

/ F.a.ū.s.o.t.

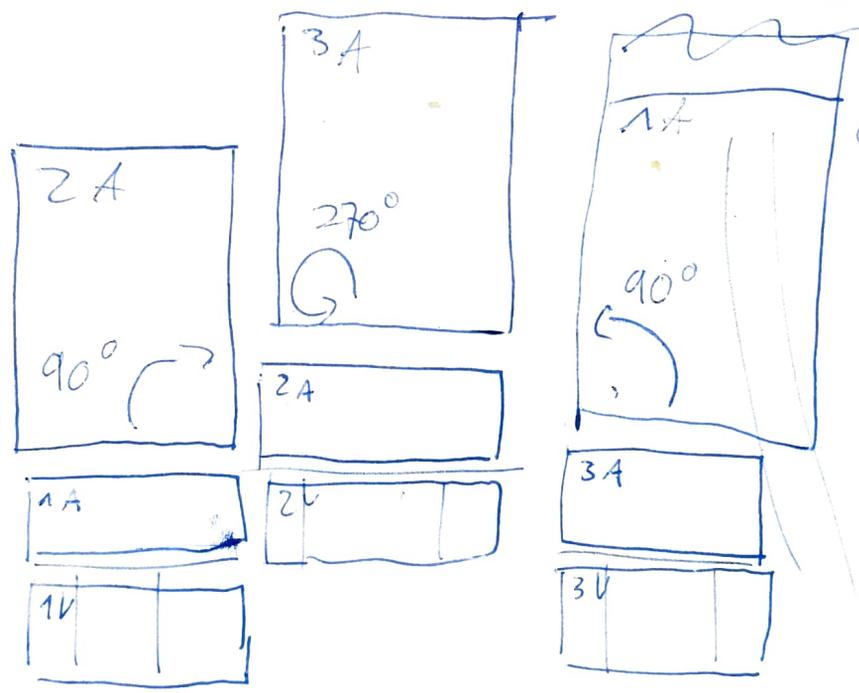
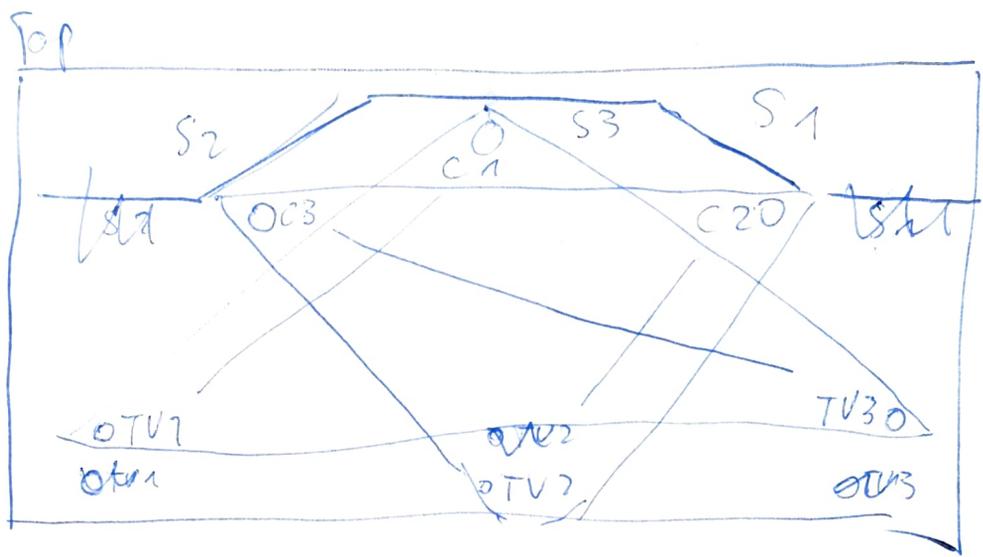
1

- Grafiken per Höllezwang in drei Teilen
- Mikrofone + Software (GRM tools)
Classic demo → Katate
- 3D Design + camera perspective (score)
- 40 + 6 km — 1 Fingerbäume

⊙ Carteria!

• Light ~~(à la Brecht)~~

⊙ Performers: actresses, opera singers,
singers etc.



add tip.

