

Basel, 9. August 2017

TREIBSTOFF THEATERTAGE 2017

30/08-09/09 2017



TREIBSTOFF THEATERTAGE BASEL

präsentiert von: Kaserne Basel,
junges theater basel,
ROXY Birsfelden
c/o Kaserne Basel
Klybeckstrasse 1b,
CH-4057 Basel
www.treibstoffbasel.ch

Anja Mayer
Projektleitung
+41 76 611 38 75
am@treibstoffbasel.ch

Anaï Becerra
Kommunikation
ab@treibstoffbasel.ch



WAS IST TREIBSTOFF?

Die Treibstoff Theatertage finden alle zwei Jahre statt und bieten jungen Performance- und Theaterschaffenden zur Saisonöffnung eine Plattform für ihre Neuproduktionen. Ausgewählte Neuproduktionen werden in Koproduktion mit dem jungen theater basel, der Kaserne Basel und dem ROXY Birsfelden vor Ort erarbeitet und uraufgeführt. Seit 2015 werden nicht nur Bühnenprojekte gezeigt, sondern im Rahmen von site-specific-Produktionen auch unerwartete Orte in der Stadt bespielt. 2004 ins Leben gerufen, wird Treibstoff 2017 zum achten Mal in Basel stattfinden.

WIE FUNKTIONIERT TREIBSTOFF?

Professionelle, noch nicht etablierte Theaterschaffende aus der Schweiz, Deutschland und Österreich können im Rahmen einer Ausschreibung eine Projektidee einreichen. Aus den eingegangenen Bewerbungen wählt eine achtköpfige Programmgruppe in einem mehrstufigen Verfahren die überzeugendsten Projekte aus. Neben einem finanziellen Produktionsbeitrag unterstützt Treibstoff die Künstler*innen auch in den Bereichen Infrastruktur, Technik und Dramaturgie. Treibstoff übernimmt die Organisation und Koordination des Festivals und betreibt selbstständig Presse- und Öffentlichkeitsarbeit.

WER FÖRDERT TREIBSTOFF?

Treibstoff wird durch eine Grundfinanzierung des Fachausschusses für Theater und Tanz beider Basel ermöglicht. Darüber hinaus wird Treibstoff 2017 von folgenden Förderern unterstützt: Pro Helvetia, Migros-Kulturprozent, Ernst Göhner Stiftung, GGG Basel, MBF Foundation, Foundation Nestlé pour l'Art, Jacqueline Spengler Stiftung, Jubiläumsstiftung der BLKB.

WANN FINDET TREIBSTOFF STATT?

Die nächste Ausgabe der Treibstoff Theatertage findet vom 30. August bis am 9. September 2017 statt.

TREIBSTOFF PROGRAMMGRUPPE 2017

Carena Schlewitt, Kaserne Basel

Tobias Brenk, Kaserne Basel

Sven Heier, ROXY Birsfelden

Elena Manuel, ROXY Birsfelden

Uwe Heinrich, junges theater basel

Christoph Gaiser, Fachausschuss Tanz und Theater Basel-Stadt

Barbara Engelhardt, Festival Fast Forward

Anja Mayer, Projektleitung Treibstoff



VIRTUELLESTHEATER (DE)

«DOC, DATA OBSERVATION CENTER»

Performative Installation

Premiere: Mittwoch 30/08/2017 17:00-21:00

Donnerstag 31/08/2017 17:00-21:00

Freitag 01/09/2017 17:00-21:00

Samstag 02/09/2017 17:00-23:00

Sonntag 03/09/2017 15:00-19:00

Einlass jederzeit möglich



In DOC setzen sich fünf Künstler*innen mit jenen Teilchen auseinander, aus denen die Digitalisierung entstand: Daten. Diese schwer greifbaren Partikel leben scheinbar "hinter" den Bildschirmen in einem mystischen Raum aus Einsen und Nullen, während sie in Wirklichkeit durch Glasfaserkabel rasen oder in gut abgeschirmten Server-Rooms ein langweiliges Dasein fristen. Doch wie können wir diesen abstrakten Grundbausteinen unserer Welt näherkommen? Wie kann mit den Mitteln künstlerischer Forschung das geheime Eigenleben der Daten sichtbar und erlebbar gemacht werden? Das Data Observation Center ist eine performative Installation, ein Ort für die Begegnung mit Bekanntem und Unbekanntem, Realität und Fiktion. Hier werden Körper zu Zahlen, Daten zu Pflanzen, Kunst zum Interface und die Besucher*innen zu Nutzer*innen.

VIRTUELLESTHEATER

virtuellestheater hat sich 2015 aus in Hamburg und Berlin lebenden und arbeitenden Künstler*innen gegründet und ist seit 2017 als eingetragener Verein organisiert. Als solcher will er virtuelle Kunst fördern und tut dies auch bewusst über die Reihen der eigenen Mitglieder hinaus. virtuellestheater e.V. möchte Raum schaffen für subversive Kritik von Gegenwart, kulturelle Agilität und das Denken in Möglichkeitsräumen.

Künstlerisches Team: Adrian Ganea, Christopher Heisler, Hannah Müller, Max Gadow, Sven Björn Popp

Produktion: Lea Connert

Mitarbeit: Mareike Begner

Koproduktion: Treibstoff 2017, Ballhaus Ost



HINTERGRUND

Für die Treibstoff Theatertage 2017 setzt sich virtuelletheater mit jenen Teilchen auseinander, auf denen die digitale Revolution basiert: DATEN. Daten sind wahlweise das neue Geld, das neue Gold oder das neue Öl – also etwas, auf dem das gesamte (kapitalistische) System basiert. Sie prägen unseren Alltag, ob als Big oder Small Data, beim Quantifying, Monitoring, Reality Mining, Tracking, Targeting und bei all den anderen Verfahren, welche durch Sichten und Klassifizieren von Messwerten Informationen generieren, die wiederum Muster und Zusammenhänge erkennen lassen. Durch Daten-Technologie können Autos von alleine fahren, finden wir bei Dating-Portalen das perfekte Match und können in Echtzeit mit Menschen auf der anderen Seite des Globus kommunizieren. In unserer zunehmend visuellen Kultur sind Daten aber ironischerweise nur schwer fassbar: Sie leben scheinbar „hinter“ dem Interface, in einem mystischen Raum aus Einsen und Nullen, während sie in Wirklichkeit mit Lichtgeschwindigkeit durch unsichtbare Glasfaserkabel unter der Erde oder tief auf dem Meeresgrund rasen. Die meiste Zeit fristen sie nicht in unseren Endgeräten, sondern in der „Cloud“, d.h. in gut abgeschirmten und gekühlten Serverfarmen und Rechenzentren, die die Größe einer Turnhalle haben können und oft soviel Strom verbrauchen wie eine Kleinstadt. Durch die „Cloud“ ist eine Struktur entstanden, die für Transparenz steht während ihre Infrastruktur unklar bleibt, die mit Kostenlosigkeit wirbt, aber mit unseren Daten Geld macht und die so den Weg zu einem globalen Überwachungsstaat ebnet.

BIOGRAPHIEN

MAX GADOW

(Regie / Performance) wurde 1989 in Hamburg geboren. Er studierte dort zunächst Literaturwissenschaft, bevor er 2011 das Regiestudium an der HfS „Ernst Busch“ aufnahm. Vor und während seiner Studienzzeit in Hamburg hospitierte, assistierte und spielte er in Produktionen des Thalia Theaters, des Deutschen Schauspielhauses und auf Kampnagel. In seinen eigenen Inszenierungen steht die Schaffung neuen künstlerischen Materials als Produktionsgrundlage für ihn im Mittelpunkt. Er ist Mitbegründer und Vorstandsmitglied von virtuelletheater e.V. Im Sommer 2013 zeigte er auf dem Dockville Kunstcamp Festival zusammen mit Lea Connert und David Moon die szenische Installation Neun – Ein Pantheon. Seine Arbeit Die Hängenden Gärten der Biopolitik wurde im Rahmen von „Neue Stücke“ in die Box des Deutschen Theaters Berlin eingeladen. Mit der Diplominszenierung Völuspá schloss er im August 2015 sein Studium an der HfS „Ernst Busch“ ab. Seitdem führte er Regie in den Arbeiten Quantified Me 3D, Völuspá Location Analysis und performte in The AE am Ballhaus Ost in Berlin und auf verschiedenen Festivals. Seine letzte Arbeit war eine Performative Installation zusammen mit Sven Björn Popp und Elizabeth Prentis in der ACUD Gallery in Berlin. Ende 2017 wird er das Master-Studium „DAS Theater“ in Amsterdam beginnen. www.max-gadow.de



CHRISTOPHER HEISLER

geboren 1990 in Eutin (Schleswig-Holstein), studierte Schauspiel an der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch. Seit 2014 arbeitet er als freischaffender Schauspieler in Berlin. Bisherige Zusammenarbeiten führten ihn u.a. ans Ballhaus Ost Berlin, an die Volksbühne und an die Münchner Kammerspiele. Er arbeitete mit Lucia Bihler, Vegard Vinge und Ida Müller, Florian Fischer und Agahte Chion zusammen. Darüber hinaus ist er regelmäßig als Sprecher für Sendeanstalten wie RBB, NDR Kultur und MDR tätig.

