

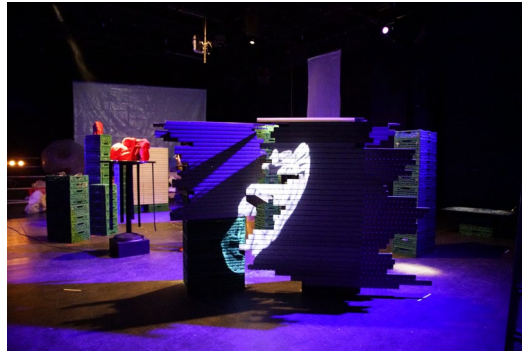


:-0z

3D-Plastik-Biohypermedia-Theater

ein Projekt von und mit O-Team  
feat. Antje Töpfer, Fabian Hesse und HaŞi

Premiere im Dezember 2017, Theater Rampe, Stuttgart



*:-Oz – Im Loop der Simulationen, auf halbem Weg zwischen realer Welt und dem großen Nichts; gleichzeitig tot und lebendiger. Hier, wo wir jetzt tätig sind, im schwangeren Monster der möglichen Zukünfte. Hier, wo globale Technowissenschaft alles zu einer gefügigen Masse verdaut. Hier, wo 3D-Drucker, ausgestattet mit den übernatürlichen Mächten von Plastik, noch-menschliche Vorstellungskraft in materielle Wirklichkeit kondensieren.*

Wie kann man sich mit Fragen der digitalen Realität in einem analogen Medium wie dem Theater auseinandersetzen? Was passiert an der Schnittstelle zwischen physischer und virtueller Welt? Was wird ausgeblendet? Wie sieht die politische und ökologische Realität hinter den HighTech-Simulationen aus? Ausgehend von den Arbeiten der fiktiven Künstlerin Dorothy begibt sich O-Team auf die Suche nach einer künstlerischen Sprache um unsere von digitalen Bildern und errechneten Texturen überlagerte Gegenwart zu reflektieren. Durchsetzt von Motiven aus Lyman Frank Baums „Der Zauberer von Oz“ fragt das Projekt danach, wie sich unsere Wahrnehmung von Körpern und Biographien verändert. Wovon träumen virtuelle Körper? Welche Kräfte wirken auf sie? Kann man von Orten sprechen, wenn es keinen Boden gibt? Gemeinsam mit dem Bildenden Künstler Fabian Hesse, der Figurenspielerin Antje Töpfer und dem Musiker HaŞi entwickelt O-Team einen genreüberschreitenden Theaterabend zwischen Dokumentation, Diskussion und Musical, zwischen Aufführung Ausstellung und Performance, zwischen Realität und Simulation.

*Die Geschichte von :-Oz bemüht sich, ein modernisiertes Märchen zu sein, in dem Staunen und Freude bewahrt und Herzbeklemmungen und Alpträume weggelassen sind. Das alte Märchen, das Generationen gedient hat, wird jetzt als „historisch“ in der Kinderbibliothek geführt, denn die Zeit ist für eine Reihe neuerer „Wundergeschichten“ gekommen, aus denen die stereotypen Geister, Zwerge und Feen entfernt sind, zusammen mit all den schrecklichen und grauerregenden Ereignissen, die sich ihre Autoren ausgedacht haben, um jeder Geschichte eine fürchterliche Moral zu verpassen.*

L. F. Baum, Vorwort zum „Zauberer von Oz“, 1900

#### **Kontakt:**

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

**Video-Teaser:** <https://vimeo.com/253038429>

**Video-Mitschnitt:** <https://vimeo.com/253572720>

Regie:	Samuel Hof
Ausstattung:	Nina Malotta
Bildende Kunst:	Fabian Hesse
Musik:	HaŞi (Harry Delgas)
Figurenspiel & -bau:	Antje Töpfer
Schauspiel:	Folkert Dücker
Dramaturgie:	Antonia Beermann
Sound & Video:	Pedro Pinto
Produktion & Grafik:	Markus Nießner

