

Human's Albtraum

Diplomarbeitdokumentation: Projektbeschreibung und Reflexion



Autorin:

Anne Kneubühl

Mentor 1:

Andres Bosshard

Mentor 2:

Nils Röller

Diplomarbeit 2008

Vertiefung Mediale Künste, ZHdK

Inhaltsverzeichnis:

1	Projektbeschreibung	2
1.1	Einleitend: Kurzbeschreibung des gesamten Arbeitsprozesses.....	2
1.2	Als was ist die Arbeit zu bezeichnen? Wie sind die Besucher eingebunden?	3
1.3	Aus welchen Elementen besteht die Arbeit? Detaillierte Inszenierungsanalyse	5
1.3.1	Performative Elemente	5
1.3.2	Narrative / dramaturgische Elemente.....	5
1.3.3	Installative Elemente.....	8
2	Reflexion	10
2.1	Wo weicht die Arbeit vom Diplomantrag ab und warum?.....	10
2.1.1	Figur / Performance.....	10
2.1.2	Interaktion/Non-Linearität versus Dramaturgie/Linearität.....	10
2.1.3	Installation	11
2.1.4	Änderungen am Titel	11
2.2	Welche Erkenntnisse wurden in der Realisierungsphase gewonnen? Selbsteinschätzung und Kritik	12
2.3	Fazit/ Ausblick:	15
3	Anhang	17
3.1	Danksagung	17
3.2	Abbildungsverzeichnis.....	17



Abb. 2

1 Projektbeschreibung

1.1 Einleitend: Kurzbeschreibung des gesamten Arbeitsprozesses

Am Anfang stand die Idee eines „ferngesteuerten Ein-Person-Theaters“, welche sich während dem Auslandssemester in England bei einer Recherchearbeit zum Thema „Neue Technologien und Besucherinteraktion in Theater und Performance“ in meinen Gedanken formte.

Fortan verfolgte ich diese Vision, einen solchen Event zu realisieren, obwohl ich bereits zu Beginn wusste, dass dies ein sehr herausforderndes Projekt sein würde. Dieser Weg nahm dementsprechend einen dramatisch-dynamischen Verlauf, beinhaltete das Schreiben eines modularen Dialogskripts, die Realisation eines technischen Interaktionssystems für Besucher und Darsteller, Gestaltung und Bau der Bühneninstallation, Regiearbeit im Team mit Co-Regisseurin und Schauspielerin, und das Einstudieren und live Auftreten als „Klangperformer“. Der Event fand zweimal am gleichen Tag statt, am 30. April 2008 um 17.00 und um 20.00 Uhr. Diese beiden Aufführungen wurden mit drei Videokameras dokumentiert. Aus diesem Material und Ausschnitten aus den Proben erstellte ich anschliessend eine Videodokumentation von 20 Minuten (Gesamtlänge der zweiten Vorstellung). Diese ist schliesslich zusammen mit Relikten des Szenenbilds und Elementen aus dem Entstehungsprozess der Arbeit in der Ausstellung zu sehen.

1.2 Als was ist die Arbeit zu bezeichnen? Wie sind die Besucher eingebunden?

Da ich ein Live-Format gewählt habe, ist der Kern der Arbeit der Prozess bis und mit dem Event, das Video und die Ausstellungsstücke sind deshalb als dokumentarische Überbleibsel zu sehen, dementsprechend sind sie auch nicht näher in diesem Bericht beschrieben.

Das Ziel des Projekts war das Kreieren und Durchführen einer Inszenierung, welche ich als „interaktives Klang-Theater-Spiel-Experiment“ bezeichne. An dieser Bezeichnung lässt sich ablesen, dass ich versucht habe, verschiedene Formate u. a. interaktive Installation, elektronische Klangperformance, Spiel und Elemente des Theaters zusammenzubringen und daraus etwas Neues, Eigenes zu schaffen. Dabei war mir wichtig, dass die Besucher eine indirekte, anonyme Möglichkeit zur Interaktion mit einer Schauspielerin auf der Bühne erhielten. Dieser indirekte Link erfolgte durch ein technisches Schaltsystem, deren Funktionen die Schauspielerin kannte, die Besucher jedoch herausfinden mussten. Via einfache technische Interfaces (Knöpfe, Regler) waren die Besucher dazu aufgefordert, Aktionen wie z.B. Telefonklingeln, Gesprächsteile, Geräusche oder Veränderungen des Lichts auf der Bühne aus zu lösen und so die Atmosphäre und den Verlauf des Geschehens mit zu gestalten.



Abb. 3

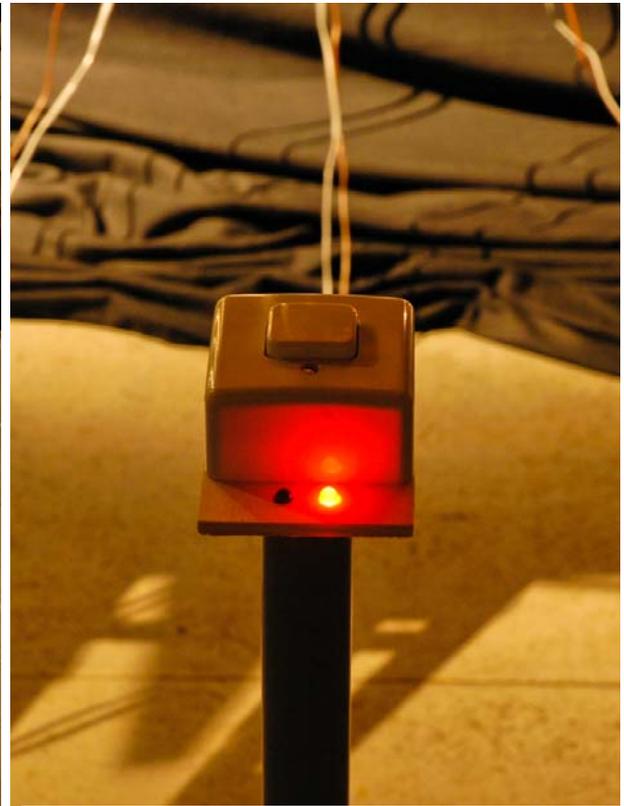


Abb. 4



Abb. 5

1.3 Aus welchen Elementen besteht die Arbeit?

Detaillierte Inszenierungsanalyse

1.3.1 Performative Elemente

Es gibt drei performative Elemente in der Inszenierung, die parallel auftreten:

- Die Schauspielerin in der Rolle der „Frau Human“ auf der Bühne (Abb. 2 rechts)
- Die Aktionen der Besucher als Übermittler der „Kundenanrufe“
- Der „Klangdämon“, welcher von mir live gespielt wird (Abb. 5 links)

1.3.2 Narrative / dramaturgische Elemente

Inhalt allgemein:

Die thematische Setzung „Albtraum“ lässt eine wirkungsvolle Möglichkeit zu, ein Phänomen zu veranschaulichen, das ich den „Magischen Effekt“ nenne. Dieser Effekt kommt im Zusammenhang mit Maschinen/Geräten/technischen Systemen zustande, von denen man nie genau weiss, wie sie funktionieren, als Benutzer sieht man nur das Ergebnis, also den „Zaubertrick“. Jeder kennt das mulmige Gefühl beim Umgang mit zum Beispiel Computern, wenn manchmal scheinbar absurde Sachen passieren und man in der unangenehmen Situation steckt, dass man nicht versteht, wie und wieso ein Fehler zustande kam und wie man ihn behebt (Detaillierte Beschreibung siehe Diplomantrag). Dieser Wille zur Kontrolle der „Technik“ der uns allen eigen ist, wird in meiner Albtraum-Inszenierung von „der Maschinenwelt“ in personifizierter Form als hörbaren Gegenspieler durchkreuzt und auf die Spitze getrieben. Die rationale, absehbare Logik von Ursache und Wirkung wird sowohl auf der Bühne, wie auch im Besucherraum aufgebrochen.

Kurzabriss der Narration:

Die Inszenierung schildert den Albtraum einer Person, Frau Human.

Anfänglich träumt sie sich in einer alltäglichen Situation; sie steuert, kontrolliert und beherrscht „die Maschinenwelt“ und hilft „ihren“ Kunden aus der Patsche, indem sie technische Probleme löst.

(Diese vorprogrammierten Kundenanrufe können die Besucher nur auslösen, nicht selber zur Darstellerin sprechen, denn die Interaktion soll ja anonym möglich sein.) Per Telefon gibt Frau Human diesen Leuten Tipps und Ratschläge, wie sie Fehler beheben können. Im Traum hat sie also grosse Macht durch ihr Wissen, die Leute sind von ihrer Hilfe abhängig.

Zunehmend begegnet sie jedoch absurden Begebenheiten im Umgang mit Maschinen, welche sich zunehmend verdichten. Sie wird mit ihrem ureigensten Feind konfrontiert, der Angst vor einer Kraft, die die Maschinen und somit auch sie beherrschen und manipulieren kann. Dieser „Technodämon“ verkörpert die negativen Vorkommnisse im Umgang mit Computern und anderen elektronischen Geräten. Er steht für das Unerklärbare, Unfassbare, Magische, Abstrakte und Unbehagliche und manifestiert sich nur auf der auditiven Ebene.

Je mehr die Person versucht, diesem „Ding“ entgegenzutreten, desto mehr verstärkt sich dieses. Nach und nach stellt sich heraus, dass sie in dieser eigens aufgebauten Welt gefangen ist. Sie als „Lebensretter und Computerarzt“ wird schliesslich selbst zum Patient und am Ende bleibt ihr nur die Hoffnung auf äussere Hilfe...

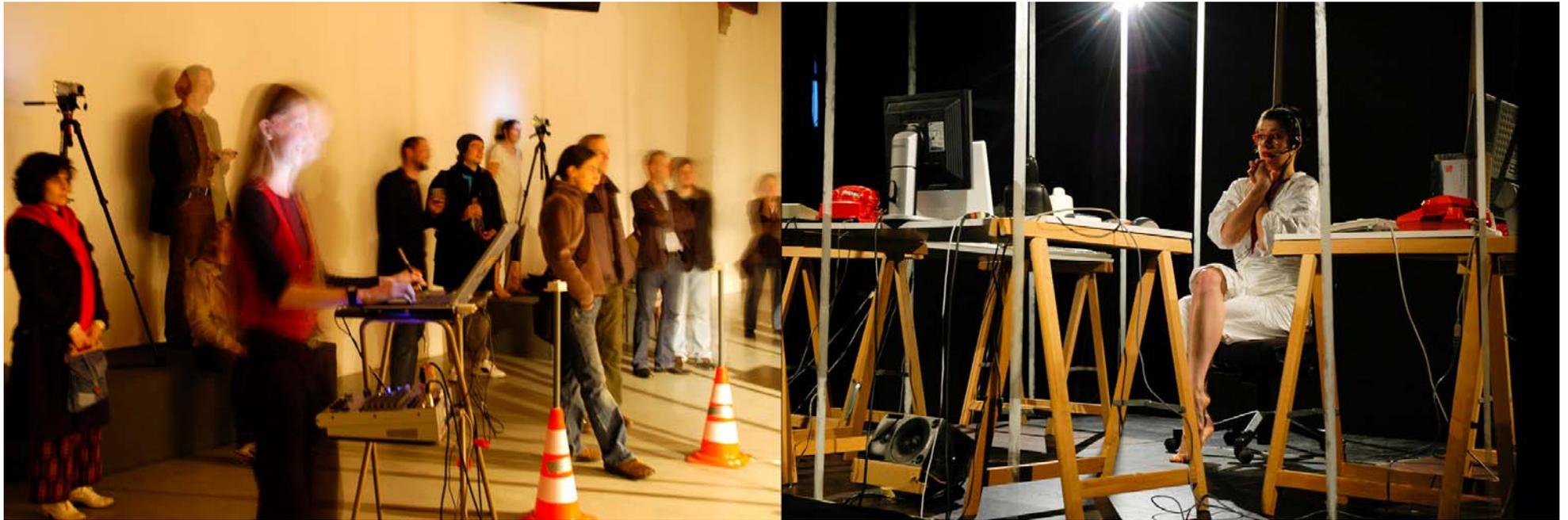


Abb. 6

Der dramaturgische Aufbau:

Dieser besteht aus grob drei Zustandsphasen, die man auch als gegenseitiges „Machtspiel über die Kontrolle“ und den anschliessenden alptraumartigen Kontrollverlust bezeichnen kann.

- Am Anfang hat die Schauspielerin totale Kontrolle über die Interaktionen der Leute, sie kann die Interfaces (Knöpfe) der Besucher aktivieren oder abschalten, indem bei den jeweiligen Schaltern ein grünes oder rotes Lämpchen aufleuchtet.
Die Besucher haben anfänglich nur sehr kurz die Möglichkeit, etwas zu bewirken, müssen dann ziemlich lange auf ein grünes Signal warten, während der Dialog zwischen Human und dem Kunden abläuft. Am Ende der ersten Phase begegnet die Darstellerin erstmals einem Fehler, was das Auftreten des „Dämons“ auslöst und auch zur zweiten Phase überleitet.
- Nach und nach passieren mehr ungewöhnliche Begebenheiten, die Besucher haben immer öfters die Möglichkeit, die Schauspielerin zu „stören“, was zunehmend zum Kontrollverlust führt und den Dämon anspricht. In dieser Phase spricht Frau Human plötzlich alleine und merkt vor lauter Dämon gar nicht mehr, dass die Kunden möglicherweise gar nicht mehr antworten. Sie ringt um die Kontrolle über die Geräte und versucht mit allen möglichen und unmöglichen Mitteln, die Ordnung und Funktion wieder herzustellen. In dieser Mittelphase kommt das Machtspiel um die Kontrolle zwischen Darstellerin, Dämon und Besucher am besten zum Ausdruck.
- Gegen Ende – in der dritten Phase – verliert sie das Machtspiel in jeder Hinsicht. Von Dämon und Besuchern wird sie regelrecht bombardiert. Diese Phase gipfelt in einem letzten Anruf, wo sie sich selber um Hilfe bittet. Von diesem Zeitpunkt an, weiss sie, dass sie sich selbst nicht aus dieser Situation befreien kann. Ihre einzige Hoffnung sind die Leute, denen sie immer geholfen hat... mittels eines Notfunktelefons bittet sie, die Besucher um das „Drücken des Notschalters“, welcher in diesem Moment aufleuchtet. Die Besucher entscheiden über ihr Schicksal.



