

Grobkonzept «Einweihungsfest Im Birch – 4 Szenarien»

im Rahmen des Projektes FACE, 16. März 2005

Die 4 Szenarien befassen sich mit dem Gebrauch des Handys und des Computers – Gegenstände des Alltags für unterdessen fast alle Jugendlichen.

Bewusstseinsarbeit zum Umgang mit Neuen Technologien ist speziell für Jugendliche von grosser Bedeutung. Da sie sich in einem Lebensabschnitt befinden, in welcher sie ihre Identität sowohl hinterfragen als auch gestalten, sind sie besonders empfänglich für die Werbung, die ihnen verspricht, durch ein neues, technisches Gerät ein neuer Mensch zu werden oder die grosse Liebe zu finden. Es mangelt an Information, welche Auswirkungen diese Geräte haben können und wie sie auf sinnvolle Weise eingesetzt werden.

Mit dem Zeigefinger auf diese Problematik hinzuweisen ist wenig attraktiv und so hält es das Projekt FACE für angebracht, Szenarien aufzubauen, welche mit den technischen Möglichkeiten spielen und die Jugendlichen dazu auffordern, selbst herauszufinden, was sich hinter den Szenarien mit ihrem performativen Charakter verbirgt.

Kurzbeschreibung der 4 Szenarien

1. Monolog eines Computerbenützers

Der Computer erleichtert die Arbeit, aber wehe er reagiert nicht so, wie es der Benützer wünscht. Dann kommt es zu Wutausbrüchen, zu Bitten und Betteln, ja zu regelrechten «Konversationen» mit dem Gerät, das man vor sich hat. Die Geräte werden personifiziert und in extremen Fällen sogar als Partner oder als Freunde betrachtet.

Das Absurde einer solchen Situation soll dargestellt werden, damit sich jede(r) fragen kann, welche «Beziehung» sie oder er mit dem Computer aufgebaut hat und ob es dieses Gerät wohl merkt, wenn es angesprochen wird.

Medium: Reale Inszenierung

Setting: Ein Schauspieler spielt den Monolog auf einer Bühne, in einem einfachen Raum oder im Freien.

2. Verbalisierter SMS-Dialog

Die SMS dienen uns dazu, möglichst billig Nachrichten zu verschicken, ob dies nun sei, um ein Treffen zu vereinbaren oder um ein Treffen wieder abzusagen. Dadurch, dass sich aber oft niemand genau festlegen will, was sie oder er nun tun wird, werden die SMS-Konversationen aber länger, als ein Telefongespräch je gedauert hätte und auch entsprechend teurer. Durch den Gebrauch der SMS hat sich eine neue Sprache entwickelt, die sich durch die reduzierte Anzahl an Wörtern auszeichnet. Erst wenn man eine SMS Konversation «hört» und nicht liest, wird bewusst, was die SMS Sprache von der gesprochenen Sprache unterscheidet und wie viele Nachrichten manchmal hin- und hergehen müssen, bis man sich endlich auf etwas einigen kann.

Medium: Audio

Setting: In einem leicht abgedunkelten Raum hängen Kopfhörer von der Decke. Sie spielen verschiedene Dialoge ab.

3. Klingel-Stationen

Das Handy ist überall dabei, ob zu Hause, in der Schule oder bei der Arbeit. Nicht alle jedoch machen von den Optionen gebrauch, das Handy auf «vibrieren» zu stellen oder es ganz auszuschalten. Im Gegenteil, oft werden voll Stolz die neuen Klingeltöne präsentiert, um so die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Dass das Klingeln aber auch störend wirken kann, scheint oft ignoriert zu werden.

Indem verschiedene «Handystationen» angerufen werden können, die alle verschiedene, übertrieben laut eingestellte Klingeltöne besitzen, wird je nach dem, wie viele Leute anrufen, ein ziemlicher Lärm entstehen. Um sich zu diesem zu äussern, können bei den Klingelsta-

tionen Nachrichten hinterlassen werden, die dann per Lautsprecher in den Raum gestellt werden.

Medium: interaktive Handystationen

Setting: Verschiedene, modellierte Objekte stehen frei in einem Raum oder auch im Freien.

4. Strahlen-Lautsprecher

Das Handy tragen wir ständig mit uns herum, ohne es je ganz auszuschalten und dabei sind wir uns wenig bewusst, wie viele Strahlen wir für uns und unsere Mitmenschen verursachen. In der Werbung wird dieses Thema aus ersichtlichen Gründen ausgeblendet und Forschungen treten nur selten an die Öffentlichkeit.

In einem Raum soll veranschaulicht werden, wie viele unsichtbare Strahlen uns ständig umgeben, indem sie durch Geräusche hörbar gemacht werden. Die Handybenutzer können durch Anrufe auf andere Handys die Strahlenmengen, bzw. die Geräusche verstärken.

Medium: Audio (interaktiv), Handys

Setting: Lautsprecherobjekte stehen frei in einem Raum oder auch im Freien.

«Projekt FACE – Die menschliche Seite der Neuen Technologien» ist ein studentisches Projekt der FHBB, Abt. HyperWerk.

Kontakt und Informationen:

Projektleitung Lucas Gross

Email face@luc.gr

Mobiltelefon +41 (0)79 318 85 57