

**HIN ZUR REIZDRAMATURGIE,
EINE TRIANGULATION VIA PRAXIS UND THESIS**

**DEZEMBER 2021
NATANIA PREZANT**

**MASTER DRAMATURGIE AM
DEPARTEMENT DARSTELLENDEN KÜNSTEN UND FILM DER
ZÜRCHER HOCHSCHULE DER KÜNSTE**

*Ein aufrichtiges Dankeschön an Familie, Freundschaft, und Mentorat
für die aufrichtige und tatkräftige Unterstützung, in Wort und Tat.
An S.J., Y.S., M.T., L.T., J.K.*

INHALTSVERZEICHNIS:

- 1. EINFÜHRUNG** ... S. 6
- 1.1. EINFÜHRUNG THESIS
 - 1.2. EINFÜHRUNG MATERIAL 'ADHS, ODER: EIN RESONANZKÖRPER IM RAUM'
 - 'ADHS ODER' IM HERBST 21, IN KÜRZE
- 2. GRUNDLEGENDES ZUM REIZ UND ZUR DRAMATURGIE** ... S. 8
- 2.1. GRUNDLEGENDES ZUR REIZDRAMATURGIE
 - REIZDRAMATURGIE DEFINITION & FUNKTIONEN
 - 2.2. ZUR DRAMATURGIE ALLGEMEIN
 - DRAMATURGIEN HEUTE
 - DRAMATURGIE UND KONSUMGESELLSCHAFT → AUFMERKSAMKEIT ALS URPRINZIP DER DRAMATURGIE
 - AUFMERKSAMKEIT UND KAPITALISMUS → POTENZIAL DER KUNST ALS ORT DES ÜBENS
 - REIZDRAMATURGIE UND KRITISCHES DENKEN
 - 2.3. ZUM REIZ IN DER DRAMATURGIE
 - DIE AKTION (DAS PROBLEM DES BEGRIFFS DER HANDLUNG) UND DER REIZ ALS AKTION
 - 2.4. WAHRNEHMUNG VS. AUFMERKSAMKEIT VS. REIZ VS. FOKUS
 - DER AUFMERKSAMKEITSMechanismus
 - DEFINITION AUFMERKSAMKEIT → KÖRPER UND AUFMERKSAMKEIT
 - 2.5. DIE AUFMERKSAMKEIT DES PUBLIKUMS IST ENIGMATISCH
 - REIZDRAMATURGIE ALS ZUGÄNGLICHES UND INKLUSIVES ANALYSETOOL

3. VOM STÜCK HIN ZUR THESE ... S. 20

– ANKNÜPFEN ADHS/ADS UND REIZDR

3. A) ZUM VORHABEN, KONZEPTIONELLES ... S. 21

3.1. KURZER BESCHRIEB VON ADHS/ADS

3.2. MOTIVATION: DIE LÜCKEN

– KÖRPER UND GEHIRN

– WIE WIRD AUFMERKSAMKEIT BEI ADHS DEFINIERT?

3.3. BEGINN DER RECHERCHE FÜR DIE 'ADHS ODER' ARBEIT

– ERSTE IDEEN 'ADHS ODER'

3.4. CHRONOLOGISCHE REFLEXION DER SZENISCHEN RECHERCHE

– ZUR IMPROVISATION GRUNDLEGENDE

– DAS SCHLAGZEUG

– ES BRAUCHT 2 PERSONEN AUF DER BÜHNE (QUALITÄT DER BEZIEHUNG)

– DER ZWEITE SCHLAGZEUGER IST GAST

– DER GAST IN DEN PROBEN

3. B) ZUM RAUM ... S. 28

3.5. DER WANDEL DES BÜHNENBILDS

– DIE VERKNÜPFUNG RAUMVERÄNDERUNG <->

EIGENWAHRNEHMUNG <-> AUFMERKSAMKEIT

3.6. DER BÜHNENRAUM AN SICH

– ENTER THE MATRIX (DES BÜHNENBILDES) ALSO ENTER THE ROOMERS

– BESCHRIEB DER SZENOGRAFIE

– DIE AUSSTATTUNG

3.7. WAHL DER ÄSTHETIK

– DAS KINDLICHE

– DAS SPORTLICHE

– MÄNNLICHKEITEN

– DAS ABSURDE

– LUFT // DRUCK

3. C) ZU DEN HANDKARTEN

... S. 37

3.8. EINFÜHRUNG HANDKARTEN

3.9. ENTSTEHUNG DER KARTEN

- AUSWAHL DER KARTEN VIS-À-VIS SPIELABEND
- DETAILLIERTER BESCHRIEB DER HANDKARTEN
- DIE TANGENTE UND IHR PROBLEM

3.10. DIE HANDKARTEN IN DEN PROBEN

- EINFÜHRUNG
- DIE HANDKARTEN IN DEN PROBEN: ZWEI PHASEN
- EMOTIONALE KONNOTATIONEN DER HANDKARTEN → SPIEL MIT DEN SCHAUGEWONNHEITEN
- FALLBEISPIELE 'VON DER KARTE ZUR SZENE'

3. D) VON DEN HANDKARTEN ZU EINER GESAMTDRAMATURGIE

... S. 44

3.11. AUSWAHL DER SZENEN FÜR HERBST 21, DRAMATURGIE DES SPIELABENDS

- WEG VON DER SPRACHE, VOM NARRATIV
- DIE SELEKTION DER HANDKARTEN FÜR DIE AUFFÜHRUNG → GESAMTDRAMATURGIE
- DIE SINNE <-> REIZDRAMATURGIE BEI DEN ÜBERGÄNGEN
- ZEIT(LICHKEIT) DER HANDKARTEN/SZENEN
- GESTALTUNG DER ÜBERGÄNGE ZWISCHEN DEN SZENEN
- INNEN VS AUSSEN

4. SCHLUSSWORT

... S. 51

BIBLIOGRAPHIE

... S. 52

ANNEX 1-5

98'522 Zeichen inkl. Leerzeichen

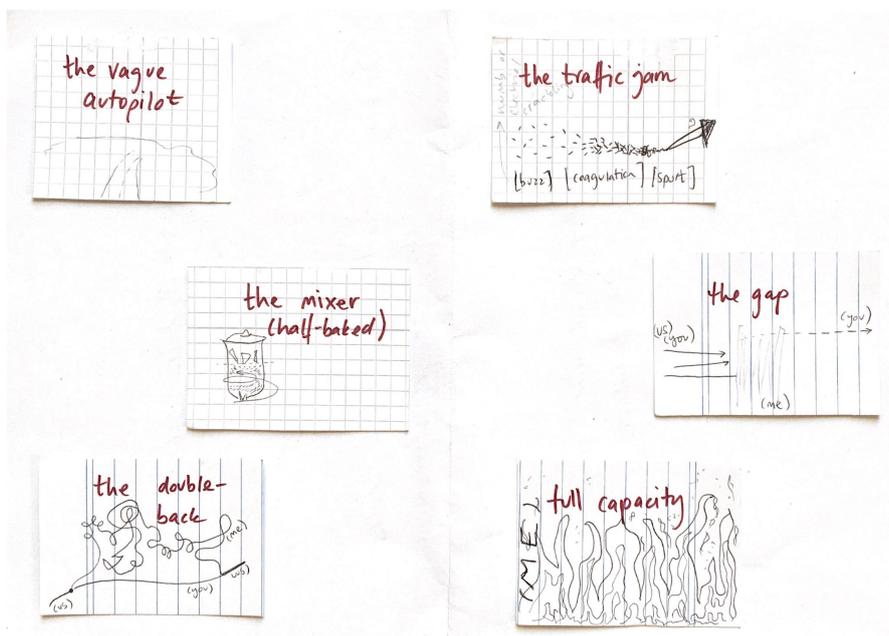


Abb. 1 - Teaser der Handkarten (Kapitel 3.C)

1. EINFÜHRUNG

1.1. EINFÜHRUNG THESIS

Auf den folgenden Seiten findet ein Versuch statt, eine funktionale, provisorische Definition des Konzepts der 'Reizdramaturgie' zu finden.

Anhand einer Reflexion und Analyse meines Masterprojekts 'ADHS oder: Ein Resonanzkörper im Raum', aufgeführt im September 2021, werden erste Begriffe, Fragen, und Potenziale der Reizdramaturgie erörtert, gefolgt von einem weiterführenden Ausblick, wie und wozu diese weiter eingesetzt werden könnte.

Die erste Begegnung mit dem Begriff der Reizdramaturgie findet im Rahmen eines Mentoratsgesprächs für das Projekt statt – ursprünglich als gewöhnlicher deutschsprachiger Sprechgestus: Mensch setze zwei Nomen zusammen und es entstehe ein neuer Begriff. Doch dieser Begriff klebte an mir fest, begann sich auszudehnen. Zuerst unterschwellig, danach sehr bewusst nahm ich mich diesem Konzept an und versuchte mich ihm durch die praktische Arbeit hindurch anzunähern. Das Wesen der Reizdramaturgie wurde auf diese Weise zunehmend klar, ihre Form blieb jedoch noch unstetig, etwas diffus, weshalb ich nun im Rahmen dieser Thesis diesen Annäherungsprozess weiterverfolgen möchte. Der Klarheit halber beschränke ich mich grösstenteils auf den szenischen Kontext.

Die folgenden Seiten sind entsprechend strukturiert: Die Wirbelsäule der Thesis bildet eine essayistische und subjektive Reflexion von Prozess und Produkt der Arbeit 'ADHS oder: Ein Resonanzkörper im Raum'. Von dieser rückblickenden, chronologischen Analyse springen Rippen ab, welche einzelne Begriffe, Hypothesen oder Problematiken behandeln. Die Kapitelangabe ist somit gewissermassen als Index zu verstehen. Die offene Form steht sinnbildlich für und verweisend auf die Offenheit des Gedankenspiels zur Reizdramaturgie und die Lücken können und sollen über die Jahre weiter gefüllt werden. Hoffentlich auch von Leserinnen und Lesern dieser Arbeit.

1.2. EINFÜHRUNG MATERIAL 'ADHS, ODER: EIN RESONANZKÖRPER IM RAUM'

Die Arbeit 'ADHS, oder: Ein Resonanzkörper im Raum' (kurz: 'ADHS oder') war ein erster Schritt eines gleichnamigen, fortlaufenden Prozesses, in dem zur sinnlichen und körperlichen Wahrnehmung von ADHS/ADS, spezifisch zum Empfinden von einzelnen Aufmerksamkeitsformen recherchiert wurde.

Der improvisations-basierte und -orientierte szenische Rechercheprozess untersuchte die Fragen:

1. Was sind Mechanismen der Aufmerksamkeit bei ADHS/ADS, und wie fühlen sich diese sich an?
2. Inwiefern ist es möglich, die für ADHS/ADS spezifischen Wahrnehmungsmuster mit theatralen Mitteln für ein Publikum zu erzeugen?

– ‘ADHS ODER’ IM HERBST 21, IN KÜRZE

Es entstand im Herbst 2021 ein Spielabend mit zwei improvisierenden Schlagzeugern, in einem sich stetig wandelnden Raum (die ‘Bühne A’ der Zürcher Hochschule der Künste). Einstudierte und improvisierte Momente wechselten sich ab und vermengten sich. Dadurch war jede Aufführung einzigartig, konnte nach Bedarf umgestaltet werden, und

war inhaltlich, räumlich und zeitlich variabel angesetzt. Die Absicht war es, verschiedene Aufmerksamkeitsformen mithilfe von bekannten theatralen Mitteln wie Livemusik, Geruch, Bühnenlicht, oder körperlich-performativen Vorgängen erlebbar zu machen. Auch mögliche Konsequenzen gewisser Aufmerksamkeits-mechanismen konnten und sollten entstehen (wie zum Beispiel Überwältigung oder Langeweile).

Um die spezifische ADHS/ADS Wahrnehmung inklusive den einhergehenden körperlichen Sensationen zu erzeugen, wurde das gesamte Setting - die Aktionen des Stücks und der Bühnenraum – speziell hierfür konzipiert. In diesem Fall galt es Szenographie, Licht, Audio, und Spiel als gleichwertig zu betrachten. Deshalb waren alle Elemente variabel und wiederverwertbar im weiteren Verlauf des Stücks, was eine Matrix an Möglichkeiten, auf der Basis einiger klarer Elemente, in einer klaren Formsprache eröffnete. Diese flexible Aufstellung garantierte auch einen Spielraum für die Improvisation. Die Transformationen des Raums erlaubten eine grundlegende Veränderung der Raumwahrnehmung und somit der Wahrnehmung des eigenen Körpers im Raum. Hinzu wurden alle Sinne bespielt, um die leibliche (Ko)Präsenz auf allen Ebenen aktiviert zu halten.

Es fanden insgesamt drei abendfüllende Aufführungen statt. Die Shows wurden bestritten von jeweils zwei Performern, Florian Kolb und abwechselnd Nicolas Wolf und Dave Wieser, dazu ein Licht, Sound und Technik Team, sowie zwei ‘roomers’, welche für die materiellen Transformationen des Raums (zum Beispiel Vorhänge ziehen) zuständig waren.

Abb. 2 - Szene der Arbeit ‘ADHS oder’



2. GRUNDLEGENDES ZUM REIZ UND ZUR DRAMATURGIE

2.1. GRUNDLEGENDES ZUR REIZDRAMATURGIE

Ich beginne zu schreiben. Zu schreiben, hin zur Dramaturgie. Ich beginne mich also zur Dramaturgie hinzuschreiben — sozusagen. Mich ihr anzunähern. Und wenn ich mich der Dramaturgie nähern will, dann muss ich fragen: Was (oder wo) ist "Dramaturgie"? Eine Frage, vor der ich mich bis jetzt gescheut habe. Doch meine Antwort hat sich inzwischen kristallisiert, im Hintergrund, am Rande meines Blickes. (In the corner of my eye, könnte ich sagen schreiben, würde ich mich beim Schreiben amüsieren wollen. Anscheinend schreiben Dramaturginnen ja gerne. Aber es braucht ja keine Dramaturgin für eine Dramaturgie. Eine Dramaturgie emergiert alleine vom Zwischen-Drin, oft vom Zwischen-Uns. Potential als Fakt.) Dramaturgie, für mich, ist Reizdramaturgie. Reiz- als Präfix, als Anhang (Vorhang), der mir fehlte. Die Dramaturgie, das ist die Beziehung zwischen den Reizen, die auf das Gegenüber einprallen/schleichen/umzieren/belegen/ usw.

Es handelt sich bei diesen Seiten um eine subjektive Arbeit, geschrieben aus der Perspektive der ersten Person. Das hat mit der Reizdramaturgie zu tun. Denn die Auseinandersetzung mit einem Reiz, an und für sich, und dessen Beziehung zu anderen Reizen, macht direkt klar: Jedes Erleben eines Reizes ist partikulär. Sei es ein auditiver Reiz, so bin ich vielleicht taub. Sei es ein schneller Reiz, so bin ich vielleicht müde. Sei es ein —¹-

"Gäbe es eine Reizdramaturgie, dann wäre sie:..."

- Reizdramaturgie spricht vom Senden — es macht keine Annahmen über das Empfangen. Das Gegenüber bleibt immer etwas enigmatisch, da eigenständiges Subjekt; es handelt sich bei der Gestaltung der Reize dementsprechend immer um einen 'leap of faith', eine Einschätzung nach bestem Willen und Gewissen, welche den Vollständigkeitsanspruch beiseite lässt.
- Reizdramaturgie ist kooperativ — will sich mit anderen Dramaturgien vermengen, sich anbieten, anknüpfen, verdichten. Sie kann somit als Medium fungieren, weiterleiten und verbinden, als Tunnel. Sie kann auch als Filter eingesetzt oder als Prise gestreut werden.
- Reizdramaturgie ist ein Werkzeug — einzusetzen in der Prozessgestaltung, während der generativen Arbeit, oder zur Analyse von zeitgenössischen oder historischen Werken.
- Reizdramaturgie braucht einen Rahmen — alles ist potenziell Reiz, das Werkzeug muss entsprechend eingestellt werden.

¹ Ich finde es sehr komisch, Reizdramaturgie immer im Femininen anzusprechen. Reizdramaturgie ist noch unklar. Vage, unentschieden. Das ständige *sie* erscheint mir da zu fix und starr.

– REIZDRAMATURGIE DEFINITION & FUNKTIONEN

Hier eine Skizze der Definition: *Reizdramaturgie wäre eine Komposition von Reizen, innerhalb eines definierten Rahmens. Basierend auf der Etymologie von componere/compositio = Zusammenstellung, -setzung; Sprachgebrauch fest auf Kunst ausgerichtet, inklusive heutiger Sprachgebrauch (meist in Bezug auf Musik)²; schliesst alle Sinne mit ein, ebenso wie Narration, Imagination, Timing, usw.*

Es befragt welche Mittel zu welchem Zweck und welchem Zeitpunkt eingesetzt werden. Die Reizdramaturgie ist das Gegenstück zur antizipierten Aufmerksamkeitsstruktur und bietet somit Möglichkeiten einer diversen Aufmerksamkeit des Publikums.

Mögliche Funktionen von Reizen: Rahmung um Stück herum und/oder Einführung in Reizwelt der eigentlichen Arbeit; Aufmerksamkeit des Publikums gestalten (z.B. lineare, gespaltene oder diffuse Aufmerksamkeitsmomente); Publikumsposition und -funktion gestalten (z.B. via Reize, welche stärker Antworten auslösen können, responsive Reize); ohne Narrativ als Ordnungsprinzip heterogene Elemente in klare Anordnung bringen; Klarheit in der nonverbalen Kommunikation eines Werks garantieren

2.2. ZUR DRAMATURGIE ALLGEMEIN

Des Leseverständnis willen, biete ich hier eine sehr kurze, funktionale Definition der ‘Dramaturgie’ an und erläutere, auf welchen Ebenen diese anwendbar ist.

Dramaturgie, basierend auf der etymologischen Wurzel, wäre die Form der Handlungen in einem theatralen Werk. Anders ausgedrückt: Wie werden die Handlungen oder Aktionen in einer szenischen Arbeit in Form gebracht, um die gewünschte Wirkung und Ästhetik herzustellen.

Inzwischen wird der Begriff der Dramaturgie auf alle Medien und Prozesse angewandt, ich würde deshalb noch abstrakter formulieren: Wie werden die konstitutiven Elemente einer Einheit arrangiert, um die geplante Absicht zu erreichen? Dies können Handlungen in einem stark narrativen Theaterstück sein, aber ebenfalls die Verteilung und Beleuchtung von Gemälden in einer Ausstellung. Diese Tätigkeit wird oft Dramaturginnen und Dramaturgen anvertraut, diese Ordnung kann sich aber auch eigenständig entfalten und braucht nicht per se eine externe Person, die dieses Arrangement verantwortet oder (herbei-)führt.

Meines Erachtens entfaltet sich in einer szenischen Arbeit die Dramaturgie auf drei Ebenen³: Erstens, innerhalb der Inszenierung, im performativen Verlauf (Was geschieht ‘auf der Bühne’ bei einer Aufführung? Was ist der ‘Aufbau’ oder die ‘Handlungsebene’ des Werks?), zweitens, im

² Vgl. Eintrag ‘Komposition, die’ aus dem Duden, online.

³ Die obige Formulierung ist stark beeinflusst von den Präzisionen welche mein Mentor Jochen Kiefer angeboten hat.

Verhältnis des Publikums zum Werk oder den Aufführenden (Welche Formen der Interaktion finden statt, welche Wechselwirkungen finden zwischen Bühne und Zuschauenden statt? Wie wird die Publikumsposition kommuniziert? Wie werden Publikumsbewegungen gesteuert? usw.) und drittens, im künstlerischen Prozess und (Er)Forschung des Werks (Wie wird etwas erarbeitet, und wie wird dies umgesetzt?).

Bei der Reizdramaturgie werden die Ebenen des Werkinhalts und der Konstitution der Aufführung im Verhältnis zum Publikum, Ebenen eins und zwei, engstens verknüpft. Denn wie ein Publikum dem Inhalt begegnet, wie es sich um das Werk herum bewegt und diesbezüglich auf welche Weise die Inhalte geformt sind, bestimmt was ein Publikum überhaupt erleben kann und wie es auf die Inhalte Zugriff findet.

- DRAMATURGIEN HEUTE

Will sich eine Person heute mit der Dramaturgie im Theater Westeuropas auseinandersetzen, muss sie zuerst feststellen, dass es 'die Dramaturgie' nicht mehr gibt. Anstelle dessen wuchert es an Dramaturgien, teils näher am traditionellen Verständnis der Dramaturgie, teils weit weg.

Die narrative Aktion behält Relevanz, ist in Europa aber spätestens seit dem 'post-dramatischen Theater' (belegen Fischer-Lichte) dezentralisiert. Hinzu kommt ein inflationärer Gebrauch des Begriffs der Dramaturgie (belegen), und somit Anwendung des Begriffs DR auf neue Kontexte oder Medien. Dieses Wuchern von Dramaturgien ist einerseits überfordernd, und stiftet eine gewisse Verwirrung. Ebenfalls hat es eine Verwässerung des Begriffs zur Folge. Andererseits entsteht dadurch ein dichtes, komplexes und vor allem dynamisches Feld an dramaturgischen Perspektiven und Werkzeugen.

Meines Erachtens orientieren sich viele dieser neueren Dramaturgien an einer spezifischen Ästhetik oder Methode, funktionieren dementsprechend kleinteiliger und in einer reduzierten Anzahl von Fällen. Gewisse Dramaturgien scheinen vor allem als Analysewerkzeug oder a posteriori zu funktionieren (wie eine Landschaftsdramaturgie, zum Beispiel), wie genau sie aber in einem Prozess einzusetzen sind, oder wie diese Analysen genutzt werden können, bleibt etwas rätselhaft. Nichtsdestotrotz halte ich es für eine ausgezeichnete Entwicklung. So wird die Hegemonie der 'formschönen' 'idealen' Regeldramaturgie aufgelöst und zerstreut. Dramaturgisches Gedankengut und Werkzeuge können Ästhetiken stiften, Kommunikationswege beeinflussen und den Platz der Kunst in unseren Gesellschaften verändern. Nur kommt diese Individualisierung und Spezialisierung einzelner, hermetischer Dramaturgien einer neoliberalen Entwicklung sehr nahe (gelegentlich) — wie lässt sich heute eine breitere, ent-hierarchisierende, offene, nützliche und verständliche Dramaturgie überhaupt fassen?

- DRAMATURGIE UND KONSUMGESELLSCHAFT → AUFMERKSAMKEIT ALS URPRINZIP DER DRAMATURGIE

In einem Zeitalter des Konsums, der Reizüberflutung und der allgegenwärtigen Werbung, heischt alles im öffentlichen Raum (und zunehmend im privaten Raum) um unsere Aufmerksamkeit. Tradierte dramaturgische Strategien und Werkzeuge erleben eine Hochblüte abseits der Bühnen, ob im Game-Design oder im Marketing. In diesen Rahmen werden auch spannende Weiterentwicklungen vorangetrieben, was narrative Formen und Interaktion betrifft.

Die menschliche Aufmerksamkeit bleibt wissenschaftlich höchstspannend und sehr lückenhaft belegt, für das Gedankenspiel zur Reizdramaturgie postuliere ich trotzdem Folgendes: Wie die Wirtschaft, so versucht auch die Dramaturgie das menschliche Verhalten zu beobachten und zu beschreiben. Das Verhalten, basierend auf der Wahrnehmung, ist von der Aufmerksamkeit bestimmt. Wie die Aufmerksamkeit funktioniert, welche Charakteristika sie hat (fokussiert, dynamisch, abgelenkt, ..), hierauf basiert jede Dramaturgie.

“Die Abfolge der Handlung soll so und so sein, damit sie diese und jene Emotion bewirkt.” Doch wie bekommt ein Publikumsmittglied die Handlung überhaupt mit? Dadurch, dass es hinhört, hinschaut, hinfühlt. Seine Aufmerksamkeit muss in dem Moment dementsprechend empfänglich sein, um das Angebot wahrzunehmen. Die Aufmerksamkeit eines Publikums ist stark beeinflusst von seinem gemeinsamen und individuellen Lebenslauf und den einhergehenden Schaugewohnheiten.⁴

An dieser Stelle wäre es wichtig zu klären: Setzt zum Beispiel eine Werbekampagne bewusst eine Reizdramaturgie ein? Die Dramaturgie oder Dramaturgisierung der Reize geschieht immer, ob bewusst oder unbewusst. Es ist wichtig zu reflektieren und analysieren wie die Reizgestaltung unsere Aufmerksamkeit auch langfristig beeinflusst, mitgestaltet und gar steuern kann.⁵

Durch diese Reflexion erschliesst sich ein Spielraum in der kreativen, künstlerischen Tätigkeit, und führt die Frage ins Feld: Welche Aufmerksamkeiten sollen mit einem Publikum geübt werden? In diesem Rahmen können Reizanordnungen getestet werden, ungewöhnliche Formen annehmen, und andere Aufmerksamkeitsmodi kristallisieren lassen.

⁴ Als simplifiziertes Beispiel zur Beziehung zwischen subjektiver Wahrnehmung und lokal kulturell geprägter Schaugewohnheit:

Beobachtung: Bei dieser Notenabfolge fühlt sich ein Grossteil der Gruppe ‘traurig’.

Versuch: diese Notenabfolge zu einer szenischen Handlung hinzufügen.

Ergebnis: Assoziation der ‘traurigen Musik’ mit Handlung X ergreift Publikum.

