedeutet.
- Fehlerhaftigkeit: Fehler kommen vor, sind bemerkbar, sind geplant oder ungeplant
- Übersetzung/Verständlichkeit: Ein Computersystem besteht aus einem Prozess der wiederum aus vielen Teilprozessen, der vielfachen Codierung und Übersetzung, besteht. Diese Eigenschaft/Schwierigkeit ist mit dem System Theater wohl am meisten verwandt, da sehr unterschiedliche Medien aufeinander treffen und ineinander übersetzt werden.

Wie aus den oben aufgeführten Punkten zum Teil hervorgeht, schwebt mir als praktisch forschende Arbeit eine Art „ferngesteuertes (Einpersion-)Theater“ vor, in welchem die Schwelle zwischen Akteur und Publikum insofern aufgehoben oder verschwommen ist, indem der Betrachter via technologischen „Verlängerungen“ die Möglichkeit zur Handlung/Aktion/Interaktion hat, also gewisse Aspekte des Systems mit einfachen Mitteln (fern-)steuern kann. Um dies möglich zu machen, braucht der Besucher eine eigene Kompetenz, er muss wissen, in was er eingreift und welche Auswirkungen dies hat. Er nimmt also für einen (kurzen) Moment Regiestatus an und übernimmt eine gewisse Verantwortung für seine Handlung. Damit dies nicht zu einer zu grossen Hemmschwelle wird, muss es möglich sein, diese Kompetenz zu schulen, indem die Installation verschiedene Wege durch z.B. mehrmalige Intervention zulässt.

Der Inhalt des Theaters wird sich mit der Maschine – Medien – Mensch – Thematik und deren Methodiken, Eigenheiten und Schwierigkeiten beschäftigen, und daraus eine Geschichte spinnen. Die Narration muss einen non-linearen Verlauf der Geschichte zulassen, da die Besucher mittels eingeschränkter Aktionen interagieren können. Das Ziel ist, die Szenen so zu gestalten, dass es viele sinnvolle Möglichkeiten gibt, einzugreifen. Auch soll die Narration von mir als Initiator zwar in eine Richtung gelenkt werden, nicht aber vollkommen festgeschrieben sein. Der Inhalt des Stückes muss so gewählt werden, dass es zwischen Darsteller und Besucher ein gemeinsames Ziel zu erreichen gilt und dies auf verschiedenen Wegen erreicht werden kann.

Dies bedingt natürlich auch einen geübten Umgang mit Improvisation seitens des Schauspielers auf der Bühnenfläche. Ich stelle mir das Werk Genre-übergreifend vor, das heisst es entsteht eine Mischung, die aus ernsten, komischen, grotesken etc. Teilen besteht und so zu einem surrealistisch anmutenden Theater wird!

1.2 Zum Inhalt

Eine konkrete Synopse besteht zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht, jedoch aber die Kernthemen und einige Ansätze, aus denen ich diese entwickeln werde:

Fast jeder Mensch interagiert im Alltag täglich mit verschiedenen komplexen mechanischen und elektronischen Geräten, Hilfsmitteln und Maschinen, deren Funktionen er nie ganzheitlich versteht, wie zum Beispiel der Computer. Für den Laien resultiert aus der Bedienung ein Effekt der Magie, welcher mich sehr interessiert: Etwas „Unerklärliches“ passiert, der User kennt nur das Ergebnis, nicht aber den ganzen Prozess welcher verschleiert, auf abstrakten Ebenen im Verborgenen abläuft. Ich denke dabei an Beispiele wie die Benutzung eines Telefons/Handys, eines Geldautomaten, eines Fernsehers, eines Autos, einer Stereoanlage, eines Liftes etc., speziell aber natürlich die Benutzung eines Computers. Laien kommen ins Staunen über die Möglichkeiten der Technik, während Versierte (Magier/Techniker!) vermeintlich meinen sie verstünden die ganze Sache und insgeheim die anderen belächeln oder bemitleiden. Aber Technik hat auch immer ihren Eigensinn durch ihren inhärenten Gegensatz der absoluten/berechnenden digitalen Logik und der Codierung nach menschlicher Logik. Die Verarbeitung von Rechenprozessen von Geräten wie Computern wird in die menschliche Programmierung übersetzt und dadurch auch fehlerhaft, was auch die besten Cracks manchmal rätseln lässt! Die Maschinen laufen, erfüllen ihren Zweck solange bis sie Fehler produzieren und kaputt gehen. Wann, warum und wo dieser fatale Fehler passiert, ist meistens nicht klar, geschweige denn vorhersehbar.

