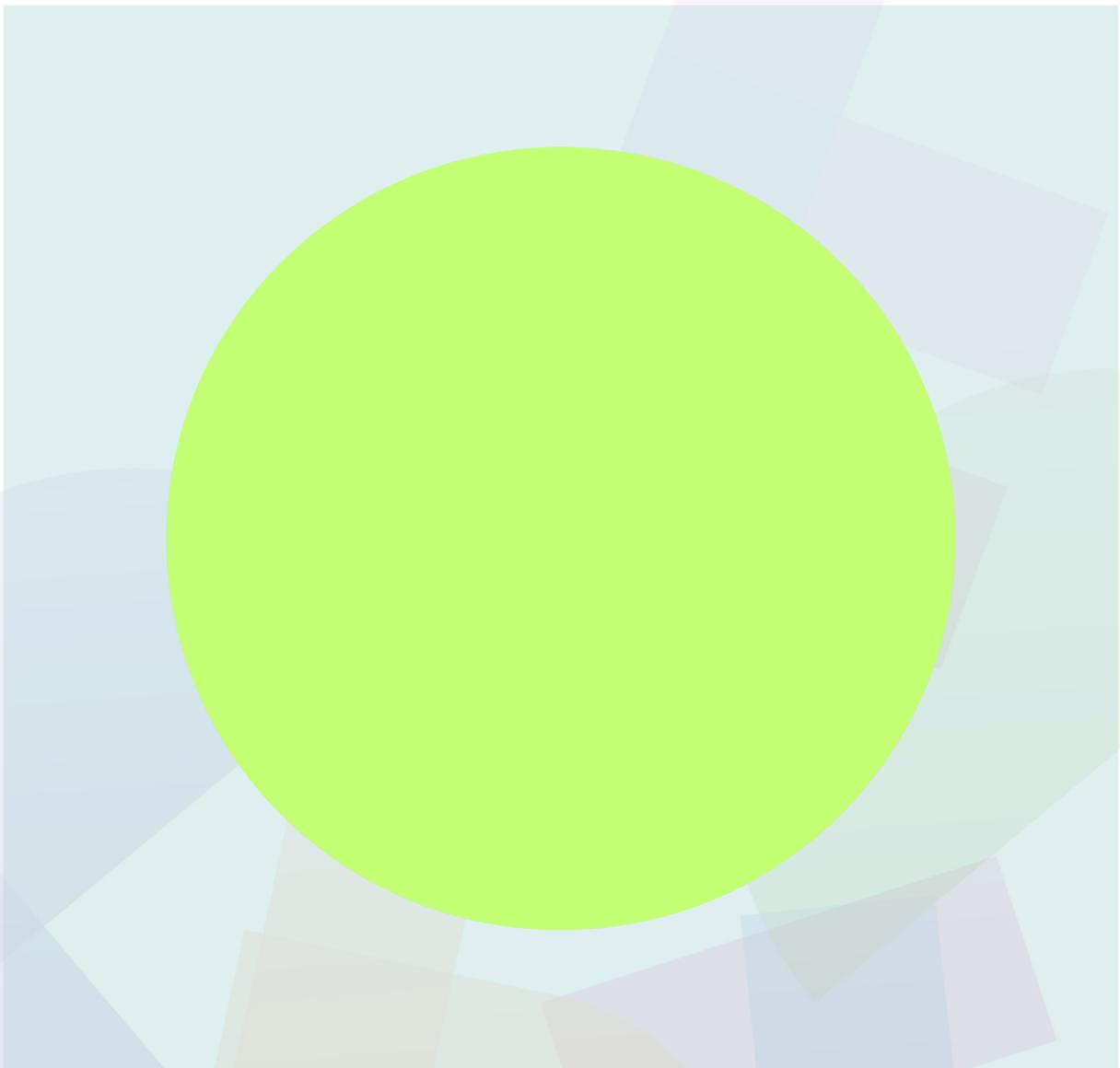


# STANDORTSPEZIFISCH ARBEITEN



## Über Europefiction und die Akademie

**EUROPEFICTION ist ein Zusammenschluss von 10 Jugendtheatern aus 6 europäischen Ländern. In einem Netzwerk von fünf Theatern für junges Publikum aus dem Ruhrgebiet und fünf europäischen Partnertheatern wollen wir transnationale Begegnungen erforschen und gemeinsam mit Jugendlichen und anderen Partnern neue ästhetische Formen entwickeln.**

Jedes Jahr trifft sich eine Gruppe junger Theaterleute zu einem Sommercamp für Begegnung und Austausch mit Aufführungen, Workshops, Gesprächen und Feuergesprächen. Die Begegnung schafft die Basis unserer Gesellschaft: Gemeinschaft und Solidarität. Wir wollen eine künstlerische Utopie für eine gemeinsame Zukunft durch Kunst entwickeln.

Nach zwei Jahren gemeinsamer Arbeit am Projekt Europefiction ist die Europefiction Academy ein nächster Schritt, um die Partnerschaften zwischen den kooperierenden Theatern und ihren lokalen Netzwerken zu stärken und um über innovative Methoden in der Zusammenarbeit zwischen den professionellen Gruppenleitern, talentierten ehemaligen Teilnehmern und Studenten aus einer Vielzahl von Theaterstudiengängen nachzudenken.

Mit dieser Akademie wollen wir neue künstlerische und kommunikative Strategien entwickeln, um den Wert einer demokratischen Zukunft im Zusammenspiel von Politik und Kunst einem breiten Fachpublikum der formalen und non-formalen Jugendbildung zu vermitteln.

***Möchten Sie mehr über Europefiction und die Akademie erfahren?***

<https://europefiction.org>



## **EINLEITUNG**

### **Was bedeutet es, an einem standortspezifischen Projekt zu arbeiten?**

- Arbeit **IN** einem Ort
- Arbeit **MIT** einem Ort
- Arbeit **ÜBER** einen Ort

Die ganze Zeit über geht es nur um die Reise. Erstens bei der Vorbereitung auf diesen Workshop. Sie müssen sich eine Menge Fragen stellen, um den Rahmen zu bestimmen.

Zweitens bei der kreativen Arbeit, bei der Sie die zu besetzenden Stellen erkunden müssen.