Bei jeder Wiederholung verfestigt sich die Signifikationsbeziehung der assoziierten Musik, der assoziierten Aktion.

Folglich wird diese oder ähnliche Musik eingesetzt, soll das Publikum das assoziierte Gefühl im Geschehen erkennen oder selbst empfinden.

⁵ Türcke, 2016, S. 101ff.

- AUFMERKSAMKEIT UND KAPITALISMUS → POTENZIAL DER KUNST ALS ORT DES ÜBENS

Der Theaterraum ist ein Raum, in dem eine spezielle Form der Aufmerksamkeit geübt, einstudiert, praktiziert werden kann. Um ein Beispiel zu nennen, der Begriff der 'schwebenden Aufmerksamkeit'⁶ für die Aufführungsanalyse wurde entwickelt aufgrund der Evolution der postdramatischen Theaterform, die durch eine neue dramaturgische Struktur geprägt war. In einer Epoche der Aufmerksamkeitsökonomie⁷, müssen Kunstschaaffende sehr bewusst Verantwortung dafür übernehmen, wie mit der Aufmerksamkeit eines Publikums umzugehen ist. Es ist ihr wertvollstes Gut und Kapital und die Kräfte des heutigen Konsumkapitalismus ernten es fortlaufend. Dabei pflegen die Künste schon seit jeher eine äusserst enge Auseinandersetzung damit. Kunstschaaffenden stehen alle Werkzeuge, alles Wissen zur Verfügung, sie brauchen nur wahrgenommen zu werden.

Kritische oder resistente Formen gibt es natürlich einige, viele dieser Projekte arbeiten vor allem mit Verlangsamung (entgegen der überschnellen Gegenwart)⁸ oder Überspielung (durch Übertreibung auf das Problem aufmerksam machen)⁹. Doch eine wirklich resistente Dramaturgie muss an der Basis einhaken, im Grund selbst. Wer sich auf diesen Murky Bottom begibt, kann auch von Grund auf Widerstand bieten, Alternativen anbieten, proaktiv agieren – nicht nur reagieren. Der performative Kontext ist ein Kontext der Ko-Präsenz, der Versammlung. Das gemeinschaftliche Üben ungewohnter Aufmerksamkeiten, in einem Kontext der leiblichen Kopräsenz, nährt und verankert diese Modi der Wahrnehmung auf körperlicher Ebene. Das inhärente politische Potential des Zusammenseins darf nicht verloren gehen.

⁶ Ich bin der Einschätzung, der Begriff stamme ursprünglich aus den Werken Freuds und wurde vor allem durch die Arbeiten Matthias Warstats in theatertheoretische Kontexte eingeführt, konnte dies aber leider nicht endgültig belegen.

⁷ Als Pionier dieses Konzepts gilt Georg Franck, weitergeführt wird der Diskurs inzwischen in diversen Medien zwischen heterogensten Gesprächsteilnehmenden, bis ins Silicon Valley: *The Binge Breaker*. Bosker, 2016.

⁸ Als Beispiel: Die Oper 'SALE' von Christoph Marthaler, mit Stücken von Georg Friedrich Händel UA 2012 in Zürich.

⁹ Als Beispiel: 'barbie' des trios 'Pink Slime' (ehemals 'White Pulse', Florian Kolb, Pablo Lienhard, Philipp Saner) vom Kollektiv #workoutjazz.

Das Kollektiv setzt sich via Musik und Events mit dem Themen der Beschleunigung, Popkultur, und Durchhaltevermögen auseinander: "LANGWEILIG. Wenn dir Ai Wei Wei, John Zorn und Jackson Pollock nur noch ein müdes Lächeln entlocken – versuch es mit White Pulse. Dem Überfluss überdrüssig gibt es nur eine Lösung: MEHR! Die Welt ist White Pulse: Wir feiern die radikale Beschleunigung mit 100 Performances an einem Abend. Ein exklusiver Haufen sorgfältig ausgewählter Akteure mit uneingeschränktem Handlungsspielraum bei maximaler Zeitbegrenzung – der White Pulse Marathon ist geplanter Kontrollverlust. Der Fluss der Zeit, der alles Grauen der Welt mit sich reisst, wird an einer beliebigen Stelle gestaut und zum Überfluten gebracht. Unsere Wesen werden zu Katalysatoren einer Idee, die noch niemand kennt, der Geist von White Pulse wird uns erheben und knechten zugleich und der White Pulse Marathon wird Schönheit schöpfen aus der Unvermeidbarkeit." Kollektiv #workoutjazz, 2018.

– REIZDRAMATURGIE UND KRITISCHES DENKEN

Ich wünsche mir von einer zeitgenössischen Dramaturgie, dass sie Vokabular trägt, welches für künstlerische Projekte ebenso wie für Werbung einsetzbar ist. Kann sie dies halten, so kann eine Person die dramaturgischen Mechanismen benennen, und erkennen, und ist somit nicht den Effekten der Dramaturgie ausgeliefert. Das kritische Denken welches im Hinterkopf weiterläuft verschiebt die Perspektive der schauenden Person.

Weinst du während dem Film, oder weinst du und denkst dir gleichzeitig ‘Warum weine ich hier, wenn ich doch genau sehen kann, wie diese Szene meine Tränen hervorgerufen haben?’ Oder sogar ‘Aha, hier setzten sie genau den gleichen Mechanismus ein wie in diesem anderen Film, diese Komposition von X und Y soll mich zum Weinen bringen.’

Die eigenständige Wahl, sich von einem Werk mitreißen zu lassen, oder analytisch und mit etwas Distanz mitzuerleben ist der Mehrwert davon, dass wir als Zuschauende und Kunstschaffende uns individuell sowie gemeinschaftlich Kapazitäten anüben können, um emanzipiert mitzudenken.

2.3. ZUM REIZ IN DER DRAMATURGIE

Reizdramaturgie hat den Vorteil, dass sie auf verschiedenste Medien anwendbar ist. Beispielsweise im Falle einer Ausstellung von Gemälden in einer Galerie – wie soll diese Dramaturgie bezeichnet werden? Es gibt in einem solchen Kontext natürlich verschiedene dramaturgische Ordnungen: die Blickdramaturgie, die Raumdramaturgie, die Wegdramaturgie.. Doch Auslöser oder Grund für diese Bewegungen des Publikums ist der ihnen gegenüberliegende Reiz.

In diesem Beispiel sind mögliche Reize: Die räumliche Anordnung der Werke und die Sichtlinien oder Wege im Raum, die räumliche Anordnung der Werke im Sinne der farblichen Disposition innerhalb der Ausstellung, die Akustik, oder die Quantität und Bewegungsqualität von allfälligen Besucherinnen.

Hier steht der Reiz als Marker für die tradierte ‘Aktion’ im Theater.¹⁰ Die Aktion wäre dementsprechend die Aktion eines Gemäldes im Sinne vom Senden, vom Magnetisieren, vom Anrufen, Auf-sich-ziehen, Herausstechen, Neugierde appellieren. Die Diversität dieser Aktionen und deren Beziehung (im Sinne einer Anordnung zu-, gegen-, neben- und miteinander) entgleiten schnell den tradierten Dramaturgiebegriffen. Dennoch ist greifbar, dass es sich weiterhin um Dramaturgien handelt, denn es bleibt eine Komposition von ‘Reiz-als-Aktion’ in Raum und Zeit.

¹⁰ Vgl. hierzu: Aktion, Gronau, 2014.

- DIE AKTION (DAS PROBLEM DES BEGRIFFS DER HANDLUNG) UND DER REIZ ALS AKTION

Was bedeuten 'Aktion' oder 'Handlung', diese altbekannten dramaturgischen Eckpfeiler, und wie integrieren sie sich in die Reizdramaturgie?

Beide Begriffe Handlung und Aktion sind sich sehr nah, doch wird bei der Handlung etwas menschliches¹¹ in den Vordergrund gestellt, das 'mit den Händen fassen'. Aus diesem Grund eignet sich der Begriff der Aktion besser für den Gebrauch im Rahmen der Reizdramaturgie. Denn somit können Wirkungen welche von nicht-menschlichen Aktionen ausgelöst werden (z.B. der Kontrast zwischen starken Farben in einem Raum) eingeschlossen werden.

Zur Handlung: Die etymologische Wurzel des Handelns oder der Handlung verweist auf die Bearbeitung, die Befassung. Aus dem Mittelhochdeutschen 'handeln' = mit den Händen fassen, bearbeiten oder althochdeutsch hantalōn = berühren, bearbeiten, zu Hand¹² Theaterhistorisch wird die Idee der Handlung sehr stark an das Handeln von Figuren auf der Bühne geknüpft, und die Gesamtheit dieser einzelnen Handlungen eines Stückes gilt als die Handlung.

Diese beiden Definitionsansätze sind stark anthropozentrisch, und die kleineren Handlungen im Sinne einer unternehmenden Person (oder Figur) sind bei weitem nicht mehr die einzige Art von Handlung welche von der Dramaturgie bedacht und komponiert werden. Wie schon mit dem 'Theatertext' in den 70er Jahren durch Erika Fischer-Lichte angestossen¹³, und mit dem 'postdramatischen Theater' nach Hans-Thies Lehmann weitergeführt¹⁴, ist die Handlung als Narrativ an der Spitzenposition nicht mehr die grundlegende Voraussetzung für ein Theaterstück. Die klassische dramaturgische Struktur fällt auch schon längst als goldenes Regelwerk weg. Seither werden phänomenologische Positionen zunehmend miteinbezogen in der Inszenierungsanalyse, zum Beispiel bei späteren Arbeiten von Erika Fischer-Lichte¹⁵.

Das enthierarchisierte szenische Material kann sich in der Reizdramaturgie zurechtfinden, ebenso wie das zentralisierte narrative, jedoch bleibt der Begriff der Handlung zu fest am Menschen gebunden, um ausreichend einsetzbar zu sein.

Zur Aktion: Eine Aktion ist nicht unbedingt gleich Handlung in einem Narrativ, denn Aktion ist Auswurf, Appel, Ereignis, Geschehen. Aktion kommt vom lateinischen 'agere', 'in Bewegung setzen'.

¹¹ Ich schliesse hier die Hände von Affen und anderen Tieren aus, denn soweit wir wissen, machen die wenigsten Tiere Theater.

¹² Vgl. Eintrag 'handeln' aus dem Duden, online.

¹³ (Einsatz der Semiotik u.a. zur Aufführungsanalyse), in Kürze gut zusammengefasst in Fischer-Lichte, 2005, S. 298-302.

¹⁴ Lehmann, 1999.

¹⁵ Fischer-Lichte, 2016.

Diese sprachliche Wurzel lädt uns dazu ein, auf die Auswirkungen und Folgen der Aktion unser Augenmerk zu lenken, denn wird etwas in Bewegung gesetzt, so löst dies eine Transformation im Sinne einer Konsequenz aus. Die Suite der Aktion, und das inhärente Potential der Reaktion, zum Beispiel seitens eines Publikumsmitglieds, ist genau der locus, wo das Engagement einer zuschauenden Person Raum finden kann. Hier findet die Wahrnehmung statt, die zur-Kennntnisnahme, hier treffen Aufmerksamkeit und Aktion aufeinander, und es erfolgen daraus direkt mögliche Konsequenzen seitens des Publikums.

Zur Illustration und um eine Brücke zu schlagen zwischen der Theorie und dem materiellem Empfinden eines Kunstwerks, würde ich hier auf das 'Aktionspotenzial' verweisen und dieses aus der Physiologie kurzzeitig entwinden: "Als Aktionspotential, abgekürzt AP, wird in der Physiologie eine vorübergehende charakteristische Abweichung des Membranpotentials einer Zelle vom Ruhepotential bezeichnet. Ein Aktionspotential bildet sich selbsttätig mit zelltypischem Verlauf bei einer Erregung (Exzitation) der Zelle und breitet sich als elektrisches Signal über die Zellmembran aus. Umgangssprachlich werden die Aktionspotentiale von Nervenzellen auch „Nervenimpuls“ genannt."¹⁶

Eine Aktion wäre also folgendermassen zu verstehen: Die Aktion ist das Generieren oder Senden eines Reizes, sei er auditiv, räumlich, verbal, dynamisch, usw. Denn auch der Reiz birgt immer das Potential einer Antwort in sich. Bei der Reizdramaturgie werden die Reize als Aktionen komponiert in Zeit und Raum. Genau wie bei einer traditionellen Dramaturgie kann nichts garantieren, dass jedes Publikumsmitglied das Gleiche wahrnimmt, erlebt, bemerkt. So fällt der Baum im Wald auch um, wenn niemand da ist, der ihn hören kann.

2.4. WAHRNEHMUNG VS. AUFMERKSAMKEIT VS. REIZ VS. FOKUS

Extrem produktiv hat sich die Suche nach der klaren Definition und Trennschärfe von Aufmerksamkeit, Fokus, Wahrnehmung und Reiz gezeigt. Um die Reizdramaturgie für und durch diese Thesen zu triangulieren sowie für die praktische Arbeit mussten diese Begriffe relativ stabil sein. Die Aufstellung welche sich am klarsten gezeigt hat ist die Folgende:

Die Aufmerksamkeit definiert das Feld der Wahrnehmung. Innerhalb von diesem Feld können Reize überhaupt wahrgenommen werden. Gleichzeitig kann eine Person nur auf das, was wahrgenommen wird, aufmerksam werden, die Grenzen des Feldes sind also un stetig und mehr oder weniger porös.

Oder in anderen Worten gefasst: Appelliert ein Reiz, kann dieser wahrgenommen werden, und tritt somit in die Aufmerksamkeit ein. Die Gestalt der Aufmerksamkeit in diesem Moment bestimmt aber mit, was wie wahrgenommen werden kann. Ein Reiz ist immer nur eines der zigtausenden Angeboten oder Inputs welche in jedem Moment auf den Menschenkörper einprasseln. Diese Reize können selbstverständlich in der Aussenwelt oder Innenwelt angesiedelt sein.

¹⁶ Wikipedia bietet eine knappe und klare Erklärung, vgl. hierzu 'Aktionspotenzial' de.wikipedia.org/wiki/Aktionspotential

Abb. 3a) - Skizze zur Beziehung von Aufmerksamkeit - Wahrnehmung - Fokus

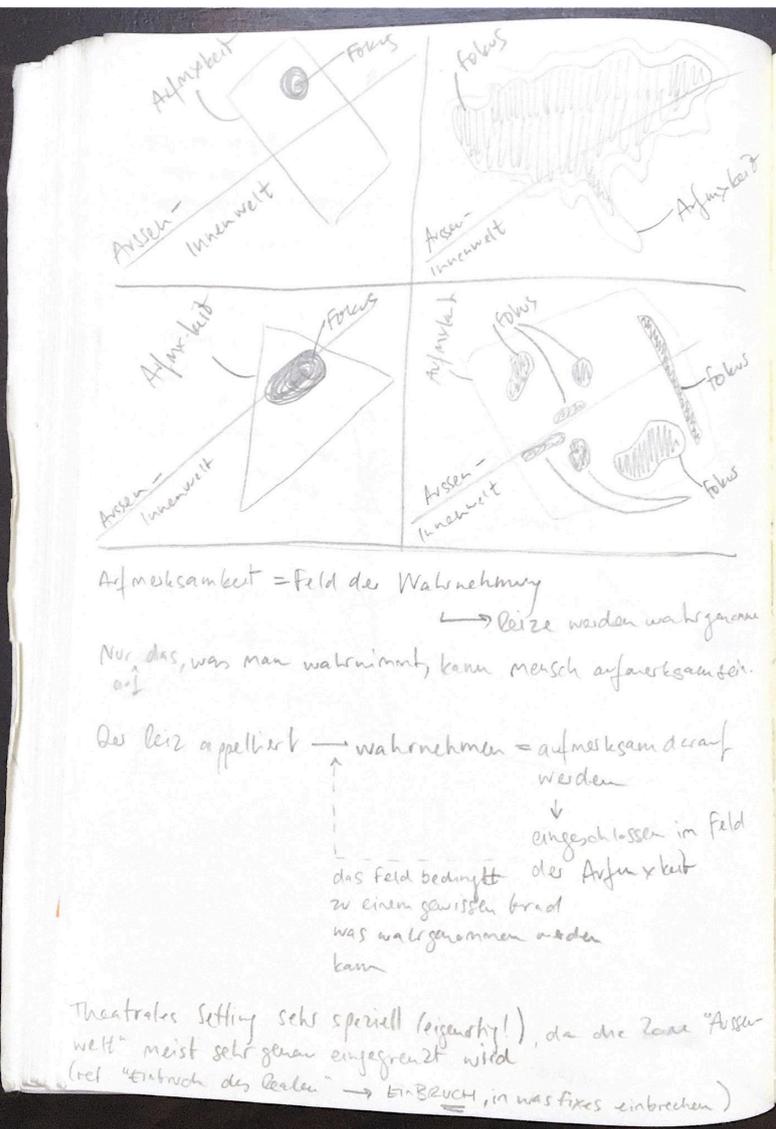
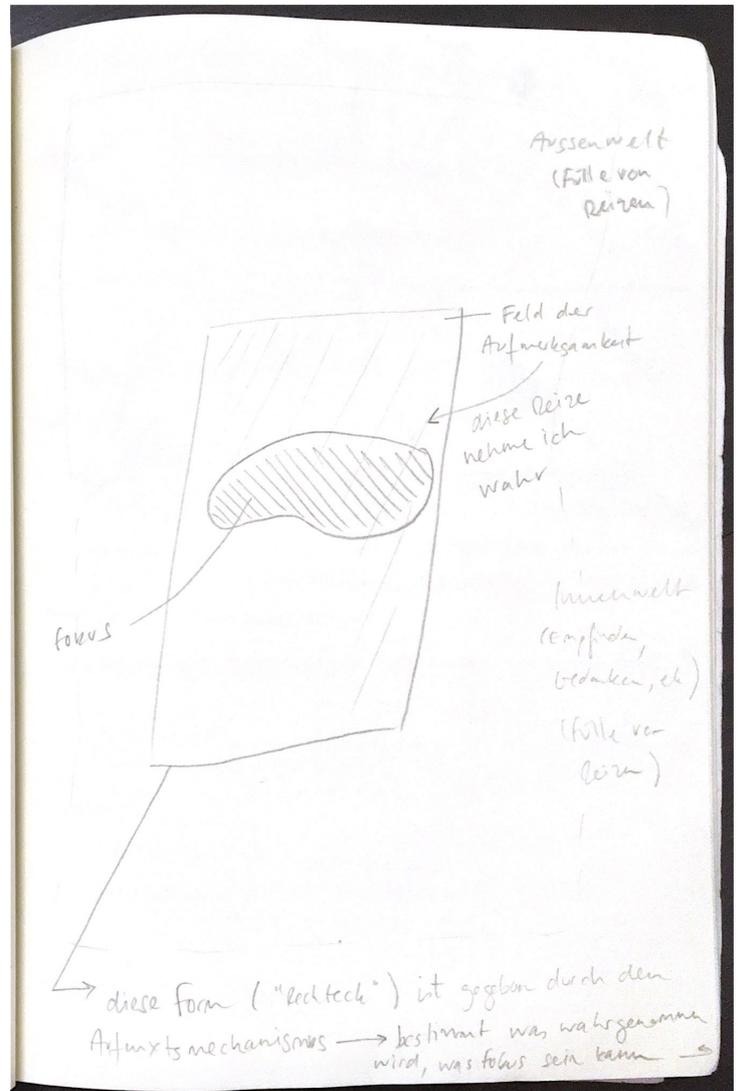


Abb. 3b) - Skizze zur Beziehung von Aufmerksamkeit - Wahrnehmung - Fokus

– DER AUFMERKSAMKEITSMCHANISMUS

Das heisst das, worauf wir aufmerksam werden, nehmen wir auch wahr. (Wir nehmen wahrscheinlich mehr wahr, als dass wir wirklich darauf aufmerksam werden.) Wie genau wir darauf aufmerksam werden, und somit auch worauf, ist, was ich einen 'Aufmerksamkeitsmechanismus' nenne. Dieser Aufmerksamkeitsmechanismus, je nach Situation auch Aufmerksamkeitslenkung oder -modus, ist definiert durch das Verhältnis vom Fokus zum Feld der Wahrnehmung und Form der Aufmerksamkeit.

Die Aufmerksamkeit kann gross und breit sein, sehr offen, und trotzdem ein sehr genauer Fokus haben ('Flow'). Oder die Aufmerksamkeit kann sehr eng und eingegrenzt sein, deckungsgleich mit dem Fokus ('fokussierte Konzentration'). Die Aufmerksamkeit kann viele Foki in sich halten, ohne dass diese sich auslöschen oder überschneiden ('gespaltene Aufmerksamkeit'). Die Aufmerksamkeit könnte auch einige fokale Punkte haben, welche sich sehr dynamisch verhalten ('abgelenkte Aufmerksamkeit'). Abbildungen 3a) und 3b) dienen zur Illustration des obigen Abschnitts.

– DEFINITION AUFMERKSAMKEIT → KÖRPER UND AUFMERKSAMKEIT

Die Idee, dass Aufmerksamkeit einheitlich wäre, macht wenig Sinn, und hat unter anderem stark mit der Geschichte der Disziplin im Schulsystem und der Ausbildung im Westen zu tun, denn oft wird Aufmerksamkeit mit einer sehr spezifischen Art von Fokus synonym gebraucht, und divergente Formen der Aufmerksamkeiten werden nicht wahrgenommen: "Ein aufmerksamer Körper ist ein stiller Körper."¹⁷ Können wir akzeptieren, dass Aufmerksamkeit auf vielfältige Weisen funktioniert, so wird es einfacher zu akzeptieren und nachvollziehen, dass der Körper sich unterschiedlich bewegt und anfühlt, je nach Aufmerksamkeitsmechanismus.

Die Verbindung von Körper und Aufmerksamkeiten scheint mir von höchster Priorität, ich bevorzuge deshalb phänomenologische oder tanzwissenschaftliche Standpunkte.

Basierend auf der Beschreibung Husserls¹⁸, gibt es nicht nur eine 'Art' der Aufmerksamkeit. Er beschreibt zwei Modi, zum einen die fokussierte, exklusive Aufmerksamkeit auf etwas, und zum anderen die offene Aufmerksamkeit, welche mehrere Objekte gleichzeitig auf zerstreuter Weise 'betrachten' kann. Ich würde hier hinzufügen, dass es mehr Arten gibt, oder dass diese Kategorien kleinteiliger funktionieren. Hinzu kommt, dass die Gestalt der Perzeption und Aufmerksamkeit von einer Person zur anderen stark variieren kann, und diese sich als elementare Funktion des anpassungsfähigen und emergenten Nervensystems über das Leben hinweg verändern kann.¹⁹ Hier kommen zunehmend detaillierte Arbeiten zur Wahrnehmung gelegen, so zum Beispiel die Schriften Erin Mannings, eine Philosophin welche sich stark mit autistischer

¹⁷ Manning, 2014.

¹⁸ Husserl, 2004.

¹⁹ Weiterführende Lektüre zum Thema der Aufmerksamkeit vgl. Müller u.a. 2016.

Wahrnehmung und Positionen auseinander setzt. Manning arbeitet auch zur Verbindung von Aufmerksamkeit, Fokus und bewegten Körpern.²⁰

2.5. DIE AUFMERKSAMKEIT DES PUBLIKUMS IST ENIGMATISCH

In einem theatralen Setting ist das Feld der Wahrnehmung eigenartig, weil die Zone der Aussenwelt sehr genau bestimmt und gesteuert ist. Die Behauptung dieses Rahmens wird kristallisiert in Termini wie der 'Einbruch des Realen', denn handelt es sich um einen Einbruch, so muss was in Scherben liegen. Ich würde behaupten, in einem traditionellen Guckkastenformat wird auch viel Energie dazu eingesetzt, dass die Innenwelt weniger wahrgenommen wird²¹, und Mechanismen der Distanzierung (wie zum Beispiel Brechts 'V-Effekte') versuchen, die Form der Aufmerksamkeit, und somit das Verhältnis von Fokus und Wahrnehmung, zu verändern. Der geschlossene Rahmen einer Inszenierung kann als Kontrollvariabel funktionieren, um die Beziehung zwischen Reizpräsenz und -gestaltung und Aufmerksamkeiten zu untersuchen.

Aufgrund der oben genannten Diversitäten in der Aufmerksamkeitsgestalt einer jeweiligen Person, bleibt die Aufmerksamkeit des Gegenübers grundsätzlich immer etwas enigmatisch, obwohl gewisse Charakteristika der Aufmerksamkeit für grosse Gruppen der Menschheit gültig scheinen. Es kann deshalb nie komplett vorhergesehen werden, wie genau ein Publikum ein Stück erleben wird, dafür kann eine Kunstschaufende Angebote machen.²² Und diese können in Harmonie sein, mit der Art und Weise wie der Grossteil des lokalen Publikums schon gewohnt ist, aufmerksam zu sein. Sie können aber auch diese Gewohnheiten ausdehnen, provozieren, oder kontraspieren. Beim Erarbeiten und Besprechen einer Reizdramaturgie erachte ich es deshalb als sinnvoll, von den Reizen auszugehen, welche in einer bestimmten, begrenzten Zeit und Raum präsent sind.

