

Projektbeschreibung
HOMO INVENTUS

Howard Katz

// Wir befinden uns im letzten Jahrhundert des Körpers

Digitalisierung, Robotisierung, Cyborgs und künstliche Intelligenzen werden den Menschen als arbeitenden und intelligenten Körper ersetzen. So Prognosen unterschiedlicher Experten aus Ökonomie, Technologie und Philosophie. Ein grundlegender Wandel steht bevor, die „Transformation“ des Menschen ist bereits im vollen Gange. Wir haben die Algorithmen geschaffen, wir nutzen sie, wir gestalten sie. Wir sind die Programmierer. Wohin sich dieser Wandel wendet, unterliegt also unserer Gestaltung.

Wie wird unsere Gesellschaft in 30, 50, 100 Jahren aussehen? Bricht eine friedlichere, umweltverträglichere, glücklichere Zukunft an? Driften wir in eine Klassengesellschaft ab, in der eine Gruppe der Vielen nicht mehr gebraucht/wertlos ist und eine kleine Elite der Mächtigen, derjenigen, die die Algorithmen besitzen entsteht? Der Algorithmus weiß alles, überwacht alles, er bestimmt unseren Wert, unsere Lebensbedingungen, unsere Entfaltungsmöglichkeiten? Wird, wer sich nicht selbstoptimiert wertlos? Wozu braucht es noch diesen verletzlichen, alternden und in seinen Fähigkeiten begrenzten Körper? Ist unsere Zeit als menschliche Wesen abgelaufen?

Die digitale Welt verändert uns, wir vernetzen uns online, wir leben einen Teil unseres Lebens online. Wir sind ein Algorithmus. Das zieht soziale Veränderungen nach sich. Was werden sie für uns bedeuten, für unsere Körper, unsere Sinne, unsere Wünsche nach Liebe, Nähe, Empathie, nach Miteinander? Stumpfen wir ab oder entwickeln wir ganz neue Fähigkeiten?

// DER AUSGANGSPUNKT - DIE WIEDERENTDECKUNG DES MENSCHEN

Der Romanzyklus „Die Wiederentdeckung des Menschen“** von Cordwainer Smith (1913-66) dient uns als thematischer Absprung. Smith selbst war eine äußerst vielseitige Persönlichkeit; in der Jugend auf unterschiedlichen Kontinenten aufgewachsen arbeitete er u.a. als Ost-Asien-Experte, CIA Mitarbeiter, Spezialist für psychologischen Kriegsführung und Science-Fiction Autor (ein Prototyp eines flexiblen Menschen, würden wir heute sagen).

In Smith dystopischem Science Fiction gehört unsere Zivilisation bereits seit tausenden Jahren der Vergangenheit an. Sie wurde durch eine vollkommen gerechte, rationale und digitale Ordnung ersetzt. Doch diese Gesellschaft basiert auf der Arbeit der „Under-People“. Die „Unter-Menschen“ sind gentechnologische Fabrikate aus Tieren in Menschengestalt, die für die Sklaverei kreiert, keinerlei Bürgerrechte besitzen. Sie werden zerstört, wenn sie schadhafte sind oder nicht mehr perfekt funktionieren. Smith setzt all seine Zukunftshoffnungen in das Aufbegehren dieser „Under-People“, erst als sie revoltieren beginnt die Wieder- und Neuentdeckung des Menschen.

// HOMO INVENTUS

Inspiziert durch C. Smith, springen wir nicht in eine ferne dystopische Zukunft, sondern wenden uns der direkt vor uns liegenden Zukunft zuwenden, dem was bereits in Blickweite liegt. – Die ‚Wiederentdeckung des Körpers‘ schaut auf das utopische Potential, der vor uns liegenden möglichen Veränderungen. Wir suchen nach Gestaltungsoptionen, die die Ambivalenz aus Gefahren und Chancen spielerisch ausloten.

*Yuval Noah Harari „Homo Deus“, 2017

** Cordwainer Smith, „Instrumentalität der Menschheit“, „The dead Lady of Clown Town“, entstanden zwischen 1950 und 1965 veröffentlicht / https://de.wikipedia.org/wiki/Cordwainer_Smith

Wie werden wir uns und unsere Körper in die digitale Transformation stellen? Die Inszenierung untersucht dabei individuelle und kollektive Prozesse. Noch ist unser Gehirn ein nicht zu übertreffendes neuronales Netzwerk. Harari* verweist auf neueste biochemische Erkenntnisse, wenn er den Menschen als Algorithmus beschreibt. Sind sich Mensch und Cyborg näher als wir denken? Warum werden dann die von uns entwickelten Künstlichen Intelligenzen als Bedrohung empfunden und begrenzt***? Wäre nicht eine Synthese, ein Cyborg, die ideale Verschmelzung menschlicher Fähigkeiten mit der nahenden unendlichen Rechenkapazität kommender technischer Netzwerke und KIs? Wir könnten die Schwarmintelligenz für uns nutzbar machen?

