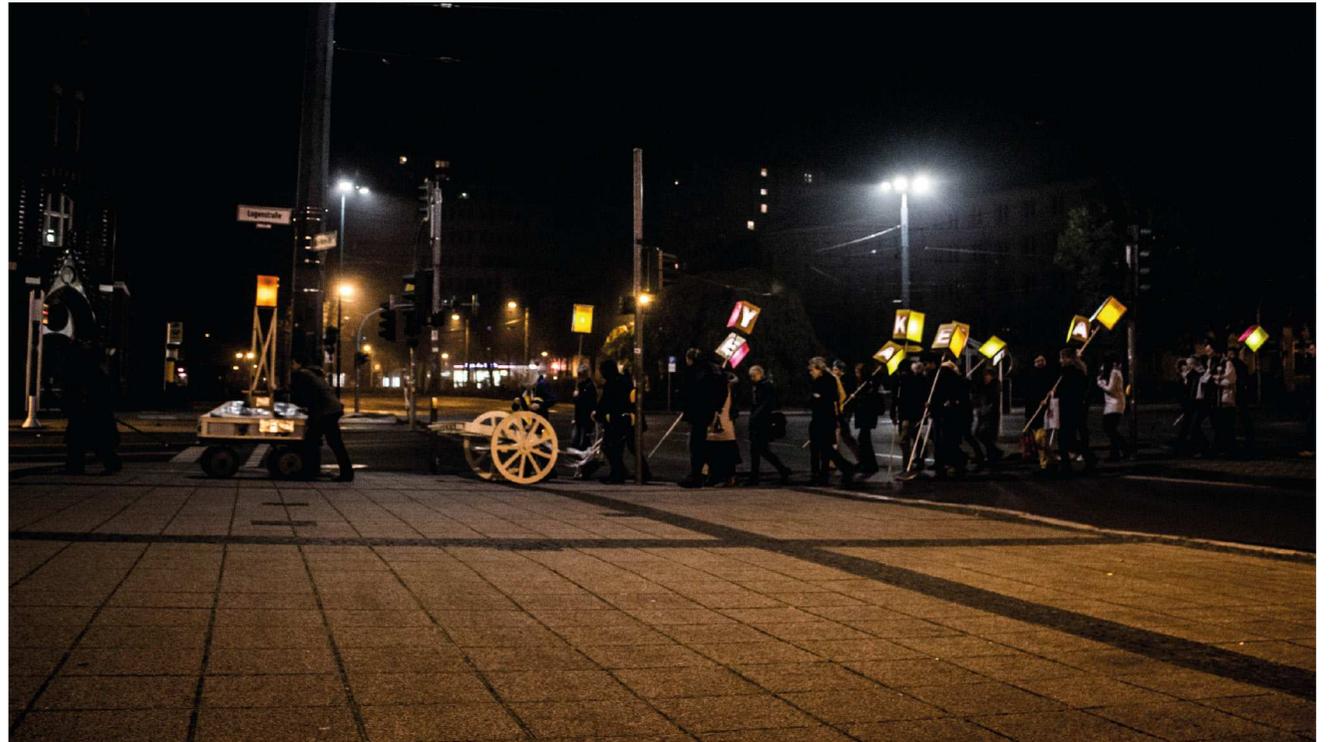


Club Real 2000-2017
Ausgewählte Projekte

FOLKSTHEATER-TEATR LUDOWY

STRATEGIEN PARTIZIPATIVER KUNST IN FRANKFURT (ODER) UND SŁUBICE



„Reformation als Geisteraustreibung“

FOLKSTHEATER-TEATR LUDOWY
Strategien kollektiver Kunstproduktion

2015-2017

**In Kooperation mit Kleist Forum und
Bürger*Innen aus Frankfurt (Oder) und Słubice**

Folkstheater/Teatr Ludowy hat über 2 Jahre partizipative Strategien der Kunstproduktion erprobt und mit Interventionen im öffentlichen Raum den Stadtraum für das Theater erobert.