SVEN BJÖRN POPP

wurde 1991 in Schwäbisch Gmünd geboren. Er hospitierte 2009 zunächst am Staatstheater Hannover, danach weitere Hospitanzen und Assistenzen an der Schaubühne Berlin sowie am Theater Winkelwiese in Zürich. Ab 2011 studierte er Theaterwissenschaft und Komparatistik an der FU Berlin und begann, sich als freier Dramaturg zu betätigen (u.a. in Hamburg, Hannover, Berlin, München, Zürich und Reykjavík). Regelmäßig arbeitete er dabei mit den Regisseur_innen Lucia Bihler, Janne Nora Kummer, Ersan Mondtag und Max Gadow sowie mit der Autorin Katja Brunner. Sein Arbeitsschwerpunkt sind die Schnittmengen von Hypertextualität, Kontingenzbewältigung, Netzkultur und spekulativem Erzählen. Sven Björn Popp ist Gründungsmitglied der Kompanie gold&hiebe. 2014 war er Stipendiat der Dramaturgischen Gesellschaft sowie Stipendiat beim Sommerfestival Kampnagel in Hamburg. Er ist Mitbegründer von virtuelletheater und seit 2017 im Vorstand von virtuelletheater e.V.

ADRIAN GANEA

*1989 in Tîrgu Mures, Rumänien, studierte dort Bühnenbild an der Universitatea de Arte bei Bartha Jozsef. Seit 2010 arbeitet Adrian Ganea als freiberuflicher Bühnenbildner und Videokünstler in Rumänien und Ungarn. In 2012 schloss er sein Bachelorstudium ab und zog nach Berlin, wo er an der Universität der Künste im Studiengang Architektur aufgenommen wurde. Ein Jahr später wechselte er in den Fachbereich Bühnenbild wo er seinen Masterabschluss bei Professor Hartmut Meyer in 2016 abgeschlossen hat. Seit 2014 arbeitet er regelmäßig mit Regisseur Hermann Schmidt-Rahmer und als Teil der Künstlergruppe Virtuelles Theater Berlin.

HANNAH MÜLLER

wurde 1989 in Kassel geboren und ist in Hamburg aufgewachsen. An der Universität der Künste in Berlin studierte sie von 2011-2015 Schauspiel. Während ihrer Studienzeit wirkte sie unter anderem in Produktionen am deutschen Theater Berlin, Maxim Gorki Studiotheater, BAT-Studiotheater, Schaubühne Berlin, Hans-Otto Theater Potsdam als Schauspielerin mit. Von 2015- 2017 war sie festes Ensemblemitglied des Nationaltheater Mannheim und arbeitet nun als freie Schauspielerin in Berlin. Hannah Müller ist Mitbegründerin von virtuelletheater e.V.



MIRIAM CORETTA SCHULTE (?)

«A NIGHT CALLED LAYLA»

Lecture Performance

Premiere: Mittwoch 30/08/2017 19:00

Donnerstag 31/08/2017 21:00

Freitag 01/09/2017 19:00



Schön und kompliziert:

Die arabische Sprache mag in den letzten Jahren in der Schweiz an Präsenz gewonnen haben, doch noch gibt es wenige, die diese Sprache beherrschen. Aber einige Interessierte wollen sie lernen und schliessen sich dafür zusammen. Als Abkehr von rein kognitiv orientierten Lernpraxen nähern sie sich der arabischen Sprache über Bewegung und körperliche Zustände, verwenden Muscle Memory und choreografische Automatismen. Lernen als somatische Verwirrung und als mentales Schwitzen. Das Publikum wird Teil einer Lecture Performance, in der Schrittabfolgen auf Google Translate und Hocharabisch auf Objektchoreografien treffen. Die Gruppe testet die neu entwickelten Lerntechniken auf ihre Anwendbarkeit und erarbeitet sich ein eigenes Sprachamalgam.

MIRIAM CORETTA SCHULTE & TEAM

Das Team von a night called layla kennt sich aus den Universitäten Paris 8, Giessen, Hildesheim und Bern. Die Beteiligten bilden kein festes Kollektiv, es variieren die Konstellationen und Künstlerischen Leitungen. Für dieses Projekt unterstützen sie Schulte in ihrer Forschung zu körperlichen Techniken.

Konzept, Regie: Miriam Coretta Schulte

Performance: Lotte Wilhelm, Oliver Roth

Dramaturgie: Johanna Hilari

Szenografische Beratung: Sabina Winkler

Choreografische Beratung: Catalina Insignares Martinez

Produktion, Oeil Extérieur: Felix Wörpenberg

Koproduktion: Treibstoff 2017

Gefördert durch Sulger Stiftung, Wilhelm und Ida Hertner-Strasser-Stiftung, BLKB Jubiläumsstiftung

Mit freundlicher Unterstützung von Dampfzentrale Bern, Tanzhaus Zürich und Volkshochschule beider Basel



HINTERGRUND

Für das Kernteam Schulte/Hilari/Insignares ist das Projekt zum einen die Weiterentwicklung eines längeren Forschens zur Frage, warum wir tanzen. Welche Motivationen und Funktionen wir historisch, vor allem aber heute, dem Tanz zuschreiben. Zum anderen ist es eine Vorlage zur Auseinandersetzung mit der arabischen Sprache und eine Möglichkeit, mit ihr verbundene Klischees zu überwinden.

2014 entwickelten Schulte und Insignares Martinez die Mnemotechnik „Hack-No-Tech“, die es ermöglicht, Informationen mit Hilfe von Bewegung im Körper abzuspeichern. Hack-No-Tech, Kurzform für „hackers non-technologiques“, entstand in Paris bei dem Versuch, auf absurde Weise die Emanzipation eines subjektiven Gedächtnisses einzufordern: Was von außen wie Tanz aussieht, ist eine Erinnerungstechnik, die mentale Aktivitäten durch Körpereinsatz unterstützt. Dabei werden einzelne Informationen mit abstrakten Bewegungen assoziiert und auf systematische Weise verknüpft. 2016 entwickelte Schulte das Solo „Hack-No-Tech – My Memory For You“ (Mai 2016 im Roxy Theater in Birsfelden) und überprüfte dabei die Methode auf ihre Tauglichkeit in Bezug auf bildliche Erinnerung. Das fertige Solo erinnert zwar an eine tänzerische Bildbeschreibung, allerdings wurde auch deutlich, dass Hack-No-Tech nicht wie ein Zeichensystem und somit nicht wie eine Sprache funktioniert. Um die Technik weiter herauszufordern, entstand die Idee, Hack-No-Tech statt zum bloßen Erinnern auch zum Lernen einer Sprache anzuwenden. Die Frage erhielt konkrete Tragweite, als Schulte 2013 begann Hebräisch zu lernen und zum ersten Mal mit der semitischen Sprachfamilie in Kontakt kam. 2016 begann sie zusätzlich Arabisch zu lernen und sich stärker mit der Präsenz der arabischen Sprache innerhalb Westeuropas beschäftigte. Seit einigen Jahren scheint der Umgang mit dem Arabischen hochgradig politisch zu sein; selten wird von der arabischen Sprache außerhalb von Konflikten oder politischen Entwicklungen gesprochen. Während sich auf der einen Seite Ängste und Bedrohungsgefühle mit dieser den meisten unbekanntesten Sprache äußern, zeigen andere eine aktualisierte Form von Exotismus oder Orientalismus, indem sie eine romantische Idee der arabischen Welt entwerfen.

Die Projekt-Idee entstand zu einem durch diese für das Theater höchst interessante politische und kulturelle Aufladung, die die Sprache zu umgeben scheint. Zum anderen reizt die Arabische Sprache aufgrund ihrer Widerständigkeit zu einem experimentellen Umgang: Für Menschen mit indoeuropäischem Sprachhintergrund ist der systemische Abstand zum Arabischen so groß, dass das Erlernen eine Reihe von Desorientierungsmomenten mit sich bringt. Es wird von rechts nach links geschrieben; jeder der 28 Buchstaben schreibt man auf drei unterschiedliche Arten; statt Artikel gibt es Sonnen- und Mondbuchstaben; Vokale werden in der Regel nicht ausgeschrieben, sondern mitgedacht; und einige Buchstaben wie „ayn“ oder „ghayn“ scheinen einen auf Anhieb schwer greifbare Verwendung der Sprechwerkzeuge zu erfordern.

Beachtenswert ist auch, dass es nicht ein einziges Arabisch gibt: Arabisch besteht aus etlichen Dialekten, die teilweise untereinander nicht kommunizieren können. Das gemeinsame Hocharabisch wird „fusha“ genannt, ist eine Weiterentwicklung des Koran-Arabisch und wird auf einem fortgeschrittenen Bildungsniveau gelehrt und verstanden. Allerdings wird auch fusha je nach Sprachregion anders ausgesprochen. Diese scheinbare „Unfassbarkeit“ aus westeuropäischer Perspektive macht das Arabische zum einladenden Spielfeld ko-existierender Wahrheiten und mythischer Zusammenhänge. Genau dieses Feld wollen sieben junge Europäer*innen betreten, wenn sie sich für „a night called layla“ dem Experiment stellen, Arabisch auf körperliche Weise zu lernen und diesen Lernprozess mit dem Publikum zu teilen.



