

PORTFOLIO

2018 - 2021

Rupert Jaud

Zürcher Hochschule der Künste
Department Musik
Master: Komposition und Theorie
Vertiefung: Sound Design

Rupert Jaud
Kriegkstraße 35 | 60326 Frankfurt
rupertjaud@web.de
0170 - 93 40 353

Inhaltsverzeichnis

Bermuda	1
Garten der Träume	3
Augmented Audio Reality & Audio Walks	5
Bunkern	7
etwas Bewegendes	9
Weitere Lehrveranstaltungen 2019 - 2021	11

Bermuda

oder: wie das Reptilienwesen im Raster der Unbekannten ein Flugzeug entführt, seine eigene Positionalität fälscht und am Ende des Tages mit Elvis Presley einen Toast Hawaii zubereitet.

Presseankündigung:

BERMUDA beschäftigt sich mit aktueller Wahrheitsbildung. Der Umgang mit Informationen fordert zunehmend Kompetenzen und eigene Analysen. Fake News und manipulierte Netzwerke übermitteln einen nicht endenden Strom an scheinbaren Wahrheiten und Zusammenhängen. Was ist schon mit Sicherheit kein Fake? Wäre es nicht hilfreicher, wenn es einen Punkt gäbe, der das Chaos zusammenhält?

F. Wiesel nähern sich dem Bermudadreieck: Gefäß aller abhanden gekommenen Objekte der Vergangenheit, Jetztzeit und Zukunft. Der Punkt an dem Berichterstattung aufhört, Karten enden und der Mythos beginnt. Sie arbeiten im Sammelbecken des Verschwundenen. Drucken, konstruieren, bauen Schiffsmodelle und Inselgruppen. Und dann ist es auf einmal ganz echt da: Im Zentrum aller Vorfälle, am Grunde des Meeresboden, in einem geheimen Raum: Das Reptilienwesen. Es betritt den Bühnenraum und spannt ein eigenes Netzwerk aus Sinn- Zusammenhängen.

Ein postfaktisches Märchen im Zeitalter eines hysterischen Wahrheitsbegriffs breitet sich aus. In minutiöser Detailverliebtheit und mit schrägen Humor untersucht BERMUDA Verschwörungstheorien und Mythenbildung als Erzählform der Gegenwart.

Vorstellungen:

27.-29. April 2019 am Künstlerhaus Mousonturm, Frankfurt

12.-13. September 2019 am Theater Roxy Basel/Birsfelden

Team:

Konzept & Umsetzung: Jost von

Harleßem, Hanke Wilsmann

Performance: Stephan Dorn

Sound Design: Rupert Jaud

Künstlerische Mitarbeit Bühne:

Ute Freitag, Friederike Schmidt-Colinet

Künstlerische Mitarbeit Figurenspiel:

Caroline Kühner

Kostüm: Sandra Li Maennel

Kostümassistenz: Ardesia Calderan, Lea

Sommer

Produktion: Heidrun Schlegel

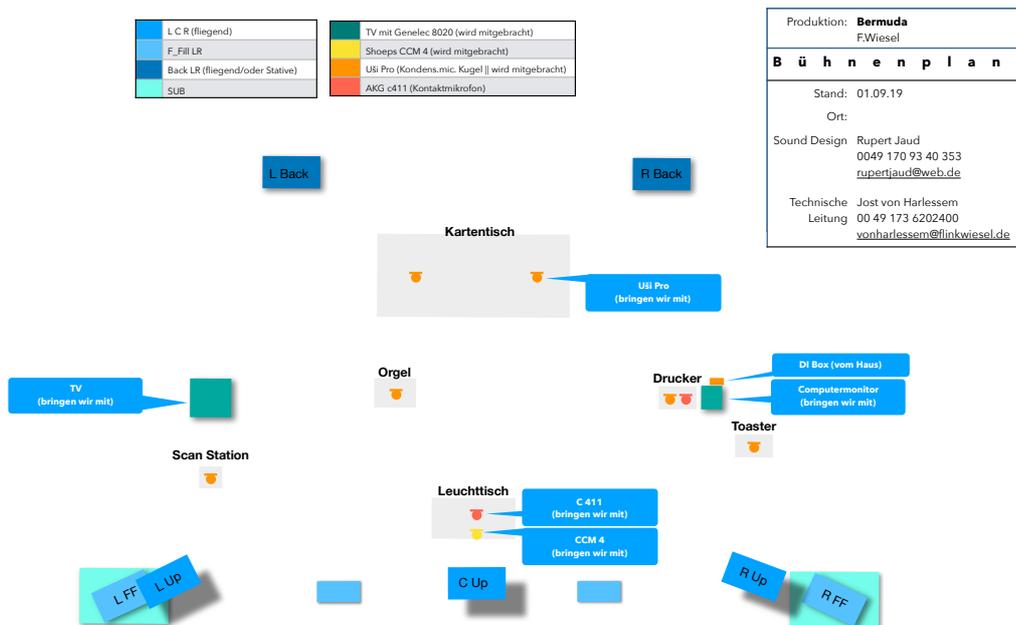
Förderer:

Eine Produktion von F. Wiesel in Koproduktion mit dem Künstlerhaus Mousonturm Frankfurt und dem Roxy Birsfelden. Gefördert durch die Jürgen Ponto Stiftung zur Förderung junger Künstler, Fonds Darstellende Künste, Kulturamt der Stadt Frankfurt, Rudolf-Augstein-Stiftung, Hamburgische Kulturstiftung, Kulturbehörde Hamburg und in Kooperation mit der Hessischen Theaterakademie.

Zum Sound Design:

Das Stück ist gegliedert in zwei parallel montierte Erzählebenen: Die Vortrags-Ebene in der Stefan Dorn auf spielerische Art über das Bermudadreieck und die menschliche Lust an Mythenbildung referiert, sollte sich klar abheben von der Ebene des Reptilienwesens. Ein Wesen das am Grunde des Bermudadreiecks lebt und die Ereignisse von Seekatastrophen in einer Datenbank speichert. Während der Performer durch die Mikrofonierung lediglich leicht in seiner Sprachverständlichkeit gestützt wurde, war die Bühne in unterseeisches Meeresrauschen getaucht, wenn das Reptilienwesen in Erscheinung trat. Alle Handlungen, Bewegungen und Interaktionen mit dem Bühnen-apparat waren waren mikrofoniert oder gesampelt. Über die so entstehenden Foley-Ebene und Sound Effekte bekam das Reptil eine filmische Überhöhung und fügte sich in die Atmosphärisch dichte Klangwelt der Szene.

Dokumentations-Trailer zum Stück: <https://vimeo.com/546157085>



Garten der Träume

**Ankündigungstext in der Publikation *T Raumstationen – Geheimagent Traum*
Erscheinungsdatum April 2021 im Verlag Scheidegger & Spiess:**

Es ist der 29.11.2019. Die Nacht ist setzt winterlich früh ein und die Besucher:innen des Theater Neumarkt stellen sich ein auf eine Nacht voll phantastischer Träume. Einstimmend dazu sind sie eingeladen zu einem Abendspaziergang zum Rechberg Garten, um sich in einen Ozean von Träumen zu stürzen.

Ausgestattet mit Kopfhörern und einem Smartphone werden die Besucher und Besucherinnen zu Traumwandlern und schlendern den Neumarkt hoch Richtung Hirschengraben. Sie werden begleitet von zwei Stimmen, die von ihren Träumen erzählen. Und während sie erzählen, werden diese Träume zu auditiven Landschaften die den Neumarkt überschwemmen, das Erleben der altstädtischen Abendruhe verunsichern.

Am Rechberggarten angekommen entlassen einen die Stimmen und die Spazierenden tauchen ein in Wogen von Träumen anderer. Sie lassen sich treiben, werden von Stimme zu Stimme getragen, fallen in eine Grube voll Löwen, flüchten sich in einen Tauchurlaub nach Stockholm oder finden sich im Haus der Großmutter wieder. Eine Polyphonie der Bilder verknüpft sich. Die Träume beeinflussen und überschreiben sich und fügen sich neu zusammen. Über den Garten legt sich eine andere, eine erweiterte, traumhafte Realität aus Stimmen, Erzählungen und Klängen - Ein Hörgarten der Träume.

Ein Walk im Auftrag des *Psychoanalytischen Seminars Zürich* anlässlich des Symposiums *Agent:Traum Traum:Agent* im Theater Neumarkt in Zürich am 29.11.2019

Konzeption und Produktion: Rupert Jaud

Plakat: Claudia Lehner

Besonderer Dank: dem Psychoanalytischen Seminar Zürich: Olaf Knellsson, Suliman Hussam und Fabian Ludwig, dem Theater Neumarkt: Hayat Erdoğan, Tine Milz und Julia Reichert, Jörg Schwahlen, der ZHDK: Thomas Resch, Holger Stenschkeder Schreibwerkstatt der Universität Regensburg: Jürgen Daiber und Kia Böck und Claudia Lehner.