Abb. 7

1.3.3 Installative Elemente

Bühnensituation:

Eine quadratische, erhöhte Bühnenfläche war freistehend im Raum angeordnet, die Besucherstationen rundherum verteilt (Abb. 8/9). Der Bühnenrand wird durch vertikal angeordnete halbtransparente, im Dunkeln fluoreszierende Klebeband-Streifen abgegrenzt. Diese Anlage hatte etwas gefängnisartiges, die Person konnte „rund um die Uhr“ von allen Seiten beobachtet werden, ohne dass diese es bemerkte. Die Person auf der Bühne war von allen Seiten ausgeleuchtet, was einen starken Fokus auf dieses Quadrat setzte, die Besucher rundherum waren durch das leuchtende Szenenbild als schemenhafte Umrisse auszumachen (Abb.2). Diese Umstände trugen viel zu einer eher unbequemen, absurden und gespenstischen Atmosphäre in einem Alptraum bei. Die Bühne habe ich bewusst erhöht, damit sie als Kubusobjekt hervortritt und als Ursprungsquelle des „Dämons“ zu spüren war. Unter der Bühne war eine 4.1-Kanal Anlage mit einem Subwoofer angeordnet, welche ein sehr lebendiges Gefühl einer Präsenz erzeugte. Das bedrohliche Gefühl, wenn sich diese Präsenz als Vibration und dumpfes Grummeln vom Boden aus bemerkbar machte, war von der Schauspielerin sehr schön umgesetzt. Diese Anlage wurde von mir via Laptop im Aussenbereich der Besucher gesteuert (Abb.7).

Die Requisiten des Bühnenbilds waren zum Teil funktional und zum Teil offensichtliche Attrappen: Eine absurd anmutende Zusammenstellung von Kontrollgeräten, Schaltern, Bildschirmen, Überwachungstools, Kommunikationsgeräten und Kinderspielsachen auf drei kleinen Tischen (Abb.13). Die Disfunktionalität und Deplatziertheit einiger Gegenstände deutete auf eine subjektiv wahrgenommene Traumwelt einer Person (Human) hin. Die vielen Kabel waren die einzigen Verbindungen von der Bühnenwelt zur Aussenwelt der Besucher und ihren Steuerungsinterfaces, welche mit einem „Steuerpult“ der Darstellerin auf der Bühne verknüpft waren. Auch die auf den orangen Pylonen-Pfosten angebrachten Schalter der Besucher gehören von ihrer Ästhetik her zu dieser Traumlogik, einer scheinbar willkürlichen Verknüpfung aus Gegenständen, die im Alltag auffindbar sind (Abb. 3+4).

Die Lichtsituation wollte ich einfach halten. Deshalb entschied ich mich für vier Scheinwerfer an den Ecken der Bühne als Bühnenbeleuchtung. Veränderungen des Lichts wurden am Anfang und Schluss von mir als szenisches Mittel eingesetzt, zwischenzeitlich waren die zwei Dimmer auch offen zur Interaktion für Besucher. Das helle Saallicht am Schluss symbolisiert zusammen mit dem „Alarmsignal“ und dem „vom Stuhl fallen“ der Schauspielerin das Erwachen und den damit verbundenen Bruch mit der Traumwelt.

