

PRESSEMAPPE



THE ONE NEXT DOOR
Futur3

Stefan H. Kraft und Rebecca Madita Hundt (v. l.)
FOTO Martin Rottenkolber

The One Next Door

Ein theatrales Game Noir

© Eine Produktion von Futur3 – freies Theaterkollektiv, in Kooperation mit dem Theater Paderborn und OrangerieTheater Köln.

In Zusammenarbeit mit Freihandelszone – Ensemblesnetzwerk Köln

Fördergebende: Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes NRW, Kulturamt der Stadt Köln

im Studio

Premiere Sonntag, 22.10.2023 / 18:00 Uhr im Studio

Dauer ca. 70 Minuten, keine Pause

Aufführungsrechte Futur3 - Freies Theaterkollektiv

// BESETZUNG

Luz Rebecca Madita Hundt

Tamer Stefan H. Kraft

Regie André Erlen / **Text** Charlotte Luise Fechner / **Bühne & Kostüme** Michaela Muchina / **Musik** Jörg Ritzenhoff / **Zeichnungen** André Erlen / **Video-Animation** Valerij Lisac / **Dramaturgie** Sandra Nuy / **Lichtdesign & Technik** Jürgen Kapitein / **Regieassistenz** Futur3 Nastassja Pielartzik / **Regieassistenz Theater Paderborn** Lena Eckle / **Bühnenassistenz** Jens Kuklik / **Kostümmitarbeit** Lena Bing / **Assistenz Zeichnung** Hafía Erlen / **Produktionsleitung** Theresa Heußen / **Technischer Leiter** Klaus Herrmann / **Bühnenmeister** Michael Bröckling / **Beleuchtungsmeister** Marcus Krömer / **Einrichtung Licht & Betreuung Licht** Fabian Cornelsen, Laurin Steinhoff & Viviane Wiegers / **Ton & Video** Till Herrlich-Petry & Sven Belzer / **Requisite** Annette Seidel-Rohlf & Sona Ahmadnia / **Leitung Kostümabteilung** Claudia Schinke / **Maske** Ulla Bohnebeck & Henriette Masmeier

// Zum Stück

Luz und Tamer leben Tür an Tür. Als sie sich eines Tages zufällig begegnen, nimmt eine mörderische Geschichte ihren Lauf. Tamer will Zeichen setzen und auch Luz hat Pläne. Dass sie sich verlieben, war nicht beabsichtigt. Zusammen stellen sie sich dem Rest der Welt: Kaltblütig und skrupellos schrecken sie vor keiner Gewalttat zurück. Werden die beiden von der Polizei gestoppt, ehe die Lage eskaliert? Oder können sie entkommen? Haben sie einen Deal mit irgendwem? Sagen sie die Wahrheit oder ist die Lüge ein Mittel zum Zweck?

Futur3 stellt ein Szenario vor, in dem Gaming-Elemente den Gang der Handlung bestimmen. Es fragt nach den Möglichkeitsräumen digitaler Spielwelten und wie sie sich auf die Bühne bringen lassen. Die Schauspieler:innen sind Avatare des Publikums, gesteuert vom Skript und den Entscheidungen der Zuschauer:innen. Das theatrale Game Noir entsteht im Prozess, das Publikum ist zur Mitwirkung eingeladen.

Hinweis: Die Performance funktioniert über Funk-Kopfhörer, die vor Ort bereitgestellt werden.

// Futur3

Futur3 ist ein freies Theaterkollektiv mit Sitz in Köln. All seine Projekte verbindet ein brennendes Interesse: Gesellschaftlich virulente Phänomene zu erfassen und die Interdependenz des Einzelnen zu diesen Themen zu erforschen. Die Formen der Inszenierungen variieren zwischen Bühnenstücken, ortsspezifischen Performances oder über einen längeren Zeitraum stattfindenden Projekten.

Futur3 ist Mitgründer und -leiter des Ensemblesnetzwerkes FREIHANDELSZONE und Ko-Kurator der Tanz- und Theaterfestivals GLOBALIZE:COLOGNE (bis 2016) bzw. URBÄNG! (ab 2017). Ihre Produktionen wurden mehrfach ausgezeichnet (u. a. Jurypreis Heidelberger Theatertage 2009, Kölner Theaterpreis 2010 sowie 2016, Kurt-Hackenberg-Preis für politisches Theater 2010, 2018 und 2020).