- REIZDR ALS ZUGÄNLICHES UND INKLUSIVES ANALYSETOOL

Da die Reizdramaturgie grundsätzlich von der Wahrnehmung und somit von der Aufmerksamkeit spricht, welche stark durch den Lebenslauf einer Person beeinflusst ist, muss ein Publikumsmittglied nicht speziell eingeweiht sein, um an einer analytischen Diskussion oder Reflexion über ein Stück teilzunehmen, will sie dies durch die Linse der Reizgestaltung unternehmen. Sie muss nur dazu bereit sein, die Selbstbeobachtung etwas zu schärfen. Auch muss die Person keiner Norm von Wahrnehmung entsprechen, sondern kann ihre Perspektive als

²⁰ Vgl. hierzu Manning, 2013.

²¹ Ich verweise an dieser Stelle gerne auf: Schmidt oder Umatham, 2020.

²² An dieser Stelle verweise ich gerne in Richtung des 'Theaters der Zuwendung' vgl. Martinelli, 2019.

Bereicherung in ein Gespräch einbringen. *Was hast du gesehen? Was hast du gehört? Gerochen?
Und wozu hat das geführt, was hat das bei dir ausgelöst?*

2. Grundlegendes zum Reiz und zur Dramaturgie – tl; dr

- Reizdramaturgie stellt das Verhältnis zwischen Reizen und deren Disposition im Werk und der Aufmerksamkeit des Publikums in den Vordergrund. In Anknüpfung an traditionellere Dramaturgien ist der Reiz als 'Aktion' zu verstehen.
- Als Analysewerkzeug kann die Reizdramaturgie auf künstlerische Werke ebenso wie auf kommerzielle angewandt werden, um ein Bewusstsein dafür zu fördern, wie Aufmerksamkeitslenkung durch die Aussenwelt langfristig mitgestaltet wird.
- Ein jeweiliger Aufmerksamkeitsmechanismus ist bestimmt durch die Interaktion von Fokus und Wahrnehmung. Der Aufmerksamkeitsmechanismus bestimmt wie welche Reize beim Publikumsmitglied 'ankommen'.

3. VOM STÜCK HIN ZUR THESE

Weil neurodivergente Personen²³ Reize grundlegend anders empfinden, erscheint die performativ-forschende Auseinandersetzung mit ADHS/ADS als ein besonders spannender und kreativer Zugang zum Thema der Aufmerksamkeit. Sich dieser Wahrnehmungsform im Bühnenraum zu widmen, erlaubt einen neuen ästhetischen Zugang, ein raffinierteres Bewusstsein des Umgangs mit Stimuli auf der Bühne, sowie ein Verständnis für wie diese zueinander, miteinander, nebeneinander, und gegeneinander funktionieren können.

Die projekttriebende Fragestellung war folglich: Inwiefern können Funktionsweisen der ADHS/ADS Aufmerksamkeit identifiziert, benannt, und als Kompositionsprinzipien angewandt werden, so dass ein körperzentriertes Miterleben oder Verstehen beim Publikum angeregt wird?

Um das szenische Material zu generieren setzte sich das Projektteam konkret mittels musikalischer Improvisation mit Mechanismen der Aufmerksamkeitslenkung auseinander.

– ANKNÜPFEN ADHS/ADS UND REIZDR

In meiner Diplomarbeit 'ADHS oder: Ein Resonanzkörper im Raum' habe ich zuerst unbewusst, danach sehr bewusst versucht, die Möglichkeiten einer Reizdramaturgie auszuloten.

Der Blickwinkel der Reizdramaturgie ermöglichte es mir so, Ästhetik und Inhalt zu verknüpfen.

In der Diplomarbeit war das Einsetzen und Dramaturgisieren von sinnlichen Reizen eine Priorität, weil die Arbeit das körperzentrierte Erleben von gewissen Aufmerksamkeitsmechanismen reproduzieren sollte.

Mit der Anordnung von Reizen auf eine bestimmte Weise zielte das Team auf eine bestimmte Wahrnehmung der Aussenwelt (Bühne) und der eigenen Person ab. Diese Wahrnehmung könnte rückwirkend einen Mechanismus der Aufmerksamkeit beim Publikumsmitglied herstellen. Die Hypothese lautet dementsprechend: Um einen bestimmten Aufmerksamkeitsmechanismus für ein Publikum erlebbar zu machen, müssen die Reize im Bühnenraum präzise und treffend ausgewählt und angeordnet werden.

Die Gestaltung der Reize war somit elementar. *Gestaltung der Reize* bedeutet hier eine klare Auswahl, Anordnung und dementsprechende Priorisierung der Stimuli (Inputs) im Bühnenraum — oder im Falle gewisser Aufmerksamkeitsmodi bewusst keine Hierarchien oder Priorisierung zwischen den Reizen. Die szenische Recherche bestand darin, nachzuzeichnen, ob die bewusste

²³ Neurodivergent oder neurodivers ist eine Person, deren neurobiologisches System nicht der Norm entsprechend funktioniert, zum Beispiel im Falle von ADHS/ADS, Dyslexie, Autismus, usw. Es handelt sich hier nicht um Erkrankungen, sondern um andere Nervensysteme, welche angesichts der normierenden und normativen gesellschaftlichen Strukturen mehr oder weniger einschränkend sein können.

An dieser Stelle verweise ich gerne auf die Formulierung in dieser Arbeit 'Person mit ADHS/ADS', und möchte klar stellen, dass es in keiner Weise eine Pathologisierung implizieren soll. ADHS/ADS ist nicht etwas zusätzliches, der Person Externes, welches geheilt werden kann oder muss, sondern konstitutiver Bestandteil des Subjekts.

Gestaltung und das bestimmte Organisieren von Inputs erlaubt, rückwirkend eine spezifische Aufmerksamkeit für ein Publikum nachvollziehbar oder fassbar zu machen.

3. A) ZUM VORHABEN, KONZEPTIONELLES

3.1. KURZER BESCHRIEB VON ADHS/ADS

Die szenische Arbeit 'ADHS oder' entsteht aus einer Beschäftigung mit den konkreten Funktionsweisen der ADHS/ADS geprägten Aufmerksamkeit, welche durch zwei Pole charakterisiert wird: Hyperfokus und Hypofokus.

Beim Hyperfokus handelt es sich um eine Art der Aufmerksamkeit, bei der Menschen mit ADHS oder ADS eine extrem fokussierte Aufmerksamkeit erleben. Die Person realisiert mitunter nicht mehr, wenn sie angesprochen wird, oder vergisst, dass sie auf die Toilette muss. Die Aussen- und teils sogar die Innenwelt fallen zeitweilig komplett weg. Gleichzeitig kann der intensive Zustand als ruhig oder befreiend empfunden werden²⁴. Beim Hypofokus hingegen kann keine Hierarchie zwischen Reizen entstehen, alles wird als gleich wichtig und gleich dringend empfunden.

Die Spannung zwischen diesen zwei Extremen definiert das Feld der Aufmerksamkeit bei ADHS/ADS, und macht somit auch klar, dass es sich nicht um ein Aufmerksamkeitsdefizit handelt, sondern um eine atypische Aufmerksamkeitsführung.

Die Geschichte der Forschung zu und über ADHS/ADS ist von Sexismus und Rassismus geprägt. Auch heute ist es schwieriger eine Diagnose zu erhalten für Personen, die nicht cis-männlich und/oder nicht weiss sind. Aufgrund dieser Forschungsgeschichte, der problematischen Geschichte und zeitgenössischen Strukturen der Psychologie und Psychotherapie in Ländern des Globalen Nordens entsteht eine Unsichtbarkeit, welche mitunter zu falschen Diagnosen oder Therapien führt.²⁵

Der öffentliche Teil des Diskurses ist entsprechend von diesen Vorurteilen geprägt; hinzu kommt, dass viele der grossen Lücken im populären Verständnis von ADHS/ADS vor allem die sozialen und emotionalen Aspekte betreffen.

²⁴ Hupfeld, Abagis, Shah, 2018.

²⁵ Nøvik u.a., 2006. Ebenso wie Alvarado, Modesto-Lowe, 2017.

3.2. MOTIVATION: DIE LÜCKEN

– KÖRPER UND GEHIRN

Die Frage nach der Lücke: Die Frage nach der körperlichen Wahrnehmung von ADHS/ADS ufernt in verschiedenste Disziplinen aus, auch deshalb, weil es ein Thema ist, welches kaum klar oder disziplinintern behandelt wird.

In medizinischen Kontexten wird meist die descarte'sche Trennung aufrechterhalten und der Fokus auf das Nervensystem, sprich auf das Gehirn und die Aufmerksamkeit, schliesst eine sinnlich-körperliche Ebene aus. Dies, obwohl beispielsweise sinnliche Überforderung allgemein akzeptiert und thematisiert wird. Auch sogenanntes 'stimming' oder die Wichtigkeit physischer Aktivität werden breit akzeptiert. Bei beiden handelt es sich um Aktivitäten, bei welchen der Körper und dessen holistische Verbindung mit der Wahrnehmung relevant sind. Doch das Körperliche bleibt beinahe immer getrennt und weniger relevant als das Gehirn.

Für eine Neurodiversität, welche bei der Diagnose und im Diskurs allgemein sehr stark auf den Körper und seine Bewegung fokussiert wird, gibt es sehr wenige stichhaltige wissenschaftliche Befunde aus einer ganzheitlichen Perspektive. Somit bleiben folgende Fragen im Raum stehen: Wenn der Körper, aus einer Aussenperspektive, zeitweise so auffällig ist, wieso verhält er sich überhaupt bei einer bestimmten Aufmerksamkeitsdynamik so? Wie fühlt er sich an? Ist das auffällige Verhalten ein Versuch, das Empfundene zu unterbinden und gesellschaftstauglich zu machen? Und wie verhält es sich mit anderen Modi der Aufmerksamkeit?

Ebenso einseitig ist die häufig angetroffene Einschränkung auf die zwei oben genannten extremen Pole der Aufmerksamkeit, obwohl evident sein muss, dass die Aufmerksamkeitsführung um einiges abwechslungsreicher sein kann²⁶.

In anderen Kontexten, wie zum Beispiel auf sozialen Foren online oder in 'memes', wird kaum diese Verknüpfung von körperlichem Empfinden und Aufmerksamkeit ausführlich behandelt, noch wird tiefgründig oder systematisch verwandte Fragen behandelt. (insert memes) Hier leisten Podcast-Serien oder Op-Ed Artikel mehr Aufklärungsarbeit, denn reflektierte Positionen treffen aufeinander und tauschen sich aus, es werden Fragen gestellt und beantwortet, oder das eigene Erlebnis wird fundiert auf wissenschaftliche Quellen bezogen²⁷. Fragen zur grundsätzlichen Beziehung von Körper und Aufmerksamkeit werden dafür in soziologischen, philosophischen oder kunsthistorischen Kontexten verfolgt.

Bei diesem Amalgam von Quellen handelt es sich weniger um ein reguläres, wissenschaftliches Vorgehen, doch steht dieser Anspruch momentan nicht im Raum. Vielmehr soll dieser transdisziplinäre Umgang in und mit der Recherche die Grundlage für eine künstlerische Arbeit

²⁶ Dies im Wissen davon, dass ADHS/ADS durch die Intensivität oder extreme Qualitäten dieser Aufmerksamkeitsmechanismen gekennzeichnet ist.

²⁷ Als Beispiel vgl. Hendriksen, 2016.

stellen, die wiederum mit einer Vielzahl von Formaten der Information umgehen kann. Auf diese heterogene Weise ziehe ich Fäden zusammen, um die Lücke in ein Knopfloch zu vernähen.



Abb. 4a) bis 4d) -

'memes';
Quellen
unbekannt.

(Screenshots der
Autorin)

When the whole family is ADHD:



– WIE WIRD AUFMERKSAMKEIT BEI ADHS DEFINIERT?

Als nächstes stellt sich die Frage, wie genau Aufmerksamkeit im Rahmen von ADHS/ADS zu verstehen ist? Es handelt sich schliesslich nicht um eine Abwesenheit von Aufmerksamkeiten, oder der Fähigkeit, fokussiert zu sein, sondern eine eigenartige Weise, Fokus und Aufmerksamkeitsgestaltung zu steuern. Nichtsdestotrotz ist der Weg zu einer Definition der Aufmerksamkeit im ADS über die körperliche Ebene möglich. Die zwei Lücken - die Trennung zwischen Körper und Gehirn, sowie eine genaue Definition der Aufmerksamkeit bei ADS - sind also in engster Beziehung und Wechselwirkung miteinander. In 'ADHS oder' haben wir als Team versucht, diesen Aufmerksamkeiten auf sinnliche Weise nachzuspüren. In dieser Form konnte unser künstlerischer Prozess und die Proben als Recherche zu diesen Lücken funktionieren.

3.3. BEGINN DER RECHERCHE FÜR DIE 'ADHS ODER' ARBEIT

Da ich mich seit vielen Jahren für das Thema ADHS interessiere, und immer wieder dazu Material sammle, hatte ich circa ein Jahr vor der Eingabe meines Vorhabens für die Masterarbeit einen szenischen, tänzerischen Versuch ausgearbeitet. Dieser bot mir einen ersten Zugang oder Anstoss zu einem szenischen Potenzial, welches zu realisieren wäre. Der Versuch hat nicht per se in das Stück Eingang gefunden (als Szene oder als Warm-up, zum Beispiel), stellt aber meine allererste, konkrete künstlerische Konfrontation mit dem Thema dar und weckte die Motivation in mir, weiter daran zu forschen und zu arbeiten.

Ab der Entscheidung, die Abschlussarbeit unter dem Überthema des 'embodiment of neurodivergence' zu machen, habe ich begonnen, meine Recherchequellen konsequenter zu sammeln und zu ordnen. Es wucherte an Material - Bild, Video, Text, Diskussionen, ... doch relativ wenig Kunst. Warum? Macht niemand Stücke zu ADS? Ist ADHS *passé*? Mir wurden zwar Stücke empfohlen oder geschildert, ich konnte sie jedoch an einer Hand abzählen. Auch was die Klangwelt anging, hatte ich wenig fixes Material zur Bezugnahme. Der Diskurs um ADHS zeigte sich als inkohärent, unbalanciert, inkonsequent, veraltet. Doch spreche ich mit betroffenen Personen, bleibt das Thema höchst dringend.

- ERSTE IDEEN 'ADHS ODER'

Die allererste Vision des Projekts sah wie folgt aus: Leere Bühne, weisser Tanzteppich und weisser Hintergrund, frontale Publikumsposition. Es sind (in der Vor-Vision nur eine, danach) zwei Personen auf der Bühne zu sehen. Eine davon macht Musik, eine davon bewegt sich. Das Publikum ist dank Bühnenkonventionen der Performance komplett ausgesetzt, und es hagelt förmlich auf sie rein. Auf diese Weise sollte das Gefühl entstehen, den scheinbar willkürlichen Schwankungen der ADS Aufmerksamkeit ausgeliefert zu sein. Die Frage dieses Formats war dementsprechend: Inwiefern ist durch körperliche Empathie - sogenannte Spiegelneuronen - sprich alleine durchs Zuschauen, das körperliche Erleben von ADS in einem Publikumsmitglied möglich?

Zentral war hier die Entscheidung: Handelt es sich in diesem Stück um Repräsentation oder Immersion, oder anders gefasst, geht es um *Übersetzung* oder *Übertragung*? Unter Übertragung wird eine affektive, intuitive Bewegung verstanden, mit Übersetzung eine semantische, kognitive. Dies im vollen Bewusstsein davon, dass diese zwei Begriffe, oder gar Konzepte, stark ineinandergreifen. Von hier aus hiess es, die passenden Performer zu finden, idealerweise mit ADHS/ADS.

3.4. CHRONOLOGISCHE REFLEXION DER SZENISCHEN RECHERCHE

– ZUR IMPROVISATION GRUNDLEGENDE

Das Format der Improvisation wurde an einem sehr frühen Zeitpunkt gesetzt, und ist einer der wichtigsten Grundelemente welche sich bis zum Ende durchgezogen haben.

Meine Beschäftigung mit ADHS und dem Körper hatte zu drei Kernbegriffen geführt: *Focus* (Fokus), *Listening* (Zu/Hören), *Attention* (Aufmerksamkeit). Versuchte ich nun diese drei Begriffe weg von ADS zu denken, und in einen künstlerischen Kontext rein zu denken, wiesen sie sehr stark in die Richtung der Improvisation, spezifisch der musikalischen Improvisation, da hier (im Rückknüpfen an ADS/ADHS) diese Frage der Bewegungsqualitäten und -intensitäten von aufmerksamen Körpern viel evidenter und grundlegender zum Vorschein kommen kann als in der theatralen Improvisation, wo die Art und Weise der Bewegung schon mitgeformt und charakterisiert wird. Durch die Abstraktion (eines einzigen Mediums, dem Instrument) werden die individuellen Körperlichkeiten beim Zuhören, Fokussieren, und dem Aufmerksam-sein sichtbar.

– DAS SCHLAGZEUG

Das Schlagzeug als Instrument war schon früh sehr klar gewählt. Hierfür gibt es drei Gründe: Erstens ist es als Perkussionselement unglaublich variabel, sehr zugänglich und allgemein bekannt, sowie sehr sinnlich erlebbar – unter Umständen sogar viszeral.

Zweitens erlaubt das Schlagzeug das Spiel mit dem Stereotypen des, oder der Projektion auf den 'typischen ADHS Körper'. Als Instrument wird das Schlagzeug auffällig oft Kindern mit ADHS empfohlen, und das Bild des lauten, übermässig aktiven Jungen liegt auf der Hand.

Drittens birgt das Schlagzeug grosses metaphorisches Potenzial, vor allem in zwei Richtungen. Aufgestellt wird es meist sternförmig, mit dem oder der Spielenden in der Mitte, es gibt also ein klares Zentrum von wo aus in alle Richtungen gespielt wird. Des weiteren ist die Trommel als Resonanzkörper, welcher unter Spannung steht, sehr poetisch, und kann leicht mit gewissen Aufmerksamkeitsmechanismen in Verbindung gebracht werden.

Basierend auf diesen konzeptionellen Eckpunkten, passte der Improvisator und Schlagzeuger Florian Kolb perfekt zum Projekt, und er war einer der ersten bestätigten Teammitglieder.

– ES BRAUCHT 2 PERSONEN AUF DER BÜHNE (QUALITÄT DER BEZIEHUNG)

Von Beginn an war klar, dass ein Miterleben beim Publikum stattfinden soll. Die Gefahr der Repräsentation oder der Übersetzung war deshalb in den ästhetischen Entscheidungen nicht zu unterschätzen. Auf diese Erkenntnis hin haben wir, zu diesem Zeitpunkt Florian und ich, Versuche

gemacht mit dem breit aufgestellten Performance-Künstler Adrien Borruat (Fokus zeitgenössischer Zirkus, Tanz und 'Physical Theater'). Sehr schnell wurde klar, dass die Schaugewohnheiten zu dominant sind: Bewegt sich eine Person zur Musik dazu, findet seitens der Zuschauenden unglaublich schnell eine Interpretation der musikalischen Ebene statt, *via* der Bewegung des Performers. Die Musik kann also nicht mehr direkt auf das Publikum einwirken, sondern wird als Übersetzung im Körper des Tänzers gelesen.

Die Rolle einer tanzenden Person wurde daraufhin sehr schnell verworfen, und es wurde die Möglichkeit eines Solos ernsthaft in Erwägung gezogen. Doch schien es nötig, eine Beziehung auf der Bühne zu haben, unabhängig davon, ob sie konkret oder nur fragmentiert impliziert ist. Denn da die Aufmerksamkeitsmechanismen sehr stark von der Umgebung abhängen, durfte das soziale Element nicht komplett wegfallen. Wir nutzten die Möglichkeit, mit einem zweiten Schlagzeuger Jonas Albrecht eine Probe lang auszuprobieren, und auch in diesem Fall wurde die Antwort sehr schnell klar: Die Intuition stimmte, es brauchte einen zweiten Musiker.²⁸ Problematisch war nur, dass kein geeigneter Schlagzeuger an den richtigen Zeitpunkten verfügbar war.

– DER ZWEITE SCHLAGZEUGER IST GAST

Das war aber umso besser für das Projekt, denn daraufhin wurden mehrere Schlagzeuger angefragt, welche als Gast nur sporadisch und an sehr bestimmten Zeitpunkten zu den Proben hinzustossen würden, um je eine Aufführung zu spielen. Diese Dynamik erlaubte dem Hauptschlagzeuger, Florian Kolb, sich mit mir in die Arbeit zu vertiefen, und doch eine unberechenbare Variable zu haben während des improvisierten Spiels der Aufführungen. Auch waren die anderen zwei Schlagzeuger, Nicolas Wolf und Dave Wieser, sehr unterschiedlich in Energie und Spielweise. So konnten wir gemeinsam die Spontaneität und Ereignishaftigkeit der Improvisation trotz abgemachter Grundstruktur und Proben gewährleisten.

Ebenso war dies eines der Setzungen, die ich bewusst für den Probenprozess gemacht habe, in dem Sinne, dass es herausfordernd bleiben sollte für Florian. Diese Beschäftigung mit der Interessensstruktur der Teammitglieder ist auch Teil der Auseinandersetzung mit ADHS/ADS und anderen Neurodivergenzen innerhalb eines Arbeitsprozesses: Um sich entfalten zu können, brauchen Menschen ein Umfeld in dem sie sich wohl fühlen, und im Falle einer Person mit ADS hat dies unter anderem viel mit dem Interesse als wichtigster Motor der Arbeit zu tun. Interesse und Neugierde haben ihrerseits eng mit Herausforderung und der Anziehung des Neuen zu tun. Diese ständige Suche nach Neuem ist ein wichtiges Charakteristikum von ADHS (auch hier verweise ich nochmals auf die Form 'Improvisation', da bei der Improvisation ja nie genau das Gleiche wiederholt wird, oder wiederholt werden kann).

²⁸ Wir hatten uns irgendwann im Laufe des Probenprozesses darauf geeinigt, dass der Mechanismus der Überspitzung unsere Antwort auf das Stereotyp des ADS-Körpers sein würde. Es sollte deshalb nicht ein realistisches, diverses Ensemble zu sehen sein, sondern *weisse cis-Männer*, die Schlagzeug spielen.

– DER GAST IN DEN PROBEN

Inzwischen bestand das Team also aus einem Trio von Schlagzeugern, welche in den folgenden Momenten gemeinsam proben würden:

1. Während der grundlegenden Generierung von akustischem Material,
2. Während der Ausarbeitung und Verfestigung der einzelnen Szenen und der Gesamtdramaturgie,
3. Während den Aufführungen.

Auf diese Weise konnten sie das Stück mitgestalten, waren in die gemeinsame Welt gleichermaßen eingeweiht, konnten aber trotzdem unberechenbare 'Aliens' bleiben. Besonders schön war die Beobachtung, dass alle Spieler extrem engagiert waren, als geübte Musiker ein sehr starkes dramaturgisches Gefühl hatten, und somit auf Augenhöhe an vielen Entscheidungen teilhaben wollten und konnten. Als Unterstützung hatten wir zudem den Komponisten und Dramaturgen David Bircher für das Projekt gewinnen können.

3. A) Zum Vorhaben, Konzeptionelles — ti; dr

- Durch die Arbeit 'ADHS oder' hatte ich vor, theoretisch und szenisch-performativ zum Thema des körperlichen Empfindens von Aufmerksamkeitsmechanismen welche für ADHS/ADS typisch sind zu recherchieren. Diese Recherche war stark improvisationsbasiert und -orientiert.
- Priorität war, dass das Publikum diese Aufmerksamkeitsmechanismen effektiv miterleben sollte.

3. B) ZUM RAUM

3.5. DER WANDEL DES BÜHNENBILDS

Nach der Erkenntnis, dass es zwei Schlagzeuger brauchte, wurde eine zweite, ausschlaggebende Entscheidung getroffen: der Bühnenraum sollte immersiv sein, um den Aufmerksamkeitsmodus erlebbar zu machen, mit allen möglichen theatralen Mitteln. Mögliche Transformationen des Raums erlauben eine grundlegende Veränderung der Raumwahrnehmung und somit der Wahrnehmung des eigenen Körpers.

– DIE VERKNÜPFUNG RAUMVERÄNDERUNG <-> EIGENWAHRNEHMUNG <-> AUFMERKSAMKEIT

Da die subjektive Wahrnehmung der Umwelt nicht direkt steuerbar ist, musste ein rückwirkendes Verfahren ausprobiert werden. Konkret bedeutet dies auszuprobieren, wie ein Raum wahrgenommen wird im Rahmen eines Aufmerksamkeitsmechanismus X gegenüber der Wahrnehmung bei einem Aufmerksamkeitsmechanismus Y. Dies sollte im theatralen Raum nachgestellt werden, in der Hoffnung, dass sich Wahrnehmung und Aufmerksamkeit anpassen. Konkret könnte dies so ausschauen: Fühlt sich während dem ausgesuchten Aufmerksamkeitsmodus X der eigene Körper ganz klein an, musste der Theaterraum grösser sein, wie in der vorhergehenden Szene. Durch diese Vergrößerung des Raums, kann sich das 'Ich' auf einmal kleiner fühlen.

Das Vorgehen kurz gefasst:

1. Schritt: Beschreiben, betiteln und definieren der Aufmerksamkeitsmechanismen
2. Schritt: Analysieren, welche Reize in welcher Beziehung zueinanderstehen, für alle jeweiligen Aufmerksamkeitsmechanismen.
3. Schritt: Übersetzen dieser Kombination von Reizen in einen szenischen/performativen Raum.
4. Schritt: Testen.