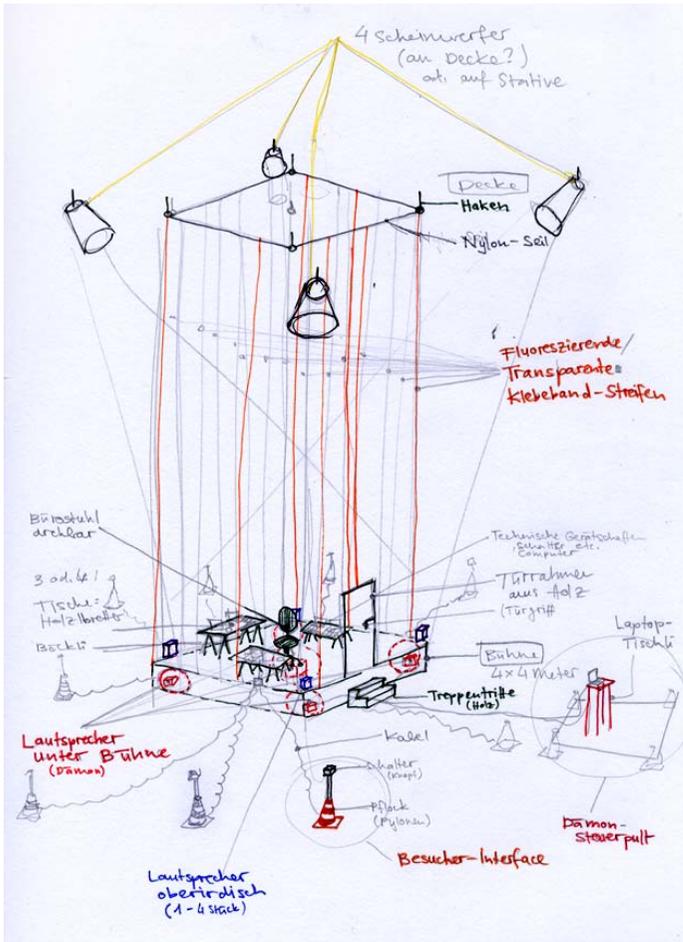


Abb. 8



Abb. 9

2.1 Wo weicht die Arbeit vom Diplomantrag ab und warum?

2.1.1 Figur / Performance

Etlche Änderungen gab es bei der Gestaltung der Figur, welche letztendlich sehr von meiner ursprünglichen Vorstellung abweicht. Dies hat damit zu tun, dass die Figur, so wie ich sie mir ursprünglich dachte, sehr schwer spielbar wäre, da man sie eigentlich keinem Geschlecht zuordnen können sollte. Ich habe während der Arbeit mit der Schauspielerin jedoch gemerkt, dass die Auseinandersetzung mit der Geschlechtslosigkeit eine eigene, sehr umfassende, Arbeit wäre. Deswegen einigten wir uns auf eine „einfachere“ Figur. Ihren Charakter haben wir zusammen nach und nach erst im Spiel „kennen gelernt“. Die Ausdifferenzierung habe ich dann grösstenteils der Schauspielerin überlassen. Ich beharrte lediglich auf dem „Anzug“ als Kostüm, da er für mich schon seit Beginn ein sehr wichtiges Element im Gesamtbild darstellte. Er symbolisiert einerseits etwas sehr steriles, „arzthaftes“, ja fast „maschinenhaftes“, andererseits ist er ein Schutz vor jeglichen äusseren Einflüssen, und zugleich durch seine Leichtigkeit und Fluoreszenz etwas Geheimnisvolles, Zerbrechliches. Vor allem im letzten Teil ist auch die Assoziation mit einem Pyjama nicht weit hergeholt, was ich sehr passend finde. Für mich ist die Figur „Human“ wie sie am Ende war für die Albraumdarstellung eine sehr gute Lösung. Durch ihre Theatralität und ihre überspitzte Weiblichkeit hatte sie etwas maschinenhaftes, wodurch sie zum Spiegelbild ihrer eigenen Ängste wird, was für den Besucher sehr wohl spürbar war.

2.1.2 Interaktion/Non-Linearität versus Dramaturgie/Linearität

Im Antrag habe ich erwähnt, dass mir, aufgrund der Besucherinteraktion, für die Form des Inhaltes eine non-lineare Narration vorschwebt. Auch habe ich den Inhalt einer Geschichte und einer Dramaturgie grob geschildert. Beide Punkte hatten für mich die gleiche Wichtigkeit. Mit diesem Ziel im Kopf habe ich Inhalte zusammengetragen und daraus Texte in Dialogform geschrieben, welche als Basis, also als „Eckpunkte des Inhalts“ für die Schauspielerin gedacht waren. Diese Inhalte habe ich in Form einer Website versucht zusammenzubringen. Bald musste ich jedoch merken, dass ich mich mit diesen beiden „Wünschen“ in einen – für mich in nützlicher Frist – unlösbaren Konflikt hineinmanövriert hatte. Non-linearität und Dramaturgie bilden gewissermassen einen Gegensatz.

Einerseits wollte ich, dass die Besucher sich in einer verzweigbaren Geschichte bewegen können, somit gewisse Entscheidungen treffen können, in welche Richtung diese weitergeht. Andererseits wollte ich als Gesamtdramaturgie einen atmosphärischen Spannungsbogen der sich bis zum Ende hin stetig steigert, was mich wieder auf den Pfad der Linearität führte. Deshalb musste ich mich für eines der beiden Kriterien entscheiden, welches im Vordergrund steht. Ich habe sehr lange vergeblich versucht, mit den bestehenden Elementen und geschriebenen Texten eine einfache, befriedigende Lösung für eine non-lineare Story zu finden, deshalb entschied ich mich für die eher lineare Lösung mit dramaturgisch sich steigerndem Spannungsbogen, denn die Zeit wurde zu knapp um noch weiter zu suchen. Damit lief ich aber Gefahr, dass die Interaktion der Besucher überflüssig wurde, was ich nicht wollte.

Nach einer längeren Phase des Ringens war es mir dank einer überzeugenden Idee möglich dieses Dilemma zu überwinden: Die thematische Rahmensetzung des Albraums. Diese brachte in vieler Hinsicht grosse Erleichterung: Ich konnte sehr frei mit der Gestaltung einer eigenen „Albraum-(un-)Logik“ beginnen, welche alle Bereiche der Arbeit beeinflusst hat und viele Fragen der Logik und Begründung einer Situation (wieso mache ich dies genau so? etc.) erübrigte. Die Frage der Interaktion liess sich damit für dieses Projekt lösen, indem sowohl die Besucher als auch die Darstellerin dieser Albraum-(un-)Logik unterliegen. Damit änderte sich auch das Kriterium, dass der Betrachtende wissen muss, in was er eingreift und die Konsequenzen kennen

muss um Entscheidungen treffen zu können. Es hat sich herausgestellt, dass er dies in einer Albraumsituation eben nicht wissen muss, dass er mit seinem Unwissen, was genau passiert, auch diesem albraumartigen Rätsel ausgesetzt ist.

