

„Klick“ und mehr

Über Performance Studies und die Lust am Absturz

Einer Reihe von FlfF-Mitgliedern und -Freunden ist das Bremer „Theater der Versammlung“ durch seine Performances bei den FlfF-Jahrestagungen 2001 und 2006 vertraut geworden. „Klick“, gemeinsam mit Informatikerinnen und Informatikern entwickelt, funktioniert als innovative und interaktive Form der Auseinandersetzung und wird dadurch Plattform und Forum für vielfältige Einsichten und Erfahrungen. In diesem Beitrag berichten einige Mitglieder des Ensembles über Hintergründe ihrer Arbeit, Eindrücke und Erfahrungen. Das mehrstufige, parallele E-Mail-Interview führte Ralf E. Streibl.

Was ist das Theater der Versammlung?

FlfF: Wie ist das „Theater der Versammlung“ entstanden?

Jörg Holkenbrink: Das Theater der Versammlung ist das Herzstück des Zentrums für Performance Studies der Universität Bremen. Es wirkt als Bühne und Labor an den Schnittstellen zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst. Theaterleute und Studierende untersuchen gemeinsam Themen und Fragestellungen, die in Seminaren unterschiedlicher Fachrichtung theoretisch behandelt werden, mit den Mitteln der Performance. Die Ergebnisse werden in öffentlichen Veranstaltungen und Versammlungen weit über Bremen hinaus aufgeführt und diskutiert.

Hervorgegangen ist das Theater der Versammlung aus einem gleichnamigen Modellversuch, der von der Bundesländer-Kommission für Bildungsfragen eingerichtet und von 1992 bis 1996 an der Universität Bremen durchgeführt wurde. Zu den zentralen Aufgaben gehört die Entwicklung von szenischen Aktionen, Theaterproduktionen, Workshop-elementen und Veranstaltungs-dramaturgien, die eine produktive Verknüpfung von praktisch-ästhetischen und theoretischen Arbeitsweisen und Darstellungsformen ermöglichen.

FlfF fragt Heidi Schelhowe:

FlfF: In Deinen Veranstaltungen kooperierst Du immer wieder mit dem Theater der Versammlung. Was versprichst Du Dir von der Zusammenarbeit?

Heidi Schelhowe: Das Theater der Versammlung hat meine Lehrveranstaltungen in verschiedener Hinsicht ausgesprochen anregend und fruchtbar unterstützt:

Studierende verstehen in der Zusammenarbeit, was sich mit Gesten ausdrücken lässt (z.B. im Hinblick auf Interfacegestaltung), was es für Bewegungen sind, die Kinder neugierig machen auf die Geheimnisse der Technologie. Insbesondere aber bringt die „Klick“-Aktion Studierenden der Informatik, der Digitalen Medien und aus dem Lehramt immer wieder interessante Einsichten in das, was Interaktion mit Maschinen bedeuten kann.

FlfF: Das klingt spannend! Was für Kooperationen gibt es da beispielsweise?

Jörg Holkenbrink: Das Ensemble vagabundiert zwischen den Fachbereichen und untersucht dann beispielsweise gemeinsam mit Produktionstechnikern und Arbeits- und Organisationspsychologinnen, ob Hamlet teamfähig ist. Juristinnen und Religionswissenschaftler werden in „Die Kunst ein Kind zu töten“ mit „dem Bösen“ konfrontiert und zum Thema „innere Sicherheit“ produktiv verunsichert. Während angehende Lehrerinnen und Lehrer sich auch schon mal in einem inszenierten „Seelentraining für Führungskräfte“ wieder finden, um Autoritäts- und Verhandlungsspiele hautnah zu erleben. Und für all diejenigen, die aufgrund ihres langjährigen Engagements in der Hochschulpolitik mehr an Gesundheitsfragen und Glücksformeln interessiert sind, behandelt das „Kunst-Fehler-Kabinett“ Herz, Rhythmus, Störungen.



