

NUTZUNGSSZENARIO

Hanna hat heute einen freien Tag und ist sich noch nicht sicher was sie mit diesem anfangen soll, als plötzlich ihr Telefon klingelt. André ist am anderen Ende, ein guter Freund von Hanna und erzählt ihr, dass an seiner Hochschule in Furtwangen der sogenannte Tag der Medien stattfindet und dort viele ausgefallene und interessante Semesterprojekte der Studierenden vorgestellt werden. Hanna ist sofort hellauf begeistert und beschließt gemeinsam mit André zum Tag der Medien an der Hochschule in Furtwangen zu fahren und sich dort ein wenig umzusehen.

In der Hochschule angekommen fällt ihr sofort das Projekt „Blindes Grauen“ ins Auge: eine auditive, interaktive Horror-Installation. Sie ist vollkommen begeistert, hat sie sich doch letztens erst den neuen Horrorfilm im Kino angeschaut. Hanna betritt das MSL der Hochschule und erkundigt sich, ob sie die Installation testen kann und hat Glück, dass gerade ein Durchgang vorbei ist und sie als nächstes an der Reihe ist.

EINFÜHRUNG

Hanna bekommt von den Studierenden zuerst einige Informationen:

1. Dir werden gleich die Augen verbunden, somit musst du dich auf deine akustische Wahrnehmung verlassen und erhältst auditive Informationen, mit dessen Hilfe du dich durch den Raum bewegen kannst.
2. Dir kann nichts passieren, wir (die Studierenden) sind während des gesamten Durchgangs im Raum und geben darauf acht, dass du nirgendwo gegen läufst.
3. Du kannst mit der Installation, mit Hilfe deiner Bewegungen, interagieren. Auf den Tisch dort befindet sich eine Kinect, diese erfasst dich und deine Bewegungen und reagiert dementsprechend darauf was du machst.
4. Du erhältst ein akustisches Signal (Signal wird abgespielt) sofern du stehen bleiben sollst und sofern du vom Sprecher eine Aufforderung hörst darfst du dich bewegen.

Weiterhin erfährt sie, dass es sich insgesamt um eine Art Labyrinth handelt, aus dem sie versuchen soll erfolgreich zu entkommen. Nachdem Hanna alles verstanden hat, wird sie mit verbundenen Augen zu einem bestimmten Punkt im Raum geführt. Nun ist alles um sie herum dunkel und es ist mucksmäuschenstill. Hannas Herz macht einen kleinen Hüpf, vor freudiger Erwartung auf das nun Kommende.

DAS SPIEL BEGINNT

Eine Stimme erklingt und erzählt ihr die Geschichte von einem Josef Hinz, der im 19. Jahrhundert in Furtwangen seine Ausbildung zum Uhrmacher begonnen hat. Dieser Uhrmacher versuchte jedoch, mit Hilfe von menschlichen Herzen, eine perfekt Uhr herzustellen und wurde daraufhin von seinen Mitschülern und Stadtbewohnern ausgeschlossen. Der Sprecher klärt Hanna über ihre momentane Situation auf: sie hat sich in der Hochschule verlaufen und der zuvor erwähnte Uhrmacher ist hinter ihr her und sie muss versuchen ihm zu entkommen. Ein Herzklopfen ertönt. Hanna ist leicht angespannt und freut sich auf das, was als nächste kommt.

ZUSTAND 1 (dem Sprecher zuhören)

Eine weibliche Stimme spricht zu ihr und fordert sie auf den Raum, in dem sie sich befindet, schnellstmöglich zu verlassen, da der Uhrmacher hinter ihr her ist. Hanna ist verwirrt und weiß zunächst nicht, was sie nun genau machen soll, da fordert sie die weibliche Stimme auf ihr zu folgen. Hanna macht deshalb einen zaghaften Schritt in die Richtung aus der die Stimme gekommen ist und verfängt sich leicht in einem Stoff, den sie, nachdem sie sich von ihm befreit hat, als Spinnenweben erkennt und sich ekelt. Wenn Hanna eins nicht leiden kann, dann sind es Spinnen. Als daraufhin nichts weiter passiert, geht Hanna langsam weiter, bis die Stimme erneut erklingt und ihr mitteilt, wo sie sich gerade befindet und dass sie sich entscheiden muss, durch welche Tür sie gehen möchte. Gleichzeitig ertönt das Knarren einer Tür: einmal links und einmal rechts von ihr.