Die Stimmen

Hosts: Fred Schmidt-Colinet & Asja Maghoub,

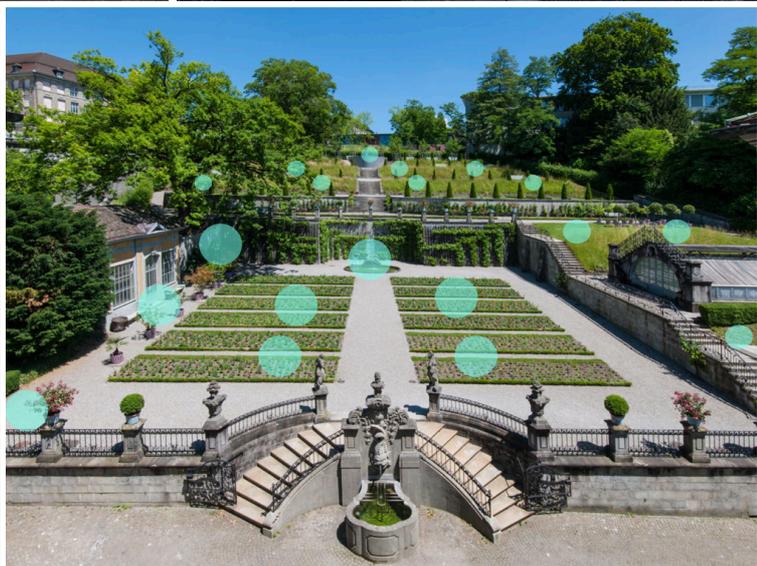
Träumende: Felicitas Andel, Coralie Baier, Christina Baron, Johannes van Bebber, Kira Bohn, Kia Böck, Elke Dillmann, Oscar van Hoogevest, Korbinian Jaud, Andi Knopp, Tizian Pohlmann, Eva Reitberger, Nicole Resnik, Anne Rosenberger, Bettina Rychener, Jörg Schwahlen, Malte Scholz, Oriana Schrage.

Zum Sound Design:

Ausgehend von der psychoanalytischen These, dass sich Träume immer assoziativ weiterschreiben, transformieren und nie zum Stillstand kommen sind die Träume im Rechberggarten in Zürich als körperlose Stimmen verortet. Während die Besuchenden durch den Garten von einer Traumerzählung zur nächsten schlendern, beeinflussen sich die Geschichten gegenseitig und knüpfen sich assoziativ zu neuen, individuellen Traumbildern zusammen.

Mit Hilfe der, von Thomas Resch entwickelten AudioGameEngie *RWA Creator* zur Umsetzung von Augmented Audio Reality sind im Park virtuelle, ortsstabile Schallquellen platziert. Um die Besuchenden zuerst in das Thema und nach und nach, langsam in den technischen Effekt einzuführen beginnt der Walk mit eine Podcast-Sequenz: Zwei Hosts erzählen sich und dem Publikum Traumerlebnissen und geleiten die Spazierenden zum Rechberggarten, wo sie dieses in ein traumhaftes Geflecht aus Stimmen und Klangwelten entlassen.

Dokumentations-Trailer zum Walk: <https://vimeo.com/544042880>



Augmented Audio Reality & Audio Walks

Mit den Schlagworten *Augmented Audio Reality* und *Audio Walks* lassen sich für mich viele Interessensfelder in einer künstlerischen Praxis vereinen: Intensive Auseinandersetzung mit dem mich umgebenden Urbanen Raum, Gestaltung interaktiv auditiver Hörwelten, dokumentarisch journalistisches Aufbereiten von Inhalten. Außerdem eignen sich Audiowalks aufgrund der technisch niederschweligen Umsetzbarkeit als medienpädagogisches Format¹.

In den letzten knapp zwei Jahren stellte dieser Themenkomplex, neben der in der Master-Thesis beschriebenen Forschung zu Strategien der Klangszonografie einen Schwerpunkt meiner Auseinandersetzung dar, weswegen ich ihn im Portfolio kurz skizzieren möchte:

Auf Basis des bereits dargestellten Audiowalks *Garten der Träume*, konnte ich am 14.02.21 zu der **Masterclass** *Sound Knowledge: Exploring the Dramaturgies, Philosophies, and Politics of Listening* am Institut der Theater-, Film- und Medienwissenschaften der Goethe Universität Frankfurt/M. mit dem einem Impulsreferat zu *Medial Erweiterte Hörwelten – Einführender Überblick in Augmented Auditive Reality* beitragen.