Diese Fehler erscheinen einerseits sehr menschenfremd (maschinenartig eben...), andererseits erkennen wir in diesen Mustern fast menschliche Verhaltensweisen wieder. Diese „Vermenschlichung“ von Maschinen als Thema einfließen zu lassen interessiert mich sehr, da sie auch den zuvor beschriebenen Aspekt der Magie aufgreift und viele spannende Anknüpfungsstellen bietet. Die Maschine kann dann als hilfsbereiter, treuer Freund oder als hinterlistiger Feind angesehen werden. Bei Fehlersituationen ist es sicher letzteres. Ich kann davon ausgehen, dass jeder der Besucher bei der Benutzung eines Computers schon einmal Fehlersituationen erlebt hat und sich vielleicht gefragt hat, wieso dies oder das nicht geht, wieso wohl der Computer speziell bei IHM immer „blöd tut“ und wieso er manchmal einfach plötzlich – scheinbar aus heiterem Himmel – nicht mehr aufstarten will! Dieser witzige Nebeneffekt des Aberglaubens, der aus einer absurden, unverständlichen Fehlersituation entstehen kann, lässt sich gut in die Geschichte verwickeln.

Dieser Aspekt sollte eines der Hauptthemen des Inszenierungsinhaltes sein. Der Darsteller und die Besucher interagieren mit Maschinen, welche jedoch zunehmend menschliche Verhaltensweisen „zeigen“. Sie können „sehen“, „hören“, „sprechen“ und auch schon (bald) eigens handeln! ? Ein mögliches Szenario wäre: Der Mensch (Darsteller), der seinen alltäglichen Tätigkeiten

nachgeht, findet dies einerseits toll und praktisch, andererseits nervend und beängstigend. Die Welt um ihn herum verstrickt sich immer mehr ins subtil surrealistische, bis die Geräte sich plötzlich scheinbar verselbstständigen, nachdem die Hauptperson sich schlafen legt. Während dieser Zeit sind verschiedene Aspekte der Inszenierung dem Zuschauer zur Interaktion freigestellt, was den Eindruck einer „Zauberhand“ und für Beteiligte die Überraschung des "Fernsteuern-Dürfens" ergibt.

Ein anderes Szenario könnte wie folgt aussehen: Der Hauptdarsteller ist eine Art Supporter, seine Aufgabe ist es, anderen Leuten mit ihren technischen Problemen behilflich zu sein. Per Telefon oder anderen Medien gibt er diesen (fiktiven) Leuten Tipps und Ratschläge, wie sie das Problem beheben können. Nur gelingt ihm dies natürlich nicht immer, da er selbst vielleicht nicht weiter weiss und da das Problem etwas Abstraktes/Unerklärliches ist.

Dies führt mich zu einem weiteren wichtigen inhaltlichen Punkt; Gäste und Akteur(e) haben ein „gemeinsames Ziel“, welches sich beim Spielen herauskristallisiert. Dieses Ziel soll Spannung erzeugen, die Neugier wecken und zum Mitmachen animieren, denn es muss einen echten Grund geben, WIESO die Besucher mitsteuern sollen/müssen/wollen! Vielleicht geht es am Ende darum, das Leben des Darstellers zu retten!

Meine Ideen bezüglich des Inhaltes sind etwas utopisch/dystopisch Surreales wie z.B.: Das Wesen, welches alle Überwachungskameras der Welt kontrolliert, oder jemand, der das gesamte Internet überblickt, jemand der das „universelle Kraftwerk“, also alle Energie kontrolliert oder jemand, der ein kollektives (Unter-)Bewusstsein einer Gesellschaft, ja der Menschheit überwacht und steuert! Am meisten reizt mich jedoch der „Technodämon“, eine Art Virus, welcher unsichtbar aber hörbar ist, der sich in alle elektronischen Geräte via Netzwerke und magische Luftwellen (!) verbreiten, und somit überall Schaden anrichten kann. Die Hauptperson wurde beauftragt, dieses „Ding“ zu besänftigen, zu beherrschen, zu steuern und unschädlich zu machen. Zuerst macht es den Anschein, als sei die Hauptperson allmächtig, da sie „alles im Griff hat“, den Dämon nach Belieben manipulieren kann. Bald aber wird klar, dass auch dieser „super-system-operator“ nicht alles weiss und kann, seine Ängste und Probleme hat, also auch Fehler macht und schwindelt. Das Publikum ist in einer Situation, wo es die „Macht der Kontrolle“ an sich reißen und den Dämon stärken kann, die einzelnen Leute können sich „gegenseitig“ entscheiden, oder es kann eben dieses angesprochene gemeinsame Ziel stärken und dem Akteur aus der Patsche helfen kann.