**Ausgezeichnet mit dem Tanz- und Theaterpreis der Stadt Stuttgart und des Landes Baden-Württemberg: „6 Tage frei“**

*Eine Produktion von O-Team in Kooperation mit dem Theater Rampe, FITZ! Stuttgart und Pathos, München. Gefördert durch den Fonds Darstellende Künste, den Landesverband freier Theater Baden-Württemberg e.V. aus Mitteln des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst des Landes Baden-Württemberg, die Stadt Stuttgart und den Bezirk Oberbayern. Mit freundlicher Unterstützung von Karle Recycling.*

## Quellen/ Nähte von :-Oz – Fußnoten

### #possible bodies

#### Reflexionen des Mediums über sich selbst

##### Harun Farocki: **Parallel I-IV**

The four-part cycle Parallel deals with the image genre of computer animation. Computer animations are currently becoming a general model, surpassing film. In films, there is the wind that blows and the wind that is produced by a wind machine. Computer images do not have two kinds of wind.

-> <https://vimeo.com/74186740>

##### Donna Haraway: **A Cyborg Manifest**

Verkabelt mit Smartphone, mit Headset vor dem Bildschirm, in Hörimplantat im Ohr: Wenn es eines Belegs für die prophetische Kraft von Donna Haraways "A Cyborg Manifest" von 1985 bedürfte – die Lebenswelt des 21. Jahrhunderts liefert sie täglich.

-> [http://www.medientheorie.com/doc/haraway\\_manifesto.pdf](http://www.medientheorie.com/doc/haraway_manifesto.pdf)

##### Alan Warburton: **Goodbye uncanny valley**

It's 2017 and computer graphics have conquered the Uncanny Valley, that strange place where things are almost real... but not quite. After decades of innovation, we're at the point where we can conjure just about anything with software. The battle for photoreal CGI has been won, so the question is... what happens now?

-> <http://possiblebodies.constantvzw.org/inventory/?084>

-> <https://vimeo.com/237568588>

##### Hito Steyerl: **How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File, 2013**

Wir leben in einer Zeit, in der nicht nur staatliche Organe Zugriff auf digitale Spuren haben. Unsere Umgebung wird von Satelliten vermessen und abfotografiert. Wir selbst tragen durch unseren alltäglichen Umgang mit digitalen Daten und dem Internet zu diesen Überwachungsmöglichkeiten bei. Wie ist es da noch möglich, nicht gesehen zu werden oder zu verschwinden? Hito Steyerls Arbeit zeigt Handlungsmöglichkeiten auf, die von vermeintlich pragmatischen Vorschlägen – sich zu verstecken – bis hin zu absurd-komischen reichen: Superheld sein.

-> <https://www.artforum.com/video/mode=large&id=51651>

## #Manifeste, Zukünfte, 3D-Druck

### The 3D Additivist Manifesto (2015)

In March 2015 Allahyari and Rourke released The 3D Additivist Manifesto, a call to push additive manufacturing technologies to their absolute limits and beyond, into the realm of the speculative, the provocative and the weird. They then issued a call for submissions for a radical Cookbook of blueprints, designs, 3D-printing templates, and essays on the topics raised by their Manifesto.

-> <http://additivism.org/cookbook>

-> <https://vimeo.com/122642166>

### Fabian Hesse

An Punkten der Intransparenz setzen Fabian Hesses künstlerische Arbeiten an. Er identifiziert Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine, an denen insbesondere digitale bzw. postdigitale Technologien sich gegenüber den Nutzern verschließen und auf diese Weise Menschen beherrschen, anstatt die Wechselwirkung zwischen Mensch und Technologie erfahrbar zu machen.