Klick – ein Spiel mit der Geschwindigkeit

FlfF: Und wer ist das „Theater der Versammlung“?

Jörg Holkenbrink: Im Theater der Versammlung arbeiten ein Theaterensemble, ein Regisseur, ein Choreograph, ein Komponist und weitere Künstlerinnen und Künstler gemeinsam mit Studierenden des Zusatzstudiums „Performance Studies“. Die „Performance Studies“ verbinden eine Theater- und Schauspielausbildung mit dem wissenschaftlichen Studium und qualifizieren für Aufführungen und künstlerische Interventionen in den Bereichen Schule und Hochschule, Beruf und Wirtschaft, Gesundheit, Kultur.

FlfF: Gibt es andernorts ähnliches?

Jörg Holkenbrink: Mir ist zumindest in Deutschland kein vergleichbarer Ansatz bekannt. Kooperationen finden auch überregional statt. In Abstimmung mit den Wünschen und Beiträgen der einladenden Veranstalter entwickelt das Theater der Versammlung grenzüberschreitende Veranstaltungs-dramaturgien, die szenische Aktionen, wissenschaftliche Vorträge, Diskussionen und praktisch-ästhetische Workshop-elemente miteinander kombinieren.

FlfF: Wie kann man mit euch Kontakt aufnehmen?

Jörg Holkenbrink: Telefonisch unter +49-421-2183132, die Mailadresse lautet tdvart@uni-bremen.de.



Jörg Holkenbrink, geb. 1955 im Ruhrgebiet, Regisseur und Bildungsforscher, Künstlerischer Leiter des Zentrums für Performance Studies der Universität Bremen und des Theaters der Versammlung zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst.

„Klick“ – eine Zusammenarbeit mit dem Studiengang Informatik

FlfF: Die Aktion „Klick“ hat sich aus einer Zusammenarbeit des Theaters der Versammlung mit dem Studiengang Informatik der Universität Bremen entwickelt. Wie kam es dazu?

Jörg Holkenbrink: Ausgangspunkt war die Frage: Wie verändern sich Kommunikation und Wahrnehmung durch digitale Medien? Und Überlegungen zur Schnittstelle Mensch/Maschine.

Simon Makhali: Es gab schon eine Zusammenarbeit mit einigen Informatikerinnen und Informatikern, als das Theater der Versammlung noch ein Modellversuch war – insbesondere mit Frieder Nake und Susanne Grabowski. Aus dieser Zusammenarbeit entstand 1998 die Idee, eine solche interaktive Aktion zu entwickeln, die eben dieses Schlagwort der Interaktivität spielerisch befragen sollte. In Proben wurde dann mit Versatzstücken aus bereits bestehenden Produktionen gearbeitet und nach und nach das Spielsystem für „Klick“ entwickelt. Erstmals vor Publikum gespielt haben wir dann bei einem Symposium, das im November 1998 stattfand: „Vom Gaffer zum Macher – PerformerInnen, InformatikerInnen und LehrerInnen tagen öffentlich zum Thema ‘Interaktivität’“. Und dann merkten wir, dass das Spiel a) noch lange nicht ausgereizt war, b) unheimlichen Spaß machte und c) sich als theatraler Diskussionsbeitrag nicht nur zu dem Thema Interaktivität oder Mensch/Maschine-Schnittstelle eignete, sondern auch in anderen Bereichen eingesetzt werden konnte.



„A plus C“

Fiff: Man bemüht ja doch immer gerne Klischees, deswegen die Frage: Gab es „typische“ Missverständnisse zwischen den Informatik- und den Theater-Schaffenden?

Anna Buschart: Ich habe die Informatikerinnen bei der Annäherung an „Klick“! immer als sehr offen erlebt. Ich denke, das ist ein Grund, warum ich mich nicht an Missverständnisse erinnern kann.