## Schritt 1: "IN" und "MIT"

In einem bestimmten Raum zu arbeiten bedeutet, sich an seine technischen Bedingungen anzupassen. Auf diese Weise können Sie die Form Ihres kreativen Projekts bestimmen.

- **Beziehung zum Publikum:** Wo befindet sich das Publikum? Ist die Positionierung der Bühne frontal oder beidseitig frontal? Andersherum?
- **Umgebung:** Ist es ein Innen- oder Außenbereich? Welche Art von Gebäude? Ist es eine Straße oder ein Park?...
- **Zeit:** Wird es tagsüber oder in der Nacht stattfinden? Benötigen Sie also zusätzliche Lichter oder nicht?
- **Ton:** Wie kann man Musik einbauen? Gibt es bereits eine imposante Geräuschkulisse (Straßenverkehr, vorbeifahrende Züge, Baustellen usw.)? Und was kann man damit machen, vielleicht verwenden!
- **Mobiliar:** Verwenden Sie, was bereits vorhanden ist! Stadtmobiliar, Strukturen...

Die Zusammenarbeit mit einem bestimmten Veranstaltungsort bedeutet, dass Sie sich Gedanken über die Richtung Ihres kreativen Projekts machen müssen.

- **Sie können sich für eine Theateraufführung entscheiden:**
  - Straßentheater
  - Walking Performances, die das Publikum an verschiedene Orte bringen
  - Nutzung verschiedener Orte im selben Gebäude
- **Über Sound/Musikgestaltung können Sie erstellen:**
  - Ein Audio-Spaziergang
  - Ein funktioneller Audioguide
- **Über Videoerstellung, können Sie erstellen:**
  - Videoclips für eine verbesserte Realität
  - Projektionen auf ein Gebäude wie Mapping

## Schritt 2: "ÜBER" diesen Ort

Jetzt sehen Sie klar, was Ihr Rahmen ist, was möglich ist und was kompliziert zu realisieren sein könnte. Sobald Sie die technischen Bedingungen untersucht haben, können Sie mit der kreativen Arbeit mit Ihren Teilnehmern beginnen.

Es gibt 2 Möglichkeiten, dies zu tun:

- historisch und/oder geografisch
- emotional

Ihre Wahl hängt von dem Ergebnis oder dem Ziel ab, das Sie kaufen.

## Zwei Ansätze

Wir haben uns zwei Möglichkeiten für die Bearbeitung des standortspezifischen Themas ausgedacht:

- Historisch/geografisch
- Emotional

Sie können sich für einen Weg entscheiden, für beide oder für eine Mischung aus beiden. Wir empfehlen Ihnen, beide Methoden zu lesen, um ein Maximum an Informationen zu erhalten.

## Historisch/Geografisch

**Diese Methode entspricht einem touristischen oder pädagogischen Ziel.**

Wir empfehlen den Einsatz, wenn Sie sich in einer dieser Situationen befinden:

- Sie möchten, dass sich Ihr Teilnehmer einen spielerischen Besuch an diesem Ort vorstellt und gleichzeitig mehr über diesen Ort erfährt.
- Sie müssen zum Beispiel eine Ausstellung zum Jahrestag der Stadt gestalten. Dafür wollen Sie ein historisches Fresko malen.
- Sie arbeiten mit einer anderen Stadt oder einem anderen Land zusammen (Städtepartnerschaft, Brieffreundschaft...) und wollen eine Verbindung zwischen diesen beiden Orten herstellen.

## I. Untersuchung

Wir haben drei Möglichkeiten zusammengestellt, wie Sie Ihren Teilnehmern den Untersuchungsprozess vorstellen können. Sie können nur eine, aber auch alle verwenden.

### Blick nach draußen

Bitten Sie die Teilnehmer, alle kleinen Details aufzuspüren, die ihnen interessant erscheinen und die vielleicht nicht auf den ersten Blick erkennbar sind: eine seltsame Form auf dem Asphalt, ein merkwürdiger Baum, ein Haus, das verlassen scheint, ein altes Werbeschild, das fast verschwunden ist, eine Gedenktafel usw. Sammeln Sie alle Bilder und Kommentare.

### Ethnologischer Beobachtungsprozess.

Bitten Sie die Teilnehmer, ein paar Stunden an demselben Ort zu bleiben und alles zu notieren, was sie beobachten: die Menschen, die vorbeigehen, ihre Aktivitäten, ihre Beziehungen untereinander, die Bevölkerungsdichte je nach Tageszeit...

## Interviews

### Standortbezogenes Interview

Bitten Sie die Teilnehmer, Anwohner, Ladenbesitzer oder sogar Passanten zu befragen. Sie können Fragen zur Geschichte des Gebiets oder zu seiner Gegenwart stellen.

- Gibt es amüsante Anekdoten? Gab es auch tragische Ereignisse?
- Wie hat sich die Bevölkerung des Viertels verändert?
- Wie hat sich die Stadt architektonisch verändert?
- ...

Und persönlichere Fragen wie:

- Was gefällt Ihnen an dieser Stadt am besten?
- Was ist Ihre schönste Erinnerung?
- Warum haben Sie sich entschieden, hier zu leben und zu arbeiten?
- ...

### Interviews mit persönlichen Geschichten

Durch das Sammeln persönlicher Geschichten, das Führen von Interviews und das anschließende Erforschen ihrer Muster schreiben wir Geschichten und Erzählungen, die persönliche Erfahrungen in einer metaphorischen Form allgemein verständlich und verarbeitbar machen.

