

Dunkle Materie

Notizen zur Blindheit

ein Projekt von und mit O-Team

feat. Rivkah Tenuiflora

Premiere im November 2018, Theater Rampe, Stuttgart

Video-Teaser: <https://vimeo.com/312110483>

Video-Mitschnitt: <https://vimeo.com/311210970>



Ausgangsmaterialien

Dunkle Materie ist eine postulierte Form von Materie. Ihre Existenz wird postuliert, weil im Standardmodell der Kosmologie nur so die Bewegung der sichtbaren Materie im Universum erklärt werden kann. Dunkle Materie (und dunkle Energie) macht nach der Schätzung führender Kosmologen 95% des Universums aus und entziehen sich doch weitgehend unserem Wissen und Zugriff. Damit steht sie für die Grenzen menschlicher Handlungsmacht und bietet einen spielerisch-assoziativen Zugriff auf die Themen Blindheit, Ohnmacht und Schuld.

Als weiteres Ausgangsmaterial dienen uns die antiken Ödipus-Tragödien von Sophokles, die wir ins Anthropozän versetzen. Das Tragische an Ödipus ist, dass er unwissend schuldig wurde, indem er gerade die Schuld zu vermeiden suchte. Wer handelt macht sich schuldig - egal ob dies wissentlich oder unwissentlich geschieht. Zum Held wird nur, wer diese Schuld anerkennt. Welche Relevanz hat dieses Verständnis heute für uns?

Schuld

Das Motiv der Schuld zieht sich in immer wieder veränderter Form durch die Geschichte. Sei es in Form der christlichen Sünde, des ökologischen Fußabdrucks oder als Hybris, einem der handlungsbestimmenden Motive der attischen Tragödie. Heute fehlt ein produktiver Umgang mit Schuldfragen, die über den Begriff des Anthropozäns neue Konjunktur erhalten. Stattdessen wird sie instrumentalisiert (Populismus = die anderen sind schuld; Greenwashing = Kommerzialisierung von Schuld), internalisiert (Neoliberalismus = du bist selbst schuld) oder verdrängt.

Auch wir Theatermacher fühlen uns oft nicht frei von Schuld: Welchen Beitrag leisten wir zur Lösung der großen Probleme? Gäbe es nicht eigentlich Wichtigeres zu tun? Sich diese Fragen zu stellen ist notwendig, doch spiegeln sie auch den Versuch, Kunst mittels vermeintlicher Nützlichkeit zu legitimieren. Eine Sackgasse, definiert sich Kunst doch als Freiraum jenseits von Nützlichkeit. Das Projekt soll Einblick geben in unsere eigene Suche nach Positionierung und Handlungsfähigkeit, die besten Falls zu einer gemeinsamen wird.

Blindheit

Da sich Dunkle Materie nicht in Aktion beobachten lässt, versuchen Forscher sie im so genannten Kosmos-Simulator zu rekonstruieren. Uns dient das Theater als Simulationsraum um zu versuchen Unsichtbares sichtbar und verständlich zu machen. Denn wir wissen nicht nur nicht, was es mit der Dunklen Materie auf sich hat, sondern auch sonst ziemlich wenig. Wie verhalten wir uns richtig und welche Konsequenzen werden unsere Handlungen haben? Gibt es da draußen noch mehr? Einen strafenden oder rettenden Gott? Ein Prinzip von Gerechtigkeit? Oder müssen wir uns am Ende doch wieder selber um alles kümmern? „Jedes Handeln bedeutet ein weiteres Verstricken mit dem Gewebe der Tatsachenstruktur innerhalb einer Realität, die wir weder kontrollieren noch überblicken können“, sagt dazu treffend der Philosoph Marcus Steinweg.

Inszenierung:

In Anlehnung an Ödipus und das Anthropozän ist auch bei „Dunkle Materie“ die Katastrophe schon eingetreten. Das Publikum wartet noch im Foyer und erkennt auf einem Aushang, dass die Vorstellung bereits seit vier Stunden läuft. Über Lautsprecher werden die Durchsagen der Inspizientin ziemlich laut ins Foyer übertragen. Im Saal erwartet das Publikum ein Mix aus Puppenspiel, Tragödie, Technik-Performance und Bildertheater. Uns der Schuldfrage zu nähern heißt, sie einzukreisen, und das Scheitern linearer, scheinbar sinnhaft-pädagogischer Erzählungen vorzuführen und zu reflektieren.

Als roter Faden zieht sich ein permanenter Bühnenunfall durch das Stück. Immer wieder wirft die Schaummaschine große Mengen an Schaum auf die Bühne und verursacht einen Wassereinbruch auf der Unterbühne. Doch statt das Problem zu lösen wird notdürftig versucht, die Symptome in Grenzen zu halten. Schließlich läuft gerade die Vorstellung, the Show must go on.

Der Held:

Es tritt auf Ödipus. In griechischen Gewand und Maske brüllt er sich sein Unglück von der Seele. Er hat nicht nur aus Versehen den Vater getötet und die Mutter geheiratet, sondern wurde auch noch (genauso unwissend?) zum Mittäter an der Zerstörung der Umwelt und der Unterdrückung der Armen.

Der Chor der Scheinwerferinnen:

Ihm gegenüber steht der Chor der Scheinwerferinnen, programmierte Moving-Lights auf Stativen. In Morse-Codes (mit Übertitelung) tritt er ins Streitgespräch mit den Menschen. Als Zeuge für die Schlechtheit der Welt außerhalb des Theaters berichtet er von seinem Herstellungsprozess und damit von den Ausmaßen ökologischer wie ökonomischer Ressourcenausbeutung für das Theater.

Die Künstlerin:

Im weißen Bühnenraum sitzt die Künstlerin. Auf der Suche nach dem „Wahren und Schönen“ schnitzt sie Überreste griechischer Säulen aus Styroporblöcken. Neben den wachsenden Überresten vergangener Hochkultur steht ein Raumschiff. Ist es das „Raumschiff Erde“ oder der Versuch, in diesem noch rechtzeitig zu entfliehen?

Die Schamanin:

Mit ihren Klängen versucht die Schamanin die höheren Mächte für zu besänftigen. Ist das musikalischer Eskapismus oder geht es in der Kunst nicht genau um diese Begegnung mit dem Unerklärlichen in der Welt und in unserem Inneren.

Die Inspizientin:

Im Raumschiff sitzt die Inspizientin. Entsprechend ihres Skripts leitet sie die Aufführung. Alle Handlungen sind vorherbestimmt und müssen nur noch ausgeführt werden. Doch die Inspizientin will mehr. Nach und nach weitet sie ihren imaginierten Handlungsraum aus und gibt schließlich Anweisungen an die ganze Welt.

Der Chor der ZuschauerInnen:

Die ZuschauerInnen werden von der Inspizientin als Chor der Statisten zum Epilog aus dem Foyer in den Zuschauerraum gebeten. Mit ihnen werden unterschiedliche angemessene Reaktionen auf das Bühnengeschehen geprobt. Soll man lachen? Sich empören? Sich ändern? Oder doch lieber noch einen Sekt trinken und sich einfach entspannt unterhalten lassen?



O-Team:

O-Team existiert seit 2005 und hat seinen Arbeitsmittelpunkt in Stuttgart. Produktionen wurden bei zahlreichen Gastspielen und Festivals im In- und Ausland präsentiert. 2013 wurde „Ich bedanke mich für alles“ beim Festival „Radikal Jung“ prämiert, 2015 wurde das Team für „Lichtung“ und jüngst für „-Oz“ mit dem Theaterpreis des Landes Baden-Württemberg ausgezeichnet.

Wir verstehen uns als freie Gruppe der Darstellenden Künste, die aktuelle Themen mit herausfordernden Formen verbindet. In oft interdisziplinären Besetzungen arbeiten wir in inhaltlich überbordenden, bildhaften Formaten, die gleichermaßen poetisch wie intellektuell sind. Die Form unserer Projekte entwickelt sich dabei themenspezifisch und bewegt sich zwischen den Bereichen Performance, Erzähltheater, Figurentheater, Aktionen im Stadtraum oder immersiven Formaten.

-> www.team-odradek.de

-> www.vimeo.com/oteam

-> www.facebook.com/team.odradek

Kontakt:

Samuel Hof / O-Team
samuel.hof@team-odradek.de
Innerer Nordbahnhof 2
70191 Stuttgart

Video-Teaser: <https://vimeo.com/312110483>

Video-Mitschnitt: <https://vimeo.com/311210970>

KONZEPT, TEXT:	O-Team
REGIE, LICHT, BÜHNE:	Samuel Hof
BÜHNE, KOSTÜME:	Nina Malotta
MUSIK:	Rivkah Tenuiflora
DRAMATURGIE:	Antonia Beermann
SOUND- UND VIDEODESIGN:	Pedro Pinto
GRAFIK:	Markus Niessner
PRODUKTION:	schæfer&sæhne
ASSISTENZ:	Leonard Mandl

mit:

DER SCHAUSPIELER:	Folkert Dücker
DIE INSPIZIENZ:	Antonia Beermann
DIE AUSSTATTUNG:	Nina Malotta
DAS ORCHESTER:	Rebecca Hennel

Premiere im November 2019 im Theater Rampe, Stuttgart

Dunkle Materie ist eine Produktion von O-Team in Kooperation mit dem Theater Rampe. Gefördert durch die Landeshauptstadt Stuttgart und den Landesverband freier Tanz- und Theaterschaffender Baden-Württemberg e.V. aus Mitteln des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst des Landes Baden-Württemberg.

Tech Rider „Dunkle Materie“ von O-Team

Bühne:

wird benötigt:

- Studiobühne, mind. 10x10m Bühnenfläche + ansteigende Tribüne
- Garderobe für 4 Personen
- 2 x Podeste, insg. 2x2 m, Höhe 60cm
- 2 x Podeste, insg. 2x2 m, ohne Füße, mit weißem Tanzboden bedeckt
- Tanzboden weiß, 2x2m Stück (kann mitgebracht werden)
- Tanzboden weiß, gesamte Bühnenfläche, darunter Abdeckfolie gegen Nässe
- Molton-Aushang weiß (kann mitgebracht werden: 3 Stck. HxB 5x12m und 2 Stck. HxB 5x3m mit Ösen und ausreichend Spannfixe)
- nach Möglichkeit Nass-Sauger zur Bühnenbodenreinigung

wird mitgebracht:

- Bühnenbild Raumschiff incl. Anbauten und Podestfüße
- kaschierte Styropor-Säulen, 6 Kunststoff-Fässer
- Nass-Sauger (mit geringer Kapazität, als Bühnenelement)
- Schaumkanone incl. Pumpe, Schläuche und Auffangbecken + Schaumfluid

Licht:

wird benötigt:

- 1 DMX-Nebelmaschine
- 6 x PC, 2kW (201)
- 13 x PC, 1kW (201)
- 4 x 4 Fluter 1kW asymmetrisch (blank)
- 5 x PC, 650W, 2 x Bodenstative für 650W PCs
- 1 x Extra-Last (für LEDs)
- 2 x Blinder-Kästen (o.Ä.)

wird mitgebracht:

- Neonröhren im Raumschiff
- 4x LED-Moving-Lights auf Rollstativen (DMX)
- Steuerung über Notebook mit USB-DMX-Interface

Sound:

wird benötigt:

- Mischpult (min. 8 Ausgänge, min. 8 Eingänge)
- Stereo Soundanlage mit Subwoofer im Bühnensaal + Boxen-Paar an Bühnenrückwand
- kleine Lautsprecher über der Tribüne
- Einzelner Lautsprecher im Foyer, angesteuert aus Regie
- Monitorbox für Musikerin
- diverse XLR-Kabel in verschiedenen Größen
- 1x Funk-Hand-Mikrofon (Sprache)
- 4 DI-Boxen
- 2 Mikrofon-Ständer

wird mitgebracht:

- 1x Headset-Mikroport
- 4x Mini-Speaker an Moving-Lights-Stativen incl. Adaption auf XLR
- 1x Hochtön-Horn mit Verstärker (auf Raumschiff)
- Musikstation mit Mischpult, 2 Loopern, 2 Mikrofonen und div. Instrumenten
- 2 x USB-Sound-Interface (Regie)

Video:

wird benötigt:

- kräftiger Videoprojektor für großflächige Projektion auf die Rückwand
- 1 x langes HDMI-Kabel (siehe Plan) + 1 x langes BNC/CINCH-Kabel (siehe Plan)

wird mitgebracht:

- 1x Notebook (HDMI)
- Videokamera incl. Stativ (CINCH)
- 1 x Videoprojektor für Raumschiff inkl. Aufhängung
- 1 x Videomischer (analog)

sonstiges:

- ab ca. 65min vor Beginn der Vorstellung spielt Sound im Foyer (z.B. 19:00)
- bis zu 50 Personen aus dem Publikum werden ab 35min (z.B. 19:30) vor Beginn der Vorstellung von zwei Darstellern aus unserem Team angekleidet (Bettlaken, 50Stck.)
- ein weiterer Darsteller rennt durch's Foyer auf die Bühne, falls möglich
- Beginn der Vorstellung ist 5min nach angekündigtem Vorstellungsbeginn (z.B. 20:05)