André Schramm: Typische Missverständnisse sind mir nicht bekannt. Auffällig finde ich jedoch, dass in Zeiten von Windows 98 der Befehl „Absturz“ – welcher überhaupt nicht im Befehls-Repertoire war und ist – sehr häufig von allein fiel... das hat sich geändert! „Klick“ läuft nun stabiler.

Fiff: Wie würdet Ihr „Klick“ einer Person beschreiben, die es noch nicht erlebt hat?

Jörg Holkenbrink: Performerinnen und Performer stellen sich dem Publikum als Benutzeroberfläche zur Verfügung.

Anna Buschart: Meist stehen sieben Schauspielerinnen/Schauspieler bzw. Rollen zur Auswahl. Vor jeder Runde können sich die Zuschauer drei Spielerinnen/Spieler aussuchen, die sie miteinander spielen sehen wollen.

Jörg Holkenbrink: Die Zuschauerinnen und Zuschauer sitzen um eine kleine Spielfläche herum und können das Ensemble durch Zurufe mit Computerbefehlen live in Bewegung setzen. Dabei greifen die Performer und Performerinnen auf das Bewegungs- und Textmaterial von Rollen zurück, die sie ansonsten in unterschiedlichen Stücken verkörpern. Aus diesen Fragmenten werden jetzt kaleidoskopartig immer wieder neue Verhaltens- und Bedeutungsmuster erzeugt. In mehreren Spielrunden nimmt der Komplexitätsgrad des Befehlssystems kontinuierlich zu.

Fiff: OK, könnt ihr mal ein paar Beispiele aus dem Befehlssatz geben, um zu illustrieren, was da passiert?

Simon Makhali: Die jeweils drei Spielerinnen/Spieler geben sich zu Beginn einer Spielrunde Buchstaben (A, B, C) und nehmen eine Ausgangspose innerhalb des Spielfelds ein. Die Zuschauer und Zuschauerinnen können nun die Buchstaben aufrufen. Ruft jemand z.B. „A-B“, spielen die beiden Aufgerufenen miteinander oder auch mal direkt ans Publikum gewandt, indem sie scheinbar beliebig aus ihrem jeweiligen Rollenrepertoire zitieren. Das läuft solange, bis ein neuer Befehl gerufen wird, z.B. „A-C“: ‚B‘ hört auf zu spielen, ‚A‘ spielt weiter, und ‚C‘ greift ins Geschehen ein. Ein Zusatzbefehl, der gleich zu Beginn der ersten Runde eingeführt wird, ist die Zahl ‚1‘ hinter einem Buchstaben, die den Spieler oder die Spielerin in eine Schleife der zuletzt gezeigten Aktion schickt, ganz gleich, ob es sich um einen Satz aus dem Rollentext oder eine Geste handelt. Später kommen Befehle dazu, die weitgehend bekannten Textverarbeitungsprogrammen entnommen sind: Was passiert, wenn ‚A‘ oder ‚B‘ ihre Aktionen „fettgedruckt“ oder „verschlüsselt“ spielen sollen? Wie genau kann ‚A‘ von ‚B‘ kopiert werden? usw. Dadurch entstehen teils schrille Effekte, aber es werden auch neue Perspektiven auf die sich zwar immer wiederholenden, aber durch die Befehle verzerrten Aktionen eröffnet. Besonders erkenntnisreich und spannend ist dabei wohl der Kopierbefehl.

Jörg Holkenbrink: Zu meinen Lieblingsbefehlen zählt unter anderen „Einfügen“. Da integrieren die Spieler kurze Verhaltensbits ihrer jeweiligen Mitspieler in die Sequenzen der eigenen Figur. Ähnlich wie beim Kopieren scheinen dann Gesten durch den Raum zu fliegen und für einige Zeit Besitz von fremden Rollen zu ergreifen.

Anna Buschart: „Einfügen“ ist sicherlich auch der schauspielerisch anspruchsvollste Befehl. Dabei muss man nämlich darauf achten, den eigenen Text an einer interessanten Stelle zu unterbrechen, spannende Gesten von den anderen Rollen auszusuchen, die Gesten der anderen möglichst genau zu reproduzieren und an der richtigen Stelle wieder in den eigenen Text zurückzuspringen. Dagegen ist der „1“-Befehl viel einfacher – aber trotzdem wirkungsvoll.