BIOGRAPHIEN

MIRIAM CORETTA SCHULTE

(*1987) studierte Angewandte Theater- und Kulturwissenschaften in Hildesheim, Paris 8 und Gießen, sowie bis 2013 Theaterregie in Paris X Nanterre. Während des Studiums erarbeitet sie Projekte mit verschiedenen Kollektiven, insbesondere MOUCHACHA, in Frankreich und Deutschland. Seit 2013 lebt sie in Basel und hat ihr künstlerisches Schaffen zunehmend in die Schweiz verlagert. Sie war Teilnehmerin des Choreo Labs 2015 in der Dampfzentrale Bern und zeigte im Mai 2016 das Solo „Hack-No-Tech“ im Roxy Theater, Birsfelden. Von 2013 bis 2015 war sie außerdem Regieassistentin am Theater Basel (z.B. mit Thom Luz, Romeo Castellucci).

JOHANNA HILARI

(*1989) studierte Tanz- und Theaterwissenschaft an den Universitäten Bern und Paris 8. Seit 2012 arbeitet sie eng mit der Choreographin und Performerin Emma Murray zusammen. Dabei entstanden u.a. das Rechercheprojekt „Working Sessions“ und das Bühnenstück „the way you look tonight“ (2015). Als Dramaturgin arbeitet sie ferner mit Natascha Moschini, Omar Ghayatt und der Formation Hugentobler/Glatthard zusammen und war Co-Leiterin des Tanzfest Bern 2016.

LOTTE AURELIA WILHELM

(*1991) kuratiert und organisiert Ausstellungen und Vorträge im Bereich der bildenden und performativen Künste in Schweizer Offspaces und arbeitet für die Kunsthalle Basel. Sie studiert Kunstgeschichte und lebt in Basel.

OLIVER ROTH

(*1987) arbeitet als freischaffender Künstler im Feld der performativen Künste. Er schloss einen Master in Neuer Geschichte sowie German Studies ab und arbeitet als freier Performer sowie für verschiedene Theaterhäuser. Er lebt in Zürich.

CATALINA INSIGNARES MARTINEZ

(*1987) arbeitet als freischaffende Choreographin. Sie studierte zeitgenössischen Tanz in Montreal, „Labannotation“ in Paris, und schließlich „Choreographie und Performance“ an der Justus-Liebig Universität in Gießen. 2014 assistierte sie Xavier Le Roy in der Ausstellung „Rétrospective“ im Centre Pompidou; im Sommer 2014 war sie Stipendiatin des DanceWEB-Programms des Impulstanz Festival.

FELIX WORPENBERG

(*1987) studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis in Hildesheim. Er war Geschäftsführer des „Festivals für performative Künste transeuropa 2015“ und organisierte während des Studiums weitere Diskurs- und Aufführungsplattformen. Aktuell arbeitet er im Rahmen des Programms TRAFÖ der Bundeskulturstiftung in einer Residenz auf der Schwäbischen Alb.

SABINA WINKLER

studierte an der Universität der Künste Berlin bei Hartmut Meyer und hat ihren Master mit Auszeichnung erworben. Seit 2011 ist sie als freischaffende Bühnen- und Kostümbildnerin tätig und realisierte mit verschiedenen Gruppen und Regisseuren Performance- und Theaterprojekte u.a. am Theater Neumarkt, Gessnerallee Zürich, am 100Grad-Festival, Volksbühne Berlin. Außerdem ist sie als Ausstattungsleitung in der Filmwelt unterwegs.



F. WIESEL

SUPERQUADRA

Live-Video Performance

Kaserne Basel

Premiere: Mittwoch 30/08/2017 21:00

Freitag 01/09/2017 21:00

Samstag 02/09/2017 21:00



Im Turm von Babel, in Idealstädten des ausgehenden Mittelalters bis hin zur amerikanischen Neuzeit, finden sich Entwürfe von neuen Welten. Mit dem Wunsch nach einer geplanten Gesellschaft entstehen an Reissbrettern über Jahrhunderte Systeme und Berechnungen, die ideale Proportionen und Verhältnisse hervorbringen sollen. Einmal angelegt, finden sich die Bewohner*innen in schönen neuen Rastern wieder. Doch irgendwann passiert, was passieren muss: Im Gebäudekomplex Super-Quadra 67 beginnt Oskar C. damit, architektonische Verbesserungen vorzunehmen. Nach und nach mutiert das Gebäude, während die Bewohner*innen beginnen, ihren eigenen Interessen Form zu geben. Die Live-Video Performance SUPERQUADRA macht die Chronik des Umbaus auf der Bühne zum Science-Fiktion- Film. Im Mash-Up mit vergangenen Visionen erzählt die Performance eine Geschichte vom Ende der Architektur.

F. WIESEL

Unter dem Namen F. Wiesel entwickeln Hanke Wilsmann und Jost von Harleßem, zusammen mit wechselnden Kollaborateuren, seit 2011 Performances und Installationen. F. Wiesel baut fiktionale Räume, die Geschichten erzählen und einen besonderen Blick auf die Realität erzeugen. Perspektiven werden verändert und manipuliert: was gross erscheint, ist ein Zwerg, ein Fell wird zur Steppe. In ihren bisherigen Arbeiten reanimierten sie mit Modellen Filmgeschichte, tote Kaiser und sowjetische Planeten.

Konzept & Umsetzung: Jost von Harleßem, Hanke Wilsmann

Figurenspiel: Caroline Kühner

Setdesign: Ben Goosens

Musik: Philip Albus

Sounddesign: Rupert Jaud

Mitarbeit Bühne: Friederike Schmidt-Colinet

Weitere Texte: Dietmar Dath

Sprecher: Fredrik Jan Hofmann, Dietmar Dath

Kostüme Figuren: Melchior Hoffmann

Figurenmechanik: Ingo Mewes

Produktion: Heidrun Schlegel

Eine Koproduktion von: Treibstoff Theatertage Basel, F. Wiesel GbR, Fleetstreet Theater Hamburg

gefördert von: Kulturrat der Stadt Frankfurt, Rudolf-Augstein-Stiftung, Hamburgische Kulturstiftung, Kulturbehörde Hamburg, Lumitronix GmbH, Stiftung für Radio und Kultur Schweiz, sowie der Jürgen Ponto-Stiftung zur Förderung junger Künstler im Rahmen des Ponto Performance Preis 2017, einem Kooperationsprojekt mit dem Künstlerhaus Mousonturm und der Hessischen Theaterakademie.

mit freundlicher Unterstützung der Hochschule für Schauspielkunst Ernst Busch.

HINTERGRUND

SUPERQUADRA ist eine einstündige Live-Video-Performance. Der Raum wird eingenommen von einer Kulissenwelt, Miniaturen und Modellen. Figuren und Darsteller agieren vor Kameras und erzählen die Geschichte von Super-Quadra 67. Zeitgleich wird die Geschichte verschränkt mit dokumentarischem Material vergangener Utopien und Planstädte.

In der Zusammenarbeit einer Trickfilmerin mit einem Programmierer, einem Musiker, sowie einer Figurenspielerin, entsteht eine atmosphärisch dichte Komposition verschiedener Mittel. Der Live-Trickfilm verschränkt Ein- und Aufsichten auf den Wohnkomplex mit Computersimulation, Texten und Effekten. In der mutierten Anlage blickt die Performance in einzelne Räume, besucht die Umbauarbeiten im Modell. Ein Netz aus virtuellem Code lagert sich über Live-Videosequenzen und sucht nach den Verbindungen und übergeordneten Mustern. Welche Parteien nehmen welchen Wohnraum ein – welche Sprengung hinterlässt einen Gebäudeteil im Dunkeln? Frenetisch sucht das System nach Ordnung. SUPERQUADRA verfolgt Dialoge in Modellräumen, interviewt Figuren und verschneidet ihre Entwürfe mit Visionen vergangener Zeiten.

SUPERQUADRA zeigt den Bau einer Stadt, die Entstehung eines Films sowie eine Recherche um die Frage, wie Architektur Gesellscha! plant und wie Gesellscha! Architektur gestaltet. Die Arbeit an den Objekten findet vor den Augen der Zuschauer statt. Dabei ist jedes Filmbild gleichzeitig verbunden mit dem Moment seiner Herstellung: Wohnräume und Stadtansichten werden auf der Bühne konstruiert und vor der Kamera manipuliert. Die Umformung von Super-Quadra 67 wird zum realen Ereignis.

Das Ergebnis dieser Arbeit wird ein multimedialer Theaterabend sein, der teils phantastisch-skurriil, teils realpolitisch brisant, Perspektiven städtischen Zusammenlebens zusammenträgt und in einer eigenwilligen Bildsprache präsentiert.



BIOGRAPHIEN

JOST VON HARLESSEM

Jost von Harleßem wurde 1987 in Köln geboren. Von 2008-2009 studierte er Kunstgeschichte und Theaterwissenschaft an der Universität Erlangen-Nürnberg. 2009 wechselte er in den Studiengang Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen, den er 2013 mit einer Bachelorarbeit zum Thema „Der vorproduzierte Doppelgänger. Archivierte und virtuelle Präsenzen auf der Bühne“ abschloss. Er setzt sein Studium im Masterstudiengang fort.

Neben seinem Studium arbeitet Jost von Harleßem an eigenen Projekte für Bühnen und Ausstellungsräume. 2011-2012 führte er die Muar-Galerie in Gießen als Ausstellungsraum für Installationskunst. Gemeinsam mit Hanke Wilsmann entstand das Figurentheaterstück Clarenville. 2015 folgte mit Zakopane eine umfassende Rauminstallation die im Rahmen des Festivals Wunder der Prärie in Mannheim Premiere feierte und imfolgenden in Gießen und Köln zu sehen war.