-> <http://www.fabianhesse.com/>

### Donna Haraway: **Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene:**

#### Making Kin

In the midst of spiraling ecological devastation, Donna J. Haraway offers provocative new ways to reconfigure our relations to the earth and all its inhabitants. She eschews referring to our current epoch as the Anthropocene, preferring to conceptualize it as what she calls the Chthulucene, as it more aptly and fully describes our epoch as one in which the human and nonhuman are inextricably linked in tentacular practices.

<http://environmentalhumanities.org/arch/vol6/6.7.pdf>

### Keine Zukunft ist auch keine Lösung

"Wer nach der Technik fragt, fragt, wie diese Gesellschaft eigentlich funktioniert."

Wir analysieren und bestimmen die Gesellschaft nach der Logik der neuen Technologien: der universellen Rechenmaschine, der Informations- und Datenverarbeitung, der Vernetzung und der Logistik, der Algorithmen und des Digitalen. Wie können wir die Maschinen und mit ihnen uns vom Kapitalismus befreien?

reproduce(future). Digitaler Kapitalismus und kommunistische Wette

-> <https://techno.umsganze.org/wp-content/uploads/2016/11/TOP-B3rlin-Keine-Zukunft.pdf>

## #Kunststoff

Roland Barthes: **Plastic**

„Plastik ist weniger eine Substanz als vielmehr die Idee ihrer endlosen Umwandlung“

-> <http://www.virtually-anything.org/barthes-plastic.pdf>

## HAŞI

Cyborg-Pop - Organic vocals tuned and extended by machine combined with artificial computer sounds result in virulent tone sequences.

-> <https://www.facebook.com/hasilovesmusic/>

bpb – Fluter: **Plastik**

Plastik ist eine geniale Erfindung – vielseitig einsetzbar und dabei leicht verfügbar und preiswert. Nur wenige Jahrzehnte nachdem es in unseren Alltag Einzug gehalten hat, scheint ein Leben ohne Plastik unvorstellbar. Es ist in unserer Infrastruktur, in unseren Haushalten, in der Technik des Alltags und sogar auf unserer Haut. Kunststoffhersteller und Petrochemie sind weltweit vernetzt. Die schöne neue, bunte und praktische Welt des Plastiks hat jedoch ihre Kehrseiten: Es verspricht uns Hygiene, aber seine Weichmacher können giftig sein. Plastik hält eine Ewigkeit und wird – etwa als Verpackung – oft nur für Sekunden genutzt. Plastik entsteht aus Erdöl, und für eine oft minimale Gebrauchszeit nutzen wir endliche Ressourcen, die Millionen Jahre für ihre Entstehung brauchten.

-> <http://www.bpb.de/shop/zeitschriften/fluter/191852/plastik>

Werner Boote: **Plastic Planet**

Dokumentarfilm

-> <http://www.bpb.de/mediathek/187448/plastic-planet>

## #Orientierung

Hito Steyerl: **In Free Fall: A thought Experiment on Vertical Perspective**

Imagine you are falling. But there is no ground.

-> <http://www.e-flux.com/journal/24/67860/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/>

mojoDallas, Hito Steyerl: **No Ground**

'No ground' is an attempt to think through issues with situatedness that appear when encountering computed and computational bodies. Does location work at all, if there is no ground? Is displacement a movement, if there is no place? How are surfaces behaving around this no-land's man, and what forces affect them?

-> <http://possiblebodies.constantvzw.org/inventory/?012>

## #Zauberer von Oz

**Der Zauberer von Oz**

L. Frank Baum, übersetzt von Jörg Karau

-> <https://www.joergkarau-texte.de/PDF/Der%20Wunderwirkende%20Zauberer%20von%20Oz.pdf>