THE ONE NEXT DOOR

Futur3

Stefan H. Kraft und Rebecca Madita Hundt (v. l.)

FOTO Martin Rottenkolber

// Das Team

André Erlen – Künstlerische Leitung, Regie und Zeichnung geb. 1974 in Köln. Studium der Malerei und Bildhauerei an der Kunstakademie Düsseldorf bei Irmin Kamp und Gerhard Merz. Zeitgleich freies Schauspieltraining im Studio Ensemble, mit Unterricht in Polen bei Jan Peszek, Jerzy Stuhr, Krystof Miklaszewski (Ex-Kantor-Schauspieler), Schauspielern des Theater Gardzienice und im Grotovski Centre. 2003 gründete er mit den Theatermachern Stefan H. Kraft, Klaus M. Zehe und dem Autor Klaus Fehling das Theaterkollektiv Futur3. Er ist Gründungsmitglied der Freihandelszone – Ensemblesnetzwerk Köln und leitet mit dieser das Festival GLOBALIZE:COLOGNE (bis 2016) bzw. URBÄNG! (seit 2017). Des Weiteren kooperiert er mit der Hamburger Künstlergruppe Wilske, Simoneit & friendsin zahlreichen Projekten (mit Kampnagel Hamburg, Bern Biennale, HAU Berlin, u.a.). Seit 2007 nimmt er an drei internationalen Künstlerplattformen in Deutschland, Korea und Belgien teil (COLINA am Tanzhaus NRW, Monsoon in Seoul und am STUK in Leuven). 2012 verbrachte er auf Grund eines Künstlerstipendiums des Landes NRW zwei Monate zwecks Recherche in Indonesien. Er widmet sich verstärkt internationalen Kooperationen von Theatermachern, was im EU-geförderten Performanceprojekt „TABUROPA – über Tabus in europäischen Gesellschaften“, dessen künstlerischer Leiter er ist, bereits klare Konturen zeigt.

Stefan H. Kraft – Künstlerische Leitung und Spiel geb. 1966 in Freiburg im Breisgau, lebt in Köln. Studium Germanistik, Romanistik und Diplompädagogik in Köln. 1989 - 92 Theaterausbildung an der Spielstatt Ulm und in der Schule für Totales Theater/Lützelflüh (CH). Seit 1992 Arbeit als freier Schauspieler und Theaterpädagoge, seit 1998 auch als Regisseur. 1992 - 2004 Mitglied des théâtre pour le moment, eines zweisprachigen Ensembles mit Sitz in Bern (Tourenen in Frankreich, Belgien, Deutschland, Polen, Griechenland, Schweiz, Indonesien, England). 1997 – 2003 Programmleitung Theater „Kulturhallen Dampfzentrale“ (Bern, CH). Gast in verschiedenen Ensembles in der Schweiz und in Deutschland (u. a. Theater M.A.R.I.A./Aarau, Theater Aspik/Hildesheim, fringe ensemble/Bonn, wilske.com/Hamburg). Gründungsmitglied des Ensemblesnetzwerks Freihandelszone. Gründer (2003) und künstlerischer Co-Leiter des Theaterensembles Futur3 und Ko-Kurator Festival GLOBALIZE:COLOGNE (bis 2016) bzw. URBÄNG! (seit 2017).

Rebecca Madita Hundt – Spiel geboren 1981, arbeitet seit fast 20 Jahren als freiberufliche Schauspielerin und Sprecherin. Sie wurde 2008 für den Kölner Nachwuchspreis Puck nominiert und erhielt 2012 den Kölner Darstellerpreis, außerdem weitere Nominierungen und Preise für zahlreiche Produktionen in der freien Theaterszene Köln. Zuletzt war sie 2019/20 als Gastschauspielerin am Theater Paderborn engagiert. Sie wirkte in zahlreichen Fernsehfilmen und Serien mit und erhielt 2006 den Sat 1 Talents Nachwuchspreis. Als Sprecherin ist sie freischaffend für den WDR und den Deutschlandfunk tätig. Außerdem

synchronisiert sie, spricht Werbung, Hörspiele sowie Hörbücher und entwickelt eigene Projekte („Mutter!sound“). Als Coach und Dozentin für Synchronsprechen, Sprechen und Schauspiel gibt sie Workshops und Einzelcoachings. www.rebecca-madita-hundt.de