Neben seinen eigenständigen Arbeiten ist er als technischer Gestalter für Licht-, Video- und Bühnenkonzeptionen bei verschiedenen Produktionen verantwortlich. Für diese konzipiert er ebenso Live-Elektronik für den Bühneneinsatz. Für die Gruppe FUX entwickelte er die Technische Gestaltung sowie Licht und Videoelemente der Arbeiten OPA ÜBT und FUX GEWINNT. Er arbeitet in Frankfurt, Basel und Gießen. In seinen Arbeiten beschäftigt er sich mit Formaten der Bildenden Kunst in Bühnenräumen sowie der Gestaltung mit technischen Mitteln. Dabei liegt der Fokus auf Entdeckungsreisen, Irritation und Begegnungen.

HANKE WILSMANN

Hanke Wilsmann wurde 1987 in Aachen geboren. Nach einen Jahresvolontariat am Stadttheater Aachen begann sie 2008 ihr Studium der Angewandten Theaterwissenschaft in Gießen. 2012 schloss sie ihren Bachelor of Arts mit einer theoretischen Arbeit (Fliegende Städte. Zirkus als Heterotopie) ab. Danach studierte sie berufsbegleitend weiter in Gießen im Masterstudium ATW, sowie an der Hochschule für Gestaltung (HfG) in Offenbach Fotografie. Die 2015 in Koproduktion mit Zeitraumexit e.V. Mannheim entstandene Arbeit Zakopane ist zudem ihre Masterabschlussarbeit.

Hanke Wilsmann arbeitet seit 2013 als Freelancerin im Bereich Bühnen/ Veranstaltungstechnik und Tourbetreuung freier Performancegruppen (u.a. Frankfurt LAB e.V., Mousonturm, Gruppe FUX). Seit 2013 ist sie Teil des Touring-teams der Produktion Situation Rooms (Rimini Protokoll). Als Theater-Fotografin dokumentiert sie freie Produktionen. Seit August 2015 arbeitet sie Teilzeit als technisch-organisatorische Assistentin im Frankfurt LAB e.V. (<http://www.frankfurt-lab.de/aktuelles.html>).

Seit 2010 arbeitet sie künstlerisch gemeinsam mit Jost von Harleßem als Duo F. Wiesel. Einen Schwerpunkt in ihrer Arbeit bilden Figuren- und Objekttheater, Setbau, sowie der Einsatz analoger Filmtricktechnik. Unter Bezugnahme auf filmhistorische und literarische Referenzen, entstehen dichte Bilderwelten. In ihrer Arbeit beschäftigt sich mit der Einbindung wissenschaftlicher/philosophischer Theorien in darstellende und bildende Kunst.



THE AGENCY

MEDUSA BIONIC RISE

Performative Installation

Clara Huus

Premiere: Donnerstag 31/08/2017 19:00-21:00

Freitag 01/09/2017 19:00-21:00

Samstag 02/09/2017 19:00-21:00

Sonntag 03/09/2017 18:00-20:00



Our time is characterized by a darkening horizon.

Wake up. Be no nobody. Step into the light.

Follow the calling:

You are born to be different. Shape. Transform.

Fight. This is beyond fitness.

This is beyond enhancement. Join the rise.

Medusa Bionic Rise (MBR) organisiert regelmässig Meetings für ihre Member. Nun lädt MBR auch Newcomer zum Mission Call ein: Du erhältst einen Einblick in die MBR Mission, erlebst, wie du deinen Körper maximal updaten kannst – während unsere Shaper herausfinden, ob du bereit bist, mit uns die MBR Mission zu realisieren. Der Mission Call findet auf deutsch und englisch statt. Super- und Disabilities sind extrem willkommen. MBR empfiehlt dir sportlich-funktionelle Kleidung. Bring your Bodygadgets.

THE AGENCY

THE AGENCY (since 2015) arbeitet immersiv mit den Erscheinungsformen und Narrativen des Neoliberalismus und überdreht diese Formate affirmativ. THE AGENCY sind Magdalena Emmerig, Belle Santos, Rahel Spöhrer und Yana Thönnies. www.postpragmaticsolutions.com

Mit: Magdalena Emmerig, Belle Santos, Lara Scherrieble, Rahel Spöhrer, Yana Thönnies, Anastasiia Antonenko, Nile Koetting, Stacyan Jackson

Sound Design: Nile Koetting

Produktion: SISK-Sabine Klötzer

Development: Leonie Kusterer

Statist*innen: Barbara Meyer, Nina Meyer, Boris Gass, Jeremy Nedd

Koproduktion: Treibstoff 2017

Mit freundlicher Unterstützung: Münchner Kammerspiele



HINTERGRUND

THE AGENCY sind Magdalena Emmerig, Belle Santos, Rahel Spöhrer und Yana Thönnnes. Die Gruppe experimentiert auf performative und immersive Weise mit den Erscheinungsformen und Formaten des Neoliberalismus: Diese Formate überdreht THE AGENCY stets affirmativ. Im Vordergrund des Interesses stehen durchökonomisierte Formate wie der Pitch, das Coaching, die Agentur und deren Verstrickung mit den heutigen Technologien des Selbst. Durch die Überdrehung scheinen die ideologischen Strukturen des Neoliberalismus hervor, wobei die Zuschauer*innen sich in einem durch und durch ambivalenten Setting befinden: In den installativen Formaten werden Zuschauer*innen als Kund*innen, zukünftige Member oder Klienten sanft eingebunden.

Diese Form spiegelt das inhaltliche Interesse von THE AGENCY wider, das um Themen wie post-digitale Nähe, um entfremdete Formen von Sexualität und Nähe kreist.

Ästhetisch greift THE AGENCY die Strategien des Branding, der Atmosphäre und der Corporate Identity auf und erschafft so geschlossene Welten.

THE AGENCY beleuchtet somit das post-digitale Zeitalter aus queer-feministischer und leicht sci-fi-artiger Perspektive.

BIOGRAPHIEN

YANA EVA THÖNNES

1988 geboren, hospitierte und assistierte während des Studiums der Regie (HfMT Hamburg) und der Philosophie und Kulturreflexion (Uni Witten Herdecke) bei Gintersdorfer/Klaßen, Robert Borgmann, Bernhard Mikeska und Public Movement.

2014 inszeniert sie mit Rast/Mikeska „Das Haus“ als One-on-One-Performance. (http://das-haus-mittelgasse14.de/haus/?page_id=7) 2015 wird Yana Member und Founder von THE AGENCY und entwickelt mit Rahel Spöhrer, Belle Santos und Magdalena Emmerig die One-on-One-Performance ASMR yourself am HAU Berlin. Sie beginnt in der Spielzeit 2015/16 an den Münchner Kammerspielen als Regieassistentin zu arbeiten und assistiert in diesem Rahmen Toshiki Okada, Gob Squad, Simon Stone, Felix Rothenhäusler und Wolfgang Tillmans. 2016 erarbeitet sie mit THE AGENCY Lovecore, Rylon Talks und Love Fiction im Rahmen von Freischwimmer. Yana ist Stipendiatin der Saison Foundation Tokyo 2017.

RAHEL SPÖHRER

1986 geboren. Hospitiert und assistiert am Staatsschauspiel Dresden und am Hebbel Theater in Berlin u.a. für Phil Collins, Dominic Huber, Dominique Gonzalez-Foerster, Hans-Werner Kroesinger, Anna-Sophie Mahler, Damian Rebgetz. Die ersten eigenen künstlerischen Arbeiten sind 2013 Performances im öffentlichen Raum. Anliegen ist die Umnutzung und Neudefinition von Räumen und Formaten. Ihre Fragen an Strategien der Überaffirmation, One-on-One-Performances, das Narrativ des Neoliberalismus und Strategien der Intimität bearbeitet sie von Anfang an in enger Zusammenarbeit mit Yana Thönnnes. Die gemeinsam entwickelte Arbeit ASMR yourself gewinnt 2015 im Rahmen des 100° Festivals am Hebbel Theater in Berlin den Jurypreis. Die Zusammenarbeit in dieser Konstellation setzt sich fort



und führt mit Belle Santos und Magdalena Emmering zur Gründung von THE AGENCY. 2016 zeigt THE AGENCY ASMR yourself an den Münchner Kammerspielen und erarbeitet Lovecore, Rylon Talks und Love Fiction im Rahmen von Freischwimmer. Außerdem arbeitete Rahel als Dramaturgin in der Produktion Elegy for Television unter der künstlerischen Leitung von Damian Rebgetz, Melanie Jame Wolf, Fabian Holle, Baly Nguyen.

BELLE SANTOS

1988 geboren in Berlin, studiert Theaterwissenschaft und Kunstgeschichte am Trinity College Dublin und an der FU Berlin, macht ihren Master in Performative Kunst/Performance Making am Goldsmiths College London. Weiter geht es in Berlin an der Kunsthochschule Weißensee mit dem Studium Kostüm- und Bühnenbild. Hospitiert und assistiert während ihres Studiums u.a. bei Martin/Aino Laberenz, Rimini Protokoll, Dominic Huber, Christian Friedländer/ David Marton und Simon Solberg. Ausstattung für mehrere Kurzfilme und Arbeiten mit Rimini Protokoll, David Marton, Damien Rebgetz uvm. Gemeinsam mit Magdalena Emmerig entwirft sie das Kostüm- und Bühnenbild für die One-on-One- Performance ASMR yourself, die 2015 den Jurypreis im Rahmen des 100° Festivals am Hebbel Theater Berlin und wird danach an der AdK Berlin, Münchener Kammerspiele und beim PACT Zollverein gezeigt. Die Zusammenarbeit in dieser Konstellation setzt sich fort und führt zu der Gründung von The Agency, die für das Freischwimmer Festival 2016 die Performance Love Fiction tourt. Belle ist Deutschland-Stipendiatin, Künstlerpreisgewinnerin der Zeppelin Stiftung und arbeitet als Bühnen- und Kostümbildnerin in Berlin. Sie ist Founder und Member von The Agency!