**Not the wizard of Oz XXX**

Porno-Parodie

-> <https://www.youtube.com/watch?v=JN8shz5e8ZE>



## O-Team:

Seit 2005 produzierte O-Team über 20 anspruchsvolle Projekte in München, Stuttgart, Berlin, Jena, Darmstadt und Braga (Portugal) und bediente dabei ein weites Spektrum an theatralen Formen. Die Arbeiten wurden darüber hinaus auf zahlreichen Gastspielen und Festivals im In- und Ausland präsentiert. 2013 wurde „Ich bedanke mich für alles“ beim Festival Radikal Jung im Münchner Volkstheater prämiert, 2015 erhielt die Gruppe für „Lichtung“ den Kritikerpreis des Stuttgarter Theaterpreises. O-Team versteht sich als freie Gruppe der Darstellenden Künste, die gesellschaftspolitisch aktuelle Themen und Debattefelder mit herausfordernden künstlerischen Formen verbindet und dabei bestehende Genres ständig erweitert – immersiv, poetisch und intellektuell.

-> [www.team-odradek.de](http://www.team-odradek.de)

-> [www.vimeo.com/oteam](http://www.vimeo.com/oteam)

-> [www.facebook.com/team.odradek](http://www.facebook.com/team.odradek)

### Kontakt:

Samuel Hof / O-Team

[samuel.hof@team-odradek.de](mailto:samuel.hof@team-odradek.de)

Innerer Nordbahnhof 2

70191 Stuttgart

**Video-Teaser:** <https://vimeo.com/253038429>

**Video-Mitschnitt:** <https://vimeo.com/253572720>

### Termine:

Premiere 12.12.2017,	Theater Rampe, Stuttgart
14. - 16.12.2017,	Theater Rampe, Stuttgart
02. - 03.02.2018,	Schwere Reiter, München
08. - 10.03.2018,	FITZ, Stuttgart
09.04.2019	Theater Rampe, Stuttgart, Festival „6 Tage frei“

## Jurybegründung, Tanz- und Theaterpreis BW 2019

Längst hat sich Lyman Frank Baums 1900 erschienen Buch „Der Zauberer von Oz“ als Mitklatsch-Kinderstück auf den Stadttheaterbühnen etabliert. Bilder der Verfilmung mit Judy Garland als Dorothy haben ihren festen Platz im kollektiven Bewusstsein. Die in Stuttgart ansässige Gruppe O-Team unternimmt in der Produktion „:-Oz“ gemeinsam mit der Figurenspielerin Antje Töpfer, dem Bildenden Künstler Fabian Hesse und dem Musiker Ha\$ den Versuch, die Geschichte multimedial zu dekonstruieren. Die Gruppe bewegt sich mutig an der Grenze zur Parodie, wenn in einer „Kunsteinführung“ das Publikum umständlich mit der Materie vertraut gemacht wird, wenn das Talkshow-Format als didaktisches Künstlergespräch desavouiert wird. So wie in der literarischen Vorlage Welten ineinander krachen, erlebt das Publikum auf der Bühne ein Aufeinanderprallen mehrerer Kunstformen. Die Arbeiten der fiktiven Künstlerin Dorothy geben Anlass zu jeder Menge Fragen, darunter die, wie wirklich die Wirklichkeit überhaupt ist. Figurenspiel, Film, Video, Musik, Kunst, Spiel: Materialverschleiß und kontrolliertes Chaos – ein Gesamtkunstwerk 2.0.