Charlotte Luise Fechner – Text, Social Media und Publikumskommunikation
Geboren in Berlin. Sozialisiert in Flensburg. Abgeschlossenes Studium Theatre Studies und English Literature in London. Seit 2002 in Köln. Bühnentexte. Hörstücke. Kurzprosa. Essays. Digital Art. Niederländisch-Deutscher Jugenddramatikerpreis 2011, Baden-Württembergischer Jugendtheaterpreis (Förderpreis) 2016, Longlist Deutscher Kindertheaterpreis 2020. Arbeitsstipendien der Kunststiftung (2020) sowie des Landes NRW (2013 & 2018) Einladungen u.a. zum Autor:innenforum Frankfurt, Autor:innenlounge Hamburg, Schächpir Linz, Ruhrfestspiele Recklinghausen. Vertreten durch Hartmann und Stauffacher Verlag. www.charlotteluisefechner.de

Sandra Nuy – Dramaturgie, Social Media und Publikumskommunikation ... ist Privatdozentin für Medienwissenschaft an der Universität Siegen. Sie hat Germanistik, Soziologie und Politikwissenschaft studiert und wurde 1999 mit einer Arbeit zur Fernsehgeschichte der Dramen Arthur Schnitzlers promoviert. Im Anschluss absolvierte sie eine Weiterbildung zur Kulturmanagerin und war als freie Dramaturgin und Redakteurin tätig (u.a. für die Stiftung Kunst und Kultur des Landes NRW und den Landschaftsverband Rheinland). Im Jahr 2003 erfolgte die Rückkehr an die Universität. Sie lehrt und forscht in den Bereichen Erinnerungskultur, Rezeptionsgeschichte von Nationalsozialismus und Holocaust, Politische Ästhetik, Politische Dramaturgie. Seit dem Studium ist sie auch als freiberufliche Kulturjournalistin, Theaterkritikerin und Dramaturgin tätig. Sie lebt in Köln. Für Veröffentlichungen siehe: www.kulturtexte.de

Jörg Ritzenhoff – Komposition und Musik arbeitet kontinuierlich an einer Weiterentwicklung akustischer Räume im Kontext von zeitgenössischer Choreografie, Klanginstallation und elektroakustischer Komposition. Eine regelmäßige Zusammenarbeit verbindet ihn mit zahlreichen Choreographen. Der in Köln lebende Komponist entwickelte Musiktheater- und Performanceprojekte u.a. in Zusammenarbeit mit dem WDR und dem SWR anlässlich der ARD-Hörspieltage im ZKM/Mannheim und dem Deutschlandfunk Berlin, der Bundeskunsthalle sowie dem Schauspiel Bonn und der Kulturhauptstadt Weimar. Er ist Komponist zahlreicher Stücke für junges Publikum. Er leitete eine WDR-Fernsehband, arbeitete als Arrangeur für Kammerorchester, TV und Bigbands und als Klavierbegleiter für Kabarett. 1961 in Düsseldorf geboren, studierte Jörg Ritzenhoff klassische Komposition u.a. an der Hochschule für Musik Wuppertal/Köln. www.joerg-ritzenhoff.de

Jürgen Kapitein – Licht Geboren 1966 in Liestal (CH). Arbeitet seit 1995 bei den Bühnen Köln. Nach zwei Jahren als stellvertretender Leiter am Theater

Oberhausen im Jahr 2000 zurück zum Schauspiel Köln (Karin Beier). Lichtgestaltung mit Werner Schröter, Karin Beier, Nicolas Stemann, Stefan Bachmann u.a., Lichtgestaltung bei diversen Festivals (Heidenheim, Worms), Ausstellungsdesign (Rautenstrauch-Joest-Museum).

Michaela Muchina – Bühnen- & Kostümbild studierte Bühnen- und Kostümbild an der Kunsthochschule Berlin-Weißensee und Visuelle Kommunikation an der staatlichen Universität für Kunst und Design in St. Petersburg. Sie war Meisterschülerin bei Peter Schubert und assistierte frei u.a. beim Festspielhaus Afrika gGmbH, Komische Oper Berlin, Bayerisches Staatsschauspiel München. Seit 2010 arbeitet sie als freie Bühnen- und Kostümbildnerin. Ausstattungen zuletzt u.a. in der Zusammenarbeit mit Dominic Friedel, Elisa Müller, Futur3, Silvia Ospina, Juliana Piquero, Simon*e J. Paetau u.a. am Ballhaus Naunynstraße Berlin, Theater Greifswald, neue Bühne Senftenberg, Sophiensaele, Studio Я – Maxim Gorki Theater, Junges Schauspielhaus Düsseldorf, Deutsches Theater Berlin, Lesia Ukrainka Theater Lviv. Ihre freien Arbeiten agieren an der Schnittstelle von Bühnenbild und Raumintervention in Form von performativen Objekten und Videoarbeiten.