MAGDALENA EMMERIG

Geboren 1988 in Oberbayern, geht sie nach ihrer Ausbildung zur Maßschneiderin am Theater Augsburg nach Berlin. Dort assistiert sie bei Falk Richter, Thomas Bo Nilsson, Constanza Macras/DorkyPark, Phil Collins und für den 24-Stunden-Parcour „Unendlicher Spaß“ am HAU Berlin. Sie entwirft die Kostüme für Constanza Macras „Distortion – Verzerrung“ am Kampnagel Hamburg, für Ilan Ronens „Eine Familie“ und arbeitet mit dem Regisseur Noam Brusilovsky parallel zum Studium Kostüm- und Bühnenbild an der Kunsthochschule Weißensee. Seit 2014 entwickelt sie Arbeiten um den fiktiven Charakter „Peggy Bigott“, die sich mit der Konstitution von Authentizität und Realität und dem Herstellen intensiv-emotionaler Ereignisse beschäftigen. In der Live-Performance „Bigott Bar“ (<https://www.facebook.com/bigottbar/>) und in Videoarbeiten wird die Inszenierung des eigenen Bildes in sozialen Medien, von Privatheit und Intimität reflektiert. Die Zusammenarbeit mit Thomas Bo Nilsson für Bühnenbild und als Performerin setzt sich fort. Gemeinsam mit Belle Santos entwickelt sie die Ausstattung für ASMR yourself am 100° Festival am HAU und für Lovecore, Rylon Talks und Love Fiction und ist Founder und Member von The Agency.



MNEMOY **FUTURE IS NOW**

Hyperdisziplinärer Walk

Schauspielhaus

Premiere: Montag 04/09/2017 16:00-19:00

Dienstag 05/09/2017 16:00-19:00

Mittwoch 06/09/2017 16:00-19:00

Donnerstag 07/09/2017 16:00-19:00

Freitag 08/09/2017 16:00-19:00



Startpunkt: Alle 15 Minuten Foyer im Schauspielhaus

Wir sind in der Zukunft angekommen. Pillen schlucken, Organe drucken, Roboter steicheln, Profile swipen. Und überall abdrücken, zuschauen und kommentieren, alles und immer filmen, fotografieren, senden, produzieren, inszenieren. Und nichts mehr verstehen. Wir können uns noch so weit weg in die Zukunft denken, unsere Zeit ist immer die Gegenwart. Unser Wachsein mit offenen Augen ist das, wovon andere schon einmal mit geschlossenen Lidern geträumt haben. Die Zuschauer*in begleitet mittels digitaler und analoger Erlebnisse in der Stadt zwei Figuren und ihre Freundschaft. Sie entdeckt in fragmentarischen Erzählungen, was passiert, wenn zwei Menschen sich verlieren und zwei gegensätzliche Wahrheiten nebeneinander existieren. Der Weg durch Basel wird zur Verhandlung der Frage, welchen digitalen und analogen Informationen wir vertrauen.

MNEMOY

Das Kollektiv aus Basel und Hamburg schafft aus Stadt, Theater und neuen Medien fiktive Schichten, die sich über bestehende Orte legen. Dabei reflektiert es Wahrnehmung, entdeckt Gegenwartsdiskurse, schraubt diese weiter, lässt sich von ihnen verunsichern und überraschen.

Idee, Umsetzung: Annina Polivka, Ralf Harder, Sarah Buser

Spiel: Patrick Slanzi, Annina Polivka

Szenografie: Nicole Frei

Sounddesign: Daniel Steiner, Michael Anklin

Video: Nicolas Heitz

App-Programmierung: Maikel Drexler

Projektassistenz: Leoni Voegelin

Koproduktion: Treibstoff 2017

Mit freundlicher Unterstützung: Hertner-Strasser Stiftung, SIS Schweizerische Interpretenstiftung, Futurum Stiftung, Amt für Kultur und Sport des Kantons Solothurn



HINTERGRUND

Zukunft und Selbstbestimmung der Menschen

Früher Unvollstellbares ist heute real oder liegt zeitlich nahe. Ob vernetzend denkende künstliche Intelligenz (KI) oder künstliche Organe, all das ist nur noch einen kleinen Schritt entfernt. Wir sind in der Zukunft angekommen. Die Zukunft ist unser Jetzt. Die Veränderungen und Innovationen in unserem Alltag sind so rasant, zahlreich und größtenteils intuitiv, dass wir in unserem Verhalten und auch in unserem Verständnis kaum hinterherkommen. Die Veränderungen sind von Menschen gemacht und bieten einen verfügbaren Möglichkeitsraum, von dem wir nicht länger nur träumen müssen. Wir sind konfrontiert mit für uns gefertigten Produkten und Anwendungen an deren Entwicklung wir nicht beteiligt sind, die aber großen Einfluss auf uns haben. So steuern wir unseren Organismus und unsere Stimmungen beispielsweise technologisch oder pharmakologisch. Wissen wir eigentlich, was wir tun? Entscheiden wir uns im Mitmachen für eine bestimmte Zukunft, ohne es zu merken? Und für welche?

Die Protagonist*innen in FUTURE IS NOW (Zoe, Emma und Flo) leben in einem nicht weit entfernten Basel, in dem sich die menschlichen Gefühle und die Wahrnehmung endlich steuern lassen – nach innen und nach außen. Dazu benutzen sie im digitalen Raum Soziale Medien und im analogen Raum farbige Filterlinsen. Ob authentisch oder inszeniert, Mensch oder Maschine, das lässt sich nur noch schlecht unterscheiden.

Konstruktion von Identität

Wir sind immer mehr umgeben von Technologie, und fast jede*r hat mit dem Smartphone eine ständige Begleiter*in in der eigenen Tasche. Das Gerät ermöglicht uns Blicke und Kontakte zu Menschen und Geschehnissen, die räumlich von uns entfernt liegen und machen diese alltäglich erfahrbar. So verändert das Smartphone auch den Blick auf das Hier und Jetzt in der räumlichen Gegenwart. Gerade auch die Benutzung der Sozialen Medien auf den Smartphones ist nicht mehr aus dem Alltag und auch aus dem Stadtbild wegzudenken. Soziale Medien prägen heute unser Bild von anderen Menschen und Vorgängen in der Welt, sie lassen Inszenierungen von uns selbst zu und gleichzeitig den voyeuristischen Blick auf alle anderen.

Mit den Möglichkeiten der Smartphones, ihrem fragmentarischen Zugang zu Inhalten und der daraus folgenden losen Kombination von flottierendem Wissen, wollen wir in FUTURE IS NOW vor allem zwei Dinge thematisieren: Einerseits, wie wir heute Realität wahrnehmen und sie uns sinnhaft aus Bruchstücken konstruieren und andererseits die Verwendung der Sozialen Medien bis hin zu einer Verschmelzung mit einem Gerät, von dem wir noch gar nicht wissen, was es über uns aufzeichnet und weiß. Mit FUTURE IS NOW erschaffen wir einen Spielraum für Alternativen, mit einer leichten Verschiebung in eine mögliche Zukunft.



BIOGRAPHIEN

SARAH BUSER

Geboren 1987 in Solothurn absolvierte sie den Bachelor in Philosophie und Germanistik an der Universität Basel und den Master in Dramaturgie an der Zürcher Hochschule der Künste. Sie arbeitete als Dramaturgieassistentin am Theater Basel, bevor sie als Dramaturgin in verschiedenen Produktionen der freien Szene beteiligt war („Wo ist Luna?“: Vorstadttheater Basel 2014, Firma für Zwischenbereiche, „All in!“: mit Florian Huber, Wildwuchs Theaterfestival Basel 2015, „How to save a Phoney from becoming a Fraud“: mit Jeremy Nedd, ROXY Birsfelden 2016). In ihren eigenen Arbeiten „Entgrenzung von Sprache – eine künstlerische Untersuchung von Wittgensteins TLP“ (Theater der Künste Zürich 2015), „Smart companions – der Beta-Test“ (mad scientist festival Bern 2016) und der hyperdisziplinären Erzählung FUTURE IS NOW (Treibstoff Theatertage Basel 2017) stellt sie theatrale Möglichkeiten in den Kontext von Science-Fiction, setzt Philosophie auf der Bühne aus und untersucht die Bedingungen der Möglichkeit der menschlichen Kommunikation. Sarah Buser erhielt 2015 den Kulturförderpreis des Kantons Solothurn. Von 2015 bis 2017 arbeitete sie als Dramaturgin für das Theaterfestival AUAWIRLEBEN in Bern.