3.6. DER BÜHNENRAUM AN SICH

Zuerst war festzuhalten, was das Bühnenbild leisten sollte, damit im Anschluss die Mittel zur Umsetzung definiert werden konnten. Um das individuelle Körpergefühl eines Publikumsmitglieds beeinflussen zu können, stehen in einem Theaterraum vier infrastrukturelle Hauptkategorien zur Verfügung: (1) Temperatur, (2) Grösse des Raums (Breite, Länge, und Höhe) und Bewegungsfreiheit (materielle Barrieren sowie Sichtbarrieren), (3) die räumliche Verteilung, der Hall und die Lautstärke des akustischen Signals, und (4) die Luftbewegung. Hinzu kommen visuelle Kategorien wie Licht und Sichtblenden (Nebel, Haze, Objekte). Weitere wichtige Faktoren sind die Texturen (Bodenbelag, Wandbeschaffung, usw.) und Düfte im Raum.

In diese Grundstruktur herein passen Kostüme, Bewegungswege der Spielenden und des Publikums und Bühnenausstattung im Sinne von verschiedenen Objekten wie Instrumente oder Möbel.

– ENTER THE MATRIX (DES BÜHNENBILDES) ALSO ENTER THE ROOMERS

Das Bühnenbild musste demnach extrem variabel und anpassungsfähig sein, unter Umständen sogar Illusionen erzeugen können. Diese Matrix an Möglichkeiten sollte möglichst unauffällig sein, damit sie zwar klar als Bühnenbild und “Wahrnehmungsmaschine” erkennbar ist, sich aber zeitweise den anderen Medien im Raum unterordnen kann, oder Veränderungen unbemerkt vonstatten gehen könnten.

Zusätzlich sollten die Raummanipulationen von den Spielenden selbst oder einer externen Person (beispielsweise durch eine Technikerin) ausführbar sein. Denn würden alle Veränderungen intransparent und in diesem Sinne wie magisch geschehen, würde sich schnell etwas Ungenaues erzählen. Zum Beispiel, dass die Musiker einem externen Willen ausgeliefert sind, denn irgendwer betätigt ja die Maschinerie, dass vielleicht die Veränderungen willkürlich sind und nicht Teil eines Ganzen, und dass die Spielenden eine Person mit ADS repräsentieren, und sie dieser Bühnenwelt fremd sind. Die Körper und Musik der Schlagzeuger sollten aber eher als ein Medium zwischen anderen in einem kohärenten, sinnlichen Ganzen empfunden werden. Aber ebenfalls aus genau diesem Grund konnten die Schlagzeuger nicht alle diese Bühnenmanipulationen selbst betätigen.

Deshalb wurden die Aufgaben im Raum aufgeteilt zwischen Schlagzeugern (nur wenige ausgewählte Raummanipulationen), Technikern (wenige Manipulationen, und vor allem Maschinerie-basierte), und zwei externen Personen (Mehrheit der Veränderungen), die sogenannten ‘roomers’. Diesen Personen wurde schon beim Einlass begegnet, sie führten kurz in das Stück ein und waren mit einem einheitlichen Kostüm klar als Teil des Stücks (oder auf jeden Fall nicht Teil des Publikums) markiert. Auf diese Weise war für Zuschauende meist evident, wer den Raum veränderte, und es konnte sich in der Immersion gehen lassen, wurde aber konstant

daran erinnert, dass es sich in einem szenischen Kontext befand, und dass ihre Eindrücke mit simplen Mitteln erzeugt wurden.

Dieses Bewusstsein des theatralen Settings war wichtig, denn diese zeitweilige Distanzierung sollte dem Publikum erlauben und es dabei unterstützen, die momentane Aufmerksamkeit wahrzunehmen und darüber zu reflektieren.

– BESCHRIEB DER SZENOGRAFIE

Um diese Flexibilität, Klarheit und das Potential von Illusionen zu gewährleisten, haben wir zusammen mit dem Bühnenbildner Tim Goossens den Raum mit deckenhohen Vorhängen konzipiert.²⁹ Das Publikum war im ersten Moment auf einer Drehbühne platziert, danach konnte es sich frei bewegen. Es gab einen langen Hochflorteppich, welcher durch den ganzen Bühnenraum ausgerollt wurde - dieser veränderte das Bodengefühl beim Gehen oder Sitzen. Die Galerien wurden bespielt, die Hinterbühne und das Hubpodest. Die Objekte und Maschinen waren entweder auf dem Bühnenboden verstreut oder auf schwarzen Sockeln fixiert. Als Schlusszene wurden die Dachluken und Seitentüren geöffnet, um die Aussenwelt in den Saal reinzulassen, was logischerweise die Temperatur und Lichtverhältnisse im Raum veränderte.

Im Flügel seitens Einlass war ein 'Pausenraum' eingerichtet: hier konnte ein Publikumsmitglied pausieren, falls die Inszenierung zu überwältigend war, oder es aus anderen Gründen eine kurze Auszeit brauchte. Die Möglichkeit des Pausenraums erlaubt es, aus der Aufführung kurz herauszutreten, ohne den Theatersaal ganz verlassen zu müssen. Zudem war der Eingang an einem wenig bespielten Ort, es war deshalb möglich, diesen Raum aufzusuchen, ohne die Gesamtheit der Blicke der anderen Publikumsmitglieder auf sich zu fühlen.

Die Vorhänge waren wie folgt aufgebaut:

1. Zwei lange Bahnen von der hinteren Wand bis kurz vor die Vordere. Die Bahnen waren nicht parallel, sondern liefen aufeinander zu, kreuzten sich aber nie. Einer der Bahnen war gerade, die zweite hatte einen Knick. So erschienen sie aus durchschnittlicher Augenhöhe im gleichen Winkel zueinander zu verlaufen und trotzdem war etwas schief daran. Von den Bahnen hingen Vorhänge aus schwarzem Molton herunter. Die Vorhänge auf diesen Schienen waren in kleinen Gruppen zusammengesteckt, so konnte die ganze Bahn zugezogen werden, oder nur ein Teil davon. Auch konnten die Vorhänge im Wind eines Ventilators flattern. Der Knick war auf der Höhe eines weissen Fadenvorhangs.
2. Der Fadenvorhang war auf halber Höhe des Saals, und trennte eine Hälfte mit der Drehbühne von einer hinteren Hälfte, wohin sich der Spielschwerpunkt im Laufe des Stücks verschob. Der Fadenvorhang konnte dabei als Sichtschutz funktionieren, durchsichtig erscheinen, oder als Projektionsfläche dienen. Auch konnte er sich stark bewegen, und wurde gestreift, wollte eine Person den Vorhang passieren. Dieser Vorhang war nicht verstellbar.

²⁹ Eine Skizze des Bühnenbilds ist im Annex 2 zu sehen.

3. Auf der hinteren Seite der Bühne hing ein schwarzer Tulle. Dieser trennte das zweite Schlagzeug, welches auf dem Hubpodest war, vom restlichen Bühnenraum. Ähnlich wie der Fadenvorhang kann der schwarze Tulle als Barriere, als Projektionsfläche funktionieren, oder unsichtbar sein. Der Tulle wurde nach unten gefahren, um an einem strategischen Zeitpunkt 'freie Sicht' zu gewahren. Vielen Publikumsmitglieder wurde erst zu diesem Zeitpunkt die Anwesenheit des Tulles bewusst.
4. Hinter diesem Schlagzeug hing ein letzter schwarze Molton. Er war in zwei geteilt, und konnte wie ein traditioneller Theatervorhang nach rechts und links aufgezogen werden, um das dritte Schlagzeug auf der Hinterbühne dahinter zu enthüllen.

– DIE AUSSTATTUNG

Das Bühnenbild, die Kostüme und die Ausstattung wurden nach allen möglichen Sinnen durchdacht. Gewisse Bühnenelemente waren ausschliesslich für eine Szene nötig, grundsätzlich galt aber für das ganze Stück die Regel des Mehrfachgebrauchs – wurde es nur ein einziges Mal bedient, musste es einen sehr guten Grund dafür geben. Dies auch, weil die Objekte nicht zu stark an eine einzige Szene gebunden werden sollten. Auf der Bühne waren ausserdem: Zwei Popcornmaschinen (Duft, Geräusch, visuelle Metapher mit starker Eigendynamik), eine Duftlampe (Duft, Lichtquelle, zarter Dampf welcher visuell bei Hazer und Nebelmaschine anknüpft), eine Kaffeemaschine (Duft, visuelle Assoziation), einen Ventilator (Luftzug, als Luft spürbar, oder um Vorhänge in Bewegung zu bringen). Dazu strategisch platzierte Mikrophone, Hazer, Nebelmaschine, und grosser Ventilator.

Insgesamt waren drei Schlagzeuge im Bühnenraum verteilt: ein erstes über dem Publikum, auf der Höhe der Galerien. Dieses Schlagzeug war von Beginn an zu sehen. Ein zweites, auf der anderen Seite des Raums des Ersten, dieses war zu Beginn des Stücks auf einem Hubpodest unter der Bühne gestaut. Das Hubpodest wurde langsam zu Beginn des Stücks nach oben gefahren, danach war das Schlagzeug sehr lange an der gleichen Stelle. Dieses Schlagzeug war mit Funkmikrofonen ausgestattet und auf einem Rollpodest. Es wurde gegen Ende des Spielabends zur Seite gerollt, um eine weitere Spielaufstellung zu ermöglichen. Das letzte Schlagzeug war hinter diesem Zweiten auf einer Hinterbühne versteckt. Dieses Schlagzeug wurde erst ersichtlich, nachdem ein schwarzer Vorhang beiseite gezogen wurde.

So war es den Schlagzeugern möglich, direkt hintereinander und danach zueinander zu spielen, sobald das vorher beschriebene, zweite Schlagzeug verschoben wurde. Alle verstärkten Geräusche (von den Schlagzeugen, von den Maschinen, oder bei den zwei stehenden Mikrofonen eingespielt) konnten überall im Raum verteilt werden. So war es möglich, eine frontale oder lineare, eine immersive 360-Grad-, sowie eine bewegte und unstetige auditive Erfahrung zu erzeugen.

Zu den Schlagzeugen, den Maschinen, und den Bühnengeräuschen (Drehbühne, Hubpodest, Maschinerie, Ventilator etc.) hinzu, hatten die Musiker in der Galerie Becken (Cymbals) und andere

perkussive Instrumente sowie Pfeifen, Pompoms, Schlafsäcke, Plastikfolien, Bälle, und so weiter. Einer der Schlagzeuger, Florian Kolb, spielt auch Dudelsack, welches im Stück bei zwei Szenen integriert wurde.



Abb. 5 - Oben auf der Höhe der Galerie ist eines der drei Schlagzeuge zu sehen.

credits: Regula Bearth



Abb. 6a) - Perspektive auf die Drehbühne, Vorhänge gezogen. Die Scheinwerfer sind 'linear' aufgeleuchtet.

credits: Regula Bearth



Abb. 6b) - Perspektive auf die Drehbühne, Vorhänge offen, Publikum verteilt sich zwischen den Spielzonen.
Abb. 6c) - Perspektive auf die Drehbühne, Vorhänge halb offen, Galerien werden bespielt, ebenso wie das Schlagzeug welches auf dem Hubpodest steht.

credits: Regula Bearth

3.7. WAHL DER ÄSTHETIK

Allgemein zur Ästhetik und Ausstattung: Die zugrundeliegende Entscheidung war, keine Energie dafür aufzuwenden, eine komplett innovative, aussergewöhnliche, eigenständige Auswahl von Materialien, Farben oder Objekten zu machen. Uns ging es vielmehr darum auszuprobieren, was für Reize mit diesen Gegenständen erzeugt werden können. Idealerweise waren es auch bekannte oder Alltagsgegenstände, um auf die Alltäglichkeit von den Erfahrungen, welche im Bühnenraum thematisiert wurden, zu erinnern.

– DAS KINDLICHE

Das Spielerische und das Kindliche oder Kindische waren wichtige ästhetische Referenzen. Hier kommen Inhalt und Form dadurch zusammen, dass ADS-Menschen oft als kindisch beschrieben werden, weil sie als Erwachsene zum Beispiel oft unterbrechen, sehr viel körperliche Energie haben, sehr begeisterungsfähig sind, viele Fragen stellen, oder unorganisiert sind.

Auch weil ADHS oft als etwas verstanden wird, was vor allem Kinder oder Jugendliche betrifft. Es gibt effektiv eine Anzahl von Personen, welche anscheinend aus dem ADHS herauswachsen³⁰ - es gibt aber auch viele bei denen dies nicht der Fall ist, oder die erst im Erwachsenenalter diagnostiziert werden.

Das Spiel mit dem Verspielten war deshalb wichtig, auch um etwas Leichtigkeit in die Arbeit zu bringen. Diese Assoziationswelt durfte also am Rande mitschwingen, als sanfter Kompass dienen, ohne dass es explizit thematisiert werden musste. Ansonsten können diese Symbole sehr schnell sehr stark werden, und das Thema des Kindlichen war aber dem Kernthema untergeordnet.

– DAS SPORTLICHE

Andere ästhetisch-thematische Einflüsse waren in den Kostümen der Spieler zu erkennen: der Verweis auf Sport, Bewegung, und Männlichkeiten. Sport und Bewegung sind vielen Meinungen nach einer der wichtigsten Möglichkeiten zur Selbstregulation bei ADS. Auch ist bei vielen Menschen mit ADS/ADHS 'stimming' ein Thema. Der Begriff 'stimming' kommt von 'Stimulieren' oder 'self-stimulating behavior', und meint die kleinen Tics und Gewohnheiten Menschen einsetzen, um sich einfacher konzentrieren zu können, oder um sich zu beruhigen. Oft ist dieser Effekt von aussen nicht erkennbar, sondern das Gegenüber sieht nur einen 'Zappelphilip'.

³⁰ Weiterführend hierzu vgl. Sedgwick, Merwood, Asherson, 2018.

– MÄNNLICHKEITEN

Das Thema der Männlichkeit hat ebenso mit der stereotypen Darstellung von ADS zu tun, denn historisch wurde vor allem an männlichen Patienten geforscht, und auch heute denken viele Personen zuerst an einen Knaben, hören sie von einer Person mit ADHS.

Die Themen der Repräsentation, Stereotypen und der Männlichkeiten knüpfen direkt an die Wahl des Instruments an.

– DAS ABSURDE

Ein zweiter ästhetischer Eckpunkt welcher den Prozess informiert hat war das Absurde, im Sinne der Fragilität, des Slapstick (Kontrollverlust, Überspitzung, Anschlussverlust), die Tragikomik, oder die Fehlnutzung. Dies schliesst vor allem an zwei Aspekten von ADS an: Erstens, der (von aussen!) unerwartete Griff oder Bezug, der aufgrund der neurodiversen Denkweise möglich ist, also überraschende Ideen, Verknüpfungen oder Fragen, um einige Beispiele zu nennen. Zweitens, die Gleichzeitigkeit von Gegensätzen bei ADHS, zum Beispiel, dass extrem viel wahrgenommen wird, inklusive zahlreichen Details, zeitgleich aber das, was vom Umfeld als prioritär erachtet wird, überhaupt nicht bemerkt oder als relevant eingestuft wird. Die beschriebene extreme Öffnung und Verbindung und gleichzeitiger Anschlussverlust ist typisch, und eines der zweiseitigen Qualitäten von ADHS/ADS. Im Rahmen des Slapsticks kommt diese 'nicht-in-die-normativen-Strukturen-passen-können' einer ADS Person zum Zug.

– LUFT // DRUCK

Ein letztes Thema welches sich im Laufe der Arbeit erst zeigte, war das der Luft und des Drucks, oder anders formuliert, des Gewichts und der Anziehung. Diese Begriffe waren in diesem Rahmen toll, da sie stark metaphorisch und assoziativ funktionieren können und hinzu, oder an anderer Stelle, sehr materiell und konkret sein können. Der Effekt, wenn nach einer langen, angespannten Szene, ein lauter Ventilator den ganzen Raum in unkontrollierbare Bewegung bringt ist sehr stark und einfach zu kreieren, und gleichermassen naheliegend für ein Publikum zu verstehen (nicht enigmatisch). Das Trommelfell und die Resonanz eines Schlagzeugs kann als Metapher oder Visualisierung für gewisse Aufmerksamkeitsmodi funktionieren. Ebenfalls kann der Druck in einem Dudelsack als starke Metapher funktionieren, um den innerlichen Druck bei einer Überwältigung zu kommunizieren, auf einer visuellen, körperlichen Ebene, ebenso wie auf einer akustischen Ebene (bei Überdruck wird das Geräusch schnell unangenehm, und kann schnell zu viel werden). Das Verschieben der Wahrnehmung weg von der Norm kann dadurch geschehen, dass Objekte ein anderes Gewicht haben als erwartet, und zum Beispiel schweben anstatt zu fallen.

3. B) Zum Raum — tl; dr

- Die Szenografie war extrem wichtig für die Arbeit, denn die Aufmerksamkeitsmechanismen sollten dem Publikum rückwirkend, durch eine Veränderung ihrer Wahrnehmung, erfahrbar machen. Um die Wahrnehmung zu verschieben, sollte das direkte Umfeld der Publikumsmitglieder auf vielfältiger Weise veränderbar sein. Dieser Absicht sind wir gefolgt, indem wir deckenhohe Vorhänge durch den grossen Bühnenraum gezogen haben, das Publikum für den Beginn des Stücks auf einer Drehbühne gesetzt haben, das Bühnengeschehen auf allen möglichen Ebenen des Theatergebäudes verteilt, mit Licht, akustischer Verteilung, Duft und Ventilatoren sowie Nebelmaschinen gearbeitet haben.
- Die Ästhetik des Stücks war beeinflusst von stereotypen Vorstellungen einer Person mit ADS (cis-männlich, jung, hyperaktiv), sowie der Metapher des Luftdrucks.

3. C) ZU DEN HANDKARTEN

3.8. EINFÜHRUNG HANDKARTEN

Die sogenannten Handkarten sind die erste Transformation des angehäuften Wissens über ADHS/ADS. Diese Karten zeigen in Bild und Schrift verschiedene Aufmerksamkeitsmechanismen und ihre Wirkweise, und bieten dem Arbeitsprozess eine Grundlage und Wegweiser. Sie werden laufend gemeinsam intern und wiederholt mit externen Personen verhandelt, präzisiert, und in Beziehung gesetzt.

Die Handkarten entstanden aus der Notwendigkeit: Sie reflektieren eine Lücke und Frustration über die Repräsentation und Vereinfachung des Spielfelds der Aufmerksamkeit bei ADHS/ADS im wissenschaftlichen und populär-gesellschaftlichen Diskurs, da meist ausschliesslich von den zwei Polen - Hyperfokus und Hypofokus - gesprochen oder geschrieben wird. So stellen sie einen ersten Versuch dar, kleinteilig Aufmerksamkeitsmodi zu fassen.

Des weiteren bildet dieses Kartendeck den gemeinsamen Ausgangspunkt der musikalischen Improvisationen, szenischen Aktionen und der Raummanipulationen (z.B. Textilien, Audio, Licht).

3.9. ENTSTEHUNG DER KARTEN

Basierend auf sehr heterogenem und breit angesetztem Recherchematerial (von wissenschaftlichen Studien über Podcasts bis zu meme-accounts auf Instagram), konnte ich meine privilegierte Position als Person mit ADHS ausnutzen, um dieses Wissen mit dem subjektiven (Körper-)empfinden abzugleichen, und daraus Grafiken und Illustrationen zu gestalten. Eine genaue, nachvollziehbare Reflexion des effektiven 'Generationsmoment' der Handkarten ist trotzdem schwierig zu fassen. Dafür verweise ich hier gerne auf den ebenfalls permanent unfassbaren Moment der Transformation eines verbalen oder visuellen Inputs in eine musikalische Gestalt — viel ist beschreib- und nachvollziehbar, aber etwas bleibt immer übrig, und das Bild wird nie komplett.

Die Karten sollen eine Brücke bilden, zwischen 'objektivem' Diskurs und 'subjektivem' Empfinden, und werden vor allem da nützlich, wo die Grenzen der Sprache erreicht sind. Um die subjektive Färbung etwas breiter abzusichern, habe ich die Karten mit einer Auswahl von Menschen besprochen, angepasst, und umgeschrieben. Diese Personen hatten unterschiedliche Anschlüsse an das Thema ADHS/ADS: Menschen die ADHS haben und sich stark damit beschäftigen, Menschen für die ADHS ein neues Thema ist, Menschen, welche nicht ADHS haben aber Bezugspersonen mit ADHS im Leben haben, sowie schlussendlich Menschen, die sehr wenig damit im Alltag zu tun haben. Die Diskussionen zeigten eine sehr hohe 'Trefferquote' der Karten auf, durch das Spektrum hindurch, im Sinne davon, dass sich Menschen entweder stark damit

identifizieren konnten oder dadurch, dass sie vereinfacht etwas nachvollziehen konnten, was ihnen bis anhin unbekannt und schwierig zu erklären war.

Es handelt sich hier offensichtlich um eine eher qualitative als quantitative Vorgehen, und kann nicht wirklich repräsentativ sein, die Karten sollten auch für eine künstlerische Arbeit eine nützliche Verwandlung von einer breit gefächerten Recherche darstellen, und haben keinen wissenschaftlichen Anspruch. Eine schöne Überraschung war dennoch, wie nützlich die Karten nicht nur für den Arbeitsprozess, sondern für die Gesprächsteilnehmenden (Betroffenen) waren. In mehreren Momenten konnten die Karten einen Namen oder Visualisierung von etwas bieten, was die betroffene Person nie hatte formulieren können.

– AUSWAHL DER KARTEN VIS-À-VIS SPIELABEND

In Kombination mit dem improvisations-basierte und -orientierte Vorgehen, stellten wir uns den Einsatz der Handkarten wie folgt vor:

1. Die Vorgaben einer jeweiligen Karte, und somit 'Szene' des Spielabends, sollen genug konkret und doch flexibel sein, dass das Stück an jedem Ort, mit jeglichem vorhandenem Material stattfinden kann.
2. So könnten wir uns vorstellen, dass bei einer Aufführung gemeinsam mit dem Publikum eine Anzahl der Karten gezückt wird, und anschliessend in dieser einmaligen Reihenfolge gespielt werden.

Kumulativ können auch Konsequenzen der Aufmerksamkeitsführung entstehen (z.B. Überwältigung oder Langeweile).

Die Offenheit und Zufälligkeit der Abfolge, die implizierten Möglichkeiten der ewigen Wiederholung, und der Charakter der Improvisation ("es ist nie ganz das Gleiche") verweisen auf die Realität einer Person mit ADHS/ADS: alltäglich, andauernd, und konsequent inkonsequent.

3. Eine erste Auswahl der Handkarten haben wir für die Aufführung im Herbst 2021 getroffen, nun beabsichtigen wir in einem nächsten Schritt den Rest des Decks auszuarbeiten.

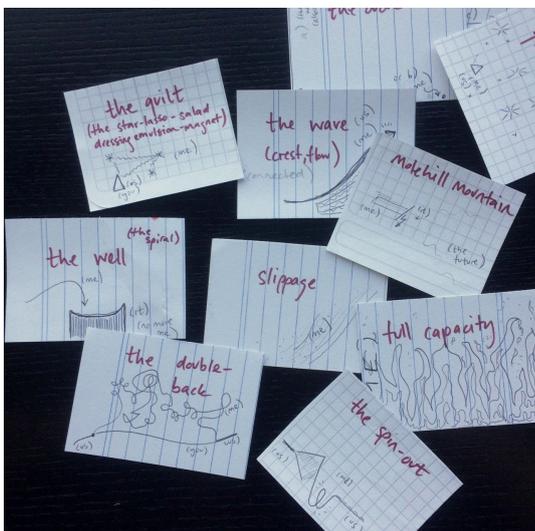


Abb. 7a) bis 7b) -

Fotografien einer Auswahl der Handkarten

(Eine grössere Aufnahme ist im Annex 1 zu finden.)



– DETAILLIERTER BESCHRIEB DER HANDKARTEN

Die Handkarten als Deck:

Die meisten Handkarten haben eine Illustration, welcher eine Zeitlichkeit mehr oder weniger explizit inhärent ist. Teils sind sie direkt Zeitachsen entlang konzipiert (11Stk), teils handelt es sich um Dynamiken oder Momente welche ohne einen Vektor schwer darzustellen oder zu verstehen sind (4), und einige wenige stellen offene Zustände dar (3).

Ein Drittel der Karten (6Stk.) haben visuell oder thematisch explizit mit Verkehr, Routen oder Autos zu tun³¹.

Die Illustrationen von den allermeisten (15Stk.) haben eine räumliche oder situierte Qualität, im Sinne davon, dass die Distanz oder Positionierung der Elemente der Illustration signifikant ist.

Eine Karte wurde im Prozess umbenannt (von 'Tangente' zu 'Exit 60B'), und eine andere zeigte sich als etwas unpräzise oder vage, wurde aber nie weiter präzisiert ('the Mixer (half-baked)'), nicht zuletzt aus zeitlichen Gründen.

– DIE TANGENTE UND IHR PROBLEM

Das Beispiel der Tangente: Die Handkarte welche ursprünglich 'Tangente' hiess war in Gesprächen immer sehr schnell klar. Alle konnten sich direkt vorstellen, was sie bedeutete, welchen Aufmerksamkeitsmechanismus sie repräsentierte. Doch als sie das erste Mal in eine Improvisation reingegeben wurde, stimmte etwas Grundlegendes nicht. Es war sehr unscharf, wie sie sich von anderen, ähnlichen Mechanismen abhob, und das Erlebnis, welches beim Zuhören erzeugt wurde, war nicht das einer 'Tangente'. Nach einigen Proben (=Ausprobieren) wurde klar, woran da Problem lag. In der Metapher der 'Tangente' war die Position, von wo aus der Mechanismus beschrieben war, eine welche rückblickend benannte. Dies aber innerhalb eines Set-ups (das Deck der Handkarten), welches sich immer im Präsens situierte, sozusagen mitten im Erleben drin.