2 Relevanter Kontext

2.1 Welche anderen Arbeiten, die sich mit diesen Themen auseinandersetzen bestehen schon und sind dem Publikum bekannt?

Vorläufer, welche mit den Themen, die mich interessieren in Verbindung gebracht werden können, sind alle Formen des Improvisationstheaters, interaktive Installationen, (Computer-)Spiele, und interaktive Performances. Diese Felder sind jedes für sich wohl endlos recherchierbar, was aber für diese Arbeit nicht mein Ziel ist. Deshalb habe ich versucht, bei der Recherche auf sehr strikte Kriterien zu achten: Mich interessieren vor allem Projekte, die den Betrachter einzubeziehen versuchen, indem sie ihm eine Chance zur Interaktion via „technologischer Armverlängerung“ direkt ins Geschehen einzugreifen, anbieten. Mit diesen Kriterien habe ich verhältnismässig wenige Beispiele von Projekten gefunden, die sich sowohl explizit mit theatralen Elementen, wie auch mit Interaktion der Betrachter durch (neue) Medientechnologien beschäftigen und diese ernsthaft versuchen zu verbinden, und auch noch gut dokumentiert sind. Hier habe ich einige wichtige Beispiele herausgenommen, die den Kontext meiner Arbeit gut beschreiben und somit als Referenz gelten können:

- Interaktive Performances von Stelarc: *pingbody (1996)*, *parasite (1997)*, *fractal flesh*
- Interaktives Projekt mit Theater/Tanz/Video/Audio: *Hamlet Machine (virus)* Stück geschrieben von Heiner Müller, inszeniert von Clyde Chabot (2004)
(Aus dem Buch: Garbagnati, Lucile; Morelli, Pierre (2006) *Thé@tre et Nouvelles Technologies*, S.102-122)
- Interaktives Projekt mit Theater/Website: *Coté noir/Coté blanc*, Regie Cécile Huet in Zusammenarbeit mit der Gruppe e-toile (2001)
(Aus dem Buch: Garbagnati, Lucile; Morelli, Pierre (2006) *Thé@tre et Nouvelles Technologies*, S.123-139)
- Projekte der Sommerakademie Hellerau: „*Theater und Neue Medien. Interaktion und Wirklichkeit*“ (1999)
(Ausführlich beschrieben in: Leeker, Martina (2001) *Maschinen, Medien, Performances – Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*, Berlin: Alexander Verlag)

Bei einem potentiellen Publikum gehe ich einerseits von Leuten aus, die sich eher in der Medienwelt auskennen, oder auch von Leuten, die sich im Bereich Theater bewegen, andererseits sollte das Werk eine sehr gemischte Gruppe von Leuten aus allen erdenklichen Sparten ansprechen und für alle verständlich sein.

Einzelne der oben aufgeführten Arbeiten dürften einigen Leuten bekannt sein (vor allem Stelarc), die anderen erwähnten Arbeiten schätze ich als weniger bekannt ein, da sie mir als ziemlich spezifische Experimente im eher kleineren Format erscheinen und auch nicht einer sehr breiten Öffentlichkeit präsentiert wurden (Leeker, Chabot, e-toile). Gerade die eben genannten Beispiele beschreiben am ehesten die Art und Weise der Arbeit, wie ich sie mir für mein Projekt in etwa vorstelle.

Das eher im Medienkunstbereich bekannte Beispiel von Stelarc's Arbeiten behandelt nicht explizit den Kontext des Theaters, jedoch habe ich es trotzdem aufgeführt, weil er sehr radikal und direkt mit Themen wie technische Interaktion, Kontrolle und Fernsteuerung umgeht und mit seinen technoiden Eingriffen am eigenen Körper sehr viel Aufsehen erregt hat. Er hat seinen Körper von verschiedensten Einflüssen fernsteuern lassen, von „Zuschauern“, vom Internet-Datenstrom etc. (*pingbody (1996)*, *parasite (1997)*). Seine Werke beschäftigen sich sehr stark mit Kontrolle des (eigenen) Körpers und deren Verlust und resultiert in der „Bewegung ohne Erinnerung und ohne Wunsch“ wie er dies beschreibt. Für meine Arbeit interessiert mich weniger die direkte Einflussnahme auf und in einen Körper, sondern die fremde Einflussnahme in den Verlauf einer Geschichte und somit auch eine indirekte, eher subtilere Einflussnahme auf den Körper (des Schauspielers), der dann auf die entstandenen Umstände reagiert.

Solche Ansätze fand ich in den experimentellen Arbeiten des Stücks „*hamlet machine (virus)*“. Die Regisseurin Clyde Chabot verbindet Darstellende und Besucher auf einer Art Laborbühne, indem sie zum Beispiel Besucher live das zugrunde liegende Theatermanuskript von Heiner Müller umschreiben und kommentieren lässt, welches gleichzeitig gross projiziert wird und teilweise von den Schauspielern und Tänzern wieder ins Geschehen einbezogen wird. Auch haben die Besucher immer auf freiwilliger Basis die Möglichkeit, eine Videokamera nach ihrem Belieben auszurichten. Das so aufgenommene Material wird dann von einem Videokünstler weiterverarbeitet und projiziert. In einer anderen Variante können Besucher von einem Audiokünstler aufgenommenes Klangmaterial via CD-Player in den Raum gespielt werden. Dieser fortwährende Übersetzungsprozess von und zu verschiedenen medialen Zuständen und den freien Umgang mit (elektronisch-digitalen) Medien, Besuchern und Darstellenden interessiert mich an dieser Arbeit besonders.