ANNINA POLIVKA

Geboren 1992 in Basel, absolvierte sie ihre Schauspielausbildung an der Zürcher Hochschule der Künste, welche sie 2016 mit dem Master of Arts abschloss. In der Spielzeit 16/17 war sie am ROXY Birsfelden („Bruno Manser - Kunst der Bedürfnislosigkeit“, Regie: Kaspar Geiger, / „MEINE HEIDI DEINE HEIDI“, Regie: Firma für Zwischenbereiche, Ute Sengenbusch) zu sehen, am Luzerner Theater („Robin Hood“, Regie: Max Merker / „Feeling Gatsby“, Regie: Lennart Hantke), war mit dem Kollektiv mnemoy Teil der Treibstoff Theatertage 2017 mit dem hyperdisziplinären Walk „FUTURE IS NOW“ und realisierte ihr erstes Solo „SCHUB“ am Tojo Theater in der Reitschule Bern. Annina Polivka wurde mit ihrer Soloperformance „SCHUB“ für das Halbfinale des schweizerischen Nachwuchspreises PREMIO 2016 nominiert und ist Gewinnerin der Nachwuchsplattform JUNGE TALENTE 2016.

RALF HARDER

Geboren 1987 in Rostock (D). Studierte Germanistik und Filmwissenschaft in Hamburg, Bordeaux und Mumbai und schloss 2014 mit dem Master ab. Anschliessend lernte er Design Thinking am Hasso-Plattner-Institut in Potsdam. Am Theater Konstanz sammelte er früh Erfahrungen als Dramaturgie-, Regie- und Festivalorganisationsassistent (2006-2007). Seither realisierte er zwei No Budget Kurzfilme (Racines in 2010 und A New Passage to India in 2011) und eine erste literarische Publikation (Kurze Erzählung Marina in der Anthologie Uferbefestigungen im Peter-Rathke-Verlag, 2011). Seit 2010 arbeitet er als Berater und Zukunftsforscher bei der THOMSEN GROUP, insbesondere für neue und bestehende Immobilien- und Ortsentwicklungs-Projekte v.a. in Deutschland. Von 2015-2016 war er Mitbegründer des Hamburger Raumentwicklungsformats HALLO FESTSPIELE und seit 2016 ist er Mitglied des Kollektivs Plataforma:Trafaria in Lissabon (u.a. mit Raumlabor und ConstructLab). In 2017 ist er Mitgründer der arealisten, einer strategischen Beratung und Projektentwicklungsfirma für die Planung und Umwidmung lebendiger und nutzerfreundlicher Orte und Immobilien.

ELIZA RESCUE TEAM
REPORT FROM THE INTERIOR

Installative Performance

Kaserne Basel
 Premiere: Mittwoch 06/09/2017 20:00
 Freitag 08/09/2017 21:00
 Samstag 09/09/2017 19:00



*Liebe Besucher*innen aus Sicherheitsgründen ist es verboten, das Fenster zu öffnen. Bitte bleiben Sie bei Ihrer Reiseleiterin und entfernen Sie sich niemals von der Gruppe. Passen Sie gut auf, wo Sie hintreten und halten Sie Abstand zu auffälligen Gebäuden.*

Der Ausgangspunkt des Projektes bildet die Beschäftigung mit Dioramen in Museen, die einen naturgetreuen Ausschnitt aus dem Leben eines Tieres inszenieren. In essayistischer Weise untersucht die installative Theaterperformance das Diorama als Sehnsuchtsort des Menschen, die Welt begreifen und ordnen zu wollen. Die Betrachter*innen befinden sich in einer sicheren Position vor dem Glasfenster, ausserhalb der Anordnung. Was passiert aber, wenn der Mensch selbst das Diorama betritt oder Teil einer Anordnung wird, die er nicht kontrollieren kann?

ELIZA RESCUE TEAM

Das Label Eliza Rescue Team fasst die Arbeit von Arnita Jaunsubrēna, Lea Schneidermann und Kim Willems zusammen. Sie haben sich beim Studium der Angewandten Theaterwissenschaft in Giessen kennengelernt und wurden im Jahr 2013 mit dem Jurypreis des Körper Studio Junge Regie ausgezeichnet.

Ihre Arbeiten sind atmosphärisch dichte Bühnensays, die Mechanismen gesellschaftlicher Phänomene spielerisch zu erforschen und auszustellen versuchen.

Konzept: Eliza Rescue Team: Arnita Jaunsubrēna, Lea Schneidermann, Kim Willems

In Zusammenarbeit mit: Kristin Gerwien

Produktion: Ehrliche Arbeit - freies Kulturbüro

Koproduktion: Treibstoff 2017, HAU Hebbel am Ufer Berlin, Künstlerhaus Mousonturm Frankfurt, Gertrüdes Ielas Teātris Lettland

Gefördert durch: Kulturamt Frankfurt a.M., State Culture Capital Foundation Latvia, Körper-Stiftung, Zeitraumexit Mannheim



HINTERGRUND

Diorama als Erzählform

Im Zentrum des Projektes befindet sich das Format des Habitat Dioramas – eine museale Technik des Erzählens, die gegen Ende des 19. Jh. eine breite Aufmerksamkeit bekommen hat. Es handelt sich hierbei um performativ gestaltete Räume, die versuchen, wissenschaftlich den Lebensraum eines Tieres abzubilden.

Die Dioramen behaupten logisch und eindeutig lesbar zu sein und wie ein „Fenster zur Natur“ die Wirklichkeit 1:1 abzubilden. Man muss sich ein Diorama als einen riesigen Guckkasten vorstellen, in dem ausgestopfte Tiere, künstliche Steine und Schnee in inszenierten Szenen vor einem gemalten Hintergrund positioniert sind. Und auch wenn wir wissen, dass diese riesigen 3D-Bilder nicht echt sind, lassen wir uns durch die sorgfältige Inszenierung berauschen und versetzen uns durch sie in den dargestellten Lebensraum. Die Besucher bleiben bei dieser Anordnung immer außerhalb des Kastens in einer stillen und objektiven Betrachterposition, von der aus alles nachvollziehbar erschlossen werden soll.

Da die (Habitat) Dioramen im Museum einen stark inszenatorischen Charakter besitzen, finden wir das Format spannend, um mit den Gegensätzen vom Menschen als Subjekt und dem ‚natürlichen‘ Lebensraum als Objekt zu spielen. Auch Dioramen selbst beinhalten in sich eine Ambivalenz, die sich im Abbild des Lebens und der Natur in Form eines künstlichen Bildes manifestiert.

Colonizing Mars

Der zweite inhaltliche Strang des Projekts bildet die Auseinandersetzung mit den Ideen und Konzepten einer sogenannten „Marskolonisierung“ durch den Menschen. In diesen Konzepten tritt das Bild eines Menschen zu Tage, der sich als Eroberer über eine fremde Welt inszeniert, die er sich versucht zu eigen zu machen, in dem er einen kompletten Planeten umformt (terraforming). Hier interessieren uns besonders Gegenentwürfe, wie sie im science fiction Genre unter anderem bei den Strugatzki Brüdern, Stanislaw Lem oder in Filmen von Tarkowski sichtbar werden. Hier werden fremde Orte zu Wesen und Planeten zu Akteuren, die eine Eigenständigkeit besitzen und den Menschen zu ‚infizieren‘ vermögen. Der klassische Gegensatz vom Menschen und dem ihm umgebenden Raum wird aufgehoben und zu Gunsten einer komplexeren, nicht immer menschlich nachvollziehbaren Logik neu ausgelotet.



BIOGRAPHIEN

ARNITA JAUNSUBRĒNA

studierte Kultursoziologie an der Kulturakademie Lettland und Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen. Neben eigenen Produktionen im Bereich Performance und Installation arbeitet sie als Dramaturgin und Kostüm- und Bühnendesignerin für andere Künstler*innen und Kollektive. Seit 2015 lebt sie in Berlin.

LEA SCHNEIDERMANN

lebt und arbeitet in Berlin als freischaffende Licht- und Bühnengestalterin im Tanz- und Performance-Bereich. Von 2007 bis 2015 studierte sie Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen und war Gaststudentin im Bühnenbild an der Theaterakademie Prag (DAMU) sowie im Videobereich der Hochschule für Gestaltung in Offenbach. Ihre Abschlussarbeit „Pixel Heroes“ wurde in Gießen, Frankfurt und Berlin gezeigt. Als Lichtdesignerin arbeitete sie zuletzt mit den Choreographinnen Hyunsin Kim, Paula Rosolen, dem Performance Kollektiv SKART sowie für die Produktion „I wish I could speak in Technicolor“ von Simon Tanguy, Roger Sala Reyner und Fanni Futterknecht.

KIM WILLEMS

ist Theatermacher und arbeitet als Regisseur, Performer und Autor in verschiedenen Kooperationen. Er studierte am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft in Gießen und schloss 2015 mit einem Master of Arts in performativer Praxis das Studium mit der Performance „Der verschwundene Mensch oder die Leere hinter dem Bart“ ab. Er ist Mitbegründer des Theaterkollektivs Eliza Rescue Team (zusammen mit Lea Schneidermann und Arnita Jaunsubrēna). Außerdem arbeitet er unter dem Label Willems & Kiderlen, zusammen mit der Regisseurin Meret Kiderlen. Seit 2015 ist er Mitglied des internationalen Theaterkollektivs ISO (International Super Objektive Theatre) der UTE.

