

Projektbeschreibung

Improvisationswerkstatt von Freeflightatnight

mit Claire-Monique Scherer und Peter Corser, Paris

Anne Niederstadt und Periklis Douvitsas, Berlin

Dauer: 8. bis 17. September 2005

Geplante öffentliche Performances der ersten Arbeitsphase: 16.-17.9. im Bürgerbüro der Josettihöfe (Proben im Raum wenn möglich ab 14.9.)

Die Improvisationswerkstatt ist der dritte Teil einer grossen Projektreihe, die, 2002 von Periklis und Anne in Lyon begonnen, in immer unterschiedlichen Besetzungen und Umsetzungen weitergeführt wird. Ausgangspunkt ist dabei jeweils die freie Arbeit mit dem Textmaterial der "Bildbeschreibung" von Heiner Müller, die eine Art Kurzschluss zwischen den Genres von Geistererzählung, Kriminalepisode und Liebesgeschichte ist und unendlich viele Interpretationen und Spekulationen der auftauchenden Figuren und Ereignisse zulässt.

Jeder einzelne Projektabschnitt verbindet dabei wechselnde Elemente aus Elektronischer Musik, Lichtinstallation, Free Jazz, Tanzimprovisation und Sprechtheater und entwickelt sich anhand einiger gleichbleibender Prinzipien, wie die Interaktion des Publikums bei der Entstehung der Musik, der spielerische Zugang, und die Offenheit der Form.

Die ersten Umsetzungen des Textes (zuletzt beim Designmai 2005 mit Sprache, Saxophon, Percussion und E-Gitarre) waren interaktive Klang- und Lichtinstallationen, bei denen die Betrachter die verschlüsselte Karte einer fiktiven Landschaft erforschen, dabei Klangereignisse auslösen und entdecken, dass sie Rhythmus und Abfolge der Geschichte letztendlich selbst steuern.

Das nun geplante Experiment bezieht das Publikum noch stärker mit ins Geschehen ein, es bewegt sich quasi mitten auf dem Spielfeld, auf dem auch die 4 Darsteller unterwegs sind:

alle 4 Spieler sind im Raum verteilt und können sich in unterschiedlich freier Weise darin bewegen und das Publikum zeitweise begleiten, die 4 Kabinen des ehemaligen Bürgerbüros werden dabei als Zwischenetappen des Parcours bespielt.

I. PRINZIPIEN DES SPIELS

Eine Geschichte wird erzählt, aber immer wieder zurückgenommen, gelöscht und neu zusammengesetzt...

Ein paar Ideen dazu:

Spurensuche, Versuchsanordnung, Ausgrabung/Rekonstruktion, Rundlauf,

→ Endlos-Loop mit Variation, Spiralförmige Entwicklung

Besetzung:

Claire-Monique: Live-Tänzerin/Schauspielerin → freie Bewegung im Raum

Peter: Live-Saxophon → freie Bewegung im Raum

Periklis: Live-Elektronik, E-Gitarre → fixer Standpunkt und freie Bewegung im Raum

Anne: Live-Zeichnung und Lichtdesign (mit Beamer projiziert) → fixer Standpunkt

Rollen der Spieler:

Anne + Periklis: "Rahmen" für Licht und Klang

Claire-Monique + Peter: führen die Zuschauer

Peter – Periklis: Periklis ist Echo von Peter / Ergänzung / Weiterführung

Claire-Monique – Anne: visuelles Echo / Spiegelung

II. RAUM

Der Aufführungsraum in den Josettihöfen, das ehemalige Bürgerbüro, besteht aus einem nahezu quadratischen Raum mit 2 Säulen, an dessen Fensterseite vier, durch dünne Trennwände mit grossen Glasfenstern getrennte Besprechungskabinen eingebaut sind (man kann deshalb von einem zum anderen Ende des Raumes durchsehen, obwohl er in sich unterteilt ist).

Der gesamte Raum wird von einer Kamera "überwacht" sein, die dann als Computerauge zur Auslösung und Kontrolle der elektronischen Klänge dient.

Der Raum wird auf diese Weise zum klingenden Instrument und die Interaktion der Darstellenden und des Publikums mit der Elektronik ermöglicht.

Im nur schwach beleuchteten Raum hängen von innen leuchtende, weisse Objekte an einer höhenverstellbaren Aufhängung (diese dienen zur Kontrolle des Computers).

Der erste Eindruck könnte der einer Art Geisterbahn sein...

Sobald man nun einen solchen Leuchtballon nach oben oder unten zieht, beeinflusst man dadurch den Klang- lässt man ihn los, kommt er langsam zu seiner Ruheposition zurück. Sobald viele der Ballone in Bewegung sind, wird der Klang entsprechend dichter...

Das Einschalten einer Ballonlampe im Raum entspricht dabei quasi dem Tastendruck auf einem Midi-Piano. Die Bewegung der Lampe kann zur deutlichen Klangveränderung dienen (Tonhöhe, Rhythmus, Klangspektrum).

Jeder Zuschauer erhält beim Einlass eine fluoreszierende Karte des schwach beleuchteten Raumes (eine Art Schatzkarte, auf der die verschiedenen Zonen und Kabinen bezeichnet sind).

III. MUSIKMATERIAL

Man kann zwischen 'Stations-' und 'Wegmaterial' unterscheiden. Also sollen 2 Basisideen gefunden werden, die unterschiedlichen Charakter haben.

z.B. das 'Stationsmaterial' könnte abwechslungsreich, rhythmisch und melodisch instabiler sein, während das 'Wegmaterial' eher simpel gegliedert, rhythmisch und melodisch stabil sein könnte.

Ein Paar konkretere Basisgedanken:

- ➡ Kombination von Sax+Computer, E-Guit.+Computer.
- ➡ Die Computerklänge werden nur vom Raum aus gesteuert und nichts passiert abstrakt (d.h. ohne Raum-Entsprechung). Der Basisgedanke ist ein großes Rauminstrument.
- ➡ Keine live-elektronische Verarbeitung der Instrumente (man soll immer verstehen, wer was erzeugt, keine Effekte ohne Grund oder ohne Verbindung zum räumlichen Geschehen).
- ➡ Das Saxophon kann und wird mit einem Mikrophon verstärkt werden, vielleicht aber nur beim Spiel an einem Fixpunkt und nicht unterwegs (es gibt sonst Kabelsalat beim Gehen...).
- ➡ Der Computer hat eine Gruppe einfachen Synthesizer, die über die Kamera (mit Lichtkontrolle) zum Klingen gebracht werden. Es gibt verschiedene vorprogrammierte Einstellungen, die durch eine Aktion im Raum abgerufen werden können. Eine Einstellung beinhaltet dann den ganzen Raum, also alle Synthesizer werden neu programmiert: das heißt, jeder Kontrollpunkt bekommt einen neuen Klang. Eine Idee wäre, das mit dem Loop-, Neuanfang- und Spiralgedanken zu verbinden und bei jedem Neuanfang eine neue Raum-Klang-Programmierung aufzurufen.