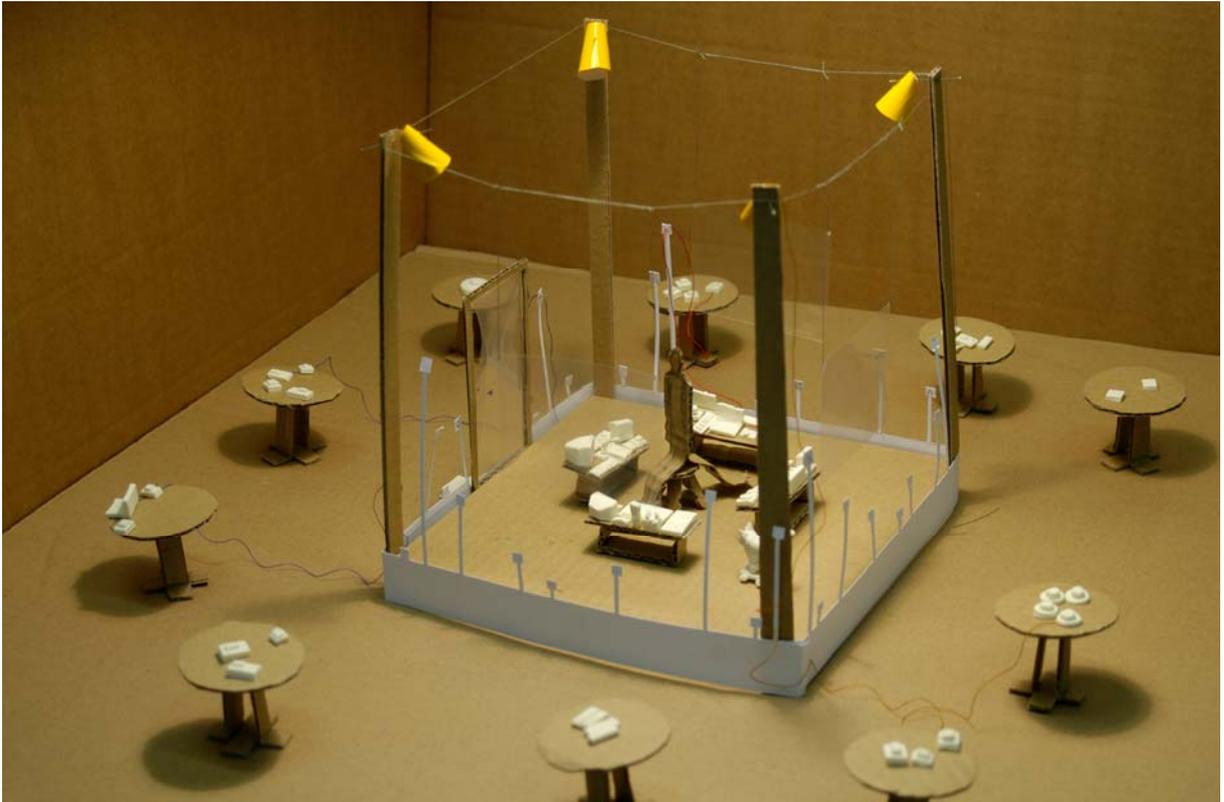


Abb. 10

2.1.3 Installation

Die installativen Komponenten haben sich seit dem Antrag in vielfältiger Weise entwickelt. Diese Entwicklung der Anordnung, Anzahl und Gestaltung der einzelnen Komponenten kann man am besten im Skizzenbuch verfolgen. Zum Beispiel habe ich mich für einen Schaltertyp entscheiden müssen um die Art der Interaktion sehr stark ein zu grenzen. Die Komplexität der ganzen Anlage wurde dadurch massiv reduziert, hauptsächlich auf die auditive Ebene. Dieser Entscheid war nötig, denn auch mit einem Schaltertyp war die Anlage immer noch sehr komplex. Aus Tischen für die Schalter wurden schliesslich Pfosten, damit sich die Besucher nicht zu sehr gruppieren, sondern individuell die Möglichkeit zur Interaktion haben.

2.1.4 Änderungen am Titel

Der entscheidende Schritt – der Konzeptänderung zum Albtraum – veranlasste mich auch dazu, den Titel meiner Arbeit zu ändern. Der vorhergehende Titel war mir zuwenig aussagekräftig. Ich habe nach einem Titel gesucht, der die Neugier auf eine Geschichte weckt und den Fokus stärker auf den Inhalt (Mensch/Maschine-Albtraum) anstatt die Form (interaktives Theaterklangspiel) lenkt und damit die Leute zum Besuch animiert. Aufgrund von positiven Rückmeldungen kann ich sagen, dass sich diese Entscheidung gelohnt hat.

2.2 Welche Erkenntnisse wurden in der Realisierungsphase gewonnen?

Selbsteinschätzung und Kritik

Im Nachhinein kann ich sagen, dass ich die Arbeit als sehr gelungen empfinde. Es war mir möglich, einen solchen Event trotz grosser Schwierigkeiten zu realisieren. Viele Aspekte konnte ich tatsächlich so umsetzen, wie ich mir dies vorgestellt hatte. Auch habe ich sehr viele positive Rückmeldungen zur Installation, zum Inhalt des Stückes, aber auch der Möglichkeit zur Interaktion von Besuchern erhalten. Wertvolle Erfahrungen konnte ich durch die zum Teil sehr enge Zusammenarbeit mit verschiedenen Leuten, welche für die Arbeit zentral war, gewinnen. Zusammenarbeit bedeutet immer verschiedene Meinungen und Blickwinkel zu haben, zu diskutieren und Kompromisse zu schliessen, aber auch sich als Projektleiter durchzusetzen, was sehr herausfordernd und anstrengend sein kann. In dieser Hinsicht kann ich sagen, dass wir diese Schwierigkeit als Team extrem gut gemeistert haben, auch in Anbetracht der zeitlich sehr knappen und stressigen Umstände.

Jedoch habe ich auch bemerkt, dass ich während dieser Arbeit an manchen Orten an viele persönliche Grenzen gestossen bin, und einige davon sogar überschritten habe, was mich rückblickend erkennen lässt, dass der Umfang dieser Arbeit eindeutig zu gross war. Die Arbeit enthielt Teilbereiche, die ich sehr unterschätzt und nur mit Hilfe von Leuten geschafft habe, die sich bereit erklärten, mich bei meiner Arbeit zu unterstützen.

Bereiche für die ich mehr Zeit und Arbeit aufwenden musste, als ich erwartet hatte:

- Kreieren eines Inhaltes, einer Narration/Dramaturgie
- Erfinden, programmieren und testen eines Interaktionssystems in PureData
- Aufnehmen und bearbeiten von Stimmen verschiedener geübter Sprecher und deren Einspeisung ins Interaktionssystem
- Bühnenbildkonzeption/ -organisation, -bau, Materialanschaffung und Schalterbau
- Audiomaterial für den abstrakten „Dämon-Darsteller“ sammeln, bearbeiten und schliesslich selbst live als „Klangperformer“ auftreten
- Bei den Proben Regie führen, Einstudieren der Geschichte und des Zusammenspiels zwischen Dämon und Human
- Public relations: Flyer gestalten und verschicken und dafür sorgen, dass Besucher kommen
- Dokumentation: Videodokumentation koordinieren, bearbeiten

Das Gelingen der Arbeit hing, wie ich feststellte, sehr stark davon ab, ob ich Leute zur Mithilfe begeistern konnte, die Kompetenzen mitbrachten, welche mir fehlen/gefehlt haben. Ich denke hier speziell an Bereiche wie Schauspiel, Regie, Programmierung, Elektrotechnik und psychologische Unterstützung in schwierigen Arbeitsphasen! Diese intensive Zeit brachte aber auch mit sich, dass ich mir neue Fähigkeiten aneignen oder bestehende weiterentwickeln konnte. Meine Programmierkenntnisse in Puredata erweiterte ich durch „learning by asking and doing“ und ich lernte mit dem Arduino-Microcontroller zu arbeiten. Spannende Erfahrungen sammelte ich auch beim Bau der elektronischen Elemente im Labor. Grosse Mühe bereitete mir der Bereich Regie, denn hier fehlte mir die nötige Erfahrung, wie man bei Proben am besten vorgeht, Tipps und Ratschläge gibt, wie man Ideen auf der Bühne performativ umsetzen kann und sich schliesslich für eine „Version“ entscheidet. Deshalb war ich sehr froh, dass ich jemanden fand, der mir dabei helfen konnte.

Mittel und Wege:

Begonnen hat die Arbeit eigentlich mit der Konzeption, Planung und Recherche, den ersten Tests und den Realisierungsansätzen, welche ich in dem vorangehenden Jokerprojekt erarbeitet habe. Teilarbeiten, mit denen ich schon vor dem Diplomsemester angefangen habe, waren die Suche eines geeigneten Schauspielers und eines Raums. Beides hat mich sehr viel Zeit und Energie gekostet. Im Nachhinein kann ich sagen, dass die Zeit eines Semesters bei weitem nicht ausreicht, um solche Aufgaben wie etwa einen geeigneten Raum und Schauspieler zu suchen, zu erfüllen. Dieser Prozess wurde auch dadurch erschwert, dass ich nicht über allzu viele Beziehungen verfügte und durch das knappe Budget sehr eingeschränkt war.

Schauspieler:

Professionelle Schauspieler kamen natürlich nicht in Frage, deshalb habe ich in meinem nahen Umfeld gesucht und mit Hilfe von Beziehungen auch interessierte Leute gefunden. Ich konnte dann wider Erwarten zwischen zwei Interessenten aussuchen, was ich sehr schwierig fand. Die zeitliche Verfügbarkeit der Schauspieler war am Ende der Hauptentscheidungsgrund.