Eine andere spannende Arbeit im Zusammenhang mit Interaktion des Besuchers via elektronische

Medien in eine theatrale Situation ist die Arbeit „Coté noir/Coté blanc“ (2001). Hier wurde in einer Gruppe eine Möglichkeit ausgearbeitet, wie Schauspiel und eine Website verbunden werden können. So wie ich dies verstanden habe, ist die Schauspielerin präsent im Raum, gleichzeitig können die Besucher auf einem Computer eine Flash-Website bedienen. Darauf sind verschiedene animierte Elemente, eines davon die Schauspielerin als Phantomfigur zu sehen. Die Darstellerin gibt Anweisungen an die Besucher wie „Drückt auf den roten Punkt“ und sogleich „erscheint“ auch dieser Punkt auf dem Bildschirm des Besuchers. Wird die Aufforderung befolgt, ertönt eine weitere Anweisung aus einem Lautsprecher, welche von der „echten“ Schauspielerin wieder aufgegriffen wird. An dieser experimentellen Anlage scheinen mir die Modularität und non-Linearität der narrativen Elemente, die Simultanität von virtuellen und real präsenten Ereignissen und Figuren, welche miteinander in direkter Beziehung stehen, die verschiedenen Übersetzungsprozesse und die Möglichkeit zur Integration des Besuchers mittels technischen Medien besonders interessant zu sein.

Das an letzter Stelle aufgeführte Beispiel sind Pilotprojekte im Rahmen experimenteller Werkstätten, geleitet von Spezialisten aus verschiedensten Fachbereichen, welche eingeladen wurden (z.B. Choreographen, Theaterwissenschaftler/ Dramaturgen, Regisseure, Schriftsteller, Medienkünstler für elektronische Musik / interaktive Installationen, Neurowissenschaftler und Interfacetechner/-erfinder) und Studenten der darstellenden Künste (Lecker, S.142-167). Beim Lesen der Dokumentation dieser „Werkstattexperimente“ hat mir sofort der freie Umgang mit performativen Techniken und technischen Interfaces gefallen. Um einen solchen Umgang möglich zu machen, war Voraussetzung, dass sowohl Theater-, als auch Medientechniken jederzeit für alle Beteiligten transparent gehalten werden mussten. Diese kollektive Arbeitsmethode, wo jeder in jedes Fachgebiet eingeführt wird und alle Übungen mitmacht und versteht, hat sich als sehr fruchtbar erwiesen. Die Interfaceerfinder und Medienkünstler brachten mit Computer Techniken wie ein Midi-Sampler-Keyboard, Webcam und Triggersoftware „BigEye“, so programmiert, dass Farben im Kamerasichtfeld als Trigger ausgelesen wurden, oder „Alarmtrittmatten“, welche bei Körperkontakt als Auslöser funktionierten. Die Autoren, Choreografen, Regisseure etc. führten Vorschläge für das Text-/Sprachmaterial zum Thema Nachrichtenübertragung, Improvisationstechniken oder die Verbindung verschiedener Räume durch „Kettenbildung“ von Darstellern mittels Sichtachsen ein. Der Zuschauer wird zu einem gewissen Grad zum Akteur, weil er in das Geschehen einbezogen wird, Räume begehen kann, per Zufall oder absichtlich einen Trigger auslösen kann, zuschauen aber auch dabei von den Akteuren direkt aber eher privat „angesprochen“ wird. Ein Gast beschreibt die Situation deshalb als neuartig, da der Einbezug der Zuschauer mit einer Selbstverständlichkeit und Unaufdringlichkeit passiert, dass dies sehr angenehm empfunden wird und so auch das Interesse zum Nachdenken und Agieren weckt. Diese äusserst spannenden Berichte und Reflexionen zu Praxis und Theorie werde ich im Hinterkopf als eine Art Vorbild behalten, wie man sinnvoll mit der Frage der Verbindung von Theater und elektronisch-digitalen Medien umgehen kann, da eine Verbindung von vielen Praktikern der einzelnen Bereiche immer noch als äusserst heikel und unsinnig betrachtet und deshalb gemieden wird.