Die Teilnehmer können diese Fragen stellen und sich vom Gespräch leiten lassen:

- 1. Haben Sie einen Lieblingsort und warum ist er Ihr Lieblingsort?**
- 2. Gibt es einen Ort, den Sie nicht mögen und warum?**
- 3. Gehen Sie oft an Ihren Lieblingsort?**
- 4. Wenn Sie die Wahl haben, gehen Sie mit mehreren Personen oder allein?**

- 5. Gehen Sie oft an Ihren unangenehmen Ort?**
- 6. Wie kommen Sie zu Ihrem Lieblingsort?**
- 7. Wie viel Zeit verbringen Sie an Ihrem Lieblingsort?**
- 8. Kennt jemand Ihren Lieblingsort?**
- 9. Wann werden Sie wieder an Ihren Lieblingsort fahren?**
- 10. Seit wann und warum ist es Ihr Lieblingsort?**

Diese Fragen bestimmen die Hauptthemen und die Richtung des Gesprächs. Abgesehen davon lässt der Interviewer den Probanden die Erzählung seiner Geschichte nach seiner eigenen Logik und seinem Assoziationsnetz gestalten. Denn darum geht es letztlich: In welche persönliche Erzählung bettet der Befragte seine persönliche Geschichte ein, deren Rahmen durch seine Beziehung zu den Räumen vorgegeben ist? Der Interviewer ermutigt den Befragten, bestimmte Details mit Hilfe zusätzlicher, zuvor nicht aufgezeichneter Fragen zu vertiefen. Diese Details sind ein Vorgeschmack auf die spätere Phase der Forschung, die mit der Kodierung zusammenhängt, so dass der Interviewer seine Fragen in dem Wissen stellen sollte, dass er später die Motivgruppe des Interviewtextes aufdecken muss, entlang derer die künstlerische Bearbeitung realisiert werden kann.

## II. Dokumentation

Um Ihre Ergebnisse noch interessanter und vollständiger zu machen, können Sie Ihren Teilnehmern eine Dokumentation vorschlagen. So können sie ihre Recherchen vertiefen, neue Ideen hinzufügen und ihre ersten Vorstellungen über den gewählten Ort vervollständigen.

### Texte und Forschung

Sie können Ihren Teilnehmern eine Liste von Texten vorschlagen, die sie lesen können, um sich inspirieren zu lassen, oder sie ihre eigenen Texte finden lassen.

Sie können hineinschauen:

- andere Interviews, die im Internet gesammelt wurden (berühmte Persönlichkeiten, Politiker, die sich mit dem Thema beschäftigen...).
- Auch Texte, die nichts mit Interviews zu tun haben
- Texte der öffentlichen Erklärungen
- Auszüge aus einer Studie
- ein Gesetz
- ein Bericht...
- der Text einer Anzeige
- natürlich Materialien von den Teilnehmern (z. B. Briefe)

### Besuche und Inspiration

Jeder Ort und jedes Thema kann dank der bereits bestehenden Aktivitäten mit neuen Augen betrachtet werden.

Sie können den Ort auf typische Weise besichtigen, auch wenn Sie in dieser Gegend leben. Versuchen Sie, den Ort auf spielerische Weise zu besuchen, damit Sie ihn auf eine andere Art und Weise sehen können.

Als in Paris ansässiges Theaterensemble haben wir versucht, die Stadt neu zu entdecken, um etwas Neues zu schaffen, das von ihr inspiriert ist.

**Hier sind die von uns vorgeschlagenen Aktivitäten:**

**Der Friedhof von Père Lachaise** - Inspiration für eine künstlerische Darbietung, die von einem Ort und den mit ihm verbundenen Geschichten inspiriert ist

Ziele:

- Besuchen Sie den Friedhof Père Lachaise und betreten Sie eine unbekannte Dimension, wo Leben und Tod aufeinandertreffen, wo die Zeit stillzustehen scheint und die Seelen, die in den Labyrinthen des größten Pariser Friedhofs spuken, ihre Geheimnisse preisgeben
- Lassen Sie sich von einer leidenschaftlichen Führerin begleiten, die in die Haut ihrer Figur Marie-Anne Lenormand, der großen Sibylle der Revolution, schlüpft, um Ihnen die Geschichte des Ortes zu erzählen.

**Cité des sciences, Ausstellung "Crowds"** - Inspirationen für Beobachtungen an einem überfüllten Ort, die unsere Fantasie anregen können

Eine moderne Vision der Menschenmenge. In der öffentlichen Vorstellung werden Menschenmengen häufig als etwas Negatives gesehen, als seltsame Kreaturen, die sogar beunruhigend sein können. Auf der Grundlage der neuesten interdisziplinären Forschung zielt Crowds darauf ab, dieses seit langem bestehende negative Bild zu dekonstruieren. Durch ein ausgeklügeltes Pfaddesign lädt die Ausstellung die Besucher dazu ein, die Menschenmenge von innen heraus positiv zu erleben oder durch Beobachtung von außen besser zu verstehen, wie Menschenmengen funktionieren. Indem er zwischen Spieler und Beobachter wechselt, wird der Besucher zu einem echten "Crowdologen".

### **Tool - Notizen machen und weitergeben**

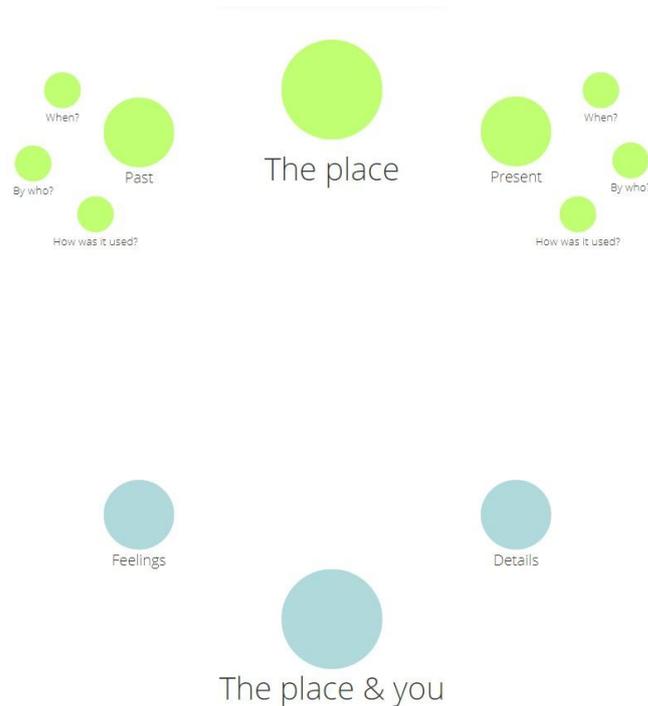
#### **Wie kann man sich während der Erkundung eines Ortes Notizen machen?**

Das Anfertigen von Notizen kann überwältigend sein, besonders wenn man nicht weiß, wo man anfangen soll. Auch der Austausch von Notizen in einer Gruppe kann eine große Aufgabe sein. Wir haben einige Hilfsmittel vorbereitet, die Ihnen bei der Organisation dieser Aufgaben helfen. Sie werden Ihnen und Ihren Teilnehmern helfen, sich auf den kreativen Aspekt zu konzentrieren.