Seit 2012 initiiert er regelmäßig Theater- und Filmprojekte mit Kindern und Jugendlichen in Bildungskontexten oder Kultureinrichtungen. Kim Willems lebt in Frankfurt und arbeitet in Frankfurt, Marburg, Gießen und Berlin.

KRISTIN GERWIEN

studierte Intermediales Gestalten an der Akademie der Bildenden Künste Stuttgart. Mit ihrer Arbeit bewegt sie sich im Bereich Kostümpformance, Theater und Musik. In freien Theater- und Tanzprojekten wirkt sie als Kostümbildnerin und Performerin mit, aktuell in der Produktion „Report from the Interior“ von der Gruppe Eliza Rescue Team beim Festival Treibstoff in Basel sowie zuletzt als Kostümbildnerin in der Performance „Routine“ von Émilie Giudicelli, Sam Fried and Ayla Pierrot Arendt in der Gessnerallee Zürich und dem Mousonturm Frankfurt. Sie tritt als Sängerin/Performerin solo mit elektrischer Gitarre auf und gibt seit kurzem in einer Zweierbesetzung mit dem bulgarischen Musiker und Programmierer Todor Stoyanov Konzerte. Kristin Gerwien macht derzeit ihren Master am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft Gießen.



GERMO/JANSEN/KNÜSEL

WALD

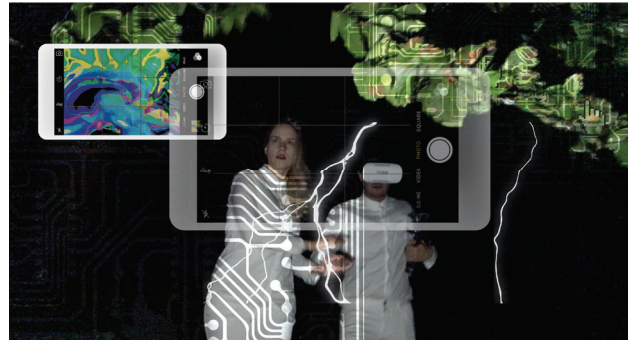
Theaterperformance

ROXY Birsfelden

Premiere: Donnerstag 07/09/2017 20:00

Freitag 08/09/2017 19:00

Samstag 09/09/2017 21:00



Im denkwürdigen Sommer 2017 machen sich drei junge Forschende auf den Weg in den Wald. Ihre Rucksäcke sind gefüllt mit technischen Apparaturen und Unmengen an Lektüre. Sie wollen ein Labor gründen, um dort das Verhältnis zwischen Natur, Mensch und Technologie neu zu konzipieren. Die Welt begreifen sie als ein allumfassendes Netzwerk und mithilfe kontrollierter Schizophrenie wollen sie Teil dessen werden. Der Dichter Lenz ist ihr Vorbild. Sie entwickeln einen Erdcomputer; wollen herausfinden, welches Potential Technologie jenseits ihrer kapitalistischen Ausrichtung birgt; wollen nichts weniger als eine Zukunft erfinden. In WALD wird die Bühne zugleich reales und fiktives Labor. Auf der Folie eines Jugendabenteurers wagen sie mit spekulativen Theorien und performativen Versuchsanordnungen das Vorhaben einer Zukunftserzählung.

GERMO/JANSEN/KNÜSEL (CH)

Katharina Germa, Timon Jansen, Laura Knüsel haben sich im Rahmen des Theaterstudiums der Zürcher Hochschule der Künste kennengelernt und bereits erste gemeinsame Arbeiten realisiert. Mit dem Interaction Designer Robert Lässig sowie den Spieler*innen Anne Eigner, Chantal Dubs und Manuel Herwig kommen sie für WALD in einer neuen Konstellation zusammen, um mit Theater zwischen Konvention und Experiment Zukunftsrealitäten zu erproben.

Textfassung, Dramaturgie, Regie: Katharina Germa, Timon Jansen
Bühne, Kostüm: Laura Knüsel
Interaction Design: Robert Lässig
Spiel: Chantal Dubs, Anne Eigner, Manuel Herwig
Produktion: Johanna Rees
Gefördert durch: DOMS-Stiftung
Koproduktion: Treibstoff 2017



HINTERGRUND

Thematisch stützen wir uns unter anderen auf vier miteinander verwandte Ausgangsmaterialien, die im Folgenden kurz skizziert werden.

In dem doku-fiktiven Essayfilm *World Brain* geht eine Forscher*innengruppe, ausgestattet mit Laptops und selbstgebastelten technischen Apparaten, in den Wald und diskutiert über kollektive Intelligenz und die Welt als ein allumfassendes Netzwerk. Hierbei vermischen sich Philosophie, Wissenschaft und Science-Fiction. Der Film dient uns als Inspirationsquelle, da auch er versucht abstrakte Themen spielerisch zu verhandeln, beispielsweise im Umgang mit Technologie und Schizophrenie. So gibt es eine Art Erdcomputer, der Messungen der Erde vornimmt, um mit der Erde zu kommunizieren. Außerdem praktiziert die Gruppe die sogenannte kontrollierte Schizophrenie, um die subjektive Überforderung im alltäglichen Chaos produktiv zu können. Ihr Ziel ist ein direkter Zugang zum Netzwerk, ein unmittelbarer Kontakt zur natürlichen Umgebung, damit sich der virtuelle und physische Raum gegenseitig erweitern. Nomadentum, Schizophrenie und Netzwerktheorie sind zentrale Begriffe für das Denken der beiden Philosophen Deleuze und Guattari. In ihren Schriften ist Schizophrenie ein Umgang mit Welt und kein Krankheitsbild, ein revolutionärer Subjektentwurf, der die binären Strukturen von Mann und Frau, Ich und Welt, Natur und Technologie überwindet. Er sieht natürliche und gesellschaftliche Vorgänge miteinander verbunden und nicht voneinander getrennt. Der Schizophrene von Deleuze und Guattari steckt in diesen Prozessen mittendrin und wird anhand Büchners Figur Lenz veranschaulicht:

Lenz hat die Ebene des Bruchs von Mensch und Natur hinter sich gelassen und befindet sich damit außerhalb der von dieser Trennung bedingten Orientierungsmuster. Nicht Mensch noch Natur sind mehr vorhanden, sondern einzig Prozesse, die das eine im anderen erzeugen, und die Maschinen aneinanderkoppeln. Überall Produktions- oder Wunschmaschinen, die schizo-phrenen Maschinen, das umfassende Gattungsleben: Ich und Nicht-Ich, Innen und Außen wollen nichts mehr besagen.

(Deleuze/Guattari: *Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie I*)

Georg Büchners Lenz ist also nicht nur narrativer, sondern auch thematischer Fixpunkt. In unserem Projekt hat Lenz als Archetyp des Schizophrenen bereits einen Zugang zur Welt erprobt, dem die drei Forscher*innen nacheifern wollen.

Die Akzelerationisten, vor allem Nick Srnicek und Alex Williams, bilden den aktuellsten Bezug unseres künstlerischen Vorhabens: Sie kritisieren die politische Linke dafür, der neoliberalen Gegenwart keine zukunftsfähige Utopie gegenüberzustellen, sodass die Gegenwart als unveränderbar wahrgenommen wird. Sie plädieren dafür, mit einem selbstbestimmten Umgang mit technologischen Errungenschaften wieder eine neue Zukunftsvision zu erfinden und sich nicht in einer folkloristischen Politik zu verschanzen, die an einer Authentizität von Bauernhöfen und Lokalismus festhalten will.



BIOGRAPHIEN

TIMON JANSEN

geb. 1990 am Niederrhein, studiert und arbeitet als Regisseur im Bereich der szenischen Künste. Während eines FSJ-Kultur am Hebbel am Ufer unter der Intendanz von Matthias Lilienthal entstanden erste eklektische Regiearbeiten. Im anschließenden Studium der Angewandten Theaterwissenschaft in Gießen realisierte er unter dem Mentorat von Heiner Goebbels mehrere Arbeiten, die sich formal zwischen Installation und Musiktheater bewegten, und vertiefte dabei sein Interesse Themenkomplexe mit theoretischen und literarischen Texte in einer Überschreibung weiter zu führen. Seit 2015 studiert er Regie an der Zürcher Hochschule der Künste bei Stephan Müller, wo er sich mithilfe von chorischen Spiel- und Narrationsformaten mit dem Theater als kollektiven Verhandlungsort beschäftigt. Neben dem Studium assistierte er bei mehreren Musiktheaterproduktionen, u.a. bei Sebastian Baumgarten und Heiner Goebbels.

KATHARINA GERMO

geb. 1991 in Halle (Saale), absolvierte ein Bachelor-Studium der Kulturwissenschaften und ästhetischen Praxis mit dem Schwerpunkt Theater an der Universität Hildesheim und an der Universität Aix-Marseille in Frankreich. Währenddessen hospitierte sie am Schauspiel Hannover und beim Festival Theaterformen. Außerdem zeichnete sie sich verantwortlich für das Diskursprogramm des Hildesheimer State of the Art Festival und war konzeptionell und als Performerin in freie Theaterprojekte involviert, die durch die Verknüpfung von theoretischem Material mit gesellschaftlichen und popkulturellen Phänomenen eigene Erzählungen entwickelten. Momentan studiert sie Dramaturgie an der Zürcher Hochschule der Künste und arbeitet seit November 2016 als Dramaturgin am ROXY Birsfelden.

LAURA ANDREA KNÜSEL

geb. 1989 in Luzern, war nach ihrem Bachelorstudium im Fachbereich Innenarchitektur und Szenografie an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel während eineinhalb Jahren im Ausstellungsdesignbüro Atelier Brückner in Stuttgart für Inhaltsarbeit und Konzeption tätig, bevor sie 2015 ihr Masterstudium in Bühnenbild an der Zürcher Hochschule der Künste aufnahm. Die Verbindung von Theorie und Praxis ist für ihr Schaffen grundlegend, wie auch die Nähe zur bildenden Kunst, Film und Medienkunst. Vorgefundene Raumsituationen sind für sie ebenso inspirierend wie das Potential eines bühnentechnischen Apparates. Ihr Raum-begriff umfasst den physischen Raum, wie auch soziale und virtuelle Räume, sowie deren zeitliche Dimension.



KANSAS INSITE TREIBSTOFF

Immersive Videowalk-App

Launch der App:
Mittwoch 30/08/2017 18:30, ROXY Birsfelden
Infopoint im Chambre Séparée im ROXY

Kostenloser Download (ab 30.08.):
Google Play Store / App Store



Etwas ist anders bei dieser Ausgabe der Treibstoff Theaterstage. Digitale Geister umschwirren die Kaserne Basel, das ROXY Birsfelden, das junge theater basel und die site-specific Spielorte. Hinter der physischen Welt tun sich Verbindungslinien zwischen den Treibstoff-Stücken auf und schaffen ein Netz von Echos aus der Festival-Entstehungsphase. INSITE TREIBSTOFF ist der Schlüssel zu dieser Parallelwelt: Mit der App auf dem Smartphone lassen sich an festgelegten Koordinaten Videowalks freischalten, durch die man in die Proben, Inszenierungen und Denkprozesse der Treibstoff-Gruppen eintaucht.

KANSAS

Das frisch gegründete Kollektiv KANSAS hat sich interdisziplinären Kulturprojekten an der Grenze von Dokumentarischem und Fiktionalem verschrieben. Die Gruppe verbindet Theater, Neue Medien, Videokunst, Hörspiel und Vermittlung zu hybriden Formaten, die immersive Erlebnisse fürs Publikum schaffen.

Künstlerische Leitung, Video, App-Design: Paula Reissig
Produktion, Dramaturgie: Florian Hohnhorst
Sounddesign, Ton: Nicolas Schneider
Technische Betreuung: Lasse Marburg
Programmierung: Benedikt Göpfert
Koproduktion: Treibstoff 2017
Mit freundlicher Unterstützung von: Futurum Stiftung



HINTERGRUND

KANSAS möchte mit INSITE eine neue Form erproben, mit der anders und neu über Theater gesprochen werden kann. Aus einem Interesse an den Grenzbereichen zwischen den Medien entstand die Idee, aktuelle Medienformate, -ästhetiken und -diskurse mit dem Theater zu verknüpfen, um das Interesse daran auch einer jüngeren Generation zu vermitteln.

Immersion

Nicht erst, seit die Berliner Festspiele im Herbst 2016 ihr neues Format «Immersion – Analoge Künste im digitalen Zeitalter» eröffnet haben, sind die mit diesem Themenkomplex zusammenhängenden Fragen Gegenstand künstlerischer und gesellschaftlicher Diskurse. «Immersion» bedeutet «Eintauchen» und beschreibt ästhetische Phänomene, die sich gewohnten Produktions- und Präsentationsweisen entziehen: Die Rezipient*innen stehen dem Kunstwerk nicht mehr gegenüber, sondern werden zu einem passiv-aktiven Teil – nur die eigene Anwesenheit ermöglicht das Werk; gleichzeitig wird man von ihm wie von einer unbekanntem Welt ummantelt. Schon vor dem aktuellen Virtual-Reality-Trend beschäftigten sich Künstler*innen mit immersiven Phänomenen. Die Vorbilder, auf die sich INSITE bezieht, sind die Videowalks von Janet Cardiff und George Bures Miller² sowie die Produktion «Situation Rooms»³ von Rimini Protokoll. Beide Werke schaffen es mit einfachen technischen Mitteln – das heisst ohne auf computergestützte Augmented-Reality-Elemente zurückzugreifen – eine zweite Ebene über die Realität zu legen. Sie tun dies, indem sie die Zuschauer*innen mit Kopfhörern und mobilen Abspielgeräten ausstatten, auf denen Videos zu sehen und zu hören sind, die an genau dem Ort aufgenommen wurden, an denen die Betrachter*innen sich befinden. Die dabei entstehenden Überlagerungen der Ebenen von Video und realer Welt machen den grossen Reiz dieser Formate aus.

Geocaching

Für diese Art von immersiver Videokunst einen Rahmen in Form einer einfach handzuhabenden, spielerisch gestalteten App zu schaffen, ist das Konzept von INSITE. Dazu wird das Format des Videowalks kombiniert mit dem Prinzip des Geocaching – einer Art moderner Schatzsuche mithilfe von GPS (Global Positioning System). Die bekannteste Anwendung in dieser Richtung dürfte inzwischen das Real-World-Game «Pokémon Go» sein, dessen grundsätzliches Steuerungsprinzip für INSITE Pate stand: Via GPS wird die geografische Position der App-Benutzer*innen erkannt und auf einer virtuellen Stadtkarte von Basel an entsprechender Stelle verortet, wie dies auch in Navigationsgeräten der Fall ist. Auf dieser virtuellen Karte verteilt befinden sich sogenannte Knotenpunkte, an denen die Videos für die Walks abgerufen werden können – vorausgesetzt man befindet sich in der physischen Welt tatsächlich an der geografischen Position des entsprechenden Knotenpunkts. Die Besucher*innen müssen sich also aktiv mit der App über das Festivalgelände bewegen.



BIOGRAPHIEN

PAULA REISSIG

(Künstlerische Leitung, Video, App-Design)

Paula Reissig, 1986 in Berlin geboren und dort aufgewachsen, studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis an der Universität Hildesheim und Fotografie an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK).

2006 lebte sie für ein halbes Jahr als Artist in Residence in Kapstadt, wo ihre Arbeiten im Artscape Theatre gezeigt wurden. Während des Studiums folgten Ausstellungen im Goethe Institut New York und in Galerien in Berlin und Hildesheim. Premierien ihrer Filme fanden 2011 auf dem Literaturfestival PROSANOVA und 2013 auf dem Internet und Tacos Festival für Netzkultur in Hildesheim statt. Ihr Studium schloss sie mit dem «Lexikon der Fotografie», einer künstlerisch- medienwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit fotografischen Genres ab. Von 2013 bis 2014 arbeitete sie als Volontärin im Videostudio des Zentrums für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe (ZKM). Seit 2014 freischaffend tätig, filmt und fotografiert sie regelmässig für Theater-Institutionen wie das Roxy Birsfelden, das Ballhaus Ost Berlin, die Sophiensaele Berlin und den Gare du Nord Basel sowie für Gruppen aus der freien Theaterszene wie machina eX, Markus & Markus, vorschlag:hammer, Henrike Iglesias, Thermoboy F. K., James & Priscilla, Turbo Pascal, musiktheater bruit! und Interrobang.

In Ihrer künstlerischen Arbeit stehen oft das Medium selbst sowie die Grenzen medialer Formate im Mittelpunkt. Besonders wohl fühlt sie sich dabei in der Grauzone zwischen Fiktion und Dokumentation. In Ihrer Freizeit bringt sie sich selbst neue Medienformate bei. Paula Reissig lebt als freie Fotografin, Videokünstlerin und Dokumentarfilmerin in Berlin und Basel.

FLORIAN HOHNHORST

(Produktionsleitung, Dramaturgie)

Florian Hohnhorst, geboren 1983, studierte Kulturwissenschaften und ästhetische Praxis mit den Schwerpunkten Musik, Medien und Theater in Hildesheim und Porto.

Während seines Studiums führte die Auseinandersetzung mit Hören und Klang zu verschiedenen Projekten im Bereich Fieldrecording («Sounds of Porto», Casa da Música), Klanginstallation und Film-Ton. Von 2009 bis 2014 war er als Tonaushilfe für das Schauspiel Hannover tätig. Ebenfalls während des Studiums begann seine Tätigkeit für den Gare du Nord – Bahnhof für Neue Musik in Basel, für den er seit 2011 bei verschiedenen Musiktheaterproduktionen die Projektleitung und Regieassistenz übernahm («Gunten», «7 Silben»). Nach einer zweijährigen Mutterschaftsvertretung der Pressestelle ist er seit 2016 als Produktionsleiter fest am Haus. Seit 2011 tourt er als Koordinator und künstlerischer Assistent mit Mauricio Kagels «Zwei-Mann- Orchester».

Zudem ist er als Hörspiel- und Radiomacher tätig: 2014 gewann sein Hörspiel «Play Back» den Preis für das beste Klangbild beim Leipziger Hörspielsommer. 2016 entwickelte er gemeinsam mit Paula Reissig und in Koproduktion mit Zuhören Schweiz das Hörspaziergangsprojekt «Der Klang vom St. Johann». Das daraus entstandene gleichnamige Radiofeature wurde 2017 zum sonOhr Festival Bern sowie zum Berliner Hörspielfestival eingeladen. Für Zuhören Schweiz führt er ausserdem immer wieder kleine Vermittlungsprojekte zum Thema Hören durch. Florian Hohnhorst lebt und arbeitet in Basel.