Der Berührungspunkt der Tangente, das Abbiegen auf die Tangente weg vom Kreis, durfte immer nur im Präsens erlebbar sein, um den Mechanismus effektiv und korrekt zu replizieren. So konnten wir die Karte umbenennen auf 'Exit 60B (Ausfahrt)'. Die Bewegung war ähnlich, wie wenn eine Ausfahrt auf der Autobahn verpasst wird oder eine zu früh genommen wird, so oder so befindet mensch sich plötzlich nicht da wo mensch sich glaubte, sein sollte, oder hinwollte, und die Distanz zwischen geplanter Route und effektiver Route wird unweigerlich grösser. Die Entscheidung war nicht bewusst, und der Umstand wird erst nach dem Abbiegen, das hiesst rückblickend, klar. Der Umweg kann sich als sehr schön und wertvoll erweisen, kann auch zu

³¹ Vielleicht aufgrund des Zusammenpralls von linearem, reguliertem, chaotisch-dynamischem und dem Prinzip der Fortbewegung und Orientierung in Richtung eines bestimmten Ziels.

einer ganz neuen Fahrtrichtung führen. Er kann aber auch sehr problematisch und anstrengend sein.

Sobald wir diese Umbenennung und Anpassung vorgenommen hatten, wurden die Improvisationen viel präziser, und die Karte konnte problemlos weiterverfeinert werden.

3.10. DIE HANDKARTEN IN DEN PROBEN

– EINFÜHRUNG

Es gab zwei Arten sich einer Karte anzunähern. Die erste, welche vor allem während dem Ausarbeiten der Karten stattfand, war Synonyme des Titels der Karte, oder der Dynamik beschrieben auf der Karte in Improvisationen reinzugeben.

So konnten die Improvisationen rückwirkend die Karten beeinflussen, ebenso wie ein gemeinsames Vokabular für den Arbeitsprozess gepflegt werden.

Die zweite Vorgehensweise wurde erst eingesetzt, nachdem das Kartendeck in seiner (beinahe) endgültigen Form war. So wurde zuerst das gesamte Deck besprochen, um auch die Nähen oder Beziehungen zwischen den einzelnen Karten zu besprechen. Ebenso wurden die subjektiven Perspektiven auf die Karten von Mitgliedern des Teams gegenseitig formuliert, verglichen und wahrgenommen. Danach konnten die einzelnen Karten in Improvisationen reingegeben werden. Durch die Besprechung und Wiederholung des Spiels mit einer Karte, konnten gewisse Elemente der Karte festgelegt werden, und somit Grundzüge der Szene formuliert werden (beispielsweise Anzahl, Dauer und Dichte von Reizen, Typologie von Reizen). Die Improvisationen waren stark auf die Musik fokussiert, konnten aber auch Raumbewegungen, Materialien, oder kleine Aktionen einschliessen.

Abb. 8a) bis 8b) - Florian Kolb beim Spiel mit Texturen und möglichen Spielobjekten; Prozessdokumentation.



– DIE HANDKARTEN IN DEN PROBEN: ZWEI PHASEN

Wir hatten bis dahin sehr offen an einzelnen Handkarten gearbeitet, und haben im Anschluss begonnen das ganze Set durcharbeiten. Alle Karten wurden als gesamtheitliches Kartendeck mit den Spielern durchdiskutiert, und so wussten meist alle im Proberaum was die Karten bedeuteten, wollten wir an einer Neuen arbeiten. Den Grossteil der Karten wurde als Erstes mit einer ersten getimten Serie von Improvisationen begegnet: 1x 30 Sekunden, 1x 1 Minute, 1x 5 Minuten. So konnten in kurzer Zeit Ideen ausprobiert werden, verworfen oder verfolgt werden. Danach fand eine Reflexion statt, und eine Entscheidung, ob und was aus diesen musikalischen Vorschlägen festzuhalten sei. Der Versuch war, eigenständige Klangwelten für die Karten zu finden, damit jede Kartenszene einen erkennbaren Grundcharakter hatte. Assoziative Sprünge waren teils willkommen, oft war aber der Schritt zur Präzision einer, welche die ersten, assoziativen Vorschläge zurückliess. Dennoch war sich das Team bei der Mehrheit der Karten sehr schnell einig, was für eine Richtung funktionieren könnte. Waren wir zufrieden mit diesem ersten Experiment und dessen Produkt, begannen wir mit der nächsten Karte, und so weiter, bis wir alle Karten durchgespielt hatten.

Danach konnten wir in eine zweite Runde starten. Hier galt es, diese ersten Stossrichtungen zu präzisieren, gegeneinander abzuheben, festzuhalten (ähnlich wie bei einem Score), und vertieft an räumliche Optionen zu denken. Eine kleine Auswahl von Karten wurden über körperbasierte oder objektorientierte Improvisationen verfeinert, anstelle der musikalischen.

Je nach Karte wurden leicht unterschiedliche Setzungen vorgenommen. So war bei einer Karte ein Objekt zentral, und bei einer anderen die Bewegungsqualität des Musikers, doch immer im Hinblick wie der Klang dadurch beeinflusst wurde. Durchgehend hatten aber alle Karten: Eine entschiedene musikalische Qualität (Klang, Dynamik), einen Spielort oder Bewegung im Bühnenraum, und eine geklärte Beziehung der beiden Spielenden wurde auch für jede Karte bestimmt.

– EMOTIONALE KONNOTATIONEN DER HANDKARTEN → SPIEL MIT DEN SCHAUGEWONHEITEN

Die Handkarten sollten keine Wertungen implizieren, im Rahmen des Probenprozesses wurde trotzdem allen Karten der endgültigen Auswahl eine Emotionalität zugeschrieben, oder genauer gesagt, ob sich dieser Zustand meistens eher angenehm anfühlt (positiv konnotiert), oder eher unangenehm (negativ konnotiert), und ob diese Szene demzufolge eher positive Gefühle evozieren soll, oder eher schwere. Diese Setzung erlaubte das Spiel mit den Seh- und Hörgewohnheiten des Publikums, durch eine Beschäftigung mit Fragen wie: Was für Geräusche assoziiert das lokale Publikum mit schweren Emotionen, welche mit leichten?

– FALLBEISPIELE ‘VON DER KARTE ZUR SZENE’

Es folgen nun drei genauere Fallbeispiele von Handkarten und deren szenisches Äquivalent:

‘Brunnen’:

Dieser Aufmerksamkeitsmechanismus ist definiert dadurch, dass das Bewusstsein der Umstände und sogar des Selbst zunehmend schwindet, und der Fokus extrem eng und gezielt ist. Wir könnten also versuchen, einen sehr klaren Mittelpunkt der Aktion im Raum zu haben. Alle Mittel zeigen auf diesen Mittelpunkt als Zentrum der Aktion. Die Akustik ist so verteilt, dass gefühlt ausschliesslich von diesem

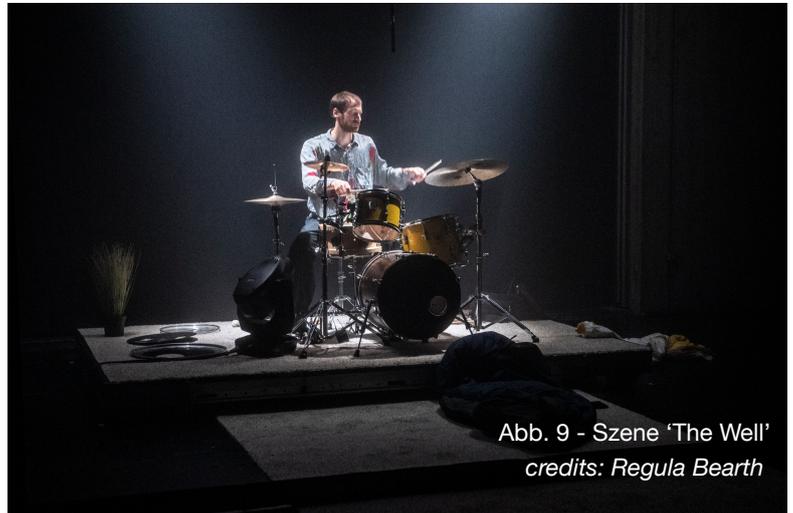


Abb. 9 - Szene ‘The Well’
credits: Regula Bearth

Punkt her Geräusche kommen. Die erzeugten Geräusche werden leiser, und die einhergehende Bewegung kleiner. So wird ein zunehmend aktives Hinhören ausgelöst, das genauere Hören bedeutet ein Ignorieren von anderen akustischen Inputs. Das Licht wird zunehmend dunkel, ausser auf diese bestimmte Zone. Der Raum zieht sich zusammen, löscht sich aus: Vorhänge werden entlang des Bühnenraums gezogen. So werden visuelle Reize eingedämmt, und die Raumwahrnehmung kann sich auf eine viel kleiner Zone beschränken.

‘Tunnel’:

Diese Karte ist charakterisiert durch das Lineare, Zielgerichtete, Eingeschränkte. Trotzdem behält die entsprechend aufmerksame Person ein Bewusstsein der Umgebung. Wir könnten dementsprechend versuchen, die Szene nach eine alineaen Szene zu setzen, damit der Moment der musikalischen Klarheit als Bündeln erlebt werden kann. Dazu wurde hinzugefügt: Die Drehbühne auf der das Publikum sitzt hört auf zu drehen, die Musiker sind an einem fixen Platz, und die Zuschauenden zwischen ihnen platziert. Die zwei Musiker spielen sehr ähnlich, und doch getrennt, was das Publikum in die Trance der Monotonie locken könnte, die leichte Disjunktion der zwei Spielweisen sie jedoch wiederholt in die Gegenwart holt (Bewusstsein um den Ort, in dem sie sich befinden.) So erlebt sich auch die Unmöglichkeit, beide gleichzeitig zu sehen. Obwohl eine Auswahl getroffen werden muss (wen schaue ich an?), gibt es eine sehr begrenzte Anzahl von Möglichkeiten. Der Rest des Raums bleibt relativ hell, doch ruhig, und im Einklang mit der akustischen Ebene, linear. Die Umgebung und der eigenen Körper können wahrgenommen werden, der Blick ist also sanft doch bestimmt gelenkt.



‘Autobahn’:

Diese Szene ist charakterisiert durch das Abschweifen, welches nie im Moment bewusst geschieht, sondern immer erst im Nachhinein bemerkt werden kann - oft im sozialen Kontext (eine Diskussion oder der Schulunterricht wären häufige Beispiele) Szenischer Versuch: Zwei Spielende suchen sich, spielen eigene Stimme aber versuchen via Körpersprache und musikalischem Spiel eine gemeinsame Stimme zu finden. Sich zu folgen, wiederholen, Möglichkeiten vorschlagen. Es entstehen immer wieder Lücken zwischen den Beiden, wenn zum Beispiel einer der Spieler auf eine Fährte abschweift, wo der andere Spieler nicht folgen kann (weil ihm die Technik fehlt, er nicht die richtigen Klangkörper hat, o.ä.) Im Bühnenraum laufen starke Ventilatoren, und die grossen Vorhänge welche den Raum definieren, verwehen. Der Blick wird

also konstant und immer unberechenbar unterbrochen. Die Grenzen des Raums verschwinden auf einen Schlag, kehren plötzlich zurück. Das Körpergefühl verändert sich stark, im Vergleich zu Szenen ohne Ventilator. Teils sind die Geräusche des Ventilators zu laut, um den leiseren Momente der Musik zu folgen. Das Licht bleibt konstant und unbewegt, doch vielfältig und textural. Die Spielenden werden von vorne, sowie von hinten beleuchtet, je nach Bewegung erscheinen sie dementsprechend unterschiedlich.

3. C) Zu den Handkarten — tl; dr

- Eine Handkarte zeigt je ein Aufmerksamkeitsmechanismus (Titel plus Illustration), basierend auf Recherche und regem Austausch.
- Pro Handkarte haben wir je eine Szene erarbeitet. Es wurde im September 2021 schlussendlich eine Auswahl dieser Handkarten-Szenen in den Aufführungen gespielt.

3. D) VON DEN HANDKARTEN ZU EINER GESAMTDRAMATURGIE

3.11. AUSWAHL DER SZENEN FÜR HERBST 21, DRAMATURGIE DES SPIELABENDS

Hinzu kommt hier die übergreifende oder auch 'gesamte Dramaturgie' des Abends. Da es im kompletten Kartendeck zu viele Karten gibt für einen Spielabend, musste eine Auswahl getroffen werden. Hier sahen wir uns vor zwei Optionen gestellt: Entweder die Auswahl wird nach gewissen Kriterien in eine fixe Ordnung gebracht oder es folgt eine zufällige Abfolge von Karten-Szenen aufeinander.

Aus technischen Gründen haben wir uns auf die erste Option beschränkt und die gesamte Reizdramaturgie des Abends konnte und musste dementsprechend auch mitbedacht werden. Positiv an dieser Lösung war, dass zum Beispiel Folgen der ADHS-Aufmerksamkeit, wie Überwältigung oder Langweile, einfacher und bewusster gesteuert werden konnten.

Unten zu sehen sind Scans einer Grafik, welche die Reizdramaturgie des Abends nachzeichnet. Die endgültige Auswahl inklusive Transitionen kann en Detail im Skript (Annex 3) nachgelesen werden.

Die Szenen wurden unter anderem ihren Hauptsinnen nach geordnet oder ein Sinn wurde den Szenen zugeschrieben, je nachdem, wo sich die Szene im Ablauf befand.

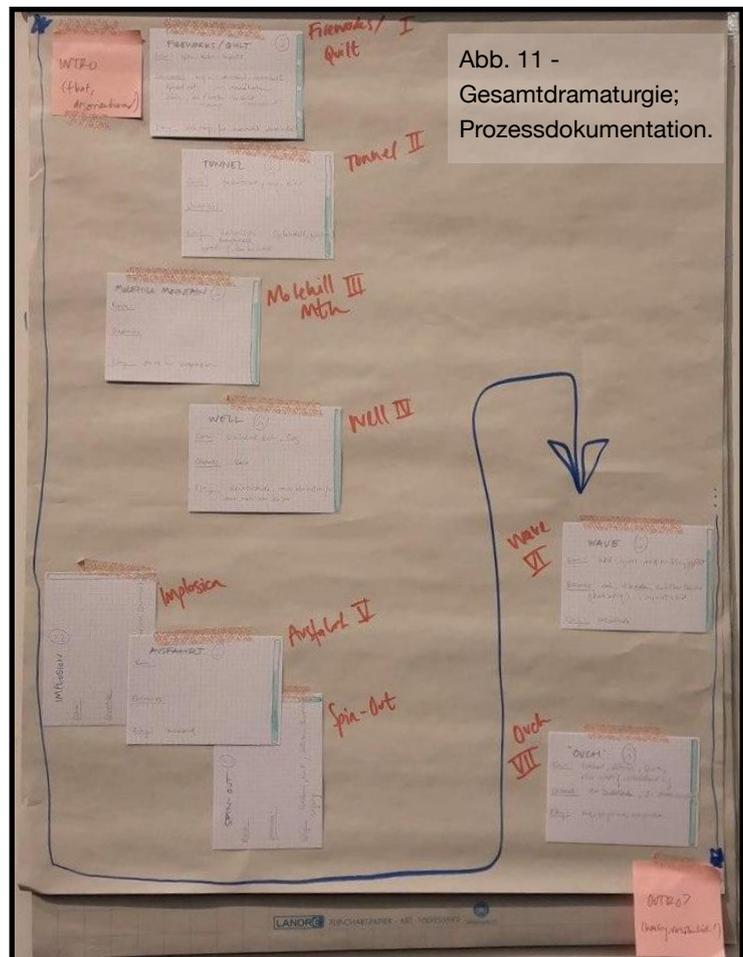


Abb. 11 - Gesamtdramaturgie; Prozessdokumentation.

– WEG VON DER SPRACHE, VOM NARRATIV

Sehr früh war entschieden, dass im ganzen Stück auf Sprache oder Narration verzichtet wurde. Für die Spieler erarbeiteten wir eine Beziehungsebene, für ihre Haltung und zu ihrer Orientierung, doch diese wurde dem Publikum gegenüber nie klar gemacht.

Weshalb dieser Verzicht? Weil diese Art von narrativen oder verbalen Reizen historisch dominant ist in Europa und somit eine spezifische Vorgabe für das Verhalten und die Aufmerksamkeit eines Publikums mit sich bringt. Diese könnte dem Versuch der szenischen Recherche im Wege stehen, aufgrund der Fragilität eines noch unbekanntem Wahrnehmungsmodus. Weiter war es wichtig,

nicht den Eindruck im Publikum zu erwecken, das Stück wolle etwas erklären. Auch hier musste sorgfältig vorgegangen werden, da die Mittel des Narrativs und der Sprache so dominant sind, dass sie schnell zu einer Hierarchisierung der gesamten, eingesetzten Mittel führen können, was das Vorhaben in Bezug zu ADHS verhindern könnte.

Dafür wurden andere Symbole oder semiotische Elemente mit nicht-semiotischen Zeichen vermischt. Die Koexistenz der Elemente sollte so abgestimmt sein, dass ein Nachdenken über das Setting (Theaterraum) angeregt wird und trotz der erlebten Immersion die Realität und Alltäglichkeit des Anliegens im Bewusstsein präsent blieb.

– DIE SELEKTION DER HANDKARTEN FÜR DIE AUFFÜHRUNG → GESAMTDRAMATURGIE

In dieser zweiten Phase wurden alle Karten nochmals revidiert und verfeinert, um am Ende eine Auswahl zu treffen, denn wie schon zuvor erwähnt war es aus technischen und zeitlichen Gründen für diese Aufführungen im Herbstsemester 2021 nicht möglich, komplett frei zu improvisieren. Die Auswahl sollte in sich stimmig sein, durfte aber keinen Anspruch von Vollständigkeit erscheinen lassen. Auch die Anordnung sollte weiterhin plausibel zufällig sein, denn in einem Lebtage mit ADHS ist die Abfolge der Aufmerksamkeitsmodi oft anders und oft unvorhersehbar.

Auch in diesem Auswahlverfahren zeigte sich wieder, wie vertieft die Musiker im Material waren, und wie raffiniert ihr dramaturgisches Gespür ist. Wir hatten unsere erste Auswahl und Abfolge gemeinsam entschieden und diskutiert, spezifisch im Hinblick darauf, dass die Musiker eine Innen- und ich eine Aussenperspektive hatten. Danach haben wir damit begonnen, diese Sequenz der Karten durchzuspielen, und es stellte sich heraus, dass kaum verschoben werden musste. Es war etwas in sich schon stimmig.

Nun ging ich über zur Auswertung und Beschreibung – weshalb funktionierte diese Auswahl und Abfolge, und wo musste sie wie gestärkt werden? Beispielsweise, um die Sinne zu fokussieren, oder um eine mögliche Langeweile oder Überwältigung entstehen zu lassen. In Kombination mit den Eckpunkten der Handkarten-Szenen, konnte so nun ein Grundgerüst der räumlichen Manipulationen gebaut werden.

Oben zu sehen sind Fotos des Ablaufs, und wie jede Karte einem Sinn zugeschrieben war. In diesem Ausarbeitungsprozess bemerkten wir auch, dass obwohl keine Narration erwünscht oder nötig war, die Beziehung der zwei Spielenden ein Detail zu klären war. Dies hatte mit den Karten selbst zu tun, aber auch mit der räumlichen Verteilung und Bewegungen der Schlagzeuger.

Insgesamt gab es also über den ganzen Spielabend hindurch (1) eine narrativ-ähnliche Ebene der Entwicklung der Beziehungsdynamik der Schlagzeuger, (2) eine gesamte Dramaturgie des Raums (Vorhänge, Licht, Maschinen, Spielorte, Akustik, Objekte und Duft) in engster Verbindung mit der Abfolge der ausgewählten Szenen, und schliesslich gab es (3) szenenintern sprich handkartenintern dramaturgische Strukturen, denn die Szenen waren nicht nur als ein Kapitel in

einer Kontinuität zu lesen, sondern könnten theoretisch alle auch alleine stehen. Die Publikumsbewegung könnte als zusätzliche dramaturgische Ebene hinzugefügt werden, denn sie wurden auf spezifischer Weise in den Bühnenraum eingeführt. Aus Platzgründen lasse ich dies hier vorläufig weg.

– DIE SINNE <-> REIZDRAMATURGIE BEI DEN ÜBERGÄNGEN

Wichtig bei den Übergängen zwischen den Szenen waren auch die Sinne, welche für eine Karte Priorität hatten. Basierte eine Karte stark auf dem Visuellen, so musste entweder in der vorangehenden Karte der Blick geweckt werden, oder spätestens bei der Transition dieser Sinn geöffnet werden. Manchmal konnte eine Szene als Bindungsglied zwischen der vorangehenden und der folgenden funktionieren, zum Beispiel beim 'Well'. Hier begann die Szene mit einem visuellen und akustischen Spiel, vertiefte sich im akustischen, und liess zunehmend Raum für das körperliche Mitgefühl, welches sich damit verfestigte, dass der Schlagzeuger immer stiller spielt, und schlussendlich auf den eigenen Körper und Kleidung übergeht. Auch wurde diese Szene emotional oder narrativ aufgeladen, dadurch dass der Spieler offensichtlich starke interne Erlebnisse durchmachte. Auch auf der szenischen Ebene wurde der ganze Theatersaal dunkel und still, mit der Ausnahme eines Scheinwerfers über dem Schlagzeug. Dieses Licht auf dem Spieler wurde anschliessend immer weniger, sodass der Blick des Publikums zunehmend beansprucht wurde.

Von diesem Spiel mit der Kleidung und dem Geräusch des eigenen Körpers, konnte der Übergang in eine Szene erfolgen, die sehr stark mit Texturen und Bewegung arbeitete, welche nun geschärft vom Publikum wahrgenommen werden konnte.

– ZEIT(LICHKEIT) DER HANDKARTEN/SZENEN

Bei der Auswahl der Szenen haben wir mitbedacht, wie lange die jeweilige Kartenszene dauert, denn beim Proben hatten wir bemerkt, dass einige Zustände länger brauchen, um sich zu entfalten.

– GESTALTUNG DER ÜBERGÄNGE ZWISCHEN DEN SZENEN

Die Transitionen zwischen den Szenen waren nicht dringend zu verschleiern, an gewissen Punkten war es sogar wichtig, dass das Publikum bemerken konnte, dass wir in eine neue Karte reinspielten. So gab es teils fließende, teils abrupte Übergänge. Ausschlaggebend für die Gestaltung der Übergänge war vor allem, dass bei gewissen Karten, und somit Szenen, ein Bruch integraler Teil des 'Aufmerksamkeitsmechanismus' ist. Dieser musste klar als szenenintern

verstanden werden, und nicht als Bruch zwischen zwei aufeinanderfolgenden Karten. Von diesen internen Brüchen aus haben wir die restlichen Transitionen gestaltet. Bei den allermeisten Übergängen blieb jeweils eine Ebene stetig (zum Beispiel fand ein Ortswechsel der Spieler statt, aber kein abrupter Lichtwechsel), insgesamt hatte das Stück deshalb eine eher fließende Qualität, und das Publikum wurde mitgetragen.

– INNEN VS AUSSEN

Grosses Thema bei der Ausarbeitung der Karten war die Öffnung oder Abschottung der Spieler. Gewisse Karten implizieren oder bedingen eine Konnektivität, eine extreme Porosität zum Umfeld, andere sind durch eine Dekonnexion charakterisiert. Das zu identifizieren und klar umzusetzen war wichtig in diesem szenischen Setting. Hier gibt es drei Ebenen im Stück wie es gezeigt wurde: 1. Porosität der Umwelt hinzu, als Beispiel hierfür die 'Fireworks' Karte. 2. Verbindung mit Mitmenschen, als Beispiel hierfür die 'Wave' Karte. 3. Anschlussverlust oder extreme Exklusion von externen Inputs, ob menschlich oder sachlich, als Beispiel hierfür das 'Tunnel' und 'The Well'.

1. *Extreme Porosität oder Öffnung der Umwelt gegenüber, auch materiellen oder sachlichen Einheiten gegenüber:* Bei der 'Fireworks' Karte handelt es sich um einen Mechanismus der oft als Hypofocus oder 'shallow focus' bezeichnet wird. Er ist einer der Mechanismen, der ziemlich bekannt ist und stark mit ADHS/ADS assoziiert wird, denn es handelt sich um den Moment, wo potenziell jeder Reiz wichtig und prioritär sein könnte. Hier werden jegliche Inputs ohne Hierarchie erlebt und eingestuft, die Zerstreutheit ist sprichwörtlich absolut. In Krisensituationen zeigt sich dies als Stärke, denn jedes Detail wird innert kürzester Zeit wahrgenommen und eingegliedert oder synthetisiert. Im Alltag ist es jedoch meist sehr anstrengend, denn das Ziel des Fokus ist unmöglich haltbar. Zur Illustration: Es könnten zwei beste Freundinnen in einem Krisengespräch sein, und die Eine muss plötzlich ein total unwichtiges SMS schreiben, erzählt danach vom Vogel der auf der Fensterbank pickt, und will Pläne für das Mittagessen zuerst besprechen. Da keine Ordnung zwischen den Inputs entsteht, kann dieser Zustand sehr schnell überwältigend werden ('Es ist so, als wollte ich in einem Techno-Klub Haiku schreiben'). Der Mittelpunkt der Aufmerksamkeit ist aufgelöst, die Aufmerksamkeit ist total, und der Fokus konstant am ab-, weg- und umlenken.