Im Wintersemester 2020/21 erhielt ich die Gelegenheit meine Forschung in einem Lehrauftrag zu einem **praktischen Seminar** mit dem Titel *Walking Stories - Audiowalks und interaktive Hörgeschichten* mit Studierenden (MA Dramaturgie, MA Comperative Dramaturgy and Performance Research) am oben genannten Institut weiterzuführen. Neben der Unterrichtsvorbereitung bereicherten kleinere Übungen und Diskurs mit den Studierenden meine Überlegungen enorm.

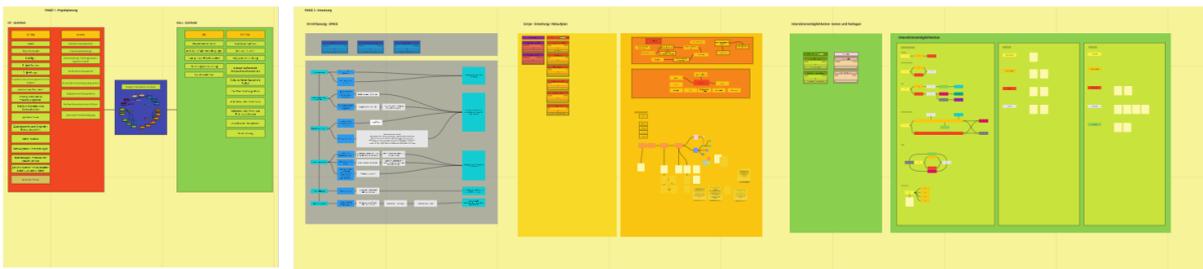
In Gruppenarbeit haben die Studieren 4 Audiowalks mit unterschiedlichen Technologien realisiert. (Klassisch linear als Audiofile, RWA-Creator, echoes.xyz)

Gemeinsam mit dem Regieduo *Hella Lux* fand im Frühjahr 2021 im Rahmen eines Projektstipendiums der Hessischen Kulturstiftung das **Forschungslabor** *Audio-Augmented Reality Walks* statt. Dieses Labor hatte das Ziel, technikbasiert narrative und spielerischer Strategien als Grundlage für die Konzeption interaktiver Audiowalks im öffentlichen Raum zu entwickeln. Auf Basis einer weitreichenden Literaturrecherche, Analysen zu Audiowalks und Narrative Games und praktischen Tryouts ist ein Design Guide entstanden, der in der zukünftigen Zusammenarbeit als methodische Grundlage dient und weiterentwickelt werden soll.

¹ Seit ca. 2011 bin ich als MedienCoach für die *Medienkompetenzprojekte* des Bayerischen Rundfunks und die *Stiftung Zuhören* tätig.

Weitere Audio-Walk-Produktionen im Rahmen dieser Auseinandersetzung werden sein:

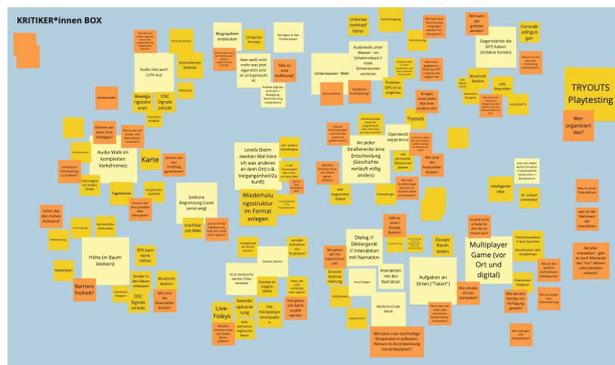
- Juli 2021: Sound Design zu *Die Verhandlung*, AudioWalk von *imaginary Company*
- September 2021: *Hysterie in der Quellenstraße (AT)* Konzeption & Umsetzung eines interaktiven Audiowalks für das Psychoanalytische Institut Zürich.
- November 2021: *OUT and DOORS (AT)* internationales Workshop-Program zu Audio Walks gemeinsam mit Hella Lux in Kooperation mit der Audiowalk-App *Storydive*



Screenshot aus dem Design Guide



Internes Showing der Ergebnisse des Seminars



Maps aus dem Forschungsprozess mit Hella Lux



Bunkern

Presseankündigung:

Ob Security-Apps für das Smartphone, Fahrradhelme, Überwachungskameras im öffentlichen Raum, Alarmanlagen für Haus und Wohnung, Schliessfächer, Hunderversicherungen, Schutzzäune oder Tresore für Goldbarren – gerade der Mensch in der Wohlstandsgesellschaft scheint heute so abgesichert zu leben wie noch nie. Und auch die Schweiz hat sich bestens vorbereitet für den Fall der Fälle. Nirgends wurden so flächendeckend Zivilschutzanlagen gebaut wie hier. Man könnte meinen, es gäbe mehr Bunker als Schweizer. Doch können wir uns jemals absolut sicher fühlen?