Jens Kuklik – Bühnenassistenz ist freischaffender Künstler und betreibt das atelier mobile für Regie, Baukunst & Lichtdesign. Geboren 1978. Er studierte Theaterwissenschaften, Philosophie und Germanistik in Köln. Als Regisseur /Autor inszeniert er Die Kunst der Fuge und K&Ju nach Motiven von Franz Kafka und Bernward Vespers Reise. Er eröffnet 2018 das travelin' theatre mit der Inszenierung des Gilgamesch-Projekt – 5 Akte zwischen Uruk, HelsingØr und Silicon Valley, davor und danach.

Valerij Lisac – Video & Animation studierte Klavier an der Hochschule für Musik und Tanz in Köln. Es folgte eine Gasthörerschaft an der Kunsthochschule für Medien (KHM). Seit 2003 ist er freiberuflich als Komponist und Videokünstler für Theater, Tanz und Film tätig. Seine multimediale Inszenierung des Schönbergs Musikdramas „Pierrot lunaire“ für das Reykjavik Arts Festival 2014 wurde für den Icelandic Music Award 2014 und Nordic Council Music Prize 2015 nominiert. Er begleitet El Cuco Projekt künstlerisch seit 2018. www.klanghafen.de

Nastassja Pielartzik – Regieassistenz ist freiberufliche Schauspielerin und Künstlerin. Bereits während ihrer Schauspielausbildung an der Theaterakademie Köln machte sie erste Erfahrungen in den Bereichen Performance (u. A. „Bestien und Helden“, Teilnahme west off 2017, Regie: Stefan Mießeler), Tanz („Hans – Mitten im Einen das Viele“, Regie: Elissavet Hasse), Kino („Eleanor & Colette“, Regie: Bille August), Film und Synchron. Seit 2020 ist sie Mitglied des interdisziplinären Ensembles „Mamihlapinatapai“.

Theresa Heußen – Produktionsleitung geb. 1993 in Geldern, lebt seit 2013 in Köln. Studium der Deutschen Sprache und Literatur sowie Medienkulturwissenschaft an der Universität zu Köln. Arbeitet im Kulturmanagement mit einem Schwerpunkt auf Festivalproduktion, u.a. für das düsseldorf festival!, IMPULSE Theater Festival in Mülheim a.d. Ruhr, Köln und Düsseldorf sowie zuletzt für das URBÄNG! Festival für performative Künste, Köln. Seit 2018 freie Mitarbeiterin für das Internationale Besucherprogramm des NRW KULTURsekretariats, Wuppertal. Zuletzt zudem engagiert im bundesweiten Netzwerk produktionsbande – netzwerk performing arts producers.



THE ONE NEXT DOOT

Futur3

Rebecca Madita Hundt und Stefan H. Kraft (v. l.)

FOTO Martin Rottenkolber

// Das beteiligte Publikum oder: The People Formerly Known as the Audience

Katja Grawinkel-Claassen

Die Kunst des Miteinanders

Es gibt kein Publikum mehr – und keine Schauspieler*innen. An die Stelle dieser Trennung und Rollenverteilung tritt im Theater und in der bildenden Kunst seit einigen Jahrzehnten die Einladung zur Begegnung und das Teilen von Verantwortung.

Eine Entwicklung, die das Theater in den letzten zehn Jahren stark beeinflusst hat, orientiert sich an Computerspielen. Hier zeigt sich besonders anschaulich die Verquickung von Stoffen, Technologien und Partizipation, die zu einer neuen Aktivität des Publikums führen. Zahlreiche Gruppen entwickeln Spielformate für kleine und größere Gruppen, für Theaterräume und ortsspezifische Performances. Die Spiele sind häufig so gestaltet, dass sie an digitale Spiele erinnern, weshalb Digital Natives sie oft intuitiv „bedienen“ können. Es handelt sich hier nicht um eine Theaterform, die sich explizit an Kinder und Jugendliche richtet, (...) dennoch stellen sie das Generationenverhältnis und die Verteilung von Wissen im Theater auf produktive Weise auf den Kopf. Partizipative Elemente spielen dabei eine entscheidende Rolle. Nicht nur weil der Gebrauch digitaler Medien die Trennung zwischen Akteur*in und Rezipient*in aufhebt, wie es frühe Netz-Utopien versprochen. Gerade weil die aktuelle Entwicklung der digitalen Sphäre machtvolle Player und Plattformen begünstigt und die Handlungsmacht der Einzelnen einschränkt, kann Theater auch einen Raum bieten, um die Unterscheidung zwischen Pseudo-Beteiligung und echtem Involviertsein einzuüben.

Was tun wir, wenn wir nicht zuschauen?

Es gibt kein Publikum mehr. Aber die Menschen, die das Theater lieben sind noch da. Das haben wir auch während der Pandemie immer wieder festgestellt: Es gibt sie noch die Menschen, die am Bildschirm Performances verfolgen, chatten und künstlerische Avatare in virtuellen Räumen steuern. Genauso wie es Menschen gibt, die sich mit einzelnen Künstler*innen auf Spaziergänge begeben oder sich Lockdown-konform, alleine auf Audiowalks begeben. Es sind vielleicht die gleichen Menschen, die sich schon vor der Pandemie darauf eingelassen haben, vor dem Ticketkauf nicht genau zu wissen, was der Abend bringt. Die bereit waren, sich mit uns in Stuhlkreise zu setzen, auf der Bühne nach Hinweisen für den Fortgang der Geschichte zu suchen oder sich gegenseitig zuzuhören, wenn eine Gruppenentscheidung zu treffen war. Es macht meiner Meinung nach wenig Sinn, darüber zu spekulieren, ob ihre

Aufmerksamkeitsspanne geringer wird oder wie viele parallele Tabs sie auf ihrem Bildschirm geöffnet haben. Es macht dagegen großen Spaß, neue Beschreibungen für die Aktivität derjenigen zu suchen, die wir einmal als „Zuschauer*innen“ bezeichnet haben: Mitspieler*innen, User*innen, Avatar*innen, Multitasker*innen...

Der Journalist Jay Rosen sprach bereits 2006 von „People Formerly Known as the Audience“ und spielte dabei nicht nur auf eine veränderte Mediennutzung an, die Konsument*innen zu Produzent*innen werden lässt. Das Publikum wird in dieser Sicht als vernetztes gedacht, das immer schon aktiv, schon beteiligt ist. Es fragt sich nicht, ob es in eine Aktivität involviert ist, es registriert aber mit Sicherheit, auf welche Weise sein Engagement eingefordert wird. Wenn die „People Formerly Known as the Audience“ das Theater besuchen – sei es digital oder vor Ort –, ist es an uns, die Formen der Beteiligung künstlerisch anspruchsvoll zu gestalten. Es geht nicht um eine Beteiligung um der Beteiligung willen. Unser Publikum ist nie passiv gewesen und es hat einen feinen Sensor dafür, wie wir ihm begegnen und ob wir bereit sind, wirklich Verantwortung mit ihm zu teilen.

Quelle:

<https://www.fft-duesseldorf.de/journal/das-beteiligte-publikum-oder-the-people-formerly-known-as-the-audience> (zuletzt abgerufen am 28.09.23)

// Definition Game Theater

Game Theater nennt man Theaterformen, die sich auf Computerspiele als Inspirationsquelle für ihre Arbeitsweise berufen. Zwei Grundformen lassen sich unterscheiden: zum einen Theaterabende, die in Anlehnung an tradierte Game-Genres selbst live interaktive Spiele für Zuschauer realisieren. Diese Richtung wird maßgeblich vorangetrieben durch die Adventure-Macher machina eX.

Quelle:

https://www.nachtkritik.de/index.php?option=com_seoglossary&view=glossary&catid=78&id=561&Itemid=67 (zuletzt aufgerufen am 21.09.2023)



THE ONE NEXT DOOR

Futur3

Rebecca Madita Hundt und Stefan H. Kraft (v. l.)

FOTO Martin Rottenkolber

Theater Paderborn – Westfälische Kammerspiele GmbH
Neuer Platz 6, 33098 Paderborn
Intendanz, Geschäftsführung
Vorsitzender des Aufsichtsrats
Redaktion

Katharina Kreuzhage
Michael Dreier
Dramaturgie