3 Skizze der Umsetzung

3.1 Wie soll die Arbeit ungefähr aussehen?

a: Entwurf der Geschichte, Szenarien-Drehbuch, Figur(en):

Die Umsetzung beginnt mit dem Entwurf einer Geschichte, welche sehr modular aufgebaut sein wird (Hypertextstruktur). Diese narrativen Elemente nehmen stark auf die Kernthemen Bezug. Es soll daraus ein Anreiz entstehen, der die Besucher zum Mitmachen und zum Anstreben eines gemeinsamen Ziels, einer gemeinsamen Lösung animiert. Die Story muss also einige grob vordefinierte Elemente enthalten, die Kombination dieser Module sollte aber relativ frei und abänderbar sein. Aus diesem Sammelsurium an narrativen Teilstücken entsteht eine Art „Zettelkasten-Drehbuch“, welches dem Schauspieler als Basis zur Entwicklung seiner Rolle dient. Auch in dieser Phase ist das Entwerfen eines „Kostüms“ für den/die Darsteller geplant.

b: Modell 1; Entwurf des Bühnenbildes + Besucherraumes:

Zur gleichen Zeit wird ein kleines Modell des Bühnenbildes + Besucherraumes angefertigt, welches als 3D-Skizze für den Aufbau der Bühnensituation dienen soll.

c: Modell 2; Aufbau Prototyp Bühnenbild + Besucherraum

In dieser Phase wird ein Prototyp aufgebaut, welcher – sofern keine Änderungen mehr nötig sind – als Endprodukt des Bühnenbilds bestehen kann. Die zuvor gesammelten Vorstellungen und Materialien werden dann in einem dreidimensionalen Bühnenbild realisiert. Eine Teilaufgabe wird das Aufbauen, Ausprobieren und Programmieren der verschiedenen Schaltermodelle sein, somit muss dem „Zuschauerraum“ gleich viel Aufmerksamkeit geschenkt werden, wie der Bühne. Dazu eine kurze Erläuterung, wie ich mir den technologischen Aspekt vorstelle:

Ich suche neue Möglichkeiten der Interaktion zusätzlich zu den traditionellen Interaktionsmedien der Improvisation wie die direkte Kommunikation der Sprache und des Körpers.

Mittels einfachen Schaltern können die Theaterbesucher einige Funktionen fernsteuern (Aber auch der Schauspieler sollte rückwirkend Einfluss nehmen können). Jeder Zuschauer hat ein sehr einfaches Interface (digitale/analoge Schalter, Regler, Schieber, Knopf, Sensoren etc.), mit welchem er auf eine Funktion Einfluss nehmen kann. Meistens gelangt dieses Schaltersignal zuerst via Arduino-Schnittstelle auf den Computer, (wird mittels rudimentären Pure Data-Patches verarbeitet und weitergeleitet) oder gelangt direkt analog auf eine Komponente des Bühnenbilds – z.B. Zahlen- und Textausgaben auf eine Projektion, Sprach-/Klangausgabe, Lichtdimmer, per Funk gesteuerte Objekte auf der Bühne, an/ausschalten eines TV's etc. Solche „kleinen“ Eingriffe verändern das Geschehen auf der Bühne, entscheiden zum Teil über die Richtung einer Narration und beeinflusst die darstellende Person. Der grösste Teil wird vermutlich mit akustischen Installationen gelöst werden, da ich in diesem Bereich einiges an Erfahrung mitbringe. Auch versuche ich mich, nach einigen Tests auf sehr wenige Schaltermodelle (1-3) zu beschränken, damit ich dies realisieren kann und die Komplexität der Situation nicht zum Hindernis für Besucher wird. Mit der Entwicklung der Schaltermodelle muss auch das Klang- und evtl. Bildmaterial entwickelt und aufbereitet werden, welches eingesetzt werden soll.

d: Probezeit mit Darsteller(n)

Wenn „das Gesicht“ des Theaters erstmals definiert ist, kann die Arbeit mit Schauspielern beginnen. Die folgende Zeit wird für Abänderungen und Anpassungen an der Inszenierung gebraucht werden. Die Struktur des non-linearen Verlaufs einer Handlung muss durchgespielt und verfeinert werden.

e: Generalprobe (Uraufführung)

Der Höhepunkt der Arbeit wird die „Generalprobe“ sein, welche voraussichtlich am 19 April geplant ist. Vielleicht kann durch das Ankündigen einer Generalprobe anstatt einer „offiziellen Uraufführung“ die Hemmschwelle für Interaktionen der Besucher etwas abgebaut werden. Der Anlass wird mittels Video/Foto/Audio von mehreren Personen dokumentiert.

f: Dokumentation + Ausstellung

In der Ausstellung wird die Dokumentation des Arbeitsprozesses und die der Aufführung gezeigt. Mir ist bewusst, dass die Dokumentation nur eine „Prothese“ des Live-Events sein kann. Deshalb bin ich mir im Moment noch nicht im Klaren, wie mit diesem problematischen Aspekt am besten umzugehen ist. Deshalb plane ich für die Ausstellung vorerst Teile des Bühnenbilds und die bestehenden Schalterelemente zu gebrauchen, die auch an der Aufführung im Einsatz waren. Somit hat das Publikum auch dort die Möglichkeit, durch Videoausschnitte, Fotos und Soundschnipsel zu navigieren, welches ein Element der Kernthematik der Arbeit wieder aufgreift und vielleicht ein Stück „liveness“ mitbringen kann.