„C copy A, verschlüsselt“

Fiff fragt Frieder Nake:

Was macht ganz persönlich für Dich oder auch für die Informatik allgemein die Zusammenarbeit mit dem Theater der Versammlung reizvoll?

Frieder Nake: Zunächst einfach die Lust an jedem Theater, an der Schau(bühne). Dann die Lust an dieser besonderen Art, die wachrüttelt und fremde Gedanken provoziert. Wichtiger aber sollte ich vermutlich sagen, dass mich die erste Begegnung, die ich je hatte mit dem Theater der Versammlung, vor vielen Jahren, es gab „Brecht für Manager“, tief berührt hat. Seither bin ich eine Art von Bewunderer und habe mich ein wenig mit den Leuten angefreundet. Schließ- und endlich: ein paar Mal hatte ich sie in Seminaren, was interessant wurde für die Studierenden. Aber ich habe nie den Schwung aufgebracht, länger dabei zu bleiben. Das wurmt mich.

F1fF: Wie oft habt ihr bisher „Klick“ gespielt?

Jörg Holkenbrink: Wir spielen „Klick“ seit ungefähr 10 Jahren und haben irgendwann aufgehört, die Anzahl der Aufführungen mitzuzählen. Das mitwirkende Publikum treffen wir zunächst einmal in Hochschulen und Schulen, aber auch auf Managementseminaren, Tagungen oder öffentlichen Veranstaltungen wie zuletzt dem Wissenschaftssommer 2007 in Essen.

F1fF: Ihr habt „Klick“ auch in Informatik-Lehrveranstaltungen sowie 2001 und 2006 auf F1fF-Jahrestagungen gespielt. Gibt es aus eurer Sicht Unterschiede, wenn das Publikum hauptsächlich aus Informatikerinnen und Informatikern besteht?

Jörg Holkenbrink: Es scheint gerade hier eine große Lust an Abstürzen zu geben. Mein Eindruck ist, dass Informatiker und Informatikerinnen gern dazu neigen, die Grenzen des Systems bzw. der Belastbarkeit der Spielerinnen und Spieler auszutesten. Die Spieler/Spielerinnen reagieren darauf inzwischen mit einem eigenen Programm, das im Gegenzug Viren erzeugt.

F1fF: Was darf man sich darunter vorstellen?

Jörg Holkenbrink: Das Programm bleibt selbstverständlich geheim. Nur soviel: Die Zuschauer und Zuschauerinnen werden plötzlich mit Regeln konfrontiert, die vorher nicht abgesprochen waren.

Anna Buschart: Es gibt ja ganz grundsätzlich mehrere „Ebenen“, auf denen eine Zuschauerin das Geschehen auf der Spielfläche betrachten kann: Zum Beispiel auf der „fiktionalen“ Ebene, auf der sich die Figuren befinden; oder unter dem Gesichtspunkt von Choreographien und Abläufen; oder auf der Ebene dessen, was die Spieler tun. Mein Gefühl ist, dass unter den Informatikerinnen viele sind, die ihre Aufmerksamkeit eher den letzten beiden Ebenen widmen, also weniger an einer Geschichte als an dem Spielsystem interessiert sind. Mit dem, was Jörg über die Belastbarkeit des Systems gesagt hat, führt das oft zu einer sehr lebendigen, spielfreudigen Stimmung.

Und die Informatikerinnen hatten im Gegensatz zu anderen Publikumszusammenstellungen noch nie Probleme mit den Befehlen oder fanden es zu kompliziert. So kommt das Spiel immer schnell in Gang.

F1fF: Und der Verlauf ist immer ähnlich?

