

"Rote Asche"



aus dem Vorwort der Partitur:

„Rote Asche“ ist ein Spiel über gelingende und misslingende Kommunikation. Da es ein Spiel ist, müssen in „Rote Asche“ von den Spielern ständig Entscheidungen getroffen werden. Und da es ein Spiel ist, sind viele Aspekte des Stücks unvorhersehbar, - auch in der Aufführung. Das ist Teil des Spiels und des Charakters des Stücks. „Rote Asche“ ist wesentlich von der Mitwirkung der Interpreten abhängig, denn es existiert nicht als ein maximal festgelegtes Stück oder als maximal festgelegte Partitur. Vielmehr besteht es aus einem „Set“ von Materialien aus drei Bereichen (Film, Text und Musik), die in der Probenarbeit zu einem Ganzen zusammengefügt werden. Daher ist es unmöglich eine feste Dauer des Stücks anzugeben (vorstellbar sind Versionen von minimal ca. 30' bis zu mehreren Stunden, Tagen). Alle Entscheidungen aus einem Bereich (z.B. dem Text) haben Auswirkungen auf alle anderen Bereiche (Video, Musik). Diese Auswirkungen entstehen in jedem Fall, aber sie sind in der „Partitur“ nicht festgelegt, sondern sind Teil der Entscheidungen in der Probenarbeit. Wollte man „Rote Asche“ einem Genre zuordnen, so schwebt es zwischen MusikTheaterStück und Installation (im Sinne eines Tableau vivant). Das Stück fordert einerseits keinen bestimmten Ablauf oder eine bestimmte Dramaturgie, aber es verweigert sich andererseits auch keinem bestimmten Ablauf oder einer bestimmten Dramaturgie. „Rote Asche“ ist grundsätzlich offen für eigene Erfindungen der Interpreten. Die Angaben zu Varianten können ergänzt oder selbst variiert werden. Das Stück ist ein offenes work-in-progress. „Rote Asche“ basiert auf drei Grundcharakteren: „Kindheit“, „Schläge“ und „Wunden“. Diese Reihenfolge kann (aber muss nicht) eine Ordnung für das Stück sein.

Musik:

Da „Rote Asche“ ein Spiel ist, werden die Interpreten aufgefordert es mit möglichst hohem Risiko zu spielen, alle Regel auch möglichst extrem zu interpretieren und Lücken im Regelwerk frei auszunützen. Die einzelnen Teile von „Rote Asche“ sind oftmals wie ein Katalog angelegt. Das Ziel der Interpretation sollte nicht sein möglichst alle Möglichkeiten zu präsentieren, sondern bestimmte Möglichkeiten zu wählen (Bei einem Spiel zeigt man ja auch nicht alle Richtungen, in die eine Figur gehen könnte, sondern die Wahl einer Richtung wirft immer auch automatisch ein Licht auf die übrigen Möglichkeiten.). Die Materialien sind so angelegt, dass immer nur ein Minimum der Gesamtmöglichkeiten ausgewählt werden sollte. Alle Angaben zu Varianten sind frei kombinierbar, außer bestimmte Kombinationen werden im Text ausgeschlossen.