#### **Zum Mitschreiben:**

Sie können ein Blatt mit einigen Themen zur Verfügung stellen. Es kann als Anhaltspunkt dienen und dabei helfen, sich auf die Dinge zu konzentrieren, die Ihrer Meinung nach interessant sein werden.

*Hier ist unser Beispiel:*



## Site-specific Method

Take an overall photo of the place and a photo of each detail that is significant for you.  
Place the place on the map.

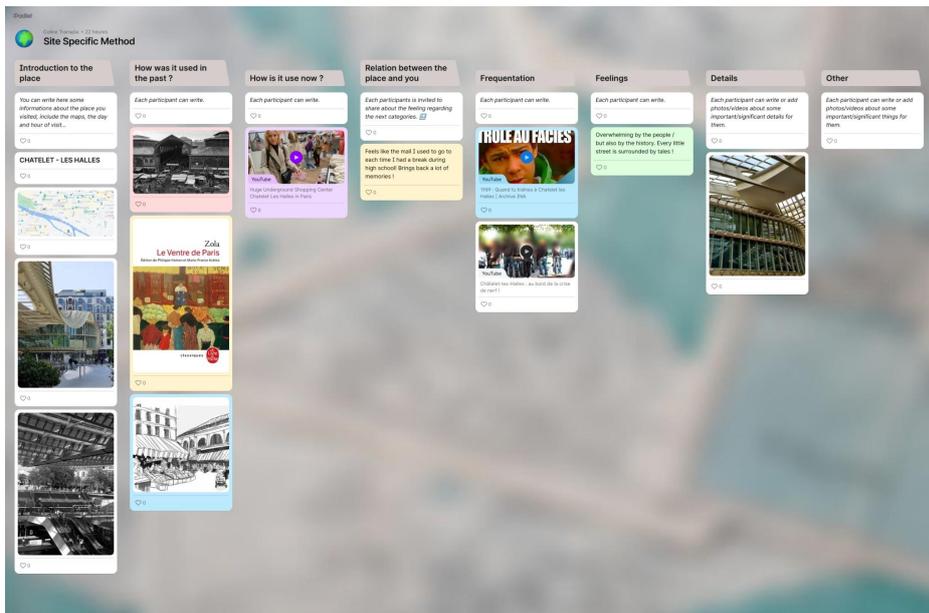
### Zum Austausch von Notizen:

Sie können einen virtuellen leeren Raum schaffen, um die Forschungsergebnisse aller zu sammeln. Wir haben Padlet verwendet. Mit diesem Tool kann der Leiter Kategorien erstellen und die Teilnehmer jede davon ausfüllen lassen, oder Sie können alle Teilnehmer ihre Ergebnisse frei eintragen lassen. Sie können Ihre Teilnehmer bitten, das Padlet nicht nur mit Texten, sondern auch mit Audio, Videos, Zeichnungen usw. zu füllen.

Die von uns verwendeten Kategorien sind die folgenden (Sie können sie nach Belieben ändern):

- Informationen über den Ort
- Wie wurde sie in der Vergangenheit verwendet?

- Wie wird es jetzt verwendet? Häufigkeit
- Die Beziehung zwischen dem Ort und Ihnen
- Gefühle
- Einzelheiten



Link zum Zugriff auf das Padlet: <https://padlet.com/colinetranspla/site-specific-method-s25pirtvdfacocng>

Wenn Sie es als Vorlage verwenden möchten, können Sie es duplizieren!

### III. Der Schreibprozess

Nun, da Sie das Material gesammelt haben, können Sie mit dem Schreiben beginnen. Die verschiedenen Elemente (Nachforschungen, Interviews...) bilden die Grundlage für Ihre Geschichten.

Um etwas zu schaffen, das über Ihre Erfahrungen auf dem Spielfeld hinausgeht, können Sie versuchen, eine Verbindung zu historischen Persönlichkeiten herzustellen und Märchen und Legenden zu verwenden. Hier ist unsere Methodik, wie man das macht.

## Methodik.

Wenn wir uns für das Schreiben von Märchen entscheiden, um das Thema zu bearbeiten, besteht der erste Schritt darin, die Funktion und Funktionsweise von Märchen/Mythen zu verstehen. Hierfür beginnen wir mit dem Werk von Joseph Campbell.

### **Märchen - und damit meinen wir in erster Linie Volksmärchen/Mythen - können folgende Funktionen haben:**

- **Welterklärungsfunktion:** Sie sucht nach einer Erklärung für die Phänomene des Funktionierens der physischen Welt und findet diese Erklärung in der Regel auf eine magische oder transzendente Weise.
- **Wertübertragungsfunktion:** Sie definiert die Hierarchie der in unserer physischen Welt vorhandenen Dinge und der stattfindenden Handlungen, beginnend mit den wertlosen/abscheulichen Dingen bis hin zu den wertvollen/geschätzten Dingen.
- **Normative Funktion:** Sie erfasst die Handlungs- und Verhaltensmuster, die in einer bestimmten Gemeinschaft als wünschenswert gelten.
- **Funktion der Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft:** Die Kenntnis der Geschichten selbst ist eine Voraussetzung dafür, dass eine Person sich als Teil der Gemeinschaft betrachtet und akzeptiert wird (die meisten Geschichten im Zusammenhang mit der Religion sind auf diese Weise entstanden):
- **Wunscherfüllungsfunktion:** Sie erfasst eine Lebenssituation (oder eine Reihe davon), einen Lebensweg, der für die gegebene Gesellschaft oder einen Teil von ihr unerreichbar scheint, aber im Laufe der Geschichte nachvollziehbar wird.