Jörg Holkenbrink: Der Aufbau der Aktion hat sich über die Jahre nur geringfügig verändert. Von Zeit zu Zeit kommen neue Spielfiguren hinzu. Es gibt die Variante, dass einzelne Spielerinnen/Spieler in speziellen Spielrunden jeweils zwei Figuren abrufen können, zwischen denen das Publikum dann durch Zurufe switchen kann, was auf eindringliche Weise Fragen nach der „multiplen Persönlichkeit“ aufwirft. Außerdem experimentieren wir mit der Anzahl der Rufenden und mit Zeitstrukturen. In Politikseminaren zur Systemsteuerung haben z.B. immer vier Rufende ein geheimes Steuerungsziel vereinbart, das dann von den übrigen Teilnehmerinnen und Teilnehmern sowie auch den Spielern und Spielerinnen erraten werden musste.

Geplant ist eine lange Klick-Nacht von 6-8 Stunden, von der wir uns besondere Aufschlüsse über die Lernkurven zwischen Publikum und Spielerinnen/Spielern versprechen.

Anna Buschart: Obwohl der Aufbau immer ähnlich ist, ist der Spannungsbogen in jeder Aufführung verschieden. Manchmal läuft die Aktion sehr ruhig und gelassen an und gewinnt von Runde zu Runde an Fahrt. In anderen Situationen wechseln sich lustige, ausgelassene Stimmungen mit anrührenden Szenen ab.

F1fF: Welche Art von Erkenntnissen können Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus einem Abend mit „Klick“ gewinnen?

André Schramm: Nach Paul Watzlawick:

1. In einer sozialen Situation kann man nicht nicht kommunizieren.
2. Jede Kommunikation hat einen Inhalts- und einen Beziehungsaspekt, wobei Letzterer den Ersteren bestimmt

Nach Shakespeare: Die ganze Welt ist eine Bühne...

Jörg Holkenbrink: „Von ‘kontrollierten Projekten’ wagt kaum noch jemand zu sprechen. Diskontinuität und Instabilität scheinen die gegenwärtigen Prozesse genauer zu beschreiben. Das ‘Provisorische’ und ‘Fragile’ des Ich (der Subjektivität) begegnet uns jetzt, in anderer Form, auch auf der gesellschaftlichen Ebene.“ – Diese Sätze des Ethnologen Hans-Jürgen Heinrichs weisen auf Herausforderungen hin, denen sich (Aus)Bildung heute zu stellen hat. Klick kann als Spiel- und Forschungsfeld vielleicht einen Beitrag dazu leisten.

Literatur zum Theater der Versammlung:

Johannes Beck, Jörg Holkenbrink, Anne Kehl (Hg.),
Tragt Masken, schont das eigene Gesicht. Performance
zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst, Edition
Temmen, Bremen 1996.

FlFF: Was reizt euch ganz persönlich am Theater der Versammlung? Was bedeutet es euch?

Simon Makhali: Ich bin wegen des Theaters damals zu Studienbeginn an die Bremer Uni gekommen. Für mich bot sich hier die einmalige Möglichkeit, ein wissenschaftliches Studium mit ernsthafter Theaterarbeit zu verbinden. Ich wollte damals nicht an die Schauspielschule und im Theaterghetto landen. Ich wollte aber auch nicht bloß ein bisschen Theater spielen. Und Theaterwissenschaften wollte ich schon gar nicht studieren.

Aber das, was mich nach wie vor am meisten begeistert, ist die „Fensterfunktion“ dieses Theaters: Da wir immer in bestimmten Lern- und Arbeitskontexten spielen und den direkten Dialog mit unseren Zuschauerinnen und Zuschauern suchen, sammeln wir Eindrücke in den unterschiedlichsten Bereichen. „Klick“ haben wir z.B. schon in Schulklassen, in Weiterbildungen und Vorstandsetagen großer Unternehmen, auf universitären Kongressen, natürlich in Lehrveranstaltungen unterschiedlichster Fachbereiche, im Zelt auf dem Wissenschaftssommer gespielt. Und bei 99 Prozent aller Auftritte hatten wir hinterher die Möglichkeit zum Publikumsgespräch. Dadurch gewinnt eine Aktion wie „Klick“ über die Jahre nicht nur inhaltlich an Breite und Tiefe, die Performance dient uns gleichermaßen als Eintrittskarte für Bereiche, in die wir bei unseren Begegnungen hineinschauen dürfen.