Zeitplan siehe S.11/12

3.2 Angabe eines Formates und Begründung

Meine Arbeit würde ich als interaktives Theaterspiel, etwas allgemeiner: als interaktive Inszenierung bezeichnen. Es soll eine Mischung aus Theater, (Computer-)spiel und interaktiver Installation sein. Der Titel enthält diese Ambivalenz und weist auf das Zusammentreffen verschiedener Formate hin.

Diese Idee des ferngesteuerten Theaters entstand relativ spontan in meinem Kopf im Zusammenhang mit Interaktion, Non-Linearität und dem Interesse an Theater/Performance, woraus eine anhaltende Neugier entstand, mehr über dieses Verhältnis zwischen Theater und dem Bereich der elektronisch-digitalen Medien (besonders des Aspekts der Interaktion/Kommunikation via Medien) herauszufinden. Gibt es ein Interesse an einer Verbindung, wenn ja, wer arbeitet daran, wie, wann, warum etc.?!

Wie in 2.1 angetönt, bin ich nach und nach auf viele interessante Hinweise gestossen, welche mich weiter angespornt haben, einen gegenseitigen Konfliktdiskurs der beiden Bereiche, der offenbar besteht, zu untersuchen. Denn, die Recherche durch viele Quellen lässt durchblicken, was Martina Leeker wie folgt zusammenfasst:

*„[...]Damit stellte sich die grundlegende Frage, warum und wie zwei Bereiche zusammenkommen sollen, die auf den ersten Blick viel besser jeder für sich allein bestehen. Theater und elektronische und digitale Medien werden vehement voneinander abgegrenzt und in einen Kampf um die grössere kulturelle Wertigkeit verwickelt[...]“
(Leeker, S.10f)*

Auch durch die Recherche habe ich erfahren, dass ein grosses Interesse von verschiedenen Seiten (Theorie, Praxis) besteht, diese Kluft zu schliessen und den „Kampf um die grössere kulturelle Wertigkeit“ zu begraben, indem man sich überlegt, WIE sich die bestehenden Schnittstellen funktionierend, sinnvoll und verständlich verbinden lassen. (Mehr dazu in Leeker, Garbagnati/Morelli, Dixon, etc.)

Da ich mich eher im theoretischen Bereich, weniger in Sachen Theaterpraxis auskenne, kann ich dort natürlich nicht aus einem Erfahrungsschatz schöpfen. Somit erhebt die Arbeit, trotz des theoretischen Unterbaus keinen Anspruch auf ein „korrekt inszeniertes“ Theater, denn ich versuche nach eigenen Vorstellungen und mit eigenen Mitteln ein Experiment, ein interaktiv-mediales Theater zu realisieren.

4 Realisierungsplan

4.1 Auf welche schon bestehenden Elemente wird aufgebaut?

Das Diplomprojekt baut auf den Studien der letzten beiden Semester auf; einerseits auf meinem Auslandssemester in England (FS 2007), in welchem u.a. eine erste Recherche und eine theoretische/schriftliche Arbeit zum Thema das Ziel war. Andererseits dem Jokerprojekt (HS 2007/08), welches sowohl weitere Recherche, wie auch erste Pläne, Techniken, und Modelle fürs Diplomprojekt beinhalten sollte. Des Weiteren werde ich die Art des Geschichtenerzählens aus dem Quartalsprojekt „Hypermedia-Hyperfiction“ (FS 2005) übernehmen, da es in diesem Projekt darum ging eine non-lineare Geschichte zu erfinden und umzusetzen. Meine Arbeit war eine Websafari aus Bildern, Animationen und Sprachfragmenten, in welcher durch das Drücken von „buttons“ auf dem Computerbildschirm eine modulare Geschichte erkundet werden konnte. Die Geschichte hatte fünf mögliche Enden, also lag es an den Entscheidungen des Benutzers, wie diese für ihn ausging. Schliesslich wird auch das Semesterprojekt „Hörwege im Schnee“ (HS 2006/07) mit einfließen. Dort habe ich Erfahrungen im Arbeiten mit Klängen, also Aufnahme, Sampling, Audioverarbeitung und im Aufbauen einer Klanginstallation mit mehreren Kanälen gemacht und möchte diese Fähigkeiten nun wieder einfließen lassen und weiterentwickeln.

4.2 Welche Fremdleistungen werden vermutlich beansprucht?

Die Arbeit ist voraussichtlich so geplant, dass für das Projekt mindestens ein Schauspieler benötigt wird, der sich noch in der Ausbildung befindet. Des Weiteren ziehe ich in Betracht zusätzlich pantomimische Schauspieler/ evtl. Laiendarsteller hinzu zu ziehen. Dies hängt davon ab, wofür ich mich im weiteren Verlauf entscheide.

Für die technische Lösung und Aufbau der Bühneninstallation und des Zuschauerraums werden evtl. Hilfskräfte benötigt.