Raum:

Ich habe einen Raum gesucht, in dem ich die Bühnensituation schon sehr früh hätte aufbauen und diesen sowohl als Proberaum, wie auch als Aufführungsraum hätte nutzen können. Leider habe ich innerhalb nützlicher Frist keine solche Möglichkeit gefunden. Die alte Papierfabrik in Horgen, in der dies möglich gewesen wäre, wurde mir, nach anfänglicher Zusage, ziemlich spät und unerwartet wieder abgesagt. So verzögerte sich dieser Prozess sehr stark. An etlichen Orten habe ich angefragt und Räume besichtigt, musste aber feststellen, dass es in der Stadt Zürich praktisch unmöglich ist, ohne spezielle Beziehungen und Unterstützung der Schule, einen Raum über längere Zeit billig zu mieten. Deshalb habe ich das Konzept notgedrungen ändern müssen; Ich habe einen kleinen Raum als "Proberaum" an der Schule organisieren können und konnte nach längeren Verhandlungen und Terminschwierigkeiten schliesslich drei Tage im Kunstraum Walcheturm Zürich für die Aufführungen reservieren. Dies war zwar umständlich, die Örtlichkeit im Walcheturm war jedoch wie geschaffen für mein Konzept und deswegen die Mühe wert.

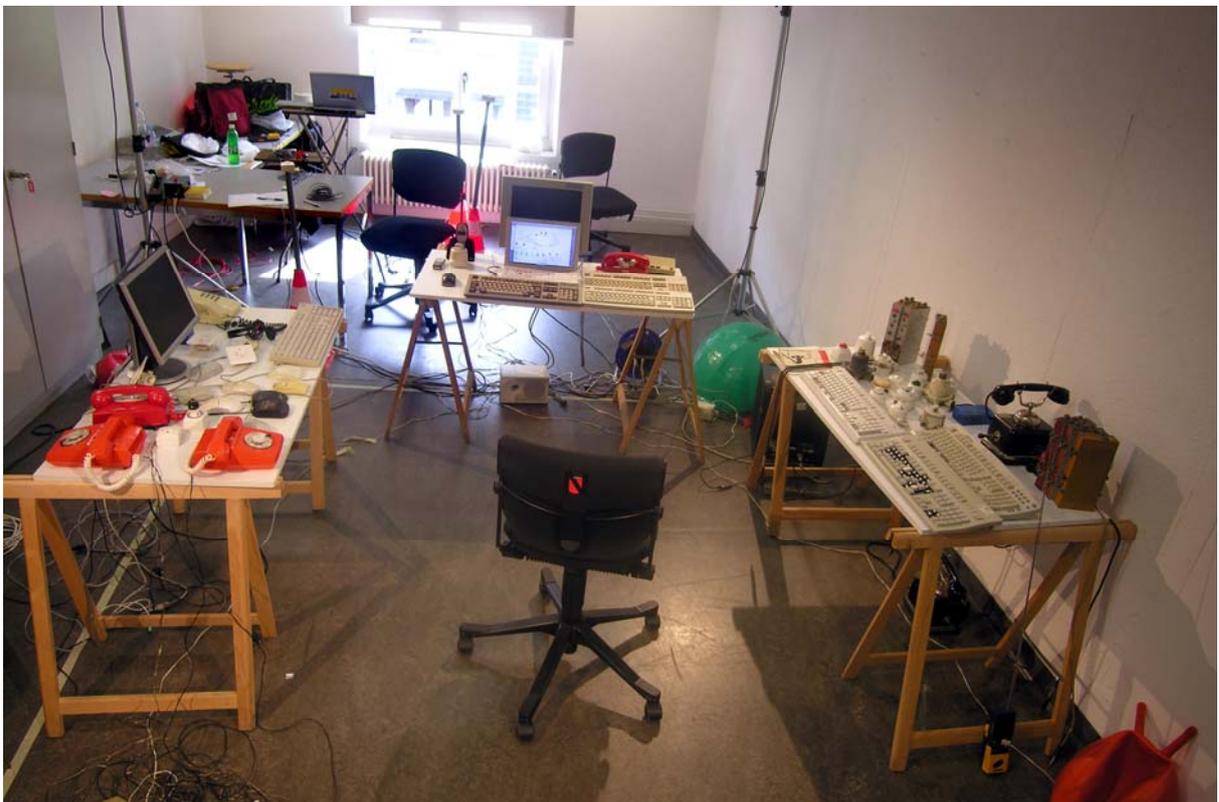


Abb. 11

Inhalt/Texte:

Um den Inhalt gab es anfänglich die Debatte, ob ich etwas Bekanntes, wie etwa ein Theatermanuskript oder einen anderen Text als Ausgangslage nehmen soll. Dies hätte aber eine weitere ziemlich umfangreiche Recherchearbeit bedeutet. Deshalb entschied ich mich nach erfolgloser Suche für eigene Inhalte und ein selbst geschriebenes Skript. Das Schreiben des Skripts hatte den Vorteil, dass ich die Modularität für eine Interaktion gewährleisten konnte und es als etwas sehr eigenes behandeln konnte. Inspiration holte ich mir von Helpsites, Computerforen, Kolumnen, Gerüchten und eigenen Erfahrungen. Alle Textvorschläge stellte ich zu Übungszwecken auf eine Website (Abb. 11). Jedoch geriet ich mit dem Schreiben der einzelnen Dialoge unerwarteterweise in einen zu linearen Ablauf hinein, welcher in seiner Endform gar nicht mehr spannend zum spielen und zuschauen gewesen wäre. An diesem schwierigen Knackpunkt half nur die Befreiung von diesem fixen Ablauf durch die Definition der drei Phasen und somit der Umstrukturierung weg von Text/Sprache zur Improvisation und zur Kommunikation über Körpersprache. Dies bedeutete ein Sich-lösen von der Basis der Texte, ein Zulassen von abgeänderten und improvisierten Teilstücken der Schauspielerin und die gänzliche Verwerfung von einzelnen Dialogen. Diesen Schritt empfanden wir beide als Befreiung und konnten fortan viel lockerer mit diesen Inhalten umgehen, was zu dieser für mich sehr gelungenen Mischung aus eigenen und fremden Elementen geworden ist.

1. PHASE: PROBLEME KOMMEN VON ANDEREN. M : "NULL PROBLEMO"

Anfangssetting des Schauspielers bei Beginn der Aufführung:

Die Hauptperson sitzt an Pulten voll mit Geräten und Schaltern und starrt in seine Bildschirm-Kasten... sie schreibt und drückt ab und zu Knöpfe, oder schaltet und hebelt an den vielen Schaltstellen herum. Sie dreht sich immer wieder auf dem Drehstuhl-Bürostuhl in alle Richtungen, um all die Schalter bedienen zu können.