Anna Buschart: Das ist für mich auch ganz wichtig. Ohne das Theater hätte ich nie so viel Einblick in so viele verschiedene Welten gekriegt. Und das Besondere im Theater der Versammlung ist ja, dass ich als Schauspielerin nicht einfach meine Arbeit vor irgendeinem Publikum ablege, sondern immer in Austausch trete. Dass es wichtig ist, wer da im Publikum sitzt und warum.

Die Verbindung zu meinem anderen Studienfach, der Biologie, war mir lange nicht klar. Heute merke ich aber immer wieder, dass mir vieles, das ich im Theater gelernt und geübt habe in der wissenschaftlichen Arbeit zu Gute kommt: genau zu beobachten, zu probieren, Ideen zu entwickeln; aber auch die Darstellung und Kommunikation.

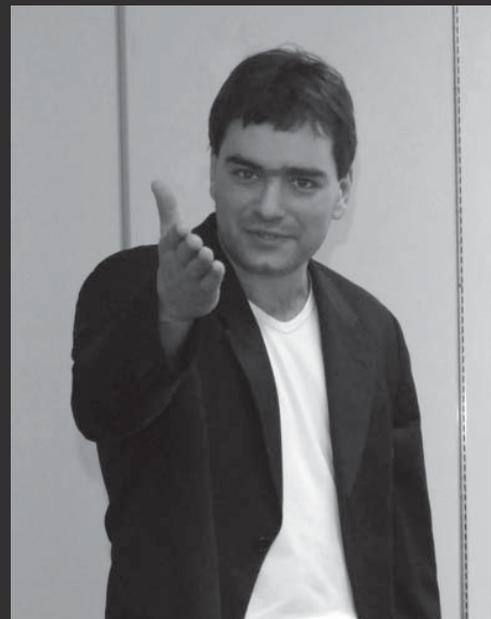
André Schramm: Ich bin seit 1997 im Dunstkreis des Theaters und seit circa 1999 im Ensemble. Am Anfang ging es mir darum meine Auftrittskompetenzen zu erweitern. Die überragenden Schauspielleistungen und Inszenierungen haben mich motiviert auch neben meinem Jurastudium viel Zeit zu investieren. Insbesondere hat mich die außergewöhnliche Rolle des Zuschauers bei Performances des TDV gereizt. Jede Aufführung des Theaters der Versammlung ist anders. Meine Improvisationsaufgaben in unserer Hamlet-Inszenierung lässt jede Aufführung zu einem Unikat werden. Auch jede Klick-Aufführung hat neue ungeahnte, spannende Momente. So ist die „Klick“-Aktion auch interessant, wenn ich nicht auf der Bühne bin.

Des weiteren reizt mich unheimlich das direkte Feedback der Zuschauer durch die immer zur Performance gehörenden Diskussionsrunden. Diese Diskussionen sind für mich viel mehr wert als der längste Applaus.

FlFF: Wie fühlt es sich an, in „Klick“ vom Publikum „programmiert“ oder in einen Absturz hineingetrieben zu werden?

Anna Buschart: Ich spiele immer gerne „Klick“! Im Theater der Versammlung habe ich als Spielerin immer eine ganz spezielle Art von Kontakt zu dem Publikum, die von Stück zu Stück verschieden ist. Bei „Klick“ erfahre ich während des Spiels sehr viel über mein Publikum, das ja quasi eine Gruppe Mitspieler ist. Dabei gebe ich auch ein Stück Verantwortung ab. Trotzdem entsteht eigentlich immer ein Gefühl der Überforderung. Einerseits will ich ja den Regeln gerecht werden. Dazu muss ich noch darauf achten, dass etwas passiert, das meinem Publikum Spaß macht und darüber hinaus mich, die ja nicht zum ersten Mal spielt, auch noch interessiert. Da ist es eigentlich am einfachsten, wenn die Befehle so schwierig werden, dass ich sie unmöglich alle ausführen kann.