- TVs also show live faces (distorted)
- can be switched off
 - ~~At best, only 1 camera for both images/TVs~~
 - 16×9
 - TVs main source, transf. to screens
- 1920x1080px
Digital
Camera

Grafik

light ³ Examples

• Backgr.: Play with Global rotation & + camera position → 3 examples (min/max)

• Displace → Convert to smart objects (raw file)

• Layers Up → D AUX ^{displace w. background}
down → D AUX (NEW FILE displaced w. background 2)

• Images - provide original files

• Ripple, blur, perspective warp, puppet warp, perspective transfer, zig zag, twist, (spherise) wave, solarise, difference cloudy, polar coordinates, blurring, displacement mapping

Partratt
o Images BW, inverted, fitt / extra

4

o Clothing: Dark robes with hood
Faces marked red for motion tracking
→ semi-stereoscopic Kapuze + Hintergrund

o Animation

→ Bewegungen klein (~~Größenänderungen~~)
mittel (Pupillen)

→ Rotation
Größe (ins. transv.)
Vertical



→ Verkleinern

Vergrößern

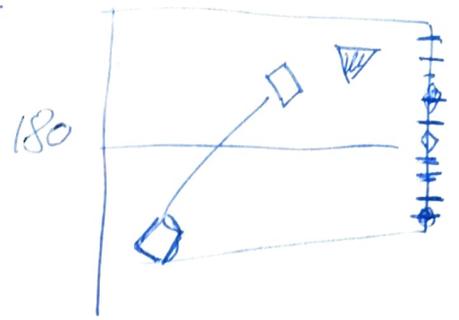
→ Transformation (frei)

o A11 f, 2 f, 4 f, 5 f, 6 f, 9 f, 10 f, 11 f, 12 f, 13 f
14 f, 16 f, 17 f, 18 f, 19 f, 20 f, 22 f, 23 f, 24 f, 25-27 f, 28 f, 29 f, 30 f
32 f, 41-43, 44, (45/46)
61-64 ?

Annotations:
- 11 f: ^{bei Markt} ↑
- 19 f: ^{2 no prob}
- 23 f: ^{2 no prob}
- 44: ^{no prob}
- (45/46): ^{difficult to see}

Licht

	-135	-45	0	45	135
0	45	135	180	225	315



↳ Effekte Strime GRM

• Gegenstände, Bühnenbild + Handlungen aus Text erarbeiten

• Licht: Zu Beginn jeder Szene

Text

~~5-4~~

S. 15 f. 3 x Weilung der Guter ✓

S. 16 Pfahl Ariels

→ 1. Räucherung ~~Später in 2~~

S. 17 ○ Jehova...

→ 2. Räucherung

S. ~~17~~ 17 ○ Adonay 3x 3. Räucherung

S. 18 f Weilung von Räucherwerk + Lebleben ✓

S. 19 ff Kreis auf junger Pergament (C)

Taf 3 ~~521~~ 1. Blau & Rot 3. Grün

→ plattes Dreieck während des Stückes

S. 21 f Weilung des Kreises mit Deje

3x

S. 23: Operation, Gang id. Kreis

6

S. 24: Uchte an

S. 31: Räncherin

S. 33: Abdankung

S. 40: Lucifer, ~~Barthel~~ etc

S. 71: Aziel

S. 91 f.: Gespräch Ariel - Faust

S. 127 ff.: Freie Geister

S. 157 Kreis Zwang 3

S. 166: Mephist. - Faust

S. 185: Jazoreel etc

S. 223: Verbanung eines Geistes

Wesley

- Gegen Mäntel
- 5 Cirkel
- Pailen

• v. auf Dunkelheit
 Erleuchtung der 4 Cirkel (S. Tisch 2)
 Spielerinnen auf ~~beiden~~ Tisch (Tisch aus) Maske
 → 3x Weibung der Lichter (Mikrofon)
 • Licht aus, S.I/III zu Lichts sprechen, Licht auf C.
 • Knecht C 1s Räucherwerk 1/3,
 C 2 = R 2. Becken vor der C.
 → Weibung von R. + Becken S.II Mikrofon
 • Kreis wird projiziert, S.II waff. inere, Bereich mit breiter
 → S.II weicht Kreis mit Deyer, S.I/III sprechen

• W. erlöset, S. Weibung Playbacks via C.
 • S.II an Platz, S.I füllt 1 Räucherung ein, zündet
 sie an + beginnt Räucherung | S.I/III ~~zu~~ Maske ab
 → S.II, Echtheit - Kamera an + Licht an, P. on C. 1. Räucherung
 • S.I an Platz, S.II (Licht + Kamera + Maske) Spricht 2. Räucherung
 • S.II zu C. 2 (K. Fluss), S.
 S.III führt sie aus

Flügel
 Maske

• Licht an
 • Gang in den Kreis (S.II), S.I/III führen S.II
 • Dann alle Plätze alle TVs + Beginn der Gespenstgeschichte
 Cirkel, die abgehört

Verlauf

Vorhang auf, Dunkelheit

Beleuchtung der 4 Kreislichter (5. Licht neben Tisch 2)

Spielerinnen befinden sich an den Tischen (TVs aus) mit Masken.

