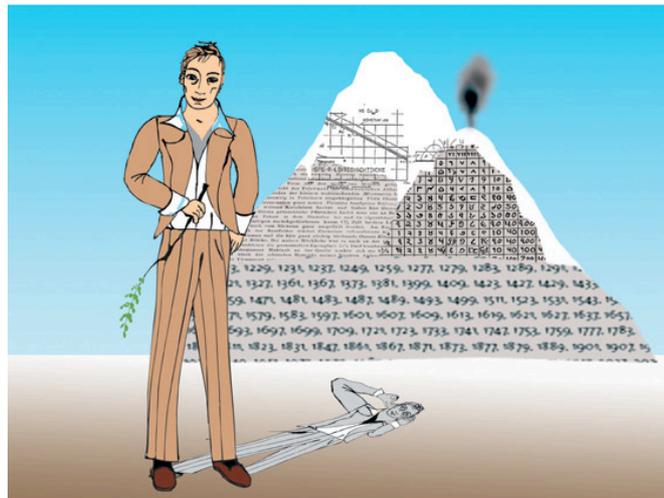


Schöne Gegend präsentiert:

## KOSMOS KLANDESTIN

Die geheimen Welten des Alexander von Humboldt



### Ein begehbares Hörspiel

Regie: Simone Henneken, Fredrik Nedelmann

Buch: Simone Henneken

Musik: Richard von der Schulenburg und das 440 Hz Trio

Mitwirkende: Susanne Stangl, Oliver Sauer, Iris Minich, Jan Georg Schütte u.a.

Produktion: Schöne Gegend und Kampnagel

Gefördert von der Kulturbehörde Hamburg

**PREMIERE:** 12. Dez 2008, Kampnagel Hamburg

### #\_VORBEMERKUNG

Haben Sie sich schon mal in ihrem eigenen Innenohr verlaufen? Das ist ziemlich verwirrend und zudem noch laut. Genau dies widerfährt dem Forscher Alexander von Humboldt während seiner berühmten Reise durch Südamerika. In dessen kürzlich entdeckten Tagebüchern stößt man auf seltsame Wesen und überspannte Theorien, die ein völlig neues Licht auf den großen Denker werfen und einen eigenen geheimen Kosmos bilden – den Kosmos Klandestin.

Hintergrund des Stückes bildet Alexander von Humboldts weltbekanntes Werk „Kosmos. Entwurf einer physischen Weltbeschreibung“. Die fiktive Geschichte „Kosmos Klandestin“ bezieht sich auf ein angeblich neu aufgetauchtes Buch als bisher unbekanntes sechsten Band. Er enthält geheime Dokumente, die während Humboldts Südamerika Forschungsreise entstanden und von den ungebremsten Leidenschaften und Obsessionen des berühmten Forschers berichten.

### #\_KURZBESCHREIBUNG

Der historische Alexander von Humboldt (1769-1859) ist ein leidenschaftlicher Forscher, der die Welt, in der er lebt, bis ins Innerste erforschen will. Schöne Gegend zeichnet einen ungezügelten Forscher, dessen wahnhafter Arbeitseifer den Hintergrund für eine absurdkomische Geschichte bildet. Der Kampf zwischen blühender Phantasie und starkem

Ordnungsdrang sowie die Notwendigkeit zur Selbstvermarktung gerät ihm zunehmend zum Konflikt.

Dem Forscher gegenüber steht die Figur des Reisebegleiters und Botanikers Bonpland . (Aimee Bonpland: frz. "schöne und geliebte Pflanze) Er ist ein Bruder Leichtfuß, der mit flammenden Herzen Pflanzen und Frauen verehrt, und beide Gattungen mit Hingabe sammelt.

Das Publikum geht gemeinsam mit den Forschern auf die Suche nach dem Zusammenfluß von Orinoko und Amazonas. Im Urwalddickicht geraten sie immer tiefer in den geheimen Kosmos, gemischt aus Naturschönheiten, mythologischen Wesen, historischen und geografischen Fakten und skurrilen Erlebnissen.

Die Verwobenheit von Wissenschaftsgläubigkeit, Unantastbarkeit von objektiven Erkenntnissen, jedoch subjektiv geprägtem Blick auf die Welt und Zufälligkeit der Erkenntnis sollen in der Person Alexander von Humboldts kulminieren und Fragen aufwerfen nach unseren Möglichkeiten der Weltsicht und Interpretation.