Beginnend mit einer performativen Recherche-phase mit „dem Ei“ erkundete CLUB REAL die Stadt und ihre neuralgischen Punkte. Das erste große Teilprojekt, ein „Tag des Offenen Tors“, fand im leerstehenden Musikheim statt. In diesem von Otto Bartnig in den 20er-Jahren entworfenen Bau war das Stadttheater vor seinem Umzug ins Kleist Forum beheimatet. Gemeinsam mit 50 Beteiligten aller Altersgruppen wurde das alte Theater für einen Tag wieder zum Leben erweckt und neue Nutzungsideen präsentiert und diskutiert.



„Das Ei“ erkundet Frankfurt (Oder) und Słubice



„Tag des Offenen Tors“ im ehemaligen Kleist-Theater



Ideenwerkstatt zur Zukunft des alten Kleist-Theaters

FOLKSTHEATER-TEATR LUDOWY Strategien kollektiver Kunstproduktion

Das Teilprojekt „Refomation als Geisteraustreibung“ fand im neuen Stadttheater Frankfurts, dem Kleist Forum, statt. Zum zehnjährigen Theaterjubiläum und zum Gedenkjahr „500 Jahre Thesenanschlag durch Martin Luther“ lud Club Real zu einer rituellen, partizipativen Performance um sich das Theater zu eigen zu machen und von seinen „bösen Geistern“ zu befreien. Nach der Eröffnungs-Performance im Foyer und dem Diskurs am großen Tisch im Saal hämmerten die Besucher*innen Ihre Thesen für das Kleist Forum in Metall auf einen „Bannwagen“, der in einer gemeinsamen Prozession durch das Theater und den Stadtraum bis zum Fluß gebracht und mit dem Boot in Richtung Ostsee davongezogen wurde.

„Słubicki Stół na Kołkach“ – „Der Rollende Tisch von Słubice“ - eine partizipative Performance im öffentlichen Raum- wurde zweimal mit Initiativen aus der Partnerstadt Słubice zusammen konzipiert und durchgeführt.

Das letzte große Teilprojekt, die Konferenz „Kollektive Stadt“, stellte das Projekt Folkstheater/Teatr Ludowy an der Schnittstelle von partizipativer Kunst, Theater und Stadtentwicklung in einen interantionalen Kontext. Die Ergebnisse der Konferenz wurden vertont und als „Hymne der Stadtentwicklung“ in Begleitung der selbstgebauten mobilen demokratischen Orgel am Tag nach der Konferenz öffentlich in Polen und Deutschland gesungen.



„Der Rollende Tisch von Słubice“



Deutsch-polnischer Dialog am Rollenden Tisch



Der „Stadtentwicklungschor“ singt in Słubice

Die Deutsche Tiefe

Interaktiver Parcours für die Plaza Mayor in Madrid



Die Deutsche Tiefe Interaktiver Parcours

6.-8. Mai 2011
In Kooperation mit dem Goethe Institut Madrid

Die Deutschen empfinden sich selbst als ernst, nachdenklich, schwermütig und grüblerisch. Diese, seit der Romantik als Deutsche Tiefe charakteristisch gewordene, Eigenschaft wird von dem Ethnologen Jens Schneider in seiner 2001 veröffentlichten Studie „Deutsch sein“ beschrieben. Die Deutsche Tiefe ist der irrationale Gegenpol zu den sonstigen Nationaltugenden wie etwa Genauigkeit, Zuverlässigkeit und Ordnungsliebe. Für die Plaza Mayor im Zentrum Madrids hat Club Real ein interaktives Format entwickelt. In einem Erlebnis-Parcours bekommen teilnehmende Bewohner und Gäste der spanischen Hauptstadt die Möglichkeit, das deutsche Nationalgefühl der Tiefe zu empfinden und für sich zu nutzen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf den ästhetischen und philosophischen Ausformungen dieses Gefühls, wie sie seit der Deutschen Romantik und der philosophischen Strömung des Deutschen Idealismus – vertreten durch Fichte, Schelling und Hegel – immer wieder zum Ausdruck kommen. Der Parcours hat zwei Stationen. Der erste, öffentliche, Teil findet direkt auf der Plaza Mayor statt. Für den zweiten Teil betritt der Besucher den „Palast der Ideen“, ein Gebäude in der Form eines Bergwerkseingangs. Jeder Teilnehmer absolviert die beiden Stationen allein und führt zwei Gespräche mit den Akteuren von Club Real.