Neben den Funktionen ist für uns auch die Theorie von Campbells HEROIC PATH wichtig. Diese Theorie geht von der Tatsache aus, dass die bedeutendsten Geschichten der Menschheit - völlig unabhängig von der Kultur und den zuvor beschriebenen Funktionen! - nach einer gut definierbaren Logik/Schema/Dramaturgie strukturiert sind, d.h. wenn wir

die Besonderheiten der jeweiligen Geschichte bereinigen und die Funktion der in die Handlung eingebundenen Ereignisse untersuchen, entdecken wir unbestreitbare Identitäten in der Struktur der Geschichten.

**Diese Identitäten in der Struktur sind:**

- 1. Ruf zum Abenteuer:** Zu Beginn der Geschichte erhält der unwürdige Held den Ruf zum Abenteuer. Man muss sein Zuhause verlassen und vorhersehbar Handlungen ausführen, die das eigene Leben und das der Menschen um einen herum radikal verändern werden. Es herrscht eine große Unsicherheit über die Fähigkeiten des noch unwürdigen Helden - entweder von ihm selbst oder von Seiten der Umwelt - ob er seine Mission erfüllen kann
- 2. Prüfungen:** Eine Reihe von körperlichen, menschlichen und geistigen Prüfungen, bei denen der "Held" seinen Mut unter Beweis stellen kann. Begegnungen finden normalerweise innerhalb dieses Abschnitts statt.
- 3. Begegnungen:** Der "Held" begegnet anderen Figuren und Akteuren, die ihm auf seiner Reise helfen oder sie behindern - und so zu einem echten Helden werden. Diese Figuren lassen sich in einige gut definierte Archetypen einordnen (z. B.: Ritter, Schurke, Weiser, Hexe, Narr, Liebe)
- 4. Höllenwanderung:** Während seiner Reise, wenn der "Held" von seinen Fähigkeiten überzeugt ist, gerät er in eine ausweglose Situation, eine Falle. An diesem Punkt der Geschichte verliert der "Held" gewöhnlich seine Fähigkeiten oder schränkt sie stark ein. Symbolisch gesehen gerät er in Konflikt mit sich selbst und muss in diesem "Kampf" seine eigene Persönlichkeit in Frage stellen und sie dann neu erschaffen.
- 5. Wiedergeburt:** In dieser Phase trifft der "Held" die Entscheidung oder tut das, was die Einheit seiner Persönlichkeit wiederherstellt. Das ist oft mit schweren Opfern verbunden, aber es ist wichtig, die frühere, unverdiente Überzeugung durch Demut und ein echtes Engagement für die eigene Mission zu ersetzen. Diese Erhöhung ist mit dem Verständnis von Werten verbunden. Das ist es, was

ihn zum Helden qualifiziert.

- 6. Ein Held werden:** Der wiedergeborene Held kann tun, wozu er berufen ist: Er schafft neue Werte und wird so zu einem echten Helden.

Kennzeichnend für beide theoretischen Grundlagen (Die Funktionen des Märchens, Der Weg des Helden) ist, dass sie formal und inhaltlich unhinterfragbar auf der Bedeutung der Archetypen nach C. G. Jung aufbauen. In Jungs Formulierung bezeichnet der Archetyp jene Bildschemata, deren gemeinsame Motive in der Mythologie von Völkern verschiedener Regionen gleich sind und die sich aus dem kollektiven Unbewussten ableiten lassen. Archetypen ermöglichen die Kommunikation zwischen zeitlich und/oder räumlich weit voneinander entfernten Kulturen. Mit anderen Worten: Da sie eine universelle Bedeutung haben, können mit ihrer Hilfe Botschaften aus anderen Kulturen empfangen werden. Er achtet auf Dauerhaftigkeit und arbeitet mit fixen Berichten.

### Die praktische Umsetzung des Schreibens von Geschichten

Ausgehend von diesen Überlegungen machen wir bei der Kodierung der Interviewtexte nichts anderes als eindeutige Codes, die für den jeweiligen Interviewpartner einzigartig sind, und wir legen großen Wert darauf, Jungsche Archetypen und die Motive von Campbells theoretischen Grundlagen als Codes zu verwenden. Die Ergebnisse der so entstandenen künstlerischen Kodierung überprüfen wir in Kleingruppenarbeit, kodieren ggf. nach und erstellen dann in einem ersten Schritt skizzenhaft und literarisch ausgefeilt die Adaption, d.h. das Märchen. Die fertigen Werke - so hoffen wir - entfernen sich von den Originalgeschichten, und anstelle der einfachen Substitutions-/Motiv-Matching-Schreibtechnik schaffen wir komplexe, märchenhafte Metaphern auf der Grundlage von Archetypen, die in ihrer "Poesie" in der Lage sind, einige allgemeine menschliche Erfahrungen in Bezug auf die veränderten Räume zu erfassen.

## Emotionale Verbindung

Dieser Ansatz ist wertvoll, wenn Sie mit Zeugnissen und autobiografischen Erzählungen arbeiten wollen. Es ist ein kreativer Weg, Jugendlichen dabei zu helfen, sich über das auszudrücken, was sie leben oder was sie als Person oder als Generation erlebt haben. Sie können Erinnerungen austauschen, anderen ein wenig von sich selbst geben und ihre Geschichten erzählen.

### I. Aufwärmen

Damit Ihre Teilnehmer von sich und ihren Erfahrungen berichten können, müssen Sie einen sicheren Ort schaffen, an dem sich alle Teilnehmer wohl und sicher fühlen.

Diese Aufwärmübungen ermöglichen es ihnen, sich auf spielerische Weise kennen zu lernen und sich zu öffnen.

- **Zusammen sein:** Gemeinsame Punkte
- Finden Sie in einer begrenzten Zeit die wichtigsten Gemeinsamkeiten zwischen den Mitgliedern der Gruppen.
- **Gemeinsam gestalten:** Die Wüsteninsel
- Wählen Sie allein drei Gegenstände aus, die Sie auf eine einsame Insel mitnehmen würden. Dann kreierte ihr in Gruppen von 7 oder 8 Personen etwas Neues mit Hilfe dieser Gegenstände.
- **Teilen:** Wir beide

Erzählt in Zweiergruppen eine persönliche Geschichte. Wählen Sie als Team eine Geschichte aus. Jeder von euch muss sie dem Rest der Gruppe erzählen. Ziel ist es, den tatsächlichen Besitzer der Geschichte herauszufinden. Der Lügner muss sehr überzeugend sein, damit alle glauben, dass es seine Geschichte ist.

