

revolt : ein spiel

eine interaktive aktion im öffentlichen raum
ein spiel mit licht und ton

kontext - stichwort - themen:

ein spiel mit kulturellen und gesellschaftlichen mustern
ein spiel mit der herrschenden ordnung
ein spiel mit gegenwelten
ein spiel mit weltbildern
ein Spiel mit verhaltensmustern

ein kunstspielzeug in öffentlicher hand
kunst als nicht elitäres spielzeug - kunst für jedermann - kunst für passanten.

Spielanleitung:

Bei Einbruch der Dämmerung definiert leiser Sound den Spielraum.

Bei Einbruch der Dunkelheit betritt die erste PerformerIn (Spielleiter) , ausgestattet mit einem "Sensor Kleid", die definierte Spielfläche und löst durch Bewegungen und Aktionen die ersten Projektionen und Spielklänge aus. Schritt für Schritt kommen weitere 3 PerformerInnen dazu: sie beginnen miteinander und mit dem Publikum zu interagieren. Zur gleichen Zeit mischen sich Apparateure an Live-Steuerungen ein und nehmen mit Projektionen und Ton am Spiel teil. Jetzt spielen alle Apparate und Spieler in komplexer Schichtung zugleich und miteinander.

Die PerformerInnen übergeben mehr und mehr Spielparameter an das Publikum, an die Passanten.

Alle werden zu ApparateurlInnen und AkteurInnen des Revolt-Spiels.

Das Spiel dauert so lange Menschen damit spielen.

Spätmöglichstes Ende ist jedoch die Morgendämmerung.