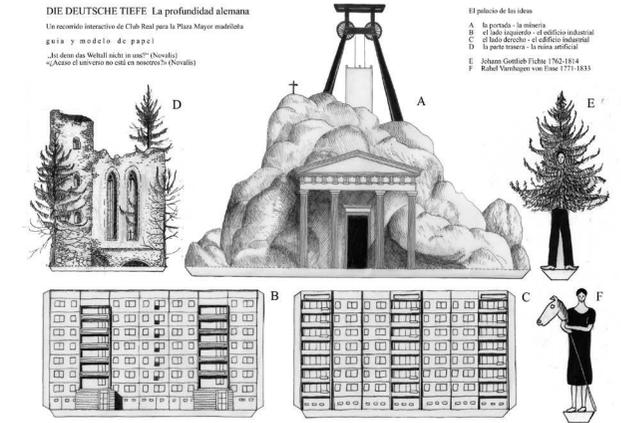


Rückseite des "Palasts der Ideen"



Besucher sprechen mit Fichte

Teil 1: Der idealistische Philosoph Johann Gottlieb Fichte, verkörpert von einem entwurzelten Nadelbaum, konfrontiert Passanten als potentielle Teilnehmer des Parcours mit ihrem „Ich“ und ergründet die Tiefe Ihres Selbstbewusstseins. Fichte, die philosophische Konifere, erläutert den Teilnehmern die Deutsche Tiefe und erklärt die Geburt von Ideen aus dem Ungestalten und Unergründlichen.



Do-it-yourself "Palast der Ideen"



Besucherin spricht mit Rahel Varnhagen von Ense

Teil 2: Im Inneren des Palastes begegnen die Teilnehmer auf ihrem Weg in die Deutsche Tiefe der für ihren Intellektuellen-Salon bekannten Schriftstellerin. Sie präsentiert ihre Philosophie vom Menschen als Kunstwerk und der Geburt der Ideen aus dem Unbewussten. Währenddessen erlernt der Besucher von Rahel die philosophische Kunst des Steckenpferdreitens. Zur Lösung der in der Deutschen Tiefe feststeckenden Ideen begeben sich Rahel und Ihre Gäste auf eine mentale Reise. Der zum Grübler in der Tiefe des Geistes und der Seele animierte Teilnehmer wird mit seinen ideellen Fundstücken wieder ans Tageslicht zurückgeführt.

Quien es? - Wer ist da?

Mythische Selbstwahrnehmung in San Agustin



**Quien es? - Wer ist da?
Mythische Selbstwahrnehmung**

**ensayos publicos#5 – la propia percepción
LASA, Havana/San Agustin 2010**

Die Bewohner von San Agustin, eine Vorstadt Havannas, waren eingeladen am Projekt der mythischen Selbstwahrnehmung teilzunehmen. Wir forderten die Leute dazu auf von sich selber in mythischen Dimensionen zu denken. Was für ein Held, was für eine mythologische Gestalt wäre ich, wenn ich eine wäre? Was wäre das für eine Geschichte die dann über mich erzählt wird?

Wenn die Teilnehmer ihre mythische Gestalt gefunden hatten, suchten wir gemeinsam mit Ihnen einen Ort in San Agustin an dem die Visionen des Teilnehmers in einem Szenario bzw. einem lebenden Bild verwirklicht wurden. Um die mythische Dimension der Selbstwahrnehmung in der alltäglichen Umgebung der Teilnehmer zu verwirklichen, verwendeten wir die Technik der Visualisierung von Fiktionen in Alltagsräumen durch eingefügte Zeichnungen.