## II. Untersuchung

Wie bei der ersten Methode müssen die Teilnehmer Informationen sammeln, um etwas zu schaffen. Der historische/geografische Untersuchungsprozess kann auch bei diesem Ansatz verwendet werden.

### Testimonial-Objekt

Zuvor werden die Teilnehmer gebeten, einen Gegenstand (Foto, Spielzeug, Schmuckstück, Kleidungsstück, Küchenutensil usw.) zu finden, der ihnen wichtig ist, der eine Geschichte hat oder sie repräsentiert.

Die Teilnehmer stellen ihre Objekte gleichzeitig auf die Bühne, wo und wie sie wollen. Dann kehren sie alle zurück und nehmen ihren Platz als Zuschauer ein. Dann geht jeder Schüler der Reihe nach auf die Bühne und wählt den Gegenstand aus, der ihn anspricht. Sie erzählen dann die Geschichte, zu der dieser Gegenstand sie inspirieren könnte. Anschließend erzählt der Besitzer die eigentliche Geschichte. Die Erfahrung wird gefilmt und aufgezeichnet, um diese imaginären Geschichten und Zeugnisse zu dokumentieren.

### Bevorzugte Geschichten

Zeitgenössische künstlerische Kreationen basieren oft auf alten Werken. Wir können uns leicht inspirieren lassen, indem wir Geschichten, Filme, Lieder usw. reflektieren und sie mit Themen verbinden, die uns heute wichtig sind.

Mit dieser Methode können Ihre Teilnehmer sich selbst und ihre Interessen zum Ausdruck bringen, während sie durch künstlerische Kreationen, die ihnen wichtig sind, zusammenkommen.

Bitten Sie zunächst alle, sich allein zu reflektieren:

- Eine Erzählung/Mythologie/Film usw.
- Ein funktionaler Charakter
- Ein aktuelles gesellschaftliches Problem

Ihre Antwort muss ausgearbeitet werden: Sie müssen erklären, warum es ihnen

gefällt, warum sie das Thema interessant finden, usw.

Versammeln Sie dann alle und beginnen Sie, alle Ideen aufzuschreiben, während Sie die Teilnehmer diskutieren lassen. Sie müssen als Gruppe entscheiden, welche Ideen sie zu ihrer Kreation hinzufügen wollen.

Das Schreiben über die emotionale Verbindung ist einfacher, wenn man ein Thema hat. Das Wichtigste, worauf sie sich einigen müssen, ist also die zeitgenössische Problematik. Die Anzahl der benötigten Problemstellungen hängt von der Anzahl der Figuren ab. Was die Geschichten und Figuren betrifft, so kann es interessant sein, sie durch kleine Anspielungen einzubeziehen.

### III. Der Schreibprozess

Die Teilnehmer verwenden ihre Zeugnisse, um ihre Geschichten aufzuschreiben. Sie müssen versuchen, die imaginäre Geschichte, die sich aus der Untersuchung ergeben hat, zu integrieren (die funktionalen Geschichten über die Objekte, die aktuellen Themen und die inspirierenden Geschichten). Sie können dies in kleinen Arbeitsgruppen tun.

Bei der Arbeit in Gruppen, auch in großen Gruppen, ist es interessant, mehreren Charakteren die gleiche Bedeutung zu geben, anstatt nur eine Hauptfigur zu haben. Auf diese Weise können alle Teilnehmer gleichberechtigt in das kreative Projekt einbezogen werden. Hyperlink-Geschichten\* können eine gute Wahl sein, um alle am Prozess teilhaben zu lassen.

*"Eine Hyperlink-Story ist ein Werk, das auf den ersten Blick aus mehreren separaten, unverbundenen und unzusammenhängenden Handlungssträngen zu bestehen scheint, die sich im Laufe des Werks langsam zu einem einzigen übergreifenden Handlungsstrang zusammenfügen. Erst nach der Verschmelzung wird dem Publikum klar, dass es sich um eine einzige große Geschichte handelt."*

## Die Grundlagen

Bei dieser Art von Aufführung ist die Arbeit an den Gefühlen wichtig! Sie hat Vorrang vor der Handlung. Unserer Meinung nach ist dies ein ausgezeichnetes Mittel, um junge Menschen dazu zu bringen, einen offenen Geist zu integrieren.

Was das Ergebnis anbelangt, so ist es ein wirksames Mittel, um das Publikum zu erreichen, das aktiv sein muss. In der Tat wird versucht, die Verbindung zwischen den Geschichten zu erkennen. Das Publikum ist zufrieden, wenn es das Puzzle, das die verschiedenen Handlungen miteinander verwebt, versteht.

### Wichtige Elemente für die Entwicklung einer Hyperlink-Story:

- **Sie brauchen eine Vielzahl von Hauptfiguren, die relativ gleich wichtig sind.**  
Jede muss in irgendeiner Weise mit den anderen verbunden sein. Drei Protagonisten können jedoch ausreichen.
- **Sie brauchen mindestens zwei Handlungsstränge.**
- **Jeder der Charaktere muss die gleiche Anzahl von Abenteuern erleben.**
- **Das Ende ist offen und überlässt viel der Interpretation des Zuschauers.**

Beim Schreiben der Geschichte müssen Sie daran denken, dass:

- **Eine Vielzahl von Protagonisten in einem Chorwerk impliziert eine Vielzahl von Intrigen und erzählerischen Handlungen.** Die Verbindung kann auch über das Thema hergestellt werden. Durch den Wechsel der Szenen zwischen den verschiedenen Charakteren können wir dann Verbindungen, Kontraste, Echos oder Verknüpfungen von Ursache und Wirkung schaffen.
- **Die Aufführung muss nicht allzu demonstrativ sein:** Die Konstruktion der Erzählung wird darauf abzielen, dieses Thema zu verschleiern und es sanft über die verschiedenen Geschichten schweben zu lassen
- **Sie müssen eine gemeinsame Zeitlichkeit für die verschiedenen Parzellen festlegen.**

- *Die Normale ist kein Selbstzweck. Wir sind nur hier, um Fragmente des Lebens zu beobachten. Es bleibt dem Zuschauer überlassen, sich eine Meinung zu bilden und sich vorzustellen, was aus den Figuren danach werden könnte.*

## Narrative Konstruktion

### 1. Index

Wir empfehlen Ihnen, die verschiedenen Charaktere aufzulisten und ihre Reise mit Meilensteinen zu skizzieren. Sie können die geografische Route aufzeichnen und entlang des Weges die Abenteuer und die emotionale Entwicklung der einzelnen Figuren aufführen.