ZUSTAND 2 (Suche nach dem nächsten Ereignis)

Hanna überlegt nicht lange und geht langsam ein paar Schritte nach rechts und findet sich, laut der weiblichen Stimme, in der Umkleidekabine wieder, wo ihr eine kleine Geschichte zum Raum erzählt wird. Hanna lauscht dieser Stimme und vor ihrem inneren Auge erscheinen auf einmal verwaiste und leer dastehende Umkleidekabinen, in denen noch letzte Überbleibsel ihrer Besitzer zu finden sind. Auf einmal wird die Stimme hektisch und weist sie darauf hin, dass der Uhrmacher kommt und sie sich in einer Kabine verstecken soll. Dazu soll sie einen Schritt nach links und in die Hocke gehen. Hanna tut das von ihr Verlangte und wartet. Plötzlich hört sie Schritte. Erst ganz leise, dann immer lauter werdend und ein Atmen mischt

sich unter die Schritte: der Uhrmacher ist da. Hanna hält unbewusst die Luft an. Der Uhrmacher spricht nun zu ihr und fordert sie auf, sich zu zeigen, da er sie ohnehin finden wird. Hanna ist nach wie vor mucksmäuschenstill. Dann hört sie ein schleifendes Geräusch und erkennt, dass der Uhrmacher mit einem Messer an den Spintüren vorbeischiebt. Hanna bekommt eine Gänsehaut. Ein *Pling* ertönt und eine Spintür, etwas weiter von ihr entfernt, wird aufgestoßen. Der Uhrmacher fordert sie erneut auf sich zu zeigen. *Pling* die nächste Spintür wurde aufgestoßen. Hanna muss sich beruhigen, ist dies alles doch nur eine Installation und nicht real. Plötzlich läuft der Uhrmacher aus dem Raum und scheint einem anderen Geräusch zu folgen. Nach einigen Sekunden Stille ist ein Tropfen zu hören und sie wird von der weiblichen Sprecherstimme aufgefordert diesem Geräusch zu folgen. Anna steht auf und horcht auf das Tropfen und überlegt in welche Richtung sie gehen soll. Sie fühlt sich unsicher, weil sie nichts sehen kann.

ZUSTAND 3 (Aufforderung sich zu bewegen)

Hanna bewegt sich keinen Schritt, da erklingt erneut die Stimme und fordert sie auf, dem Tropfgeräusch zu folgen. Hanna ist überrascht, die Installation scheint tatsächlich darauf zu reagieren, dass sie sich nicht bewegt. Hanna bleibt mit Absicht stehen um zu testen, was als nächstes passiert. Nach ein paar Sekunden, wird sie erneut aufgefordert dem Tropfgeräusch zu folgen. Hanna setzt sich in Bewegung und geht in die Richtung, aus welcher die Geräusche zu kommen scheinen. Laut der Stimme befindet sie sich nun im Sammelbecken und es wird ihr auch hier eine kurze Geschichte zu diesem Raum erzählt, welche Hanna wirklich widerlich findet. Es befinden sich überall im Raum von der Decke hängende Leiber von anderen Menschen, die der Uhrmacher bereits erwischt hat und muss sofort an das Spinnennetz vom Anfang zurückdenken. Hanna hat es bildlich vor Augen wie es um sie herum aussehen muss und will ganz sicher nichts von dem, was von der Decke hängt berühren. Als nächstes wird sie vor die Wahl gestellt, ob sie ins Biolabor oder lieber in die Schreinerei gehen möchte und hört aus zwei verschiedenen Richtungen einmal ein Blubbern und einmal ein Kreissägengeräusch. Auch wenn sich beides nicht gerade verlockend anhört, entscheidet sich Hanna für das Biolabor und geht fest entschlossen in die Richtung aus der das Blubbern zu kommen scheint. Hanna hat sich mittlerweile an die Dunkelheit und den Umstand nichts