Simon Makhali: Häufig lautet die Fragestellung noch weniger neutral als „programmiert zu werden“: Wie fühlt es sich an, Befehlen gehorchen zu müssen und so ganz und gar unfrei zu sein? Ich würde zweierlei darauf antworten: Zum einen wird die Macht des Publikums bei dieser Performance auf den ersten Blick gern überschätzt (vielleicht wird der Faktor Macht bei „Klick“ insgesamt überschätzt), denn auch wir Spieler und Spielerinnen steuern das Publikum, wenn auch unmerklicher, durch unser Spiel. Zum anderen fühlt es sich wirklich gut an, die Verantwortung für das, was geschieht, mit den aktiven Zuschauern und Zuschauerinnen zu teilen. Die Voraussetzung dafür ist, dass ich das mir zur Verfügung stehende Repertoire wirklich gut kenne (was auch von der Tagesform abhängig ist). Dann habe ich trotz des Reagierenmüssens auf Zuruf ein stärkeres Gefühl von Freiheit als beim „gewöhnlichen“ chronologischen Abspielen einer Handlung.



Simon Makhali, geb. 1970 in Bremen, Anglist und Kulturwissenschaftler. Dramaturg und Schauspieler im Theater der Versammlung.



Anna Buschart, geb. 1982 in Bremen, Diplomandin der molekularen Mikrobiologie, Schauspielerin im Theater der Versammlung

„Klick“ erfordert sicher von allen Beteiligten eine große Konzentration. Als Spieler muss ich permanent mindestens drei Dinge gleichzeitig tun: verfolgen, welche Befehle gerufen werden („Bin ich dran?“), verfolgen, was die anderen Spieler und Spielerinnen / Figuren tun und sagen („Welches meiner Fragmente könnte als nächstes passen?“), im Kopf behalten, was ich als letztes gesagt oder getan habe (für den Einser-Befehl). Die Liste erweitert sich je nach Spielsituation und Komplexitätsgrad (Sonderbefehle in den späteren Runden). Diese geistige, aber auch körperliche Habachtstellung ist ein angenehm anstrengender Zustand. In wirklichen Stress artet das eigentlich nie aus. „Klick“ fühlt sich in jedem Moment an wie ein Spiel.

Fiff: Und wie geht es weiter?

Simon Makhali: Im letzten Jahr haben wir eine Kooperation mit dem Atelier für Neue Musik an der Hochschule für Künste in Bremen begonnen. Die Komponistinnen und Komponisten unter Leitung von Joachim Heintz haben entlang den Theaterfiguren, die bei Klick auftreten, Klangstrecken und ein Interface als Musikinstrument entwickelt, mit dem Ziel, unser Schauspiel-Klick um Live-Elektronik zu erweitern. D.h., dass die Musiker und Musikerinnen an einer Schaltung von Laptops und Fadern sitzen und das Publikum gleichzeitig z.B. zwei Schauspieler und zwei Musikerinnen anklicken kann, die dann zu viert in Interaktion treten. Erste Aufführungen waren schon sehr viel versprechend. Wir haben gemeinsam mit dem Atelier für Neue Musik auf jeden Fall vor, das Format, in dem Performance und Musik gleichberechtigt und synergetisch zusammenarbeiten, weiter zu entwickeln.



André Schramm, geb. 1977 in Heinsberg; Coach für mündliche Kommunikation / Fiedler & Partner und Schauspieler im Theater der Versammlung zwischen Bildung, Wissenschaft und Kunst

Fiff: Vielen Dank für eure Beiträge und weiterhin alles Gute für die Theaterarbeit!