Speech: 3x Weihung der Lichter SI-III (Mikro an)

Licht aus

SI/III gehen in Dunkelh. zu Lautsprechern und knien sich vor sie

Beleuchtung der Lautsprecher

Speech: Weihung von Räucherwaren und Kohle SII (Mikro an)

Projektion des 1. Kreises

SII geht in den Kreis und sprüht das Dreieck

SII geht zum T2, legt Sprühdose ab, nimmt Degen

Follow Spot auf SII (ad lib.)

SII weiht mit Degen den Kreis (Kreislauf), Degen in die Projektion halten

Speech: SI/III Weihung des Kreises (ohne Mikrofon)

Weihung 3 per Playback L. (sophisticated transpositions).

Follow aus

Weihwasser per SI/III

SII zum Platz, Degen ab, Maske ab. **TV3 an.**

Weihwasser per SI/III, SII Weihung per Mikrofon

SI/III zu T1/3, Masken ab, **TV1/5 an.**

SII nimmt Licht 5 und beginnt den Gang in den Kreis (S.23)

Speech: Drei Verse von SI/III (Mikro an)

5. Licht an

Speech: Das Zeichen des

SI/III nehmen Kameras ab, schnallen sie auf den Kopf (ohne Maske) und nehmen LEDs in die Hände

SI/III knien zw. Septentrio / Occidens und Meridies / Occidens nieder und filmen SII

Speech: Gebet S.24

SI/III entzünden die seitlichen Lichter und SII die übrigen (Licht 5 Mitte)

SI/III begeben sich rückwärts an den Platz, Kamera wieder wie vorher.

Speech: Gebet Ende S.24

SII begibt sich zum T.2, Maske ab

Alle schlagen die Bibel auf, Joh 17 1-26 und verschränken die Hände zum Gebet

Stilles Gebet (Joh 17,1-26) + **Synthesis** (Retr., +6, auf 6' reduziert),

Speech: SII Höllische Geister (S.25) bei 26''s

Speech: Haupt-Citation (als „Kanon“ mit Mikrofonen) Synthesis

SI, Maske auf, geht zum L1, füllt 1. Räucherung ein, zündet sie an und begeht Räucherung

Speech: SII 1. Räucherung (Mikrofon)

SIII zu L2 (mit Maske), nimmt Pulver, tut es ins Gefäß

Verstreuung des Pulvers auf dem Zauberkreis

Speech: SII 2. Räucherung (Mikrofon)

SII zu T1, SI zu T3

SIII zu L1, füllt 3. Räucherung ein, zündet sie an und begeht Räucherung

Dann die Fernseher alle nacheinander an

Speech: SI-III 3. Räucherung (SII/I Mikrofon)

SIII zu T2 (Maske nicht ablegen), SI/II auch Maske auf

Speech: Endschwur (alle 3 mit Mikrofon)

Mit „Ite Paripach“ beginnt **Studie 0-1'58''s**

Lichtbewegungen

Kamerabewegungen

Speech: O Herr... (S.34) (mit Maske SIII Mikrofon)

SII/I fangen mit Mimik an (Kamera max. Nahaufnahme)

4'20'' SIII (Maske) nimmt Sprühdose, tut sie in die Tasche, geht in Kreis und nimmt Licht 5, bläst es aus gleichz. geht der Kreis aus. SIII bringt Licht 5 an die Seite, nimmt die oberste Lage des Kreises ab, und Mephistophiles Kreis wird projiziert bei 6'00''.

SIII fängt mit der Conjunction an (S.46) und sprüht die Pentagramme, SI/II unterstützen, sonst weiter nur Mimik.

S.47 Haupt-Konjuration **SIII zu T1, SII über Leinwand zu T3 und SI zu T2** (Masken)

Alle abwechselnd die Haupt-Conjunction, am Ende fährt die Kamera raus und die versteckten Geister werden bewegt.

Kreis aus, SII (ohne Maske) und SIII gehen zu den Pentagrammen.

Speech: SIII: „Ich Faust frage Dich Mephistopheles, ob den nicht Kristallen aus Metall oder Glase könnten gemacht werden“ (S.166). SII: „Ach ja, lieber Faust“ (unterstützt von SIII)

SIII nimmt Papier ab, **SII zu T3, SIII zu T1**

SI an den vorderen Bühnenrand

Speech: S.193 Erklärung über Bazarachiel (SI)

SII weiter Mimik

Bazarachiels Kreis wird projiziert

Beginn **Klavierstück5, SI zu T1, SII zu T2, SIII zu T3**

dann alle drei gemeinsam Bazarachiels Bindung

Speech: S.195,

T2 TV3 aus, Kameras von T1 und 3 auf Stative

SI/III nehmen die Besen, kehren die Bühne aus, SII das 5. Licht, zündet es an und stellt es in die Mitte, nimmt von der Seite 4. Räucherung und räuchert die Bühne aus

S II wieder zu T3 und alle drei zusammen S.225, am Ende erlischt der Kreis. Dann nur die Musik und Vorhang zu.