Die Zuschauenden mussten für das Miterleben dieser Karte dementsprechend "mittelpunktslos" sein, in alle Richtungen (an- oder hin-)gezogen werden, das Gefühl haben unendlich viele Sachen zu bemerken, welche teilweise komplett zusammenhangslos erscheinen, und in so einer Fülle von Reizen sich wiederzufinden, dass das Gefühl des viel-zu-viel mit dem des etwas-verpassen kollidieren kann.

Hierfür haben wir das Publikum auf einer Drehbühne gesetzt, um sie zu desorientieren. Auch war ihr Sichtfeld hierdurch beschränkt, unständig, und nie gleich wie das eines anderen Publikumsmitglied. Der Bühnenraum wurde danach auf allen Ebenen (oben Galerien, unten im

Keller das Hubpodest, auf dem Bühnenboden) in alle Richtungen bespielt (von unten nach oben und umgekehrt, in Drehrichtung des Publikums und vice versa, von Vorne nach Hinten, Links nach Rechts und vice versa), mit einer grossen Diversität an klanglichem und texturalem Material (Flöten, Dudelsack, Schlagzeug, PomPoms, Schlafsack, Springbälle, Teppich, Popcorn, Wind...), ebenso wie einer scheinbar willkürlichen Abfolge von Lichtspiel (de facto handelte es sich um eine Art Prolog - die Lichtspiele dieser Szene waren alles Einstellungen von späteren Szenen. Dies sollte ein Hauch von Surrealität, Déjà Vu oder Traumeffekt erzeugen bei der entsprechenden Szene.), und einer heterogenen und sehr dynamischen Soundverteilung (im Kreis um das Publikum herum, kleine Geräusche welche stark verstärkt werden, Geräusche welche nicht vom erwarteten Klangobjekt her zu hören sind). Die Aktionen waren auch von vielfältigen Ordnungen, so wurde von den 'roomers' (effektuierten Bühnenmanipulationen) Kaffee gemacht und geplaudert, einem Publikumsmitglied wurde ein angefangenes Erdbeercornet in die Hand gedrückt, ein Schlagzeug wurde aufgestellt. Das organisierte Chaos hatte selbstverständlich dichtere oder langsamere Momente, denn die Dynamiken der Aktionen waren unterschiedlich, teils langsam über lange Zeit hinweg, teils schnell oder kurz, und die Überlappungen führten auch zu einer scheinbar zufälligen Eigendynamik der Szene. Dies war eine der wenigen Szenen welche auf die Bewegung genau gescriptet war, mit relativ wenig Spielraum.

2. *Enge Verbindung und Anschluss mit Mitmenschen:* Dieser Aspekt war wichtig, denn der soziale Austausch wird weniger thematisiert im Diskurs um ADHS, obwohl das soziale Leben der Menschen auch Locus ist von vielen der Druckstellen und Spannungen. Nur handelt es sich hier weniger direkt um eine ökonomisch rentable Tätigkeit, die 'auffälligen Verhalten' in Schul- und Arbeitskontexten werden deshalb proaktiver angegangen. Auch handelt es sich hier um ein weniger geradliniger und somit vermessbarer Aspekt des Lebens. In der richtigen Kombination, kann aber eine extrem sensible, enge Verbundenheit entstehen, da die feinfühlig Aufmerksamkeit der ADS Person komplett auf eine Person fokussiert ist, und unter Umständen mit dieser Person gemeinsam auf ein klares Ziel zuarbeitet.

Bei der 'Wave' handelt es sich um einen gegenseitigen Aufputzungsprozess, ähnlich einem Hyperfokus welcher geteilt wird. Wichtig war hier, dass sich das Publikum eingeschlossen fühlt, und diesen elektrifizierenden Moment miterlebt. So entschieden wir uns für eine Form, welche den Schaugewohnheiten einem Konzert gleicht, mit möglichst wenigen Barrieren zwischen dem Publikum und den Spielenden. Der Raum war so eingerichtet, dass alle räumliche Indizien in die gleiche Richtung wirkten, zu den Spielern hin. Sie waren sich gegenübergestellt, wie sich traditionell im Theater Schauspieler in einem Dialog aufstellen würden - zueinander hin, aber offen, so dass das Publikum der dritte Winkel eines Dreiecks zwischen Spieler - Spieler - Publikum bilden kann. Das musikalische Spiel war sehr zugänglich, die Schlagzeuger spielten einfach erkennbare Grooves, eher unkomplizierte Phrasen, und zunehmend laut, um das Publikum mitzureissen.

Auf der Spitze der Welle entsteht selbstverständlich auch das Potential der Selbstüberholung

und des crash, so pushen sich die beiden Spieler so weit sie können und noch weiter, bis sie stürzen. Aufgrund der hohen Lautstärke und massiven Energie im Raum, kann sich das Publikum auch überstürzt fühlen am Ende dieser Karte.



Abb. 12 - Augenkontakt während 'The Wave'
credits: Regula Bearth

3. Ausschluss oder Anschlussverlust von grossen Teilen der Umwelt, auf menschlicher sowie sachlicher Ebene: Diese Distanz versuchten wir so im Publikum zu erzeugen, dass ihr Fokus extrem eingeschränkt war, grosse Teile des Bühnenraums wegfallen konnten, die Spielenden aber unzugänglich oder offen ihnen gegenüber waren, so dass alles auf einen Brennpunkt hin verwies, dieser aber wie durch eine Klarsichtfolie von ihnen abgetrennt blieb.

Diese Aufstellung setzten wir vor allem bei zwei Karten ein, beim 'Tunnel' und beim 'Well'. Diese Mechanismen könnten als Hyperfokus beschrieben werden, einmal als produktiver, positiv konnotierten Fokus ('Tunnel'), und einmal als den komplett ausgelieferten, unkontrollierten, absorbierenden Hyperfokus, bei dem sogar der eigene Körper aus dem Feld der Wahrnehmung verschwindet ('Well'). Bei beiden Karten wurde der Raum sehr ruhig, eng, klar ausgerichtet und linear, die Lichter statisch und Lichttransformationen extrem langsam. Im Tunnel nahm die Musik eine unaufhaltbare, maschinelle, lineare Form an, und entwickelte sich kaum. Beim Well wurde das Spiel immer leiser und kleiner, war elektronisch beinahe unverstärkt, und verlief sich in eine stille Perkussion auf dem Körper und mit der Kleidung des Schlagzeugers; jener war aber komplett in sich gekehrt, die Empathie verlief also über Spiegel(neuronen) und Einfühlung, und weniger über ein Verbundenheitsgefühl. Da es in beiden Szenen eher dunkel im Bühnenraum wurde, konnte das Publikum den eigenen Körper vergessen, auch hier wurden gewöhnliche Schaugewohnheiten ausgenutzt.

In Kombination haben die Mittel bei Publikumsmitgliedern mit denen wir sprechen konnten den gewünschten Effekt: Aufmerksamkeitsmechanismen wurden nachvollziehbarer, verständlicher, oder von sich selbst identifizierbar oder erkannt.

Die Art und Weise Reize anzuordnen (viele, wenige, lokalisiert, dynamisch, gross, langsam, abrupt, ausschliesslich visuell, nur auditiv, enthierarchisiert, ..) zeigte sich als effektiv und sinnvoll, besonders in Abwesenheit einer traditionelleren dramaturgischen Form, und in Anbetracht des Inhalts der Arbeit.

3. D) Von den Handkarten zu einer Gesamtdramaturgie – tl; dr

- Die Auswahl der Handkarten für das endgültige Stück musste in eine strategische Ordnung gebracht werden: sie sollte zufällig wirken, und durfte nicht als vollständig präsentiert werden.
- Reizdramaturgie als Ordnungsprinzip bei 'ADHS oder', Vorgehen mit Fokus auf sinnlichen Reizen, da keine narrative Ebene das Geschehen strukturierte, und die Gestaltung der Sinneswahrnehmung rückwirkend die jeweiligen Aufmerksamkeitsmechanismen im Publikum auslösen sollte: (1) welche Szenen funktionierten am besten mit welchen Sinnen, (2) welcher Sinn muss dementsprechend wo geweckt werden, das heisst wie werden die Transitionen gestaltet, und (3) was passt unter diesen Aspekt wo rein?

4. SCHLUSSWORT

Basierend auf der szenischen Recherche von 'ADHS, oder: Ein Resonanzkörper im Raum' und der produktiven Reflexion dieser Arbeit auf den obigen Seiten, konnte ich eine erste, vorläufige Definition der Reizdramaturgie erarbeiten. In diesem Rahmen, gewissermassen als nützliches Beiprodukt, habe ich mir ein praxisorientiertes Verständnis der Begriffe 'Aufmerksamkeit', 'Fokus' und 'Wahrnehmung' zurechtgelegt, welches ich seither öfters einsetze, um Bühnenstücke sowie andere Kunstwerke zu analysieren. Ich bin überzeugt davon, dass die gegenseitige Beeinflussung von Aufmerksamkeit, Fokus und Wahrnehmung Resultat und Voraussetzung für eine jegliche Reizdramaturgie ist.

Aufgrund meiner künstlerischen Haltung und des thematischen Inhalts der Arbeit 'ADHS oder' wurden die drei Ebenen auf denen sich Dramaturgie entfaltet und wirkt (Stückintern, im Prozess, Verhältnis Publikum und Werk) in meinem Masterprojekt eng verflochten. Dies erlaubte mir die Aufmerksamkeit und deren dynamischen Gestaltung als definierendes Charakteristikum der Beziehung zwischen Stück und Publikum vertieft zu untersuchen. Um dieses Verhältnis zu gestalten war mein Vorgehen, Reize auf sehr bestimmter Weise anzuordnen, um zu testen, ob rückwirkend ein Aufmerksamkeitsmechanismus hergestellt werden kann. Hierfür basierte ich mich auf die Hypothese, dass Form und Lenkung der Aufmerksamkeit in konstanter gegenseitiger Prägung mit der Wahrnehmung sind und das Dramaturgisieren der Reize in einem Stück somit fundamental ist in der Konstitution des Verhältnis zwischen Form, Inhalt und Rezeption eines Werks.

Die Reizdramaturgie diene mir hierin als Framing, oder gar als semantischer Gestus, welcher die eigene Perspektive präzisiert und welcher diese Qualität der Beziehung einer Arbeit zum Publikum bewusst macht, explizit thematisiert und in den Vordergrund stellt.

Die Reize können heterogener Ordnungen sein, sinnlich ebenso wie inhaltlich, durch ihre Dynamik oder ihre Aussergewöhnlichkeit in einem lokalen Kontext charakterisiert, um einige Beispiele zu nennen. Somit bietet das Konzept und Werkzeug der Reizdramaturgie nicht nur eine Bewegung weg von der traditionellen, hierarchisch geprägten Zentralperspektive, sondern eine Hinwendung zu anderen Weisen des Aufmerksam-Seins, eine Verschiebung weg vom visuellen Paradigma der Dramaturgie in ein körperzentriertes. In der Hoffnung, hiermit auch Leserinnen und Lesern den Ansatz eines neuen Werkzeugs gereicht zu haben, bis bald im Foyer.

BIBLIOGRAPHIE

TEXTQUELLEN:

Alvarado, Camille, Modesto-Lowe, Vania: Improving Treatment in Minority Children With Attention Deficit/Hyperactivity Disorder. In: Clinical Pediatrics: 56/2, Februar/2017, S. 171-176.

Bosker, Bianca: The Binge Breaker. Tristan Harris believes Silicon Valley is addicting us to our phones. He's determined to make it stop. In: The Atlantic, November/2016, einzusehen unter: www.theatlantic.com/magazine/archive/2016/11/the-binge-breaker/501122/, zuletzt geprüft am 14.12.21

Dudenredaktion: handeln. www.duden.de/rechtschreibung/handeln_arbeiten_Handwerk, zuletzt geprüft am 14.12.21

Dudenredaktion: Komposition, die. www.duden.de/rechtschreibung/Komposition, zuletzt geprüft am 14.12.21

Fischer-Lichte, Erika: The Art of Spectatorship. In: Journal of Contemporary Drama in English: 4/1, Mai/2016, S. 164-179

Fischer-Lichte, Erika: Semiotik. In: Fischer-Lichte, Erika, Kolesch, Doris und Warstat, Matthias (Hg): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart 2005, S. 298-302

Gronau, Barbara: Aktion. In: Fischer-Lichte, Erika, Kolesch, Doris und Warstat, Matthias (Hg): Metzler Lexikon Theatertheorie. Stuttgart 2014, S. 1-4

Hendriksen, Ellen: Is ADHD Different for Women and Girls? www.quickanddirtytips.com/health-fitness/medical-conditions/is-adhd-different-for-women-and-girls?page=1, zuletzt geprüft am 14.12.21

Hupfeld, Kathleen, Abagis, Tessa, Shah, Priti: Living “in the zone”: hyperfocus in adult ADHD. In: ADHD Attention Deficit and Hyperactivity Disorders: 11, September/2019, S. 191-208

Husserl, Edmund: Zweites Hauptstück: über Aufmerksamkeit, Spezielle Meinung. In: Vongehr, Thomas, Giuliani, Regula (Hg.): Wahrnehmung und Aufmerksamkeit. Texte aus dem Nachlass (1893-1912). Dordrecht 2004

Kollektiv #workoutjazz: ‘Werbetext zum Marathon’. workoutjazz.com/marathon, zuletzt geprüft am 14.12.21

Lehmann, Hans-Thies: Postdramatisches Theater. Frankfurt a.M. 1999

Manning, Erin: Always More Than One: Individuation’s Dance. New York 2013

Martinelli, Marco: Raumwerden. Berlin 2019

Müller, Jörn-Anders, Nießeler, Andreas und Rauh, Andreas: Einleitung. In: Müller, Jörn-Anders, Nießeler, Andreas und Rauh, Andreas (Hg.): Aufmerksamkeit. Neue humanwissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2016, S. 7-24

Nøvik, Torunn Stene, ADORE Study Group, u.a.: Influence of gender on Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder in Europe - ADORE. In: European Child & Adolescent Psychiatry: 15/Suppl.1, December/2006, S. 16-24

Schmidt, Ulf: Jenseits der Zentralperspektive. Für ein Polyitisches Theater. In: Umathum, Sandra, Deck, Jan (Hg.): Postdramaturgien. Berlin 2020, S. 343-356

Sedgwick, Jane Ann, Merwood, Andrew, Asherson, Philip: The positive aspects of attention deficit hyperactivity disorder: a qualitative investigation of successful adults with ADHD. In: ADHD Attention Deficit and Hyperactivity Disorders: 11, September/2019, S. 241-253

Türcke, Christoph: Aufmerksamkeitsdefizitkultur. In: Müller, Jörn-Anders, Nießeler, Andreas und Rauh, Andreas (Hg.): Aufmerksamkeit. Neue humanwissenschaftliche Perspektiven. Bielefeld 2016, S. 101-114

Umathum, Sandra: Theater ohne Zuspätgekommene. Überlegungen zum Verhältnis von Dramaturgie und Zerstreung. In: Umathum, Sandra, Deck, Jan (Hg.): Postdramaturgien. Berlin 2020, S. 287-303

Autor unbekannt: Aktionspotenzial. de.wikipedia.org/wiki/Aktionspotential, zuletzt geprüft am 14.12.21

ANDERE MEDIEN:

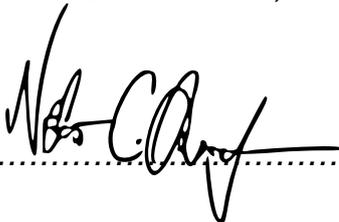
Barbie von Pink Slime, veröffentlicht am 18.6.2021, zu hören unter: pink-slime.bandcamp.com/track/barbie, zuletzt geprüft am 14.12.21

SALE. Regie: Christoph Marthaler, Opernhaus Zürich, Premiere: 4. November, 2012, Aufnahmedatum der gesichteten Aufzeichnung unbekannt.

What Can the Body Do? Manning, Erin im Interview mit The Funambulist, aufgenommen am 19.01.2014, zu hören unter: soundcloud.com/the-funambulist/erin-manning-archipelago, zuletzt geprüft am 14.12.21

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig ohne fremde Hilfe angefertigt habe. Alle Stellen, die ich wörtlich oder sinngemäss aus öffentlichen oder nicht öffentlichen Schriften übernommen habe, habe ich als solche kenntlich gemacht.

Athen, 14.12.2021

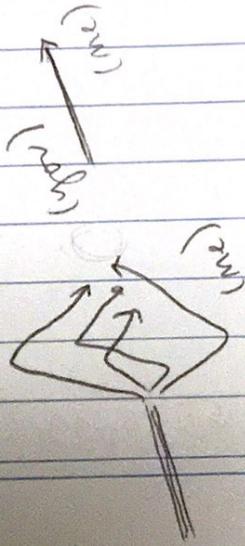


.....

ANNEX 1

HANDKARTEN SCAN KOMPLETTES DECK

1
the impulsion



3
the spin-out



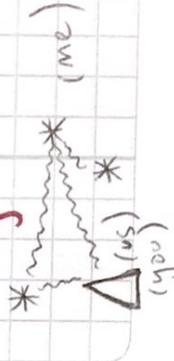
5
the mixer
(half-baked)



2
full capacity



4
the guilt
(the star-lasso-salad
dressing emulsion-magnet)



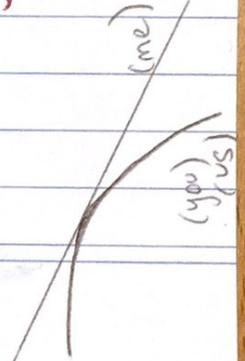
6
the vague
autopilot



7
the double-
back



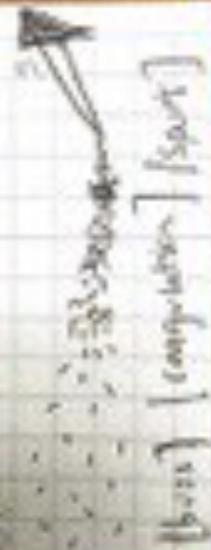
8
the tangent



9
Mokhill Mountain

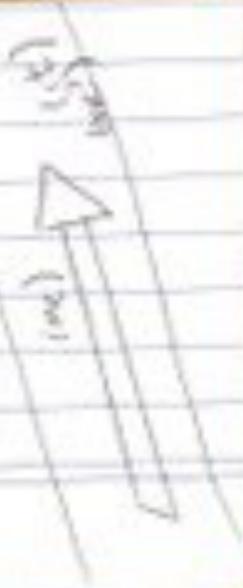


70 the traffic jam

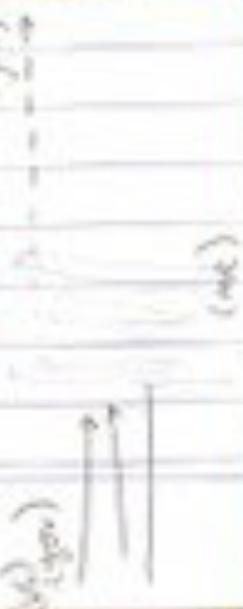


[buss] [congestion] [spurt]

72 the tunnel



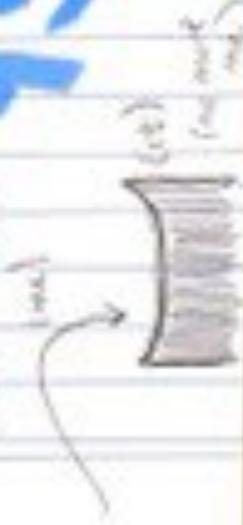
74 the gap



71 the wave (crest, fbw) (connected)



73 the well (the spiral)



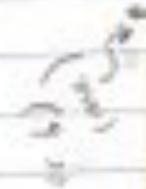
75 slippage



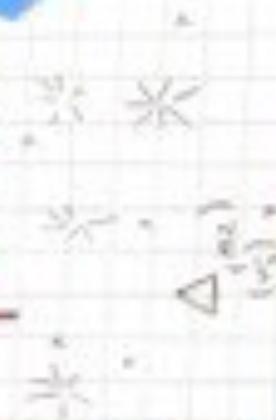
76 brickbreaker



77 the arch



78 fireworks



ANNEX 2
BÜHNENBILD

Ritalina

Vorstellung Bühnenbildkonzept

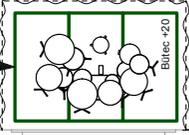
Abschluss MA Dramaturgie Nata Prezant

06/2021 Tim Goossens

Ritalina

Das Bühnenbild zu Ritalina besteht aus Vorhängen, 3 Schlagzeugsets, dem Hubpodest und einem Teppich. Das Publikum sitzt zeitweise auf der Drehbühne.