## „:-Oz“ im Theater Rampe: Künstlergespräch im Müll

Stuttgarter Zeitung, Von Cord Beintmann, 13. Dezember 2017

[...] Erst einmal aber geht es um Kunststoffmüll. Die Zuschauer werden gebeten, jene Plastikkisten voller Müll auf den Bühnenboden zu leeren, und dann findet auf der total vollgemüllten Bühne der Rampe ein Künstlergespräch statt. Folkert Dücker als Journalist befragt die Künstlerin Dorothy (Antje Töpfer). Und da ist die beste Passage des Abends zu erleben, eine herrliche Satire auf überkandidelten Kultur-Talk, in dem etwa von der Technologie der Transformation von Tiefenzeit die Rede ist. Danach werden Dücker und Dorothy auf einen Bildschirm gebeamt und wissen nicht mehr, ob sie reale oder Digitalwesen sind. Auf dem Bildschirm flackert Dücker als virtuelles Wesen, das durch eine gruselig-künstliche Scheinwelt fliegt. Der real existierende Mann beklagt sich vehement: „Meine Füße berühren den Boden nicht.“ Doch so ganz bekommt das O-Team das große Thema „Analogie versus Digitalität“ nicht in den Griff. Zu hören sind viele kluge Sätze, aber die Umsetzung in prägnante Theaterszenen gelingt nur ansatzweise. Anregend ist der Abend aber allemal, und richtig spannend. Dazu sind mitreißende elektronische Klänge von Harry Delgas zu hören.

# Tech Rider :-Oz, O-Team

## Bühne:

### wird benötigt:

- **Studiobühne, mind. 12m x 12m Bühnenfläche + ansteigende Tribüne**
- Garderobe für 7 Personen, Dusche+Handtücher
- 10 x Podeste, 2m x 1m, 20cm hoch für Zuschauer
- 2 x 10m Latten zum Absichern der Stühle auf den Podesten
- Bestuhlung für 65 Personen
- ggf. Molton-Aushang
- div. Stromkabel Schuko

### wird mitgebracht:

- ca. 6 Kubikmeter gereinigter Plastikmüll
- 3 Projektionsflächen
- 1 Palette Gemüseboxen
- 3 Drehscheiben
- versch. Skulpturen Fabian Hesse
- 3D-Drucker

## Licht:

### wird benötigt:

- 8 x 2kW PCs oder Fresnell, davon 4 x in LEE 113, 4 x in LEE 139
- 5 x 1kW PCs oder Fresnell, davon 1x LEE 113, 1x LEE 139
- 2 x 1kW Profiler
- 2 x Fluter sym. 1KW mit Torblenden
- 1 x DMX-Nebelmaschine
- 2 x Robe Robin 300E Wash Moving Lights oder einige Farbwechsel-LEDs o.Ä.
- 4 x Blinder-Bars (können auch durch PAR's auf Boden-Stativen ersetzt werden)
- 1 x Spiegelkugel mit Motor

### wird mitgebracht:

- Steuerung über Notebook mit USB-DMX-Interface

## Sound:

### wird benötigt:

- Stereo-Soundanlage mit Subwoofern
- ggf. Monitorboxen
- 1 x Funkmikrofon (Sprache/Gesang)
- Mischpult (min. 3 Inputs, Outputs für Anlage + Monitoring)
- 2 x Stereo DI-Boxen
- XLR-Kabel