## #\_ DETAILS

Am 5. Juni 1799, Tag der Abreise nach Südamerika, schreibt Humboldt in einem Brief: „Ich werde Pflanzen und Fossilien sammeln, mit vortrefflichen Instrumenten astronomische Beobachtungen machen können (...) Das alles ist aber nicht Hauptzweck meiner Reise. Und auf das Zusammenwirken der Kräfte, den Einfluß der unbelebten Schöpfung auf die belebte Tier- und Pflanzenwelt, auf diese Harmonie sollen stets meine Augen gerichtet sein!“ An anderer Stelle beschreibt er als Ziel seiner Arbeit „die Seele zur erheben und die Vorstellungskraft zu erweitern“.

Unsere These ist es, dass interdisziplinäres Denken nur dort möglich ist, wo Raum für freies Assoziieren und Phantasieren genommen wird. Diese Räume in der Person Alexander von Humboldts wollen wir finden.

Als Angelpunkte dienen uns dabei die Figuren ‚Künstler‘ bzw. ‚Wissenschaftler‘ als Spezialisten, deren Aufgabe es ist, Grenzen zu überschreiten, neu zu denken und wenn möglich, aufzuheben. Dabei führt uns Alexander von Humboldt in einen Schwebestand, in dem Begriffe wie Wissen und Gesellschaft, Aspekte des Verteilens und Vermarktens von Wissen treffen auf Poesie, Sprachspiel und eine Fiktion von Wissenschaft.

Die Motive der Geschichte entstammen der Wirklichkeit und überlieferten Biographie Humboldts, die Einbindung des Phantastischen und Absurden aber entheben sie wieder dieser Wirklichkeit. Durch diese stilistischen Eigenschaften der textlichen Grundlage werden Bilder erschaffen, die assoziative Ideen auslösen sollen.

## #\_ UMSETZUNG

"... eine luzide Mischung und Überlappung von filmischen-, theatralen-, comichaften-, musikalischen-, wie auch Hörspiel- Formen." (D. Lampalov, Vijenac, Zagreb 2007)

Der Schwerpunkt der Umsetzung liegt in der Ausgestaltung der erzählerischen Räume und Landschaften. Wir trennen nicht zwischen Zuschauerraum und Bühne, sondern bewegen das Publikum durch den von Leinwänden eingefassten und durch Film- und Bildprojektion, sowie Soundscapes gestalteten Raum. So öffnen und schliessen sich die Räume um das Publikum. Stillstand, Zuhören, Zusehen werden abgelöst durch Musik, Bewegung und Raumveränderung.

In den so geschaffenen künstlichen Welten sind Dialoge und Erzählpassagen aus vorproduzierten Hörspielsequenzen zu hören, sowie Musik, die entweder eingespielt, oder an bestimmten Stellen des Stückes live vorgetragen wird. Teilweise kommt die Handlung ohne gesprochenen Text aus, und es wird mit Textanimation gearbeitet. Einige Handlungsteile benutzen Standbilder wie eine Diashow zum Text. Andere Inhalte wiederum werden von fiktiv-comichaften, animierten Figuren projiziert.

Visuell werden die vielen spielerischen Ebenen der Geschichte durch Computer-Animationen und Videosequenzen wiedergegeben. Entsprechend der sprachlichen Eigenart des Textes bewegt sich die Darstellung ebenfalls zwischen Historik und Gegenwart.

Die musikalische Ausgestaltung der Geschichte ist eine weitere Grundlage der Umsetzung. Mit eigener künstlerischer Hand komponiert Richard von der Schulenburg (Die Sterne) die Musik für den "Kosmos Klandestin" und spannt mit dem 440 Hz Trio den musikalischen Bogen durch die Episoden und Höhepunkte der Geschichte..

## #\_ KONTAKT:

Fredrik Nedelmann / [fredrik@stora.de](mailto:fredrik@stora.de) / 0177-8374731

<http://www.schoenegegend.de>

[http://de.youtube.com/view\\_play\\_list?p=43C36500835A152C](http://de.youtube.com/view_play_list?p=43C36500835A152C)