Sie bemerkt die Menschenmenge nicht, die sich um sie herum ansammelt und sitzt/steht.
Eventuelle direkte Ansprachen ignoriert sie (hört gar niemanden, da imaginäre Wände dazwischen sind)

Grundeinstellung/Gefühlslage des Darstellers: sicher, überheblich, spöttisch/bemitleidet Kunden, oft sogar gelangweilt.

Der Darsteller führt schon seit seiner Anwesenheit bevor die Besucher kommen, Gespräche mit Kunden (man hört nur einzelne Gesprächsfetzen), oder beantwortet Mails, Forumseinträge von Computerhilfe-Foren, und kommentiert diese manchmal laut.

Die Person führt sehr oft Selbstgespräche, oder spricht Teile ihrer Gedanken aus.
Sie murmelt immer wieder etwas vor sich hin, ruft manchmal aus:
"Jaja, ist ja schon gut, alles mit der Ruhe..." oder "Menschenskinder, all die vielen Probleme, welche diese Lieben Leute tagtäglich haben...." etc.

Manchmal lächelt sie etwas hämisch, hält sich die Hand vor den Mund, um nicht laut zu lachen. Vielleicht lacht sie einmal richtig laut auf. Und erklärt dann halbwegs einem fiktiven Anwesenden: "Wie kann man denn so dumm sein, ohne Strom geht doch nie etwas!"

Alles scheint wunderbar und wie geschmiert zu laufen, die Person ist lässig und relaxed. Vielleicht pfeift sie manchmal während der Arbeit.
"... Kein Problem, das kriegen wir wieder hin ..."

Besucheraktionen Phase 1: (Wird der Reihe nach abgespielt)

			
1. Klingelton Pharming	2. Klingelton Überdimensional	3. Klingelton Absturz	4. Klingelton Remote

Abb. 12

Programmierung/Schaltssystem:

Die Programmierung des Interaktionssystems, mit welcher ich bereits während des Jokerprojekts begann, wuchs mit den Veränderungen von Texten und Situationen an den Proben stets weiter und wurde immer komplexer, je mehr der ganze Ablauf Form annahm (Abb.13). Meine Vorstellungen und Wünsche musste ich mit denen der Schauspielerin abgleichen, Kompromisse vereinbaren, und diese im System umsetzen. Dieser Prozess nahm sehr viel Zeit in Anspruch.

Trotzdem habe ich im Nachhinein den Eindruck, dass ich/wir das Setting zu wenig genau durchgetestet haben. Die Regiearbeit und die Konzentration auf die Dramaturgie, das Einüben des Zusammenspiels von meinem „Dämon“ und „Frau Human“ nahm mich so stark ein, dass ich die Schalteraktivitäten (grün/rot), die Reaktionen der Besucher und die daraus folgende Komplexität der vielen Schaltersignale unterschätzte. Das Vornehmen von Änderungen am System am Vorabend der Aufführungen, stellte sich als unglücklich heraus und führte bei den Aufführungen zu Fehlern und Verwirrung, die mit Improvisation der Schauspielerin und meinerseits überbrückt werden mussten und konnten. Einerseits war ich in manchen Momenten enttäuscht, dass es nicht genau so gekommen ist, wie ich es wollte, andererseits sind diese Pannen den Zuschauern nicht als Pannen aufgefallen, sie haben der ganzen Simulation von Fehlerhaftem eher noch eine zusätzliche Echtheit verliehen.

