

Die goldige Welt

Frei nach dem Bilderbuch «Der goldene Käfig» von Anna Costagnoli

Ausgangslage

Bilderbuch «Der goldene Käfig» von Anna Castagnoli und Carll Cneut, Bohem Press 2015

In „Der goldene Käfig“ erzählt Anna Castagnoli die Geschichte von der verwöhnten Kaiserstochter Valentina, die 390 Paar Schuhe, 812 Hüte und 50 Schlangenledergürtel besitzt. Mehr als alles andere liebt Valentina jedoch exotische Vögel und so schickt sie ihre Diener los, um ihr die seltensten Exemplare zu bringen. Die meisten der begehrten Vögel hat Valentina jedoch nur erfunden. Gnadenlos lässt sie den Dienern, die mit leeren Händen zurückkehren, die Köpfe abhacken. Auch die, die einen „falschen Vogel“ bringen, werden kurzerhand von ihr geköpft. Die falschen Vögel kriegen trotzdem einen Platz in Valentinas Sammlung, die wächst und wächst. Der goldene Käfig aber, ein Geschenk von Valentinas Vater für einen ganz besonderen Vogel, bleibt leer. Valentina wird immer unzufriedener. Eines Nachts träumt sie von einem sprechenden Vogel und befiehlt am nächsten Morgen, ihr diesen Vogel zu bringen. Trotz weltweiter und monatelanger Suche hat kein Diener Erfolg, Köpfe rollen in Massen. Eines Tages erscheint ein junger Diener und meint, er werde den sprechenden Vogel finden, wenn sie ihm verspricht, Geduld zu haben.

Als er schließlich nach elf langen Monaten mit einem Ei zurückkehrt und der Prinzessin erzählt, dass daraus der sprechende Vogel schlüpfen wird, lässt sie ihn am Leben und legt sich wartend zu dem Ei.

Das letzte Bild zeigt eine steinalte Valentina, die beim Warten Wurzeln geschlagen hat.

Die Erzählerin meint, dass die Geschichte wahr sei, jedoch verschiedene Versionen vom Ende kursierten. So könnte Valentina beim Warten gestorben sein oder im Schlaf das Ei zerdrückt haben. Oder: tatsächlich schlüpfte eines Tages ein sprechender Vogel. Aber er hatte nichts zu sagen.

Dramaturgisches Modell - Zusammenfassung

Die junge Frau Mila, Social Media und Game Crack, erfährt vom Arzt, dass sie nur noch ganz wenig Lebenszeit vor sich hat. Mit dieser niederschmetternden Diagnose fühlt sie sich überfordert und alleine. Sie schafft es nicht, ihren Mitbewohnern oder Freunden davon zu erzählen. Sie überlegt sich, was sie mit so wenig Lebzeit überhaupt anfangen soll.

Was wäre, wenn ich die Spielregeln für mein Leben aufstellen könnte? Wenn ich mein Schicksal mitentscheiden könnte? Was wäre, wenn ich über meine Lebenszeit bestimmen könnte?

*Diese Fragen bringen Mila dazu, ein **Computergame** zu entwickeln, dessen einfacher Algorithmus so funktioniert, dass man sehr schnell ins Spiel hineingezogen wird und möglichst viel weitergamen möchte. Sie selbst spielt inkognito auch mit – ohne dass sie als Urheberin des Games erkannt wird. Dies wird den Zuschauenden allerdings erst am Schluss verraten.*

Es werden weitere, voneinander **unabhängige Alltagsszenen ihrer Kolleg*innen** gezeigt, die alle einen Wunsch nach Veränderung in sich tragen, und aus den Kernthemen des Bilderbuchs abgeleitet sind:

Rivalität zwischen Geschwistern, Anerkennung, Wertschätzung / Gesehen werden. Die Jugendlichen fühlen sich in den gezeigten Situationen ihres echten Lebens herausgefordert, einsam, unverstanden.

Schnell spricht sich in der Schule herum, dass es ein neues Game gibt, dessen App die Jugendlichen sofort herunterladen. Alle wollen natürlich gewinnen und verbringen so immer mehr virtuelle Lebenszeit, die Realität und ihre Schwierigkeiten treten in den Hintergrund.

Szenen aus der virtuellen Welt, dem Spiel, wechseln sich ab mit Einblicken in die Realität, die immer absurder wird. Eine gute Schülerin droht die Lehrstelle zu verlieren, Schulunterricht wird unmöglich, die Eltern verzweifeln über ihre Jugendlichen, die kaum noch essen oder schlafen, nonstop in ihr Handy starren und ihr „echtes Leben“ vernachlässigen. In der virtuellen Welt werden die Aufträge, die die Spielenden auszuführen

haben, immer schwieriger, wie Valentina wird die Herrscherin des Games immer unerbittlicher, die Spielregeln willkürlicher. Schliesslich verlangt sie von ihren Spielenden, dass sie ihr Unsterblichkeit bringen sollen. Wer dies schafft, wird zur Sieger*in des Spiels erkoren, oder gar als Nachfolger*in der Herrscherin bestimmt – und darf die virtuelle Welt nach eigenen Spielregeln erfinden und regieren.

Kurz bevor entschieden wird, wer gewinnt, ist das Game «down». Die Spielenden kommen nicht mehr ins Game rein. Milas Mitbewohner finden in ihrem Zimmer einen Abschiedsbrief. Darin erklärt Mila, dass sie das Game erfunden hat, um damit möglichst viel ihrer noch wenigen Lebenszeit mit ihren Kolleginnen und Kollegen zu verbringen – unbeschwert, aus echtem Interesse, nicht aus Mitleid oder Solidarität, denn das hätte sie nicht gewollt.

