

Konzept und Zeitplan

Gruppe 1

„Der gute Mensch von Sezuan“ in VR

Szene: Prolog — Wang sucht Unterkunft für die Götter

I. Bühnenbild

1. Grundriss der Stadt

- (1)Anhang an Theatralität
- (2)Anhang an V-Effekt des epischen Theaters
- (3)Klarere Symbolsprache möglich
- (4)Klare Linien zum Ausdruck der eigentlichen Strukturen

2. Artifizieller, verfremdeter, theatraler Raum

II. Bewegungen im und des Raumes

1. Interaktiver Raum (in Reaktion auf die Erzählung)

- (1)Die Bühne wird erst frontal in Entfernung gezeigt, danach fährt sie unter einen und man sinkt mit den Götter(symbolen)n in den Bühnen-Stadtraum hinab
- (2)Die Wände fahren hoch — bis über die Skysphäre — während Wang die Unterkunft-Absagen im Prolog bekommt
- (3)Möglich:
 - (a)Der Scheinbar bekannte Grundriss, verändert sich im ungesehen (oder im Hintergrund), sodass der Rezipient die erwartete Orientierung verliert — V-Effekt

2. Verfremdungseffekt des epischen Theaters

3. Anlehnung an Theater

- (a) Abgrenzung von Realitätsanspruch modernen
Hollywoodkinos

4. Spiel mit Möglichkeiten des Raumes in VR

- (1) Abwesenheit Räumlicher-Gesetze und gegebener VR-
Sprachregeln

5. Der Raum wird selbst Symbol

III. Figuren als Symbole und Parabeln

1. Figuren sollen Modellhafte für Grundaussagen der
Stereotypen Figuren und der Gesamtstrukturen sein

- (1) Symbole „zum aufzeigen komplexer
Widersprüchlichkeiten“ und Strukturen

2. Eigenschaften dieser Figuren können im weiteren Verlauf
auch Aussagen anzeigen

- (1) Farben für Emotionen
- (2) Größenveränderung für das sich wandelnde
Verhältnis im Gespräch
- (3) Wassermann mit Grundkörper und Signal für
ihn
- (a) so auch weitere Personen, bis auf die
Götter
- (4) Götter als Lichter

3. Anlehnung V-Effekt des epischen Theaters

4. Möglichkeiten der Symbolkraft in VR

IV. Narration

1. Neue Narration wäre eigene Arbeit, hier Fokus auf VR-
Möglichkeiten

- (1) Später Anpassung an aktuelle kulturelle Themen möglich
- (2) Deshalb...
- 2. Film(ton) als Grundlage
 - (1) Da Textnah
 - (2) Da Tonspur leicht zugänglich und gut gesprochen
- 3. Zum Publikum wenden
 - (1) Bei Monologen sieht man nur noch diesen einen Charakter?
- 4. Einleiten in Dunkelheit mit dem ersten Monolog vom Wasserträger, dann kommt Bühne, dann Götter und dann in die Szene?

Zeitplan bis 17.12

I. Orientierung im Raum

- 1. Himmel
- 2. Bühne
- 3. POV

II. Kreieren der Grundfiguren

- 1. Wasserträger
- 2. Götter

III. Bewegung und Ankunft der Götter

IV. Grundbühne mit Grundrissen der Stadt

V. Film-Ton überlagert

- 1. => Narration soll im VR deutlich werden
- 2. => Synchronisation der VR Szene mit

Sonntag, 20. November 2016

VI. Aktion der einzelnen Haus Objekte im Grundriss der Bühne

1. Wenn möglich synchron zur erzählten und durch Symbol-Figuren dargestellten Szene