Eine gute Dokumentation der Theateraufführung ist zentral für die darauf folgende Ausstellung. Deshalb ist mindestens eine Dokumentationsperson unbedingt nötig, welche den gesamten Anlass mit Video, evtl. Foto und Audio dokumentiert.

5 Quellenverzeichnis

5.1 Recherche

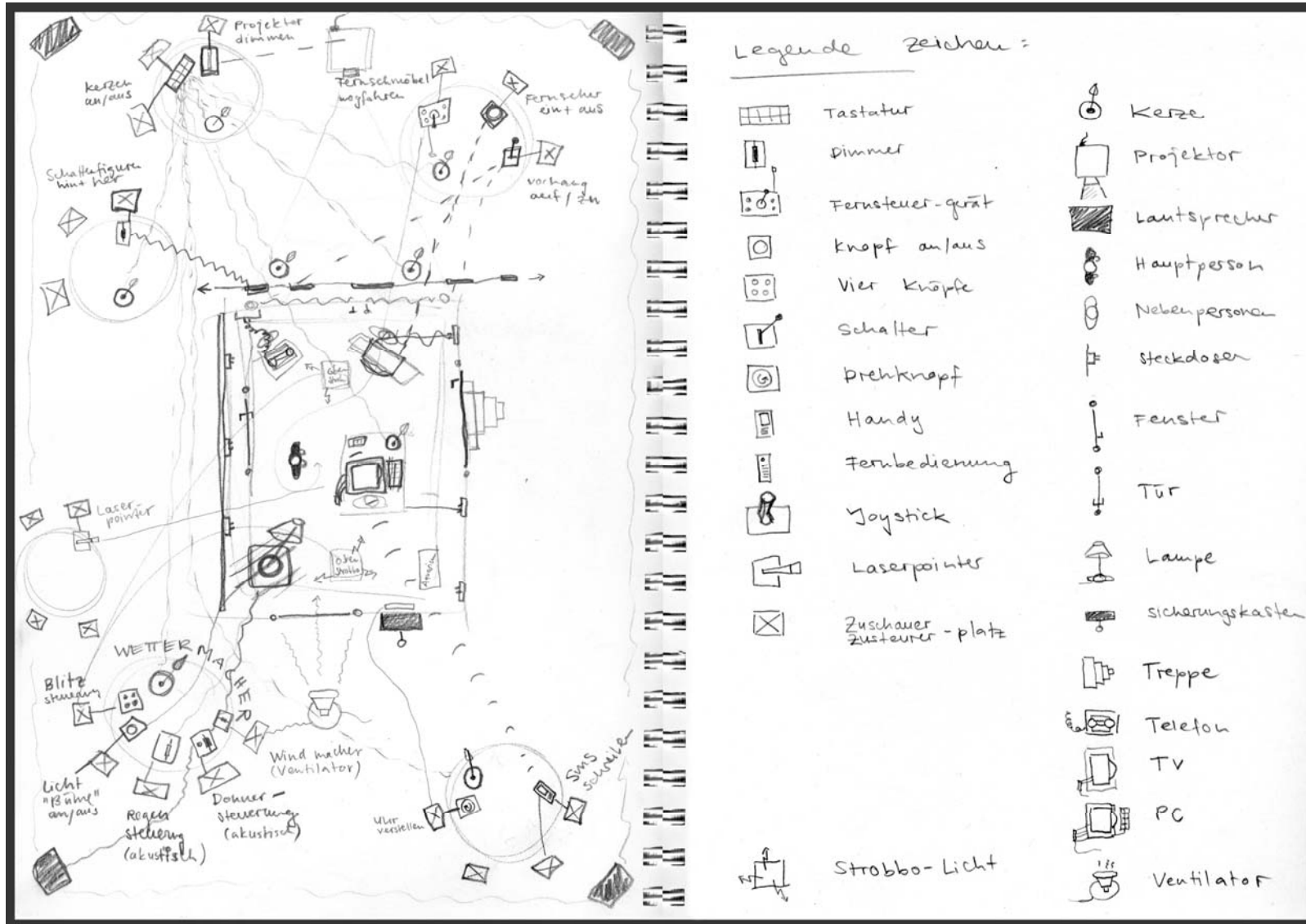
Ich führe hier der Einfachheit halber nur einen Ausschnitt an Quellen an, nämlich diejenigen, die sich tatsächlich an der Schnittstelle Theater & Medien bewegen und die ich genauer angeschaut habe:

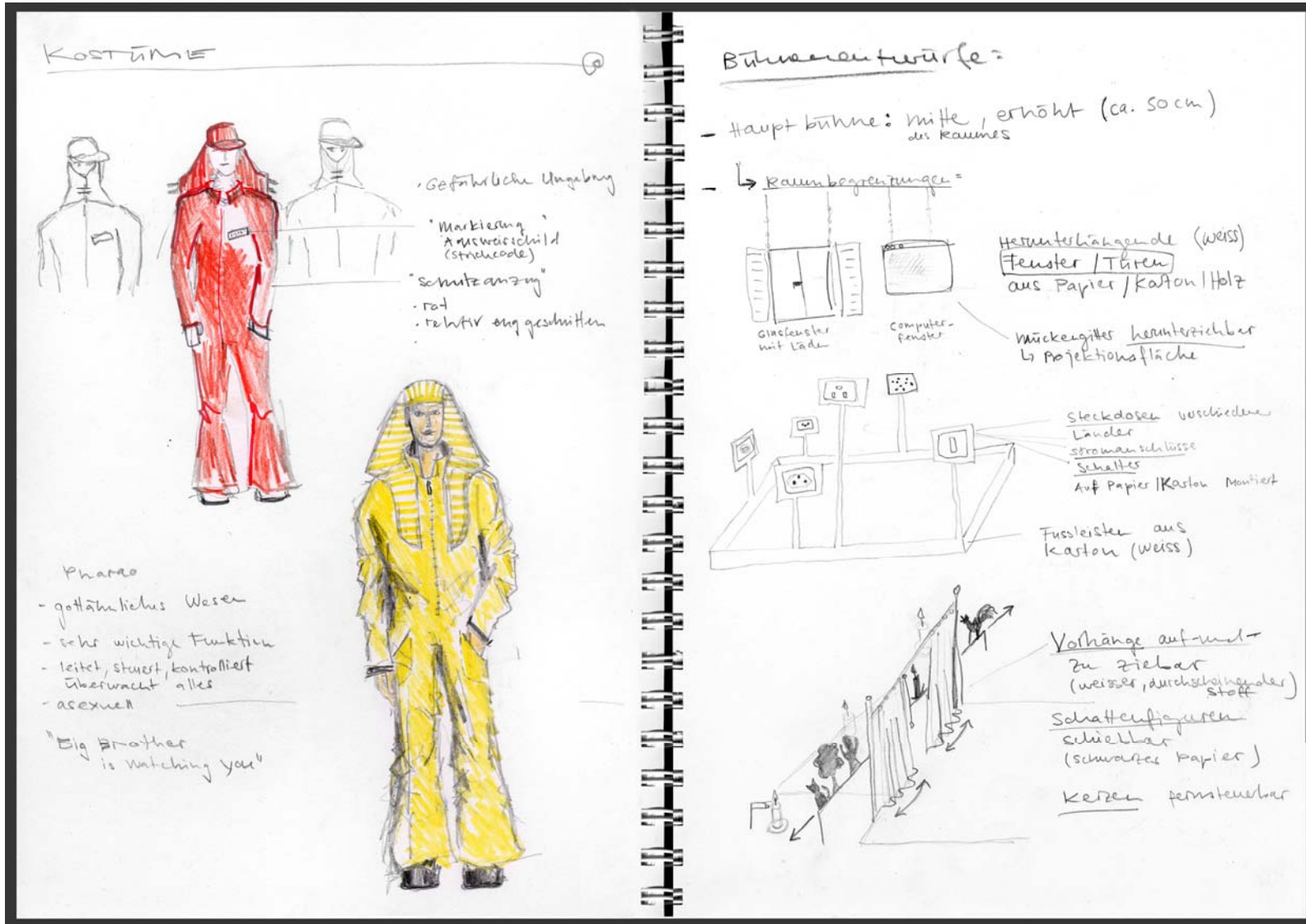
- Dixon, Steve (2007) *Digital Performance*, MIT Press
Digital Performance Archive: <http://ahds.ac.uk/ahdscollections/docroot/dpa/authorsearch.do>
(Dixon/ Smith, 2006)
- Garbagnati, Lucile; Morelli, Pierre (2006) *Thé@tre et Nouvelles Technologies*, Dijon: Éditions Universitaires de Dijon
- Giannachi, Gabriella (2007) *The Politics of New Media Theatre*, New York: Routledge
- Laurel, Brenda (1993) *Computers as Theatre*, Reading, Massachusetts: Addison-Wesley Publishing Company
- Leeker, Martina (2001) *Maschinen, Medien, Performances – Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*, Berlin: Alexander Verlag
- Oddey, Alison (1994) *Devising Theatre – A practical and theoretical handbook*, London: Routledge
- Reid, Francis (1998) *Stages for Tomorrow*, Oxford: Focal Press
- Sarkis, Mona (1997) *Blick, Stimme und (k)ein Körper: Der Einsatz elektronischer Medien im Theater und in interaktiven Installationen*, Stuttgart: M & P Verlag für Wissenschaft und Forschung

5.2 Quellen zu eigenen Arbeiten

- Kneubühl, Anne (2007) Essay: How did the possibilities for interaction between spectators/audience and the performers in contemporary forms of theatre and performing arts change through the evolving of new media technologies? UCCA Farnham, UK
- Online Portfolio und Archiv von Anne Kneubühl: <http://www.oichezone.ch.vu>

7 Entwurfskizzen





8 Zeitplan