“Die Game-Welt steht still. Ihr lebt weiter.”

Das Stück lässt die Zuschauenden mit der Frage zurück, wo man eigentlich mehr Zeit verbringt – in der virtuellen oder der realen Welt. Es zeigt die Schwierigkeiten der Realität und die Unbeschwertheit der virtuellen Fantasiewelt, in der alles möglich scheint, und die Welt nach eigenen Spielregeln gestaltet werden kann.

Themen

Suchen (Metapher für Anerkennung, likes, followers, bedeutungsvoll sein, Status)

Sammeln (sammeln virtuell und analog, Suchtpotenzial, nie genug, social media – *likes, followers*; gamen - Punkte, Einfluss, Wettkampf, Geld; Status- Influencer, Trendsetter...; Bonuspunkte (Migros, Coop, Belohnungssysteme: *Manipulation & Überwachung, Kontrolle, Ordnung*)

Goldener Käfig - Symbol für... Erwartungen, Leistungsdruck, Macht, Gier, Auslöser für Valentinas besessene Sammelsucht..., Anerkennung, Unerreichbarkeit, Unmöglichkeit)

Macht, Status

Hack steht für welche sinnbildlichen Handlungen? *Swipe, etwas löschen, next –next- next – verwerfen, aussortieren, ausgrenzen*

Mögliches Szenenraster

INTRO	alle Spielenden stellen mit weissen Papierschirmen eine grosse Leinwand dar, auf die farbige Bilder von Paradiesvögeln gebeamt werden.	
PROLOG	Choreographie mit Stills zu verschiedenen Themen aus der Geschichte, mit Regenschirmen	
Realität Anfang	Beim Arzt M. erfährt, dass sie nur noch ganz wenig Lebenszeit vor sich hat.	<i>M. trägt einen grossen, regenbogenfarbigen Schirm. Er ist während des ganzen Stücks immer geöffnet.</i>
	In der WG WG Treffen, das WG Leben wird besprochen. Die Mitbewohner vermissen M. Mutmassen, dass sie einmal mehr in ihrem Zimmer am Handy hängt - wahrscheinlich weil ihr letzter Post auf Social Media viral ging. Die Mitbewohner interpretieren M. s Reaktion als arrogant, und tun sie als “Nerd” ab.	<i>M. kommt ans Treffen, wirkt aber total teilnahmslos und abwesend. Erst als sie die Nachricht vom viralen Video hört, scheint sie aufzuwachen, beginnt zu strahlen und verschwindet in ihrem Zimmer.</i>

Weitere Szenen Realität	Geschwisterrivalität, Anerkennung in Peergroup oder in der Familie, Leistungsdruck, Lehrstellensuche Hobby	
Das Game in der Realität	Das Game Plötzlich sprechen alle von einem neuen Game. Die Eintrittsfragen sind ganz einfach– doch bereits hier schaffen es nicht alle ins nächste Level.	
Virtuelle Welt	Die Spielenden werden von einer Herrscherin begrüsst, die sie kennenlernen will. Die Spielregeln sind einfach: Jedes Level birgt einen neuen Auftrag. Für einen erfüllten Auftrag gibt es Punkte, in Form von goldenen Trophäen. Wer nicht weiterkommt, scheidet aus. Die Gewinnerin am Schluss bekommt den Thron und wird die neue Herrscherin für die nächste Spielrunde.	Virtuelle Welt <i>Analog zur Geschichte vom goldenen Käfig geht es darum, Aufgaben von der Herrscherin zu lösen und dafür goldene Trophäen zu sammeln. Wer die Aufgabe nicht bestanden hat, wird geHACKT – also aus dem Spiel geworfen. Einmal draussen, kommt man nicht wieder ins Game rein.</i>
VR Welt Level 3 Level 4 Level 5	Ab nun gilt es, jeweils ins next Level zu kommen. Die virtuelle Welt wird mit viel Gold, Farben, und einfachen Spielen gezeigt, in die man schnell und selbstsicher eintauchen muss.	<i>Die Dramaturgie und Algorithmen eines Games dienen als Inspiration für die verschiedenen Levels. Jedes Level kann eine «eigene» Welt sein, in der es wieder ganz neue Aufgaben und Spielregeln gibt. Die Verbindung ist die Herrscherin, die jeweils zum neuen Level begrüsst und den Auftrag bekannt gibt. Die Herrscherin charakterisiert sich durchs Kostüm / goldenen Thron, sowie ihrer Sammelwut über Vögel und Vogelwelten. Ein Jingle trennt die VR von der realen Welt.</i>
Virtuelle Welt und Realität wechseln sich ab. In beiden Welten spitzen sich die Handlungen zu.		
Virtuelle Welt	Finale es sind nur noch ganz wenige Spieler im Game, die unbedingt gewinnen wollen.	
Realität	Aufgrund des Spiels ändern sich auch die Realität.	<i>Exemplarisch wird eine Wandlung einer Figur gezeigt. Durch die Abhängigkeit vom Game verschieben sich Werte, Verhalten, Gruppendynamik – und neue Handlungsmöglichkeiten treten für die Figuren auf. Auch hier verhalten sich die Figuren völlig unterschiedlich – so unerwartet, wie das Leben ist.</i>
Virtuelle Welt	Letzter verzweifelter Auftrag: Unsterblichkeit Die beiden Finalisten versuchen, mit der Herrscherin einen Deal einzugehen und mehr Zeit auszuhandeln, um für sie die ultimative Unsterblichkeit zu finden. Verzweifelt sagt sie darauf: <i>Mehr Zeit? Die habe ich nicht.</i>	
ENDE Realität/VR	Das Spiel funktioniert nicht mehr. Brief von M. als Erklärung.	