Drumset in Molton-Haus

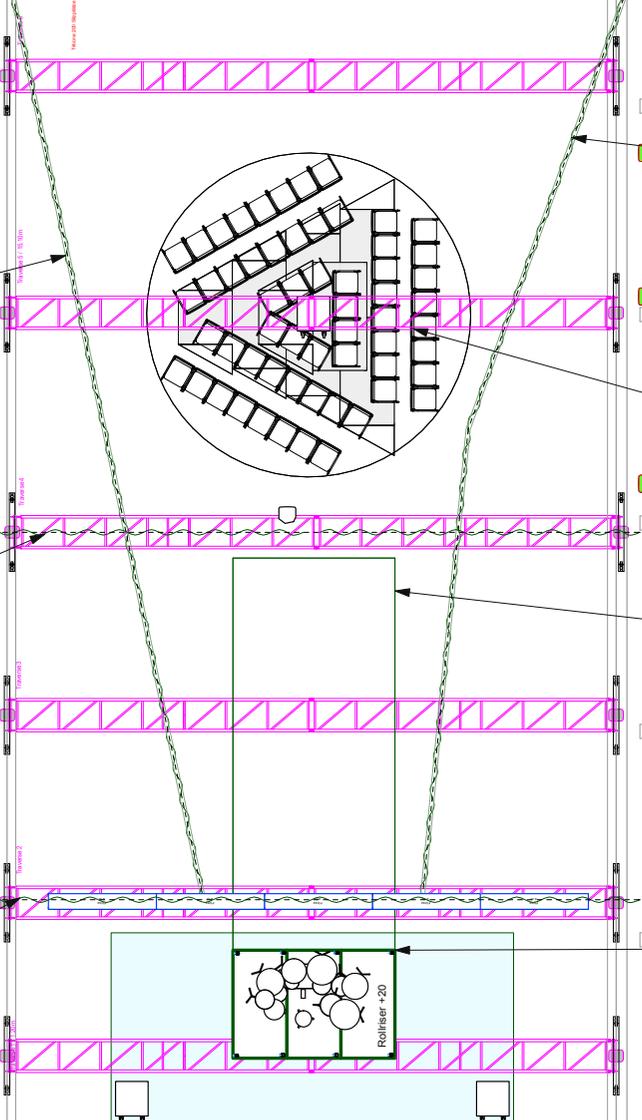


Molton an Schleuderschienen

Fadenvorhang

Tüll schwarz verfahrbar

GALLERIE SHHL



GALLERIE GESSNEPALLEE

Drumset auf Rollriser

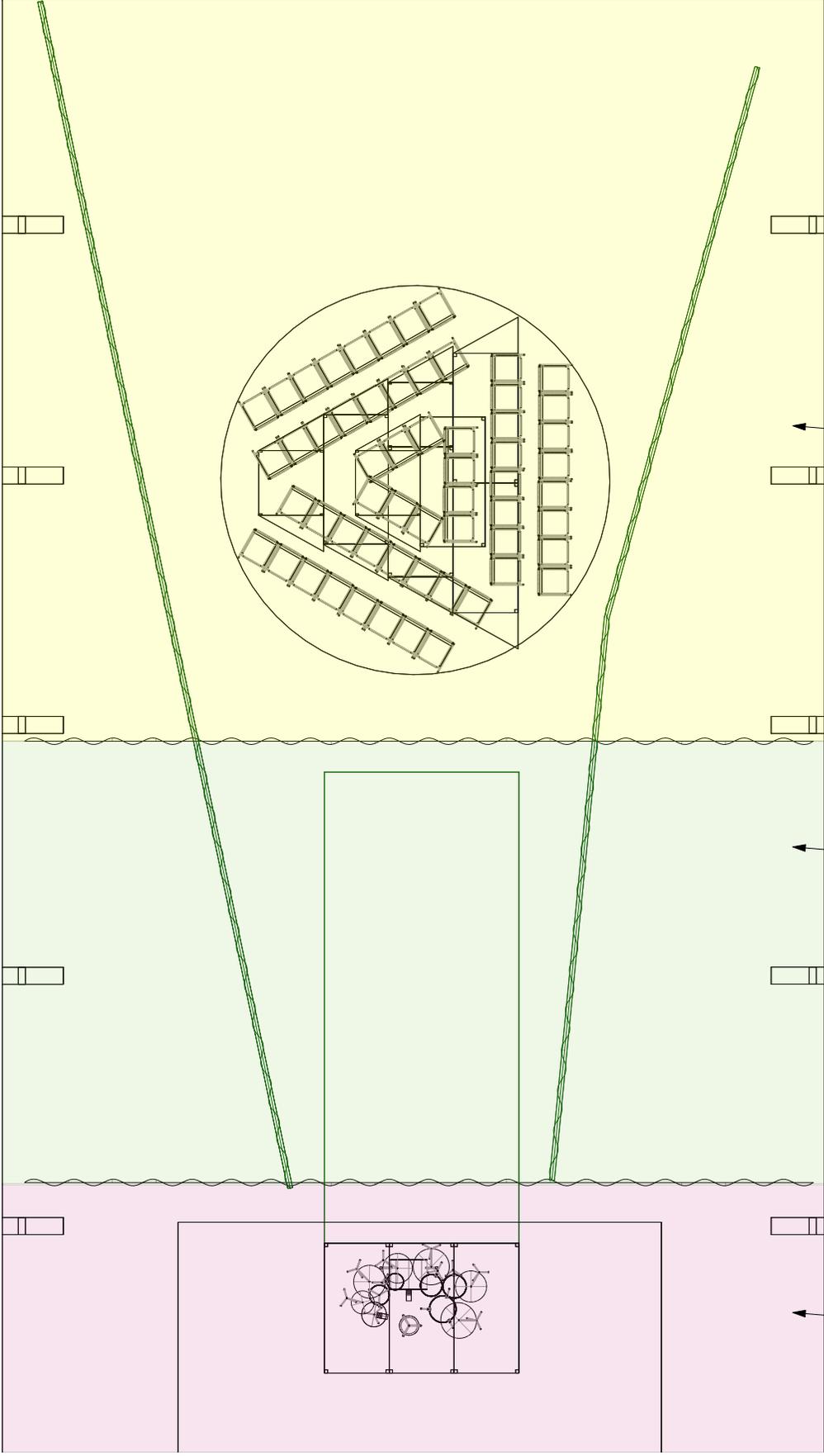
Vorhang schwarz

Drumset

Molton an Schleuderschienen

Drehbühne

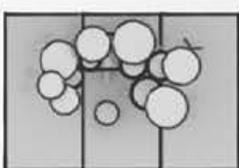
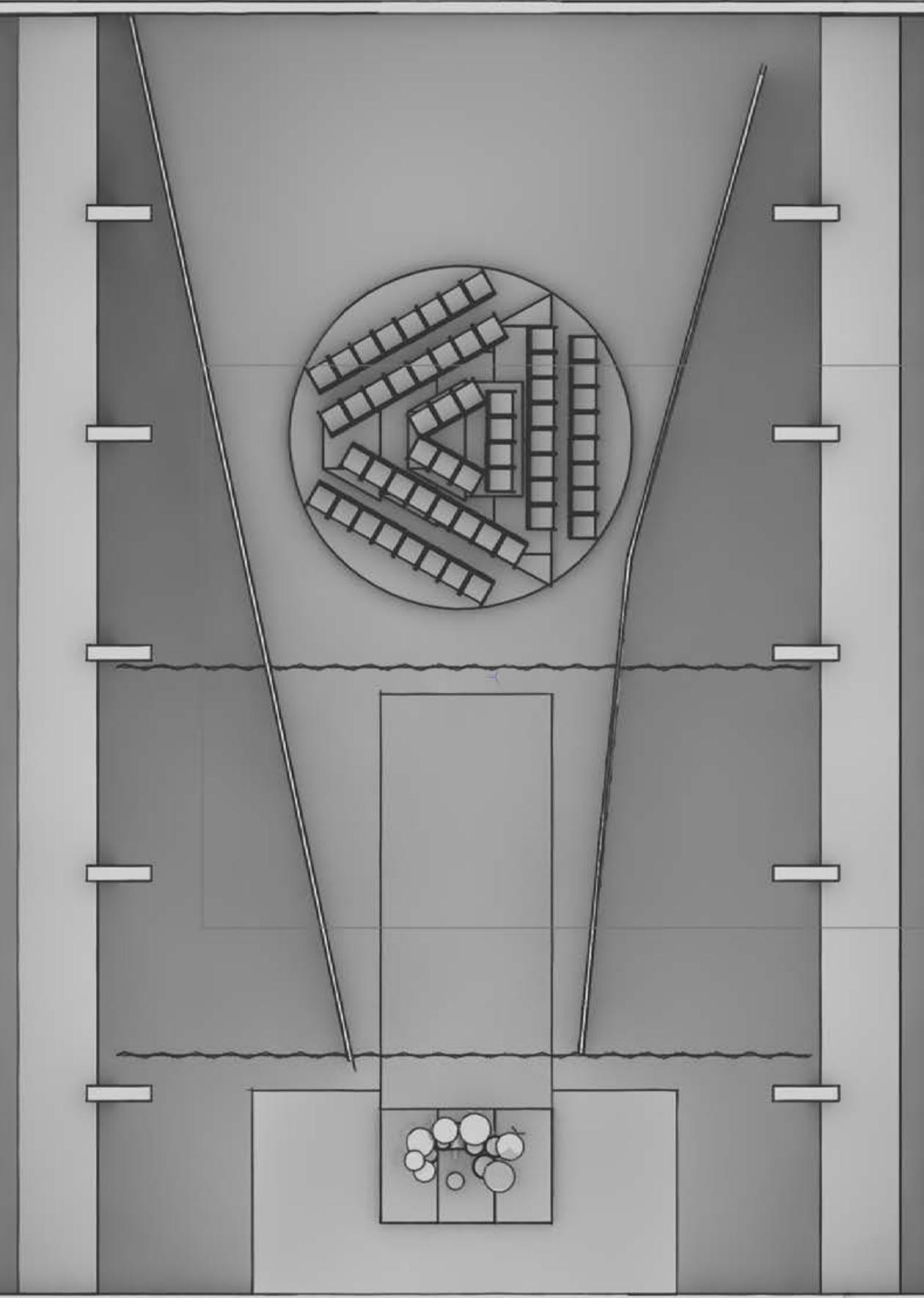
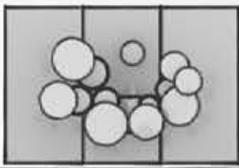
Teppich



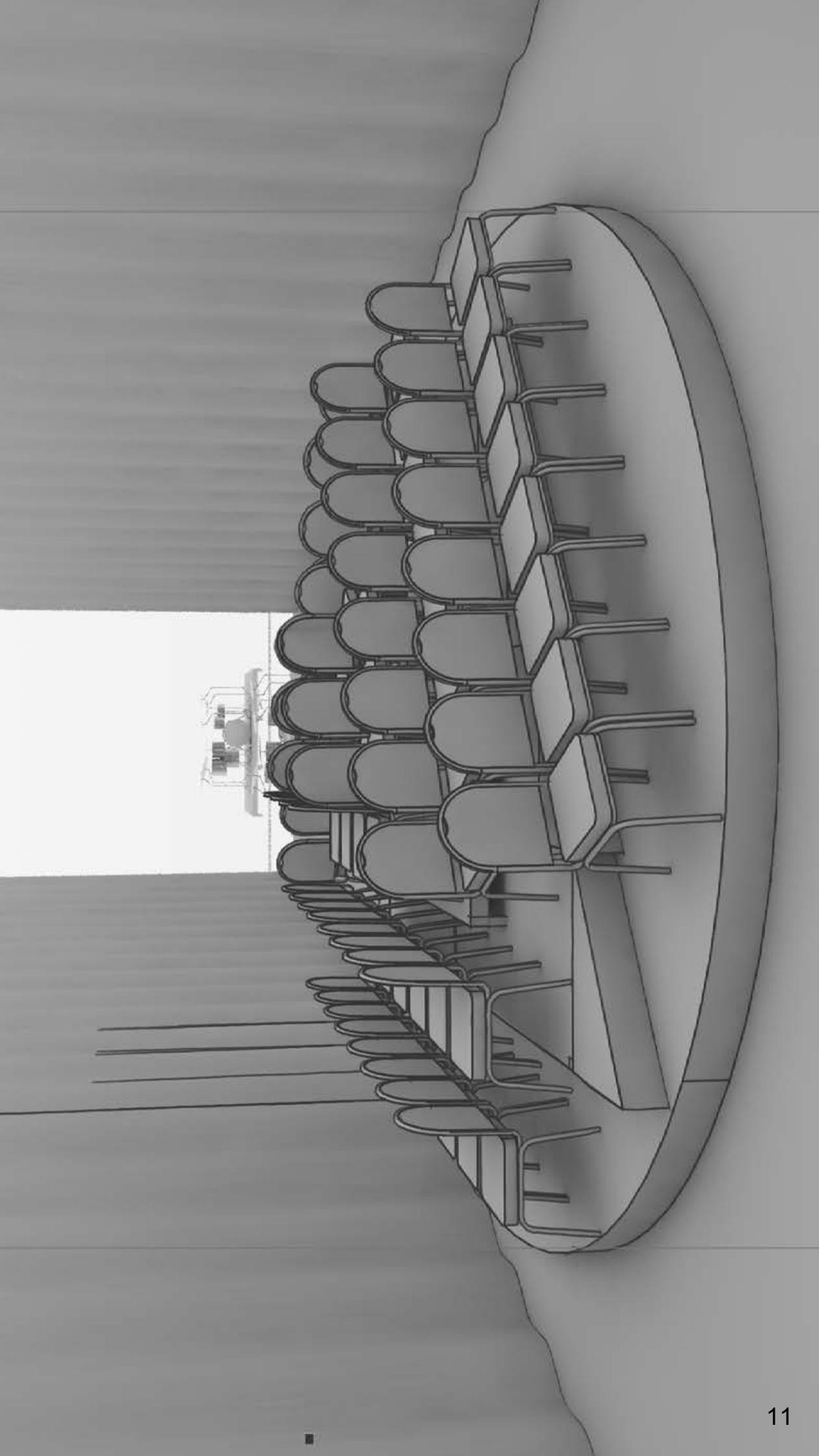
Publikums- Soundzone
 Sitzbereich Publikum auf
 Drehbühne
 Surroundsound mit 6
 Lautsprecher
 und einem Subwoofer auf
 der Drehbühne

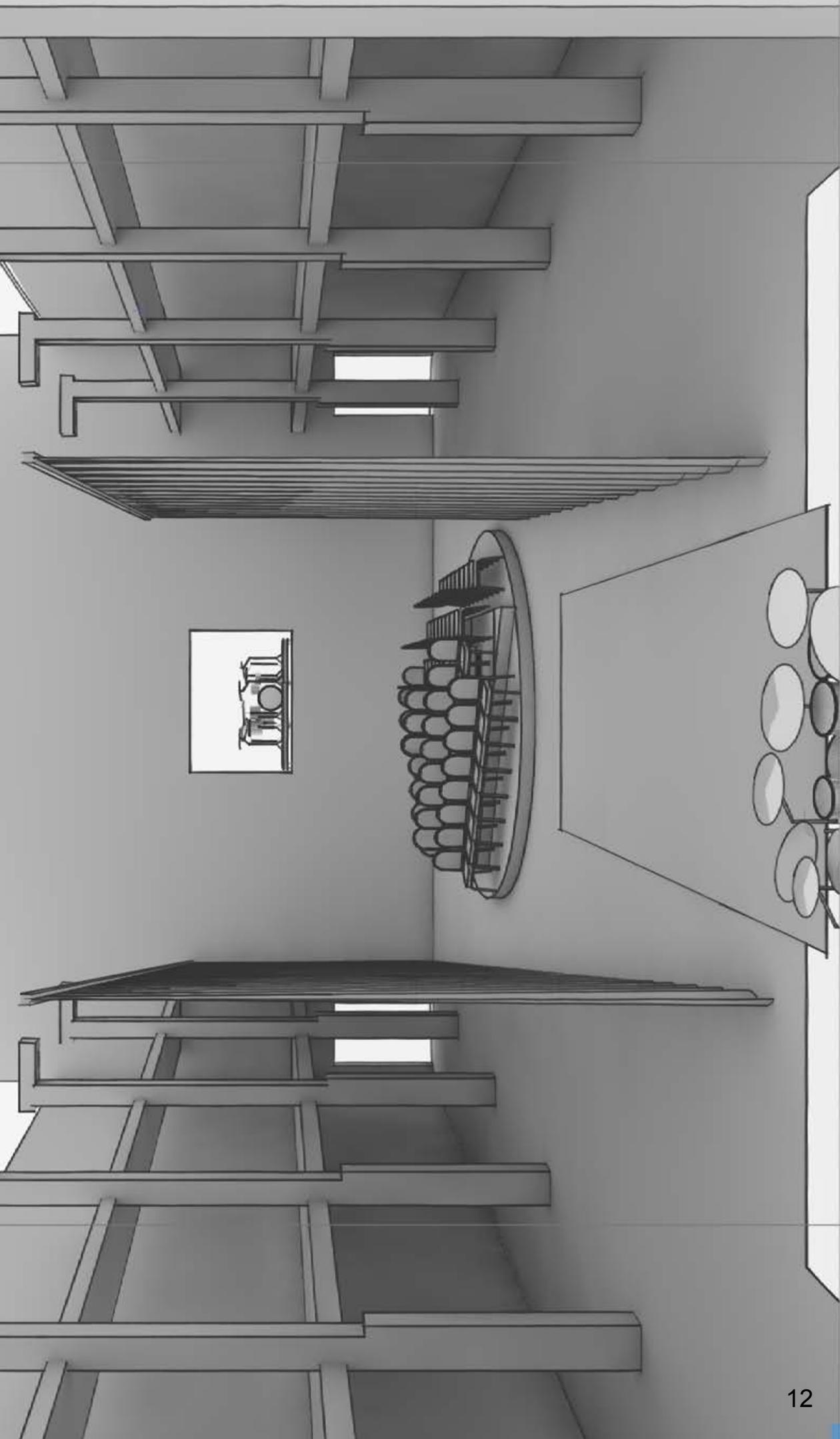
Geruchs- Haptikzone
 Hier stehen
 Ausstattungs-elemente
 Durch den Molton kann
 diese Zone
 verengt werden

Zone mit Hubbühne,
 wird durch den Tüll
 abgegrenzt und
 kann vom Publikum nicht
 begangen werden









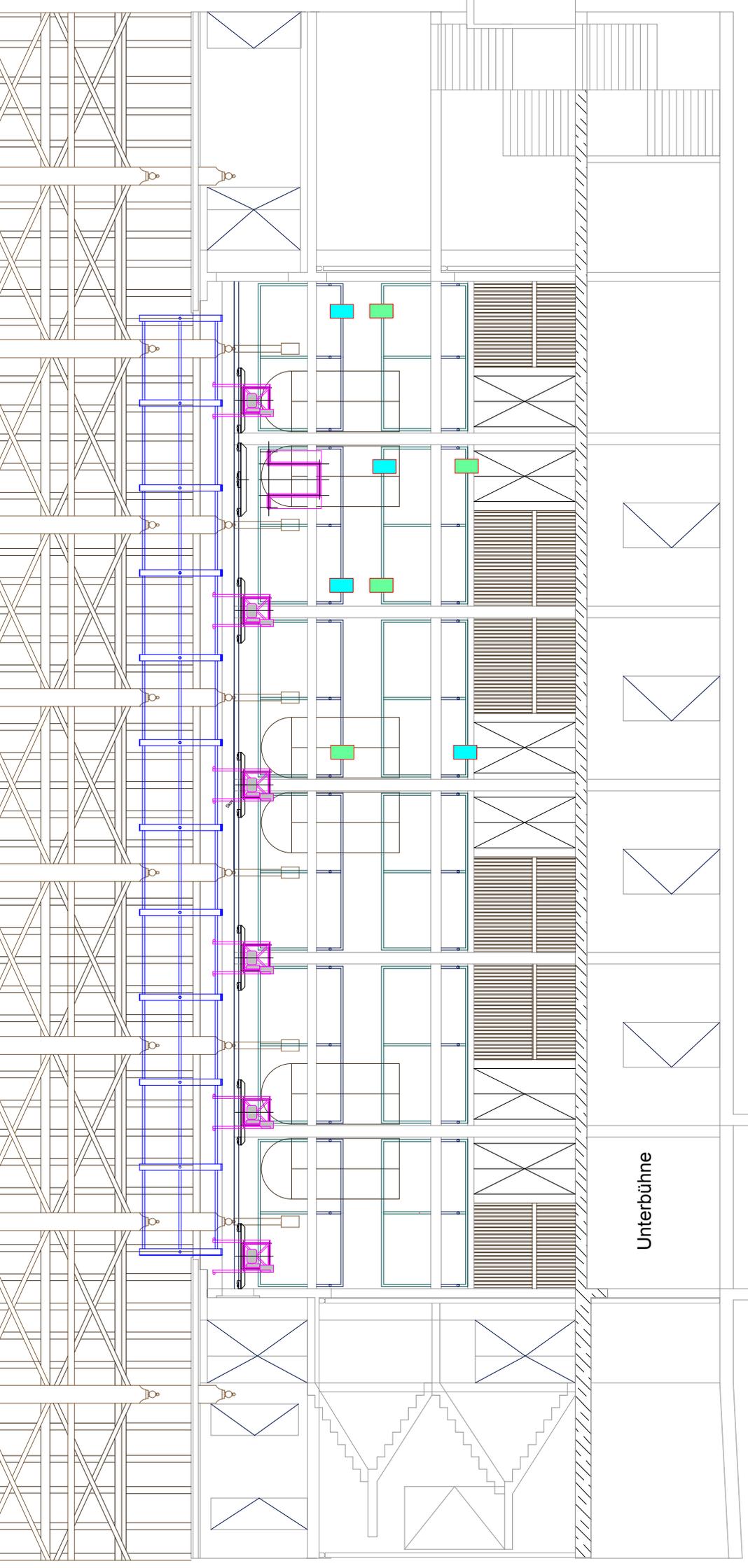
Sound

Die drei Schlagzeuge stehen so im Raum verteilt, dass sie akustisch an unterschiedlichen Orten wahrgenommen werden können. Das eine Schlagzeug auf der Galerie-Foyer wird abgenommen und als Einzelsignale in den Bühnenraum geschickt.

Je Seite Galerie werden 4 Lautsprecher auf unterschiedlichen Höhen hängen. In der Mitte, oberhalb dem Fadenvorhang wird einer gehängt. In der Mitte der Drehbühne und je Seite Hubpodest wird zusätzlich je ein Subwoofer stehen. Die Lautsprecher werden die einzelnen Trommeln wiedergeben.

Dies kann zu einem Ganzen, oder auch als Einzelelemente wahrgenommen werden können.

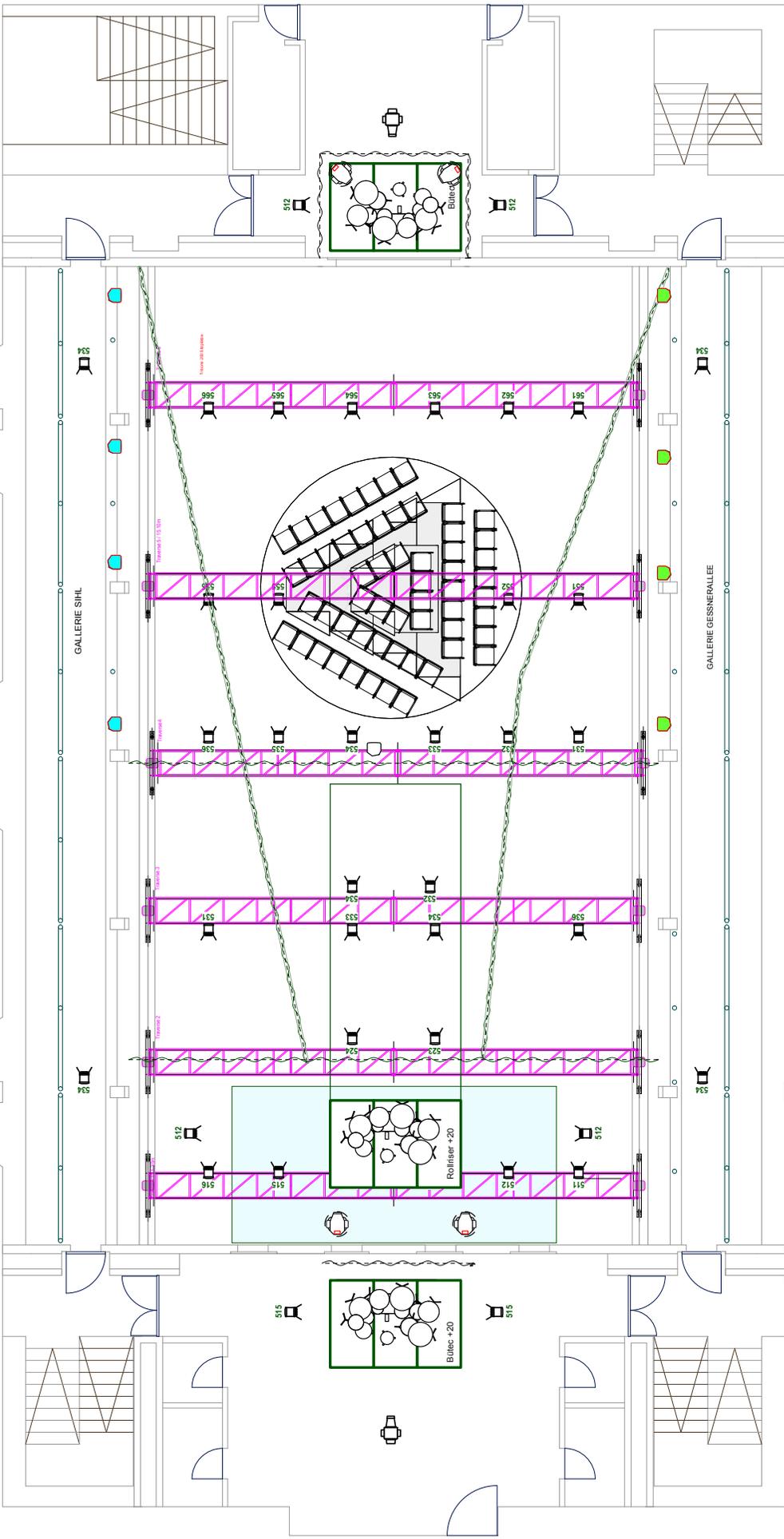
Um den Sound des Schlagzeugs auf der Galerie Foyer möglichst eindämmen zu können, wird um dieses ein Haus aus Molton gebaut.





Licht

Die folgende Seite soll einen ersten Überblick über die Lichtpositionen geben, sodass der Umfang etwa abgeschätzt werden kann.
Ein definitiver Lichtplan wird bis vor der TE vorliegen.



Lichtplan

VL 1000

P7

Art1

Pausenraum

Um „Ritalina“ allen Menschen zugänglich zu machen und um sich bei Bedarf zurückziehen zu können, ohne das Gebäude verlassen zu müssen wird im Eingangsbereich der Bühne A ein kleiner Pausenraum geschaffen.

Erste Wahl ist der offizielle Eingangsbereich unter der Galerie Seite Gessi. Falls diese Fläche die Fluchtwege zu stark tangiert, könnte auf Option 2 ausgewichen werden. Hier wird rundum einen Fluchtweg von 2m gewährleistet.

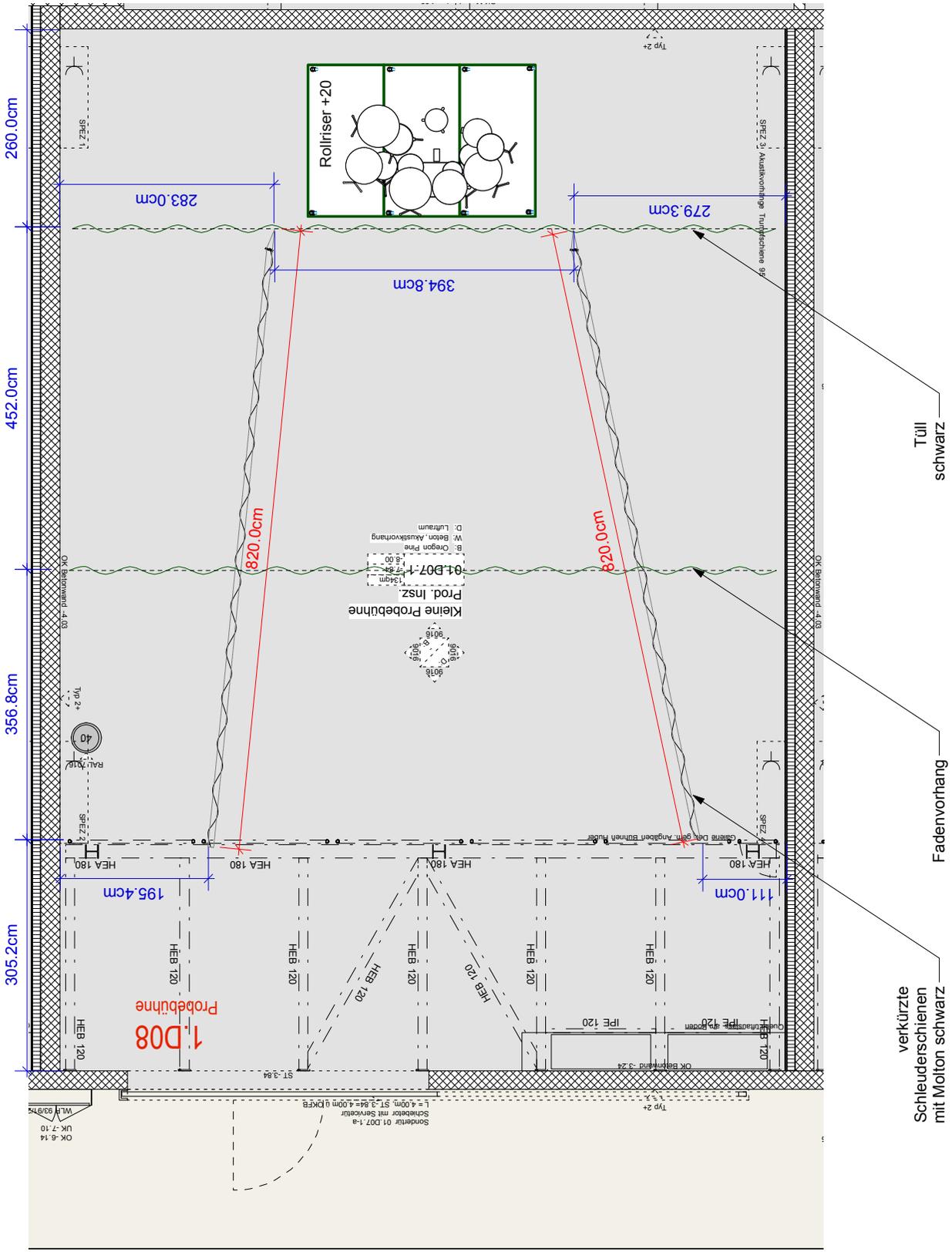
Der Pausenraum soll mit 2 Sofas und Beistelltischen aus dem Fundus ausgestattet werden.