Die Basler Regisseurin Corinne Maier macht sich gemeinsam mit Schauspielerinnen und Schauspielern des Luzerner Theater auf die Suche nach Gründen und Abgründen menschlicher Absicherung: Ausgehend von persönlichen Erfahrungsberichten, Interviews mit Expertinnen und Recherchematerial wird die «Box» zum Bunker auf Zeit. Nur einige Fussminuten entfernt liegt der Sonnenbergtunnel, einst eine der grössten Zivilschutzanlagen der Welt. Im Ernstfall fänden hier mehr als 20'000 Personen Platz. Man mag das belächeln – doch wer zuletzt lacht, lacht am besten.

Ein Stück zur Sicherheit von Corinne Maier & Team

Eine Produktion des Luzerner Theaters

Vorstellungen:

05. - 14. Juni 2019 Box des Luzerner Theaters

Produktionsteam:

Inszenierung: Corinne Maier

Ausstattung: Nicole Henning

Sound Design: Rupert Jaud

Dramaturgie: Nicolai Ulbricht

Besetzung:

Sofia Elena Borsani

Adrian Furrer

Julian-Nico Tzschentke

Zum Sound Design:

Das Sound Design in dieser Recherche-Theaterproduktion erfüllt strukturierend atmosphärische Funktion und gliedert das Stück durch drei ‚Intermezzi‘, welche Themenschwerpunkte (Alltag, Gesundheit, Bunker) der Performance von einander abgrenzen. Ausgehend von thematisch angebundenen Klangmaterial sind abstrakte Klangtexturen entstanden, welche atmosphärisch das Themenfeld der Sicherheit widerspiegeln. In einer kleinen Live-Hörsiel Sequenz wird die Erkundung des Luzerner Sonnenbergtunnels illustriert.

Die Beschallung folgt einem 5.1 Setup, wobei die Surround-Kanäle indirekt über die Rückwand des Theaterraumes auf die Publikumstribüne reflektieren. Dies war auf Grund fehlender Hängepunkte notwendig, brachte aber, bezogen auf die Umhüllung erstaunlich gute Effekte.

Dokumentations-Trailer zum Stück: <https://vimeo.com/552847588>



© Ingo Hoehn



etwas Bewegendes

Presseankündigung:

Die Stunden im Auto waren lang und zäh. Draußen Stau und Hitze und dann die Leute, die bei Unfällen langsamer fahren, um sehen zu können, was passiert ist. Wir waren zu zweit. Und dann auf einmal diese Frage: Würdest du lieber für immer Autofahrten filmen, also als Beruf, nichts anderes machen, oder für den Rest deines Lebens im Auto wohnen? Die Frage war auch auf Englisch. Wahrscheinlich dann doch anders gestellt. Und ich dann: Also, du meinst, niemals aus dem Auto aussteigen? Schlafen, essen. Alles. Ich glaube, ich würde mich dann wahrscheinlich töten müssen. Wir haben dann beide kurz gelacht. Ich habe das Radio angemacht, um rauszufinden, wie lange der Stau noch dauern wird

Diplominszenierung von Lilli Unger, Master of Arts in Theater, Bühnenbild

Vorstellungen:

01.12.2018 Toni-Areal, Grosse Probebühne, Ebene 1

Team:

Idee und Konzept: Lilli Unger, Rosa Birkedal
Andersen

Bühne: Lilli Unger, Rosa Birkedal Andersen

Regie: Johanna Benrath

Spiel: Francesco Cocco, Louis von Klipstein

Dramaturgische Begleitung:
Fiona Schreier

Sound Design: Rupert Jaud

Video Content: Moris Freiburghaus

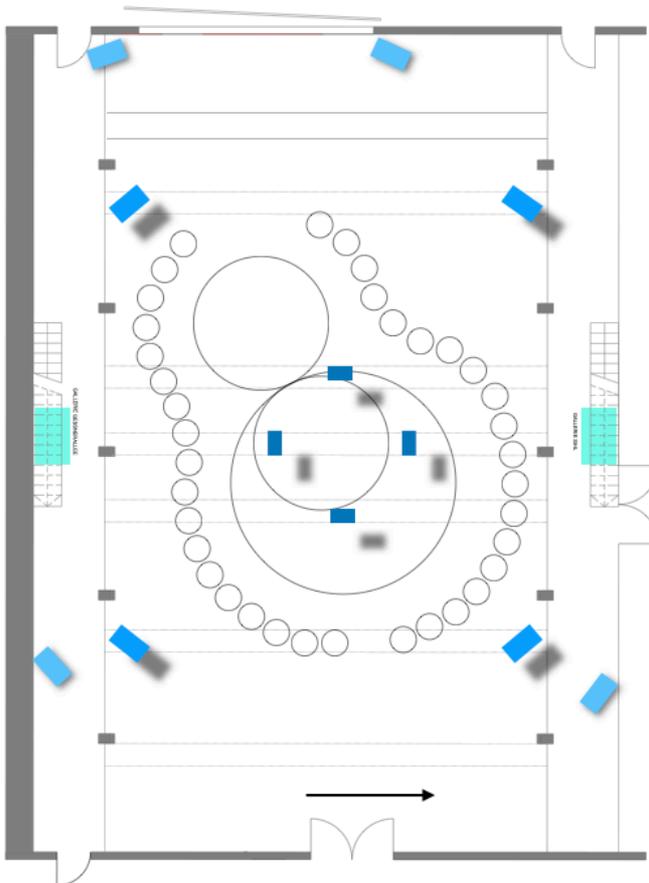
Video Technik: Timo Raddatz

Zum Sound Design:

Das Beschallungssetup, bestehend aus zwei quadrophonischen Systemen in unterschiedlicher Höhe, wurde durch vier Effektkanäle erweitert, welche die akustischen Gegebenheiten des Raums nutzten.

Dieses System wurde genutzt, um dem abstrakten Bühnengeschehen, sehr konkrete imaginative Bildwelten, von hoher räumlicher Ausgestaltung entgegen zu setzen.

Dokumentations-Trailer zum Stück: <https://vimeo.com/553447919>



K&F Grevis 12	CL5 Out 1-4
EAW JF60	CL5 Out 5-8
EAW JF60	CL5 Out 9-12
EAW SB1000	CL5 Out 13



Weitere Lehrveranstaltungen 2019 - 2021

Einen wesentlichen Teil meiner Auseinandersetzung mit Sound Design stellt meine Vermittlungstätigkeit mit Tonproduktion und -Gestaltung dar. Diese Tätigkeit bietet mir die Möglichkeit mein eigenes Tun zu reflektieren, Wirkungsprinzipien von Sound Design formulieren, weiterzuentwickeln und mit aktuellen Beispielen zu unterlegen. Außerdem bietet mir der Austausch in sozialer wie fachlicher Hinsicht wichtige Inspiration.

Freie Hochschule Stuttgart - Seminar für Walldorfpädagogik

MA Studierende mit Fachvertiefung Medienpädagogik. In diesem Rahmen unterrichtete ich Grundlagen der technischen und gestalterischen Radioproduktion.

- Tontechnische Grundlagen (2019/2020)
- Sound Design und Producing (2019/2020)

Medienkompetenzprojekte des Bayerischen Rundfunks

In unterschiedlichen Workshopprogrammen erhalten Lehrer:innen und Schüler:innen Medienpädagogische Fortbildungen. In diesem Rahmen unterrichtete ich Grundlagen der technischen und gestalterischen Radioproduktion.

- Medienexperten Modul II: Hören, Die Audiowoche (2x 2020)
- TurnOn: (Future) Soundscapes ... Wie klingt unsere Welt, wie soll sie klingen? (2021)
- Crossmedia: Sound&Production Advanced (2021)

Fachbereich Theater - Zürcher Hochschule der Künste

MA Dramaturgie, Bühnenbild & Regie. In diesem Rahmen unterrichtete ich fortgeschrittene tontechnische Grundlagen und Klanggestaltung im Kontext Theater.

- Sound on Stage (2019/2020)

Institut für Theater- Film und Medienwissenschaften - Göthe Universität Frankfurt

BA Theater-, Film- und Medienwissenschaften, MA Dramaturgie. In diesem Rahmen unterrichtete ich tontechnische Grundlagen und Analyse von Klanggestaltung im Kontext Theater.

- Light & Sound on Stage (2020)