



J U K E B O X Reaktor Radio

Reaktive Abstraktionen für Tanz, Ton und Theater.

Frontale Live Improvisationen für 1-n Spieler plus einen Moderator. Partizipation des Publikums.

Ein interdisziplinäres Kunstprojekt von Michael Ammann.



Prozedere

Der Zuschauer listet im Vorfeld einen Titel und die Zeitdauer des Titels (1 sek - 7 min). Optional kann er Angaben zur emotionalen Qualität, machen und einen Subtitel bestimmen.

Der Moderator leitet durch die Sendung. Er kündigt einen Titel plus Optionen an und er wählt die Spieler aus und entscheidet über die Hierarchie der Spielenden (unterscheide Sender (Solo)/Empfänger). Er startet und stoppt die Zeit(-dauer) Die Spieler kennen die Titel im Vorfeld nicht und müssen/können reagieren - ad hoc und intuitiv. Zudem realisiert er das Veto und die Höreranrufe.

- Titel:** Primäre Assoziationsgrundlage künstlerischer Umsetzung.
- Dauer:** 1 sek. - 7 min. Die Zeit wird via Stoppuhr gemessen. Keine Bewegung und kein Geräusch davor und im Anschluß!
- Subtitel*:** Sekundäre Assoziationsgrundlage und Erweiterung des Titels.
- Emotion*:** Stimmung in dem der Titel transportiert werden soll.
- Anmerkung*:** Zusätzliche Möglichkeit des Zuschauers auf die Ausgestaltung des Titel Einfluß zu nehmen.
(*optional)

- Hierarchie:** Unterscheide Sender (Solo) und Empfänger.
- Sender (Solo):** Der Spieler kann mit dem Titel machen was er will. Er braucht auch gar nichts machen! Er muß nicht auf die anderen Spieler eingehen (Sologedanke).
- Empfänger:** Der Spieler agiert zu dem Sender/Titel. Er ordnet sich unter und wird zum Zuspeler. Macht der Sender nichts, macht auch er nichts. Er braucht aber auch gar nichts machen!!
- Pause:** Der Spieler, der für einen Titel weder als Sender noch als Empfänger nominiert ist, hat Pause und verhält sich ruhig.

Mögliche Konstellationen pro Titel bei 3 Spielern z.B. einer Sender (solo), die anderen Pause / einer Sender (solo), einer Empfänger, der andere Pause/ drei Sender (Solo), keiner Pause /

Veto: Jeder Spieler hat für den Abend 1-2 Vetos. Ein Veto muß vor dem Start der Zeit angekündigt werden, was dann bedeutet, das die Spieler zu Zuschauern werden und die Zuschauer zu Spielern und den mit Veto belegten Titel interpretieren müssen/können.

Höreranruf: Die Spieler setzen Schlafbrillen auf und der Moderator ruft einen Zuschauer aus dem Publikum auf/an und 'plaudert' mit ihm. Die Spieler haben selbst auch die Möglichkeit, dem Zuschauer eine Frage zu stellen. Im Anschluss daran wird der Hörer zur Assoziationsgrundlage künstlerischer Umsetzung. Dauer 3,5 min.

Playlist:

titel	subtitel*	emotion*	dauer (min, 1 sec bis max. 7 min)	anmerkung*
Himmel	blau	kalt	36 sec	
Kabarett	sau blöd	gelangweilt	3 min	
Alpträum	3 1/2 wachts	schwarz	55 sec	
U-Bahn	überfüllt	gebildet heißer	4 min	
Bla Bla	blubb	generiert	4 1/2 min	
Sternenstaub	Galaxi	verlobt	6 min	
Pudersucker	staubig	verlobt	3 1/2 min	
Juke Box	fällt leider aus	Glücklich	59 sec	
Friedhof	Allezeitigen	hungrig	1,11 min	
Hauptbahnhof BERLIN	wo ist das gleis?	verwirrt	2 min	
Auge des Himmels	Stille	ruhig	7 min	
Sei's kurbahn	lange Weile	verwirrt	6 1/2 min	



Grundsätzliche Intension:

(Folgendes dient als grobe Richtung und Diskussionsgrundlage des Jukebox-Projekts)

Reaktiv

Improvisatorische Grundüberlegung, damit dem Spieler möglichst wenig Zeit im Vorfeld bleibt, um Vorüberlegungen zu treffen. Alles sollte in der gegebenen Zeit des Titels stattfinden, ist sie auch noch so kurz. Reaktiv meint auch, das versucht werden sollte so wenig wie möglich zu reproduzieren - sich selbst, als auch fremdes Material. Es sollte im 'Jetzt' geforscht, gesucht und kreierte werden. Es wird von einer Grundhaltung der 'Neuschöpfung' und Nichtwiederholbarkeit ausgegangen. Das ist ein Wesenszug der Jukebox und das macht sie spannend.