Probekühne

Um die szenischen Möglichkeiten etwas ausprobieren zu können bevor auf die Bühne A gewechselt werden kann stellt sich hier die Frage, was alles auf der Probekühne gebaut werden könnte.
Hubpodest und Drehkühne fallen klar raus.

Besteht die Möglichkeit für:

- hängen 2 Schleuderschienen à 820cm mit Molton schwarz?
- hängen Tüll?
- hängen Fadenvorhang?
- bereitstellen eines Drumrisers auf Rollen (BxLxH) 100x200x20cm?



Ende

Danke für eure Aufmerksamkeit!

Fragen

Was kostet das Material für die Zusatzbauten Drehbühne?

ANNEX 3
VOLLSTÄNDIGES SKRIPT

Kartenkapitel	Charakteristika Playing cues	Spielplatz der Szene Drummers	Szenische Vorgänge Props	Bühnenraum	Notizen
		<ul style="list-style-type: none"> - Drums Oben : <i>Im 1è Stock über dem Foyer</i> - Drums Vorne : <i>Auf der Bühne auf dem HP</i> - Drums Hinten : <i>Zwischen Bühne und Fundus</i> 		<ul style="list-style-type: none"> - DB : Drehbühne - HP : Hubpodest - FV : Fadenvorhang - TU : Tulle - V1-4 : Vorhang I-IV 	
PREP				<ul style="list-style-type: none"> - HP unten (!! Sicherheit) - DB ready - Vorhang I & II sind zu (bis zum FV) 	
0 - INTRO	<ul style="list-style-type: none"> - mit räumlicher Verteilung arbeiten - Cymbals rieseln aus Galerie herab - Float, Shimmer Desorientierend 	<ul style="list-style-type: none"> - Quadrat um DB inkl. Gallerien - Beide Drummers in Galerie, mit möglichen Passagen (v.a. FK) an Drums Oben 	<ul style="list-style-type: none"> - 1r Aktion ist reveal Drums O. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bühne ist verkürzt, Quadrat um DB - Publikum auf DB, DB dreht langsam - 1r sound ist DB - Stück beginnt unverstärkt - Sanft - Dunkel - Nebel/Haze 	
(Viel Bewegung, sanft, distant)					
transition	<ul style="list-style-type: none"> - schärfen der Sounds - Q by FLO: <i>Flöten (Übergang zu FW)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Glacé? (NW) 	<ul style="list-style-type: none"> - Es nehmen alle Arten von Sinnesreizen zu 		

Kartenkapitel	Charakteristika Playing cues	Spielplatz der Szene Drummers	Szenische Vorgänge Props	Bühnenraum	Notizen
1 - FIREWORKS + QUILT	<ul style="list-style-type: none"> - hermetische, vereinzelte Sounds - Überraschend - Etwas verfolgen, dann umschlagen und fallen lassen (notabene Haltung ist positiv) - <i>Q by FLO: Dudelsack = full fireworks</i> - Unerwartetes verknüpfen, anbinden können, 'der unerwartete Griff' - <i>Q by BEIDE: an Drums sitzen = quilt</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Florian mit Dudelsack von Drums O. auf Bühne (FW) - Florian zu/an 60% Drums Vorne - Gast an Drums Oben - Gast von Drums O. inkl. Cymbals aus der Gallerie nach Drums V. 80% (-> QUILT) - Florian von Bühne an Drums O. - Servietli für Glacé (roomer)? 	<ul style="list-style-type: none"> - Schnelle Aktionen und langsame Aktionen zuerst isoliert, danach werben - Kaffee machen, HP nach oben, umziehen, usw. -> wild card - Es finden verteilt im Bühnenraum unterschiedliche Aktionen statt, welche alles Sinne ansprechen, mit Material welches später auch vorkommen wird (-> Charakter der Ouvertüre) - Das Material wird dafür anders benutzt, wie es später der Fall sein wird 	<ul style="list-style-type: none"> - Raum öffnet sich visuell während Fireworks - HP nach oben, Schlagzeug darauf à 60% - Dudelsack als Übergang zu verstärktem Spiel - Sound wild verteilt / strategisch verteilt im Raum - auch wild card für Licht, (zB Spot auf eine Aktion, Spot wandert weg von Aktion, usw. kann auch humorvoll sein!) 	
(Viel Bewegung, viel Distanz, unstetige Positionen)					
transition	<ul style="list-style-type: none"> - Bündeln - Fokussieren - <i>Q by FLO: Mallets als Übergang zu tunnel</i> 				

Kartenkapitel	Charakteristika Playing cues	Spielplatz der Szene Drummers	Szenische Vorgänge Props	Bühnenraum	Notizen
2 - TUNNEL (Viel Distanz, fixe Positionen)	<ul style="list-style-type: none"> - Dampflok - Beide sind in einem Tunnel, sind nicht im gleichen Fahrzeug - Mallets (FK) - <i>Q by FLO:</i> <i>holzige Sounds</i> <i>= Ausgang des tunnels</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Florian an Drums O. - Gast an Drums V. 		<ul style="list-style-type: none"> - Längsachse (nicht Sog) - Raum eher ruhig - Bei Tunnelausfahrt hört DB auf zu drehen - Licht: hell, neutral, bündlet 	
transition	<ul style="list-style-type: none"> - Fliessender Übergang - Tolle Bergstrasse nach Tunnelausgang - Ist eigentlich schon Molehill Mountain 				

Kartenkapitel	Charakteristika Playing cues	Spielplatz der Szene Drummers	Szenische Vorgänge Props	Bühnenraum	Notizen
3 - MOLEHILL MOUNTAIN	<ul style="list-style-type: none"> - kleine Störung führt zur Suspension, Auflösung - Danach Suchen, Tasten, Elemente des Beginns immer wieder antippen, nicht haften bleiben - Endet mit einer Entscheidung, wieder Drive/Elan finden - <i>Q by EXTERN: Baby-Blitz ist Bruch, Beginn der Suspension</i> - <i>Q by FLO: Entscheidung Sch-Zg auf 100% = Entspannung der Suspension</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Nach Bruch, im Laufe der Suspension kommt Florian auf Bühne - Ende der Szene = Entscheidung/Entspannung, beide drummers relaxed, cool, klar; müssen nicht am vollen Set spielen (100% wird durch Haltung klar, muss nicht musikalisch gezeigt werden) 	<ul style="list-style-type: none"> - Eintritt Florian bei Pausenraum, lenkt Publikum in Richtung HP - Bei Suspension wichtig die verschiedenen Körperbasierten Spielarten (nach oben/ Spiegelbild, nach unten, Trampolin, Streicheln und nach hinten lehnen...) - Ende MOLEHILL ist Entscheidung, Entspannung → Drums V. auf 100% - Aktionen bei HP um Publikum in Bewegung nach vorne zu locken 	<ul style="list-style-type: none"> - Sound shift mit Florian Auftritt nach vorne (HP) - Ende der Szene Drums V. Auf 100% - Licht: wichtig, dass die Körpersprache der Spieler sichtbar ist 	
(Bewegung, diffus, Helium, weich)					

Kartenkapitel	Charakteristika Playing cues	Spielplatz der Szene Drummers	Szenische Vorgänge Props	Bühnenraum	Notizen
transition	<ul style="list-style-type: none"> - Kontaktaufnahme - klangtüteln, spielen mit Sounds -> sartorius walk - Q by BEIDE: Zurücktreten, FLO Fokus auf Becken 	<ul style="list-style-type: none"> - Florian an Drums V. 	<ul style="list-style-type: none"> - Florian Pulli auf grosses Becken -> inspiriert Kontaktaufnahme von Gast - Gast beginnt Stuff auf Drums V. beigen (??) - Plastik, PomPoms, Pullis... 		
4 - WELL	<ul style="list-style-type: none"> - Muted - Q by FLO: Blick nach oben markiert Austritt aus Brunnen 	<ul style="list-style-type: none"> - Florian an Drums V. - Gast in Publikumszone 	<ul style="list-style-type: none"> - Florian räumt Drums V. frei, ausser Becken; anschliessend auch Becken; auf eigenen Körper übergehen - Blickkontakt der zwei Drummers markiert Ende des TUNNELS - Florian ist alleine unterwegs, Anschluss von Allen (auch Publikum) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sogwirkung, absoluter Fokus auf Drums V. - Keine Ablenkungen - Alle Vorhänge zu, V3&V4 zuziehen während Szene - dunkel, eng, still 	
(Bewegungen schwinden, auf Kö. FK)					
transition			<ul style="list-style-type: none"> - Beide Drummers schauen sich ruhig an 	<ul style="list-style-type: none"> - Tor Drums H. geht auf - Beide Drums V. Und H. sind direkt hintereinander 	

Kartenkapitel	Charakteristika Playing cues	Spielplatz der Szene Drummers	Szenische Vorgänge Props	Bühnenraum	Notizen
5 - AUTOBAHN // Ausfahrt // Implosion // Spin-Out (Viel Bewegung, Spiel mit Bewegung, dynamisch, wechselhaft; Nähe)	<ul style="list-style-type: none"> - Textur, Haptik - Spiel mit Geschwindigkeit und Multiplizität (Implosion) - <i>Q by BEIDE: sich einklinken</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Gast an Drums H. - Florian an Drums V. 	<ul style="list-style-type: none"> - Doppelung - Hintereinander spielen -> Machtdynamik der Beziehung ausprobieren, suchen - Beziehung suchen, und sich am Ende auch finden - Ventis, Spielmaterial, Popcorn ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Raum löst sich auf, zerfetzt, wird verblasen - Beginnt DB wieder zu drehen? - Licht: das Haptische der Bühne, der Szene ist super wichtig (-> Synästhetisch?) 	
transition			<ul style="list-style-type: none"> - Sich finden, einklinken, Spasssss 	<ul style="list-style-type: none"> - Beide Drums zueinander, "Konzert" 	
6 - WAVE (Viel Bewegung, ausgelassen, Nähe)	<ul style="list-style-type: none"> - keine Vorgaben von den Sounds (Impro!) - Mehrere Wellen, Wellenmeer, nicht 1 lineares crescendo - <i>Q by BEIDE: ausgespielt -> Energie bündeln, komprimieren</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Beide Drums nebeneinander bei Drums H. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sich aufschaukeln - klare, starke Identitäten spielen miteinander, im starken Austausch - Schwappt schlussendlich über, beinahe manisch, bricht zusammen - Publikum fühlt sich mit einbezogen, reitet mit! 	<ul style="list-style-type: none"> - Alle Vorhänge V1-V4 offen - Sound füllt Raum - Konzert-style 	
transition			<ul style="list-style-type: none"> - Crash (Manie, überstürzt) - Zuerst ein Moment der Ruhe/Stille 		

Kartenkapitel	Charakteristika Playing cues	Spielplatz der Szene Drummers	Szenische Vorgänge Props	Bühnenraum	Notizen
7 - OUCH (Wenig Bewegung bis gar keine, verbunden aber distant)	<ul style="list-style-type: none"> - Überreizung - Druck ohne Ventil (Luft) - Nie entspannen oder entlasten - kratzen, kraxeln, ziepen, kein Rauschen oder weiche Geräusche (darf nie entspannend / entlastend sein) - <i>Q by FLO: 1. Atmen / auffüllen Dudelsack 2. Überschlagen mit Flöte</i> - <i>Ablassen eigenständig (Szene ist endlos)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Drummers beide auf Bühne, u.U. Gast an Drums V. 	<ul style="list-style-type: none"> - Florian Dudelsack - Spieler können Distanz haben, Koexistenz 	<ul style="list-style-type: none"> - Raum offen, leer - Detritus überall - Eisig 	
ENDE	<ul style="list-style-type: none"> - Luftballon aufpusten? versöhnlich? 			<ul style="list-style-type: none"> - Licht!! 	

ANNEX 4

SCAN ABENDBLATT, RECTO VERSO, ZUM FALTEN

Eine Co-Kreation der raucous babies:

Performance & Schlagzeug: Florian Kolb, und ein wechselnder Gast

Gastspiel: Dave Wieser, Nicolas Wolf

Konzept & Dramaturgie: Natania Prezant

Szenographie & Licht: Tim Goossens

Audio: Michael Leber

Illustration: Yi-Ju 易儒 Zhou周

Technik & Bau: Karl-Matthias Röhm, BTW der ZHDK

Scharniere: Sergej Tratar Baamonde, Lukas Sander

Outside Ear: David Bircher

Mentorat: Lucie Tuma

Und viele weitere Hände und Köpfe!

AUFMERKSAMKEITSDEFIZIT-HYPERAKTIVITÄTSSTÖRUNG

oder: Ein Resonanzkörper im Raum



— ist eine improvisations-basierte Aufführung zum Erlebnis spezifischer Aufmerksamkeitsformen von ADHS/ADS

— lässt zwei Schlagzeuger in einem sich stetig wandelnden Bühnenraum agieren, und lässt seinem Publikum freie Platzwahl

— sucht und erforscht die Fragilität, die zwischen improvisiertem und

— versteht Improvisation als situationsbedingtes Handeln im Hier und Jetzt

— stellt seinen Schlagzeugern achtzehn verschiedene Handkarten zur

Verfügung: Acht pro Vorstellung, je Handkarte eine Szene

— basierend auf Recherche, Eigenwahrnehmung und Austausch, betteln und illustrieren die Handkarten je einen Aufmerksamkeitsmechanismus

— bedenkt, dass ADHS/ADS ein enormes Spielfeld von

Aufmerksamkeitsdynamiken bezeichnet, deren Pole von Hyperfokus (gezielt, geschlossener Fokus) bis Hypofokus (absolut flächiger Fokus) reichen

— fragt, ob du einige dieser Aufmerksamkeitsformen selber kennst?

— wundert sich, weshalb der stereotype ADHS/ADS Körper jung, weiss, cis-männlich und zappelig ist

— weiss, dass sich ADHS/ADS bei allen Betroffenen unterschiedlich anfühlt, entfaltet und über das Leben hinweg verändert

— untersucht die Zusammenhänge zwischen Wahrnehmung und Aufmerksamkeit... wie sich beides bedingt und stetig verändert

— recherchiert, wie subjektive Erfahrungen durch die Theateraufführung zur geteilten Erfahrung werden können

The Ouch

The Mixer

The Gap

The Well

The Wave

Autobahn

The Molehill Mountain

The Double-Back

The Vogue Autopilot

Fireworks

Full Capacity

The Tunnel

The Quilt (Emulsion--Stor-Losso--Magnet)

Brickbreaker

Slippage

The Traffic Jam

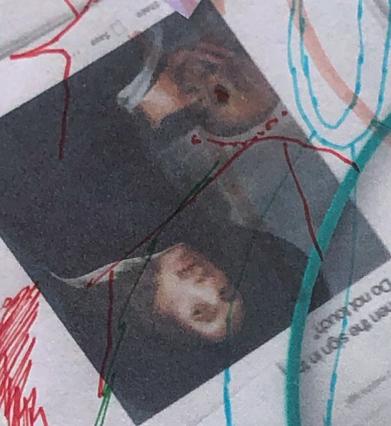


When you tell your boss you won't get distracted and then end up with a love song about what a love

The engine responsible for the speed at which thoughts are produced in ADHD breaks and steering driving the car and subsequent actions in ADHD.

Over the years, the persistent nature of the disorder has been clarified, elucidating its prevalence rate, gender differences and subtype shifts among adult ADHD population. Nevertheless, even today, there is only limited awareness of the existence of the disorder, its consequences and the appropriate treatment.

Erscheinungsbilder der ADHD: je nach Vorhandensein der unten beschriebenen Symptome werden folgende Erscheinungsbilder unterschieden
 Vorwiegend unaufmerksames Erscheinungsbild (Hans-Gluck-in-die-Luft*)
 Vorwiegend hyperaktives-impulsives Erscheinungsbild (Zappelphilipp*)
 Kombiniertes Erscheinungsbild (= Vollbild der ADHD)



Die Diagnose orientiert, in überwiegend männlichen Kohorten evaluiert wurden. Das Geschlechterverhältnis von Mädchen zu Jungen wird mit der Tatsache, dass die Diagnose orientiert, in überwiegend männlichen Kohorten evaluiert wurden. Das Geschlechterverhältnis von Mädchen zu Jungen wird mit der Tatsache, dass die Diagnose orientiert, in überwiegend männlichen Kohorten evaluiert wurden.

Autopilot

Abstract

Abstract
 Studies have shown that African American, Caucasian, and Hispanic children all have the same prevalence of hyperactivity disorder (ADHD) symptoms and respond similarly to treatment. However, the prevalence of ADHD is significantly lower than that of African American and Hispanic children actually diagnosed with ADHD. This article investigates the barriers to diagnosis and treatment of African American and Hispanic children, including financial limitations, differing parental expectations, and differing parental solutions to help address these barriers with the hope of increasing the number of African American and Hispanic children diagnosed with ADHD.

Keywords
 ADHD, culture

Table 2 Gender distribution by country

Country	Boys	Girls	Total	Gender ratio
Austria	66 (5.4)	32 (2.2)	98 (7.6)	1.7
Denmark	29 (2.4)	24 (1.6)	53 (3.0)	1.4
France	211 (17.3)	434 (29.4)	645 (46.7)	1.4
Germany	37 (3.0)	109 (7.4)	146 (10.4)	1.6
Iceland	88 (7.2)	212 (14.3)	300 (21.5)	1.3
Italy	174 (14.2)	50 (3.4)	224 (17.6)	1.8
Netherlands	31 (5.0)	57 (3.9)	88 (6.9)	1.5
Norway	49 (4.0)	22 (1.5)	71 (5.5)	1.5
Switzerland	189 (15.5)	147 (10.0)	336 (25.5)	1.5
United Kingdom	231 (15.7)	147 (10.0)	378 (25.7)	1.5
Overall	1013 (8.0)	665 (4.9)	1678 (12.9)	1.6

People with ADHD learning their brain is 3x faster than normal people's
 Finding out it's 3x less efficient

When the whole family is ADHD:

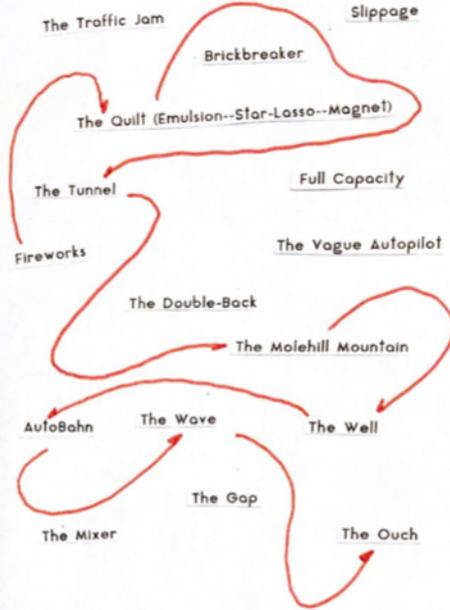
Me trying to raw dog life without ADHD medication:

02/09/2021

46/50

ADHS oder: Ein Resonanzkörper im Raum —

- ist eine improvisations-basierte Aufführung zum Erlebnis spezifischer Aufmerksamkeitsformen von ADHS/ADS
- lässt zwei Schlagzeuger in einem sich stetig wandelnden Bühnenraum agieren, und lässt seinem Publikum freie Platzwahl
- sucht und erforscht die Fragilität, die zwischen Improvisiertem und Erprobtem entsteht
- versteht Improvisation als situationsbedingtes Handeln im Hier und Jetzt
- stellt seinen Schlagzeugern achtzehn verschiedene Handkarten zur Verfügung: Acht pro Vorstellung, je Handkarte eine Szene
 - basierend auf Recherche, Eigenwahrnehmung und Austausch, betiteln und illustrieren die Handkarten je einen Aufmerksamkeitsmechanismus
- bedenkt, dass ADHS/ADS ein enormes Spielfeld von Aufmerksamkeitsdynamiken bezeichnet, deren Pole von Hyperfokus (gezielter, geschlossener Fokus) bis Hypofokus (absolut flüchtiger Fokus) reichen
- fragt, ob du einige dieser Aufmerksamkeitsformen selber kennst?
- wundert sich, weshalb der stereotype ADHS/ADS Körper jung, weiss, cis-männlich und zappelig ist
- weiss, dass sich ADHS/ADS bei allen Betroffenen unterschiedlich anfühlt, entfaltet und über das Leben hinweg verändert
- untersucht die Zusammenhänge zwischen Wahrnehmung und Aufmerksamkeit... wie sich beides bedingt und stetig verändert
- recherchiert, wie subjektive Erfahrungen durch die Theateraufführung zur geteilten Erfahrung werden können



AUFMERKSAMKEITSDERIVATIONSPERAKTIVITÄTSTÖRUNG oder: Ein Resonanzkörper im Raum

Eine Co-Kreation der raucous babies:

Performance: Schlagzeug: Florian Kolb, und ein wechselnder Gast

Gastspiel: Dave Weser, Nicolas Wolf

Konzept: Dramaturgie: Nazania Prezant

Szenographie & Licht: Tim Coossens

Audio: Michael Leber

Illustration: Yi-Ju 易居 Chou

Technik & Bau: Karl-Matthias Röhm, BTW der ZHdK

Schirmere: Sergej Tratar Baamonde, Lukas Sander

Outsider Art: David Bircher

Mentorat: Lucie Tuma

Und viele weitere Hände und Köpfe!

ANNEX 5
SCAN FLYER/POSTER

**THEATER
DER KÜNSTE**

Ort:
Bühne A

Premiere:
Do 02.09 | 20:30

weitere Vorstellungen:
Sa 04.09 | 20:30

Ticketreservation unter: eventfrog.ch/ADHS

So 05.09 | 11:30



**AUFMERKSAMKEITSDEFIZIT
HYPERAKTIVITÄTSSTÖRUNG
oder: Ein Resonanzkörper im Raum**

DIPLOME21



Das Theater der
Zürcher Hochschule der Künste
zhdk.ch

ADHS oder: Ein Resonanzkörper im Raum

Diplom des Master Theater Dramaturgie

ADHS oder: Ein Resonanzkörper im Raum ist eine sinnliche Rekonstruktion verschiedener Wahrnehmungsweisen einer Person mit ADHS/ADS: Eine szenische Abfolge von unterschiedlichen Aufmerksamkeitsformen:

Ein endloser Teppich durchläuft den Raum, ein Vogel pfeift, der Klang stürzt durch die Nebelmaschine; eine Trommel wird zerlegt, die Sihl rauscht; es rieselt Popcorn:

Umspült vom Bühnenraum, improvisieren zwei Schlagzeuger: Sie lenken das Publikum über ein Terrain der Gleichzeitigkeiten, der Konzentration, der Streuung: Ein Körper in Resonanz.

Zugänglichkeit: Das Stück beinhaltet wenig gesprochenen Text // Foyer und Bühnenraum sind eben und barrierearm // Sie können sich frei bewegen und reagieren. Es grenzt ein Pausenraum direkt an den Bühnenraum an, der während der ganzen Aufführung zugänglich bleibt.

Haben Sie diesbezüglich Anliegen, Fragen oder Wünsche, bitte schicken Sie eine E-Mail an natania.prezant@zhdk.ch.

Mögliche Anpassungen aufgrund der COVID-19 Vorgaben sind vorbehalten.

Performance & Schlagzeug: Florian Kolb, und ein wechselnder Gast
Gastspiel: Dave Wieser
Nicolas Wolf
Szenographie und Licht: Tim Goossens
Audio: Michael Leber
Technik & Bau: Karl-Matthias Röhm, Carlo Raselli, BTW der ZHdK
Scharniere: Sergej Tratar
Baamonde, Lukas Sander
Konzept & Dramaturgie: Natania Prezant
Outside Ears: David Bircher
Mentorat: Lucie Tuma
Illustration: Yi-Ju Chou

Ort: Bühne A
ZHdK Gessnerallee
Gessnerallee 9
8001 Zürich

Premiere: Do 02.09 | 20:30*

weitere Vorstellungen: Sa 04.09 | 20:30*
So 05.09 | 11:30

Reservation: eventfrog.ch/ADHS

Eintritt frei (Kollekte)

*Im Anschluss an die Diplomarbeit:
"Of Crying Stones" von Hannah Drill und Kollektiv.
Reservation: eventfrog.ch/of-crying-stones

Vielen Dank an die tatkräftigen Unterstützungen,
Mentorate und Outside Eyes

Eine Co-Kreation der raucous babies