

PLAY GROUND ONE

Drei Worte. Eine Aufforderung. Ein Spiel.

Das Feld:

I. Prototyp in St. Gertrud, Köln:

Du sitzt in einem quadratischen, liegenden Rahmen aus massiver Buche auf einem nachgiebigen Boden. Oder auf der weiß gestrichenen Sitzfläche von diesem Rand. (Umfang ca. 15 Meter.)

a) Deine Füße befinden sich ausserhalb.

Die leicht ausgestellte Wand hinter Deinen Waden leuchtet schwefelgelb.

Deine Blicke schweifen in der Umgebung umher, finden überall Halt am Beton des gestalteten Raums.

b) Du kehrt diese Position um. Deine Füße landen im Rahmen.

Unter Deinen Kniekehlen steuert der von der Sitzfläche ausgehende Innenrahmen als schmale, vergoldete Facette Deinen Blick über eine Kante in den losen Sand. Du greifst in das Material hinein.

Vielleicht spürst Du ein Bedürfnis, Deine Schuhe auszuziehen, Dich in die feinkörnige Masse zu knien.

c) Play!

Wenn Du erlaubst, kommt eine Person (Deiner Wahl) hinzu.

II. Audiovisuelle Dokumentation

Im beschriebenen Rahmenmodell werden zwei Personen mit ansteckbaren Bluetooth-Mikrofonen ausgestattet.

Damit können sie sich kabellos bewegen.

(Verabrede Dich gerne mit mir, auch ausserhalb der Öffnungszeiten, über mein [Kontaktformular](#).)

Ein abseits installierter Audiorecorder nimmt auf:

a) den Geräuschkosmos des Umfeldes

b) den peripheren Klang der Mikrophone tragenden Körper

c) eventuelle Gespräche

d) klangliche Qualitäten von Materialien

Zur weiteren Spurensicherung entstehen Fotografien, je nach Interessenslage.

Im Anschluss werden die Aufnahmen abgehört, gesichtet und auszugsweise als anonymes Ausgangsmaterial für eine audiovisuelle Collage genutzt.