### wird mitgebracht:

- 2 x Notebooks
- Autotune Effektgerät
- 1 x Mikroport
- kleines Mischpult

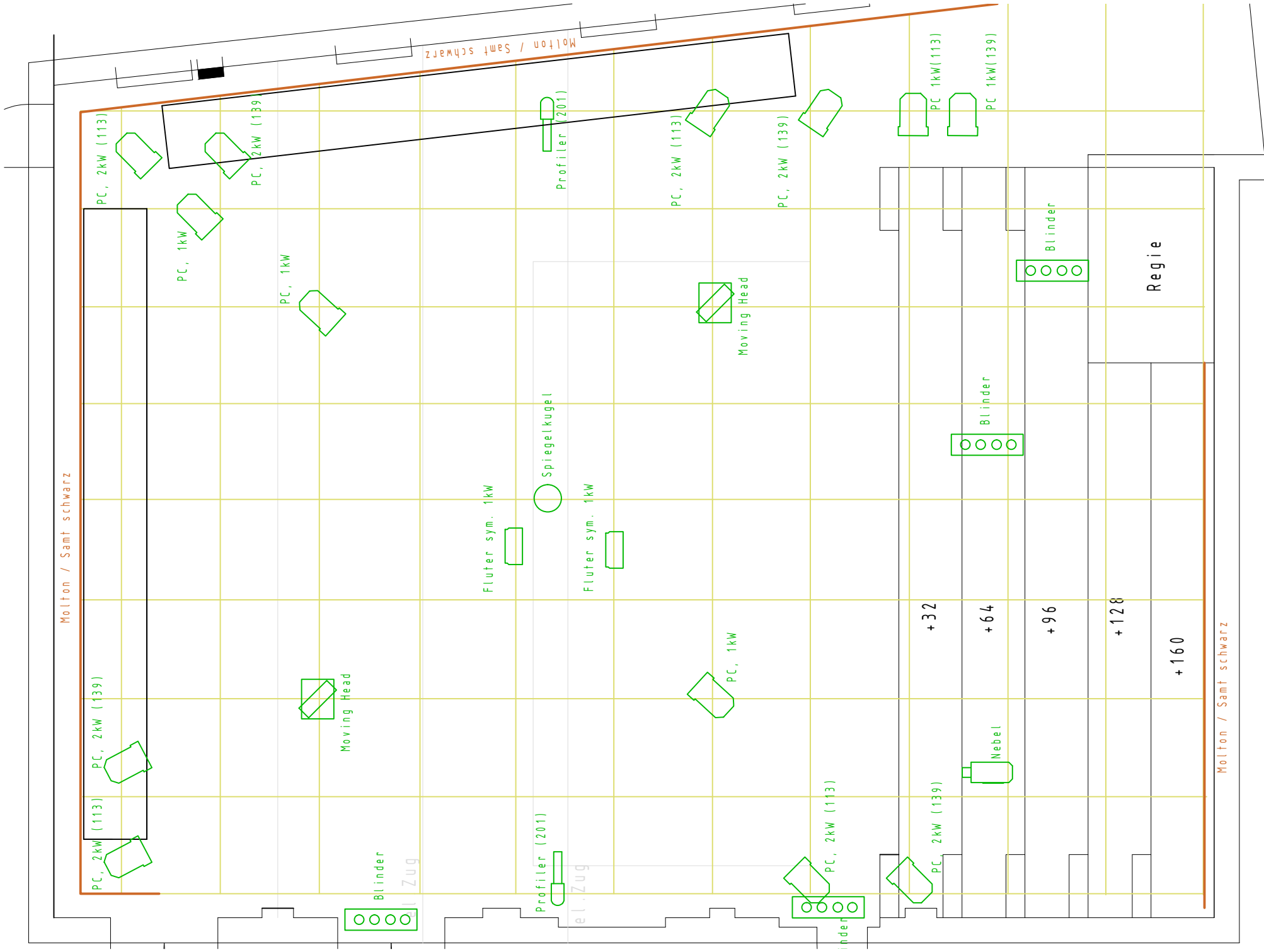
## Video:

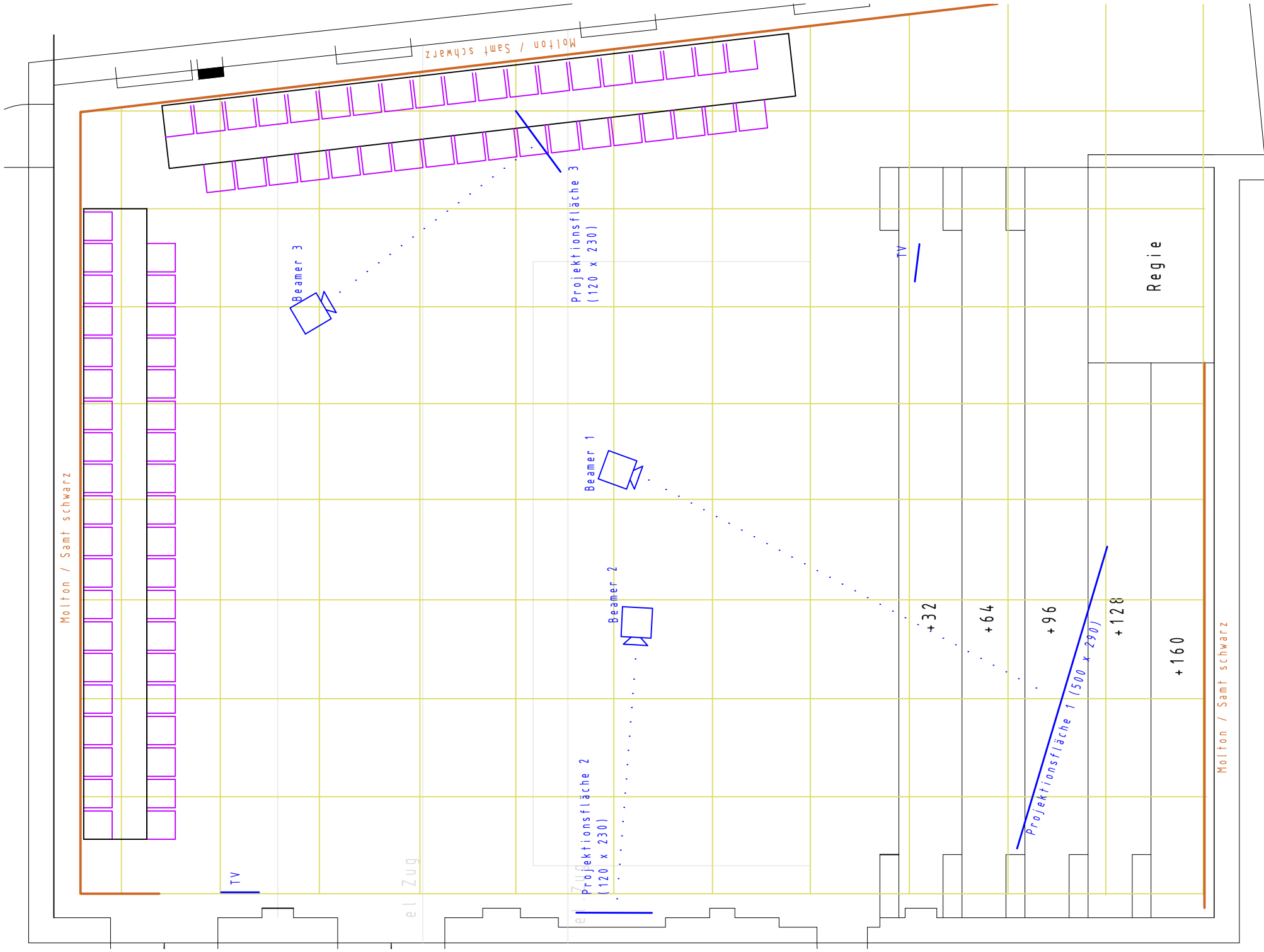
### wird benötigt:

- 2 x Flach TV (MIT STROMKABEL) - kann ggf. von uns mitgebracht werden
- 1 x Video-Projektor, min. 3000 Lumen, HDMI
- 2 x Android Video-Player (MIT REMOTE & SD CARDS) - kann ggf. mitgebracht werden

### wird mitgebracht:

- 1 x Notebook
- 2 x Video-Projektoren
- 3 x Halterungen/Aufhängungen für Video-Projektoren
- diverse HDMI-Splitter/Umschalter
- HDMI-Kabel
- W-Lan-HDMI-Dongle für Smartphone
- Smartphone





Molton / Samt schwarz

Molton / Samt schwarz

Beamer 3

Projektionsfläche 3  
(120 x 230)

Beamer 1

Projektionsfläche 2  
(120 x 230)

Beamer 2

TV

Regie

+32

+64

+96

+128

+160

Projektionsfläche 1 (500 x 290)

Molton / Samt schwarz

TV

el Zug