Abstraktionen

Der Titel ist zwar die Grundlage zur Improvisation, aber nur eine Assoziationsgrundlage, deren Verknüpfung (Titel versus Umsetzung) dem Zuschauer überlassen bleibt und ihn aus der passiven Konsumentenrolle zu aktiven Produzentenrolle bringen soll. Das scheinbare Unverständnis oder die Frage nach dem 'Was-soll-das-jetzt!!' sollte grundlegendes Merkmal von Jukebox sein und in dem Spieler eher den Forscher erlauben und ihn von der Leistungsbürde befreien.

"Desweiteren meint abstrakt, das es wünschenswert ist, sich innerhalb des Spannungsfeld zwischen konkreter (i.S. von bekannt, eine kollektiv verständliche Sprache sprechend...) und abstrakter (i.S. unbekannt, unverständlich, irrational, individuell) Umsetzung eines Titels zu bewegen und mehrheitlich das abstrakte, fremdartige, bizarre, surreale, fantastische, kranke, merkwürdige, gebrochene, unerlaubte etc. auszuprobieren." Das ist eine grobe Richtungsangabe und auch eine Geschmacksfrage. Wichtig ist nur, das eine 1 zu 1 Umsetzung eines Titels weniger im Sinne der Jukebox ist.

Letzteres ist ein ganz schwieriger Punkt. Er sollte weniger als Einschränkung begriffen, mehr als Legitimation sich 'ohne Rücksicht auf Verluste auszuleben' verstanden werden!

Zeit/Dauer

Sie dient der Konzentration und der Vermeidung von Beliebigkeit. Jukebox ist als kurzweiliges Format angelegt. Wichtig ist hierbei, das der Sender die Dauer auf seine Weise gestalten darf, der Start durch den Moderator heißt nicht, das er gleich beginnen muß. Der Sender entscheidet für sich wann er innerhalb der gegebenen Zeit beginnt und aufhört. Ist die Titelzeit allerdings vorbei, ist auch die Aktionszeit des Spielers vorbei, egal ob er 'fertig' ist oder nicht. Ein offenes Ende ist legitim, wenn nicht sogar erwünscht.

Zusammenspiel

Die Jukebox Spieler sind sich kaum vertraut, haben kaum zusammen geprobt und arbeiten zudem interdisziplinär. Das ist anders als bei Improgruppen, Bands, Ensembles etc, die jahrelang das Miteinander proben. Jeder tritt im Prinzip als Solist auf. Zudem wird von ihm/ihr ein hohes Maß an Sensibilität und Flexibilität hinsichtlich der anderen, aber auch Selbstständigkeit erwartet. Die Improvisation findet also nicht nur in der Umsetzung des Titels, sondern auch im Spiel mit dem Mitspieler statt. Die Hierarchie Bestimmung und die klare 'Wer-darf-wann-und-wie-lange!' regelt nur das Formale.

Publikum

Die Spieler sind im Spannungsfeld einer öffentlichen Veranstaltung und stehen unter dem Druck etwas 'Begeisterndes' abliefern zu müssen. Das kann förderlich für den kreativen Output jedes Spielers sein, es kann sich aber auch destruktiv auswirken, zu unangenehmen Befindlichkeiten führen und blockieren. Mir fällt nix ein, mir fällt nix ein.....! Wenn ein Spieler an einem Abend kein Sender (Solo) sein will, so wird das berücksichtigt! Wenn dem Spieler zu einem Titel gar nichts einfällt und er es im Vorfeld verpasst hat ein Veto anzumelden, dann kann er auch die Zeit 'untätig' verstreichen lassen. Das ist zwar nicht leicht, aber absolut erlaubt und gleichsam radikal und authentisch.

Jukebox lebt von der Empathie des Publikums, von der Vorstellung, des "was würde mir einfallen, wenn ich auf der Bühne stehen würde". In solchen 'pausierenden' und scheinbar peinlichen Momenten entsteht eine immense Spannung, die der Erfahrung nach besonders honoriert wird. Darüberhinaus ist das Publikum mit Veto und auch die Hörerbefragung mit der direkten Umkehrung konfrontiert.

Zudem legt es Jukebox nicht darauf an einen kollektiven Massengeschmack zu befriedigen und einen kommerziellen Erfolg zu haben. Das öffentliche Experiment und der Prozess ist die Kunst und Qualität.