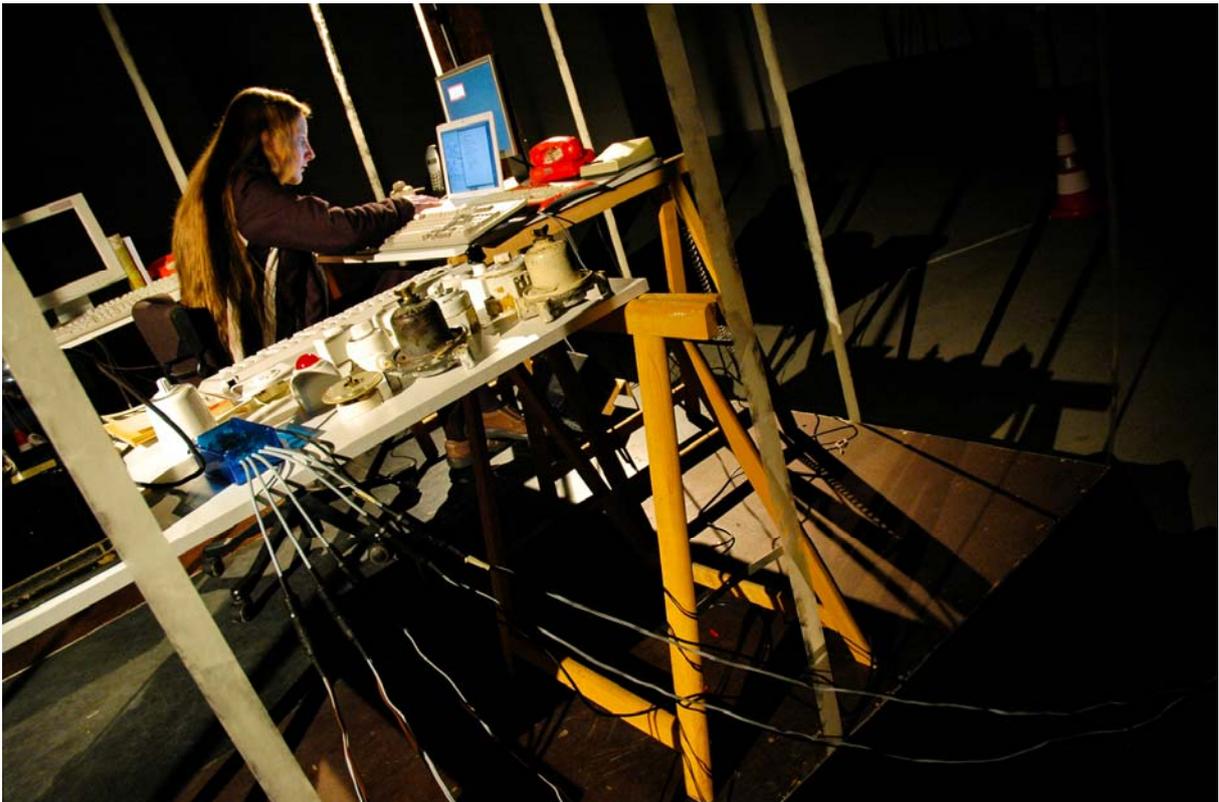


Abb. 13

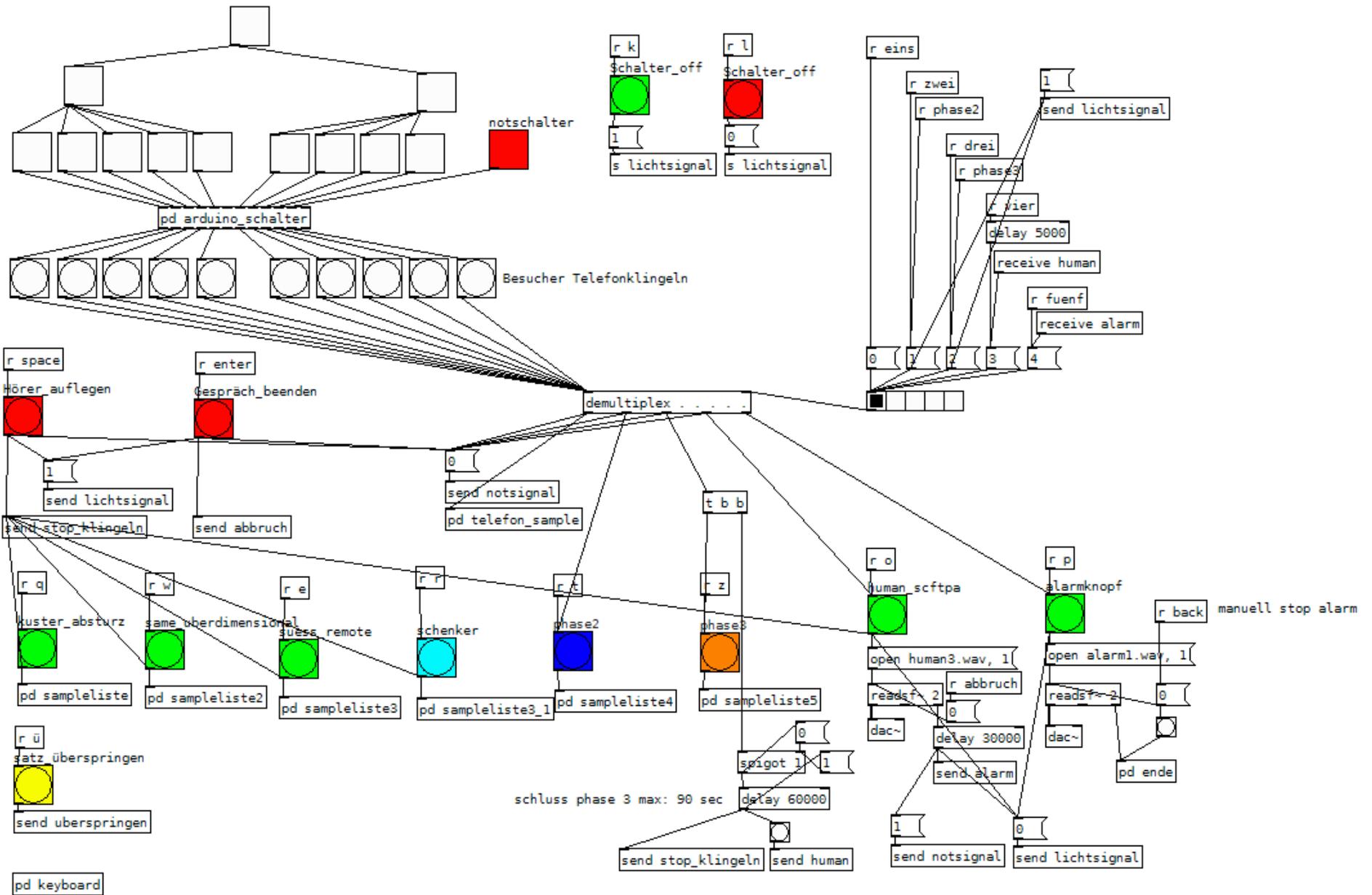
2.3 Fazit / Ausblick:

Nach Abschluss der Arbeit kann ich sagen, dass ich trotz des „dramatisch-dynamischen“ Verlaufs durchaus Lust habe, weitere „ferngesteuerte Inszenierungen“ zu realisieren. Es würde mich reizen, den Schwerpunkt auf die Non-linearität und Modularität zu legen, anstatt auf eine straffe Dramaturgie. Auch würde mich die Vision mit mehreren, auch pantomimischen Schauspielern immer noch interessieren (siehe Diplomantrag). Bei all diesen Ideen hüte ich mich in Zukunft jedoch davor, meine Kompetenzen und Ressourcen so arg (über-) zu strapazieren. Entweder muss der Umfang einer Arbeit stärker reduziert werden, oder ich stelle mir von Anfang an ein Team aus Leuten mit entsprechenden Kompetenzen zusammen, wie dies bei grösseren Inszenierungsproduktionen der Fall ist.

Am Ende dieses Projekts bin ich froh, dass ich noch lebe, und stolz, dass diese Vision tatsächlich Wirklichkeit geworden ist!

SCHALTUNGSPATCH

LED "x"= schalter aktiv " " = schalter passiv



3 Anhang

3.1 Danksagung

An dieser Stelle möchte ich noch einmal allen Leuten herzlich danken, die mein Projekt unterstützt haben:

Sophie Jung/ Elisabeth Ramm/ Andres Bosshard/ Nils Röller/ Roman Haefeli/ Monya Pletsch/ Julia Isler/ Martin Kunz/ Martin Bölsterli/ Mathias Ehrismann/ Paula Kneubühl/ Urs Kneubühl/ Simon Kneubühl/ Romana von Gunten/ Felix Eggmann/ Marie Jung/ Alex Maile/ Will Wood/ Tobias Zimmermann/ Andalus Liniger/ Carolin Schär/ Nannet Waidmann/ Hans Dietschweiler/ Firma Männag, Männedorf/ Eve Ehrismann/ Peter Emmenegger, Firma Dürig+Partner AG/ Patrick Huber, Kunstraum Walcheturm/ Schreinerei Mühlemann, Grafenried/ Elektro Schumacher, Aeffligen/ Departement Theater, ZHdK/ Studienbereich Mediale Künste, ZHdK

3.2 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Flyerbild für die Aufführungseinladung, Auswaschmalerei mit Gouache und Tusche, März 2008, Anne Kneubühl

Abb. 2, 4, 5, 6, 7, 13: Fotos vom 30. April, 2008, Simon Kneubühl

Abb. 3: Fotos vom 30. April 2008, Urs Kneubühl

Abb. 8,9: Skizze und Umsetzung des Bühnenbilds, Anne Kneubühl, 2008

Abb. 10: Modell des ersten Installationsentwurfs, Anne Kneubühl, Februar 2008

Abb. 11: Probenraum und Setting, Anne Kneubühl, 2008

Abb. 12: Printscreen der Übungstext-Website: www.zettelkastenskript.ch.vu, Anne Kneubühl

Abb. 14: Printscreen des Puredata-Patches, Ausschnitt aus dem Endstadium, Anne Kneubühl

Abb. 15: Foto eines Teils der Ausstellungssituation, Mai 2008, Urs Kneubühl



Abb. 15