### 2. Treffpunkte

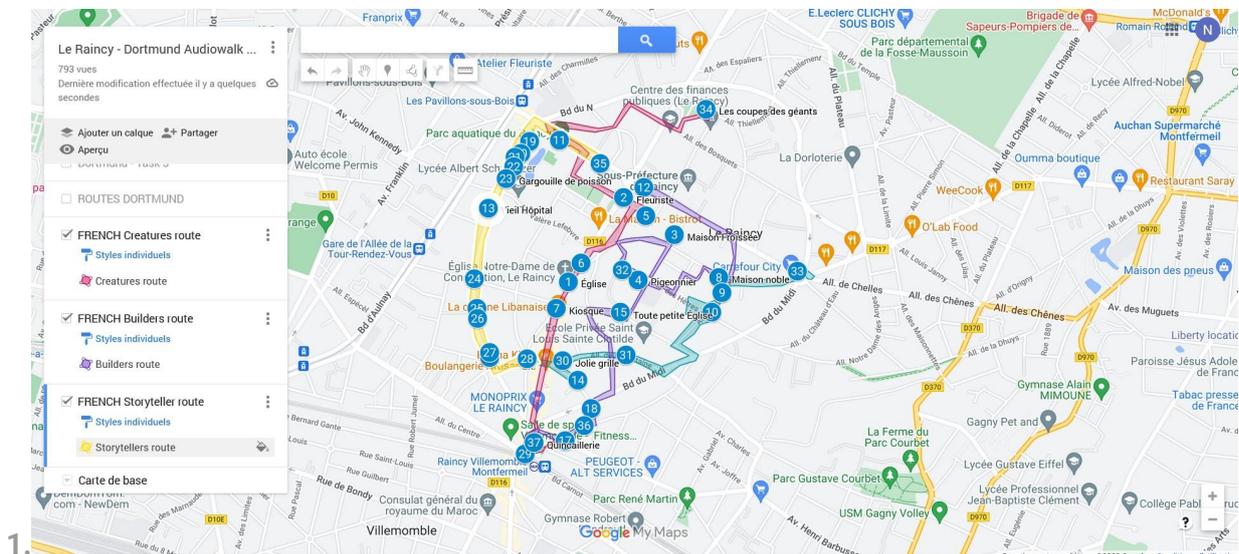
Sie sollten die Treffpunkte zwischen den verschiedenen Figuren finden, um zu bestimmen, wo sich die Handlungsstränge überschneiden werden. Das kann **ein Ort sein** (ein Bahnhof, ein Hotel, ein Gebäude, ein Grenzkontrollpunkt, eine Universität, ein Unternehmen, ein Krankenhaus...) oder **ein Ereignis** (ein Autounfall, eine Party, eine Demonstration...).

Diese Treffpunkte können allen Charakteren gemeinsam sein oder sie können vervielfacht werden, um jeweils nur bestimmte Charaktere zu betreffen.

Das Ziel ist es, eine Übereinstimmung zwischen der Mind Map (der Geschichte) und der physischen Karte (dem Ort) zu erreichen!

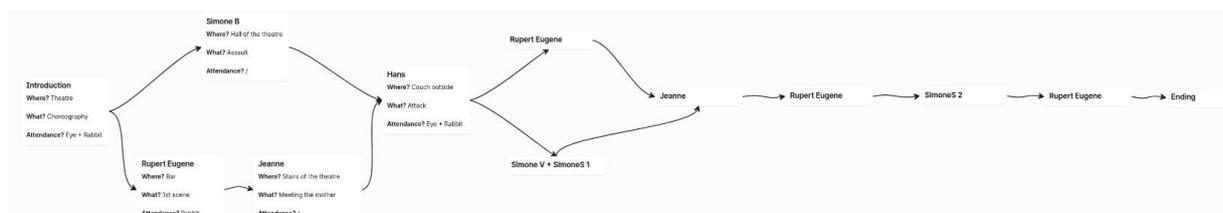
Hier sind zwei Beispiele für Karten:

1. **Eine geografische Karte:** aus dem Audiowalk *The Dream Paths*, der im Rahmen des Projekts Europefiction 2021 produziert wurde.
2. **Eine Zeitkarte:** aus der 2022 Europefiction Produktion *DEUS : A (human)fiction* mit der Liste der Charaktere und dem Erzählmuster, das auch der Bewegung des Publikums entspricht.



1.

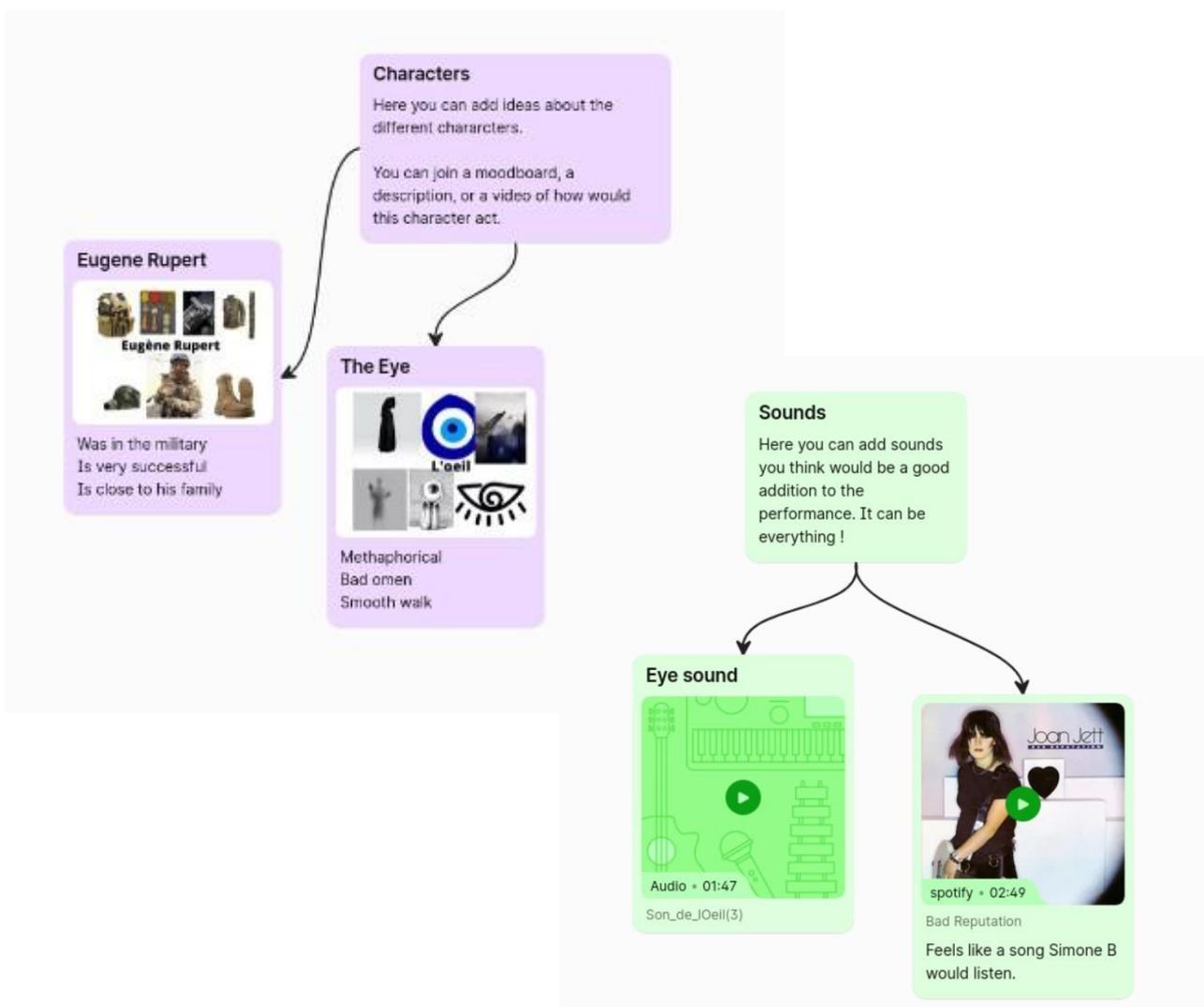
2.



**Werkzeuge**

Diese Performance wird von einer Gruppe erstellt. Um einen gemeinsamen kreativen Raum zu schaffen, können Sie eine Anwendung namens Padlet verwenden. Sie ermöglicht es Ihnen, einen gemeinsamen leeren Raum zu haben, in den jeder Text und andere Ressourcen einfügen kann.

Hier finden Sie Beispiele für die Verwendung dieses Instruments:



## DEUS-Übersicht

Hier ist, was wir geschrieben haben, um unsere eigene Hyperlink-Leistung zu fördern.

Anmerkungen zur Aktion

2022 Europefiction performance:

**Wir wollten mit den Teilnehmern an mehreren Themen arbeiten.** Zunächst einmal das Theater, oder allgemeiner gesagt, der Begriff der Performance in den darstellenden Künsten. Wie kann man auf der Bühne sein, im Sinne von existieren, und wie kann man die Beziehung zum Publikum neu überdenken? Die jüngste Zeit hat uns dazu veranlasst, den Platz der Live-Performance zu hinterfragen, sowohl in ihrer Beziehung zum physischen Raum als auch in ihrer sozialen Daseinsberechtigung. Wir haben daraufhin beschlossen, den Rahmen einer so genannten In-Situ-Performance festzulegen, d. h. einer Performance, die in einem bestimmten Raum stattfindet, der nicht unbedingt ein Theater oder ein herkömmlicher Aufführungsraum ist. In unserer Beziehung zum Publikum haben wir uns ebenfalls für eine immersive Kreation entschieden, die uns aus der frontalen Beziehung zwischen der Bühne und den Zuschauern herausführt.

*Das Format der immersiven Aufführung zielt darauf ab, den Zuschauer emotional in die Logik des von Antonin Artaud theoretisierten Theaters der Grausamkeit einzubeziehen: Wir versuchen, mit den Sinnen des Publikums zu spielen, um es in die Aufführung zu integrieren. Bei DEUS sehen nicht alle Zuschauer genau dasselbe Stück, obwohl sie dieselbe Aufführung besuchen. Das Ziel war es, am Ende der Aufführung einen Dialog zwischen den Zuschauern zu schaffen, so dass die Aufführung eine Kommunikation über die von uns gewählten Themen eröffnet, aber auf spielerische Weise: Die Zuschauer sind zunächst neugierig darauf, was die anderen gesehen haben, dann haben sie Spaß daran, auszudrücken, was sie gefühlt haben, und sie haben die Möglichkeit, ihre Reflektion zu fördern, indem sie ihr Verständnis der Aufführung und die Art und Weise, wie sie sie erlebt haben, vergleichen.*

*Das Schreiben dieses Chorwerks war eine gemeinsame Anstrengung. Wir begannen mit den Märchen und Legenden, die unsere Kindheit geprägt haben. Sie waren unsere Referenzen und unsere Inspirationsquellen. Dann haben wir sie im Lichte sozialer Themen, die den*

*Teilnehmern am Herzen lagen, neu gelesen. So schwingt in *The Little Match Girl* die Situation von Migranten mit. *Aisha und das Ungeheuer* und *die Eselshaut* verweisen auf die Situation der Frau. *Blaubart* ist ein Echo auf politischen und religiösen Extremismus. In *Prinzessin Pfingstrose* und *Johannes der Bär* geht es um ökologische Werte und den Zustand der Tiere. Es macht auch Spaß, Anspielungen auf *Alice im Wunderland*, *Chihiros Reise*, aber auch auf einige düstere aktuelle Ereignisse zu entdecken...*