sehen zu können gewöhnt. Außerdem hat sie im Hinterkopf, dass sie nirgends gegenlaufen kann, da ja der Durchgang von den Studenten überwacht wird. Im Biolabor angekommen, informiert sie die weibliche Stimme darüber, dass hier Prototypen aus Hamsterherzen gefertigt werden. Hanna erschauert.

ZUSTAND 4 (Aufforderung stehen zu bleiben)

Hanna ist neugierig geworden, nachdem die Installation darauf reagiert hat, als sie sich nicht bewegt hat, ist sie nun gespannt was passiert, wenn sie einfach weiter geht. Deshalb macht Hanna einen weiteren Schritt nach vorn und sofort erklingt der Signalton aus der Einführung. Hanna bleibt stehen, da sie ungern gegen eine Wand laufen möchte. Auf einmal ist ein vorbeifahrendes Auto zu hören und sie wird aufgefordert diesem Geräusch zu folgen. Hanna hört genauer hin und kann das Geräusch orten, als sie beginnt sich auf den Weg zu machen, macht die Stimme sie darauf aufmerksam, dass der Uhrmacher ihr auf den Fersen ist. Hanna hat auf einmal einen Kloß im Hals, so will sie doch unbedingt dem Uhrmacher entkommen. Nach einem kurzen Moment weist sie die weibliche Stimme daraufhin, dass der Uhrmacher nun ganz nah ist und stellt sie vor die Entscheidung: sich entweder auf den Boden zu legen oder weiterhin den Fahrzeuggeräuschen zu folgen. Hanna muss nicht lange überlegen, da ihre Bluse neu ist möchte sie sich nur ungern auf den Boden legen und folgt weiterhin den Fahrzeuggeräuschen. Doch all ihre Mühe schien vergebens zu sein, als die weibliche Stimme sagt, dass es hier nicht weitergeht. Hanna ist etwas niedergeschlagen und überlegt, ob sie sich nicht doch hätte hinlegen sollen. Plötzlich werden die Geräusche um sie herum lauter, Hannas Puls beschleunigt sich und sie weiß nicht was sie tun soll. Doch genau in diesem Moment wird sie darauf hingewiesen, dass im Fußboden eine Öffnung sei und sie durch diese hindurch soll. Als Hanna einen Schritt nach vorne geht, ertönt erneut die weibliche Stimme und klärt sie darüber auf, dass sie es beide geschafft haben. Hanna ist aufmerksam geworden und fragt sich ob sie es tatsächlich geschafft hat und dem Uhrmacher wirklich entkommen ist. Hanna wartet auf weitere Anweisungen. Nun erklingt eine männliche Stimme, Hanna erkennt, dass es sich um die Stimme vom Anfang handelt. Der männliche Sprecher teilt ihr mit, dass sie Annas Seele befreit hat und dem Uhrmacher entkommen ist. Anna, denkt sich Hanna, hieß also meine Unterstützung.

ENDE

Kurz darauf wird ihr die Augenbinde abgenommen und das Licht geht langsam an. Hanna muss kurz blinzeln und schaut sich im Raum um und sieht ... nichts. Der Raum indem sie sich befindet ist so gut wie leer. Hanna muss daran denken, was sie sich eben noch alles vorgestellt hat und nichts davon existiert wirklich. Sie ist fasziniert von der Tatsache, wie stark ihre eigene Vorstellungskraft war. Sie bedankt sich bei den Studierenden und begibt sich auf die Suche nach weiteren tollen Erlebnissen.