Fangen wir also beim Körper an. Welchen Wert können wir der Fehlbarkeit, der Endlichkeit des menschlichen Körpers beimessen? Emotionalität, Humor, Kreativität, Sinnlichkeit können zu wesentlichen Motoren im Prozess kommender Veränderungen werden. Müssen wir unsere Perspektive verändern, damit wir nicht zum Dinosaurier unserer eigenen Schöpfungen werden? Stehen wir ansonsten unserem selbstinitiierten Fortschritt im Wege?

“Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. *Fail again. Fail better.*”

Samual Beckett

// DAS TEAM / IMPOSSIBLE TASKS

Der Vielschichtigkeit der Untersuchung unseres Zukunftsszenarios entspricht die künstlerische Teamzusammenstellung aus 6 Artist*innen, Tänzer*innen, Performer*innen, zwei Live-Musikern und einem Videokünstler - alle live auf der Bühne. Viele der Künstler*innen verbindet eine bereits langjährige Zusammenarbeit mit Howard Katz. Sie kennen sich aus unterschiedlichen Projekten, die aber immer entweder dem einen oder anderen Genre angehörten jedoch nicht in dieser Form interdisziplinär konzipiert waren.

Ihre Arbeitsweisen, ihre Prozesse der Materialentwicklung unterschieden sich teilweise erheblich. Als Hochseilartist*in kannst du dir z.B. keinen Moment der Unaufmerksamkeit leisten, er könnte lebensgefährlich sein. Der Flow gemeinsamer Livemusik entsteht im Moment während Videoarbeiten einen Vorlauf des Programmierens, des Aufnehmens und Weiterverarbeitens voraussetzen, ehe man mit dem Material spielen kann. Diese Parallelwelten und Ungleichzeitigkeiten sind eine willkommene Herausforderung.

Erst in dieser Interdisziplinarität können wir uns der vielschichtigen Frage nach dem „Verschwinden des Körpers“ annähern, denn alle Performer*innenkörper haben dazu einen anderen Zugang, eine andere Perspektive und Herangehensweise. Gemeinsam stellen sie sich der Aufgabe mit „impossible tasks“ zu arbeiten, Tasks also, die sie an die Grenzen ihrer Fähigkeiten stoßen lassen. Sie entwickeln eine erhöhte Aufmerksamkeit und Wachheit für sich und die anderen. Wir initiieren ein absurdes, keineswegs humorfreies, Spiel über die Möglichkeiten menschlicher Entwicklungen.

// SKULPTURALE OBJEKTE / RAUM – DER CYBORG

Im Raum gibt es 5 große Objekte aus Metall. Jedes hat einen eigenen Bewegungsmodus, sie rollen, schwingen, drehen sich einmal angestoßen unregelmäßig, entfalten ein Eigenleben. Die in ihnen angelegte Dis-balance wird zur Herausforderung. Wie kann man sich mit ihnen einzeln oder auch als Gruppe bewegen? Sind Bewegungen wiederholbar? Die Eigenbewegungen der Objekte erfordern eine stete helle Aufmerksamkeit, ein körperliches Folgen der im Moment entstehenden Schwingungen. Dabei geht es nicht um das artistische Spiel mit der Gefahr, sondern um die Suche nach einem Dialog zwischen den Möglichkeiten der menschlichen Körper und dem Eigenleben, dass die Objekte entwickeln. Wie nähert man sich dieser Materialität?

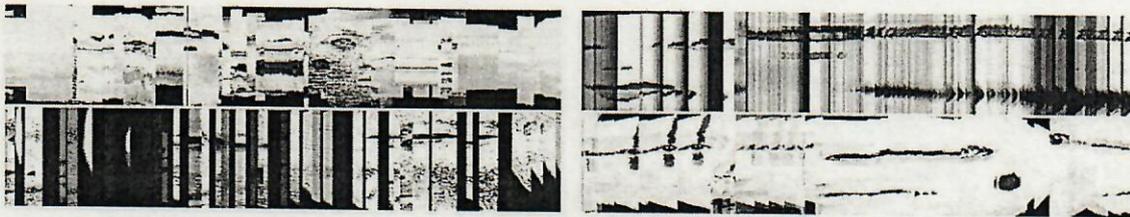
***Asimowsche Gesetze, Isaac Asimow zwischen 1940 und 1950 / <https://de.wikipedia.org/wiki/Robotergesetze>

Anstatt perfektionistischer Beherrschung, oder einer perfekt einstudierten ‚Nummer‘ steht ein offenes Zusammenspiel im Focus. Welche Interaktionen sind zwischen den Objekten und Körpern möglich? Wohin führen sie?

Im Moment der Aufführung sind mehrere Tasks verfügbar, ihre Reihenfolge kann abhängig vom Zusammenspiel von Objekt, Körper, Musik, Video und Chor variieren. Die Schwingungen der Objekte aber sind ganz im Moment und behalten ein Eigenleben, auf das die Performer*innen reagieren müssen.

// VIDEO

Das Video ist ein digitales architektonisches Element. Es verwendet den gesamten Raum und die Körper der Performer*innen. Es erschafft, verändert und trennt Räume. Dabei arbeitet es im Wechselspiel und beziehend auf die Scores der Performer*innen, die Objekte, die Livemusik, Texte, Songs und den Chor. Das Video setzt Impulse oder geht in Bezug zu den Handlungen im Raum. Es entstehen virtuelle Räume aus Linien, abstrakte Flächen, live eingespeiste Impulse aus dem Raum gehen zurück in den Raum. Das Video pixelt auf, scrached, setzt neu und verändert zusammen, fragmentiert, verändert die Perspektiven und kreiert Räume. Dieses Video wäre ohne die vielfältigen digitalen Möglichkeiten undenkbar. Wird es zum Gegenspieler? Zu dem, was der Mensch, der Körper nicht ist, weil er an seine Physikalität gebunden bleibt? Und doch ist auch da gerade der Mensch, mit seiner Kreativität und Emotionalität. Das Video ist live und im Moment.



// DIE MUSIKER

Die beiden Musiker arbeiten im Mix aus live gespielten Instrumenten - Klangkörpern - und digitalen Sounds. Atmung, Stimme, sich bewegende Körper, Stille, Raum - Alles ist Klang. Die Technik ermöglicht eine zusätzliche Palette an Klängen und Klangfarben. Ein einzelner Musiker kann mit ihrer Hilfe unendlich viele Instrumente und Stimmen in einen gemeinsamen Soundtrack einspeisen und zu einer Pluralität komplexer Kompositionen anschwellen lassen. Sie kreieren ihren eigenen Schwarm und gleichzeitig arbeiten sie live, im Moment und können neue Impulse aufnehmen und verarbeiten. In der Musik ist die hybride Form der Klangentstehung, des Cyborgs, bereits längst angekommen und kaum mehr wegzudenken.

// DER CHOR

An jedem Aufführungsort werden wir einen Chor erarbeiten. In dreitägigen Workshops werden wir jeweils Gruppen vor Ort einbinden und mit ihnen mögliche Chorelemente aus Text, Bewegung und Raumkonstellationen erarbeiten.

Die Workshops ermöglichen es ihnen ihre eigene Perspektiven und Fragen zum Thema einzubringen und damit ganz klassisch als Chor eine Position der Vielen gegen Einzelne einzunehmen. Was ‚bewegt‘ eine Gruppe? Sind sie „Underpeople“, wollen sie „Elite“ sein? Mainstream oder Individualität? Egoismus oder Gemeinschaft? Oder immer beides in einem? Wie interagieren sie untereinander. Wie stellen sie sich einzelnen gegenüber oder bilden eine Gemeinschaft? Was macht eine Gemeinschaft aus? Ist der Chor einstimmig oder vielstimmig? Die Aufführungen werden an den verschiedenen Orten unterschiedlich durch die Chöre beeinflusst. Dies lässt den Prozess/die Aufführung weg vom reinen Präsentieren hin zu einem miteinander aushandeln führen.

// DER ARBEITSPROZESS

Vorab, sei hier kurz an ‚John Doe‘ (HKF) erinnert, der Choreograf präsentierte eine Figur, die die absolute Beherrschung erreichte, während ‚Trail‘ (HKF) sich mit einem Menschen befasste, der Opfer seiner eigenen mechanisierten Erfolge wurde. In ‚Ophelia‘ (HKF) inszenierte Katz einen revolutionären Versuch eines systematisierten Matriarchats, in welchem die Subjekte in einem Beckett-haften Zwang einen jeden in die Opferrolle drängten.

Welche Gruppendynamik ermöglicht individuelle Entfaltung? - Bereits seit mehreren Jahren erforscht Howard Katz die Bedingungen der Gruppendynamik, auch und insbesondere während der Proben zu seinen Performances. Er hat dabei zwei wichtige Faktoren beobachtet: Gruppen sind ein Nährboden für positive Selbstreflexion und Veränderung oder erleben einen Zustand der hypnotisch-gleichen Stagnation. Sie werden Kontrast der Vielen auf den Einen herausarbeiten. Also wie der Mob das Individuum konfrontiert und wie Gruppendynamik zu einem Mob werden kann oder wie der individuelle Pfad in den Egoismus führen kann.

Ein anderes Element, das über die künstlerische Methode Eingang in das Spiel finden wird, hat etwas mit dem System der „fünf Qualitäten“ zu tun. Howard Katz hat sie im Laufe seiner choreografischen Arbeit entwickelt. Es handelt sich um ein Bewegungssystem, das entwickelt wurde, um zu unterstützen, zu entwickeln und zu überprüfen. Es beschreibt ebenso das natürliche Bewegungssystem der Menschen im Alltagsleben als auch extreme Bewegungen, wie sie im Tanz- und physischem Theater und Zirkus Verwendung finden.

Für die Performance ist ein weiteres Element von besonderer Wichtigkeit: die Improvisation. Die Performer werden durch eine Reihe – im Probenprozess anprobierter – bei jeder Aufführung jedoch überraschender Situationen geführt. Diese Situationen entstehen durch spezifische Signale untereinander. Sie werden durch den Videokünstler und letztlich auch die Performer selbst kontrolliert.

Die Inszenierung wird zu einer mehrschichtigen Komposition.

TEAM

Howard Katz - Choreographer/ Director // Katja Kettner – Dramaturgie // Yoann Trelu - Video Artist
Musik: Matthias Herrmann- Multi-Instrumentalist, Komponist // Ansgar Tappert- Multi-Instrumentalist, Komponist
Performer: Tobias Wegner - Multi-media Performance Artist, Clownerie, Dance, Acrobatics, Conceptual Artist // Rosiris Garrido- Aerial Dance Acrobatic, Actress, Choreographer // Liz Williams - Dancer, Aerialist, Performer // Fabio Zimmermann- Juggler, Performance Artist, Mathematical Choreographies // Romy Seibt- Aerialist, Performer, Choreographer // Pippa Coram- All-Round Circus Performer, Performance Artist // Alexander Ambite – Tänzer, Choreograph, Dramaturg, Performer, Designer

KOOPERATIONSPARTNER

Riga – SUPERGOOD production company, Kaspers Lielgalvis - Bestätigt
Stadt Eberswalde, Kulturamt der Stadt & **Kanaltheater** - Chor (Katja Kettner und Ansgar Tappert sind seit 5 Jahren im Regieteam des Kanaltheaters / Howard Katz hat bereits als Choreograf für das Kanaltheater gearbeitet) – Bestätigt

Ponderosa, Stolzenhagen – im Gespräch, die genaue Vereinbarung wird nachgereicht
Fabrik Potsdam – im Gespräch, die genaue Vereinbarung wird nachgereicht

Wir setzen ganz bewusst auf eine Vernetzung in das Land Brandenburg, in Orte, die teilweise selbst gar kein Theater besitzen, mit denen wir aber bereits in den letzten Jahren in anderen Projekten eng zusammen gearbeitet haben.

Es gibt ein großes Interesse gerade an dieser Kombination aus zeitgenössischem Zirkus und Theater/Tanz. Wir sind u.a. auch mit künstlerischen Partnern in Griechenland und Frankreich im Gespräch.

ZEITPLAN

Proben / Bau der Skulpturen - Februar bis September 2019
CHOR-Workshops – Mai bis September 2019 in Berlin, Eberswalde, Riga

Premiere Berlin – Uferstudios – September 2019
Premiere Riga – Oktober 2019
Vorstellung Eberswalde – Oktober/November 2019

ANDERE RÄUME

Wir werden zwei Aufführungsfassungen erarbeiten, damit wir auch an Orten spielen können, die keine Hängepunkte für die Artisten haben oder nicht über eine perfekte Theaterausstattung verfügen. Es ist uns ein Anliegen, die Inszenierung nicht nur in gut ausgestattete Großstadttheater zu bringen, sondern auch in ländliche Räumen, deren Möglichkeiten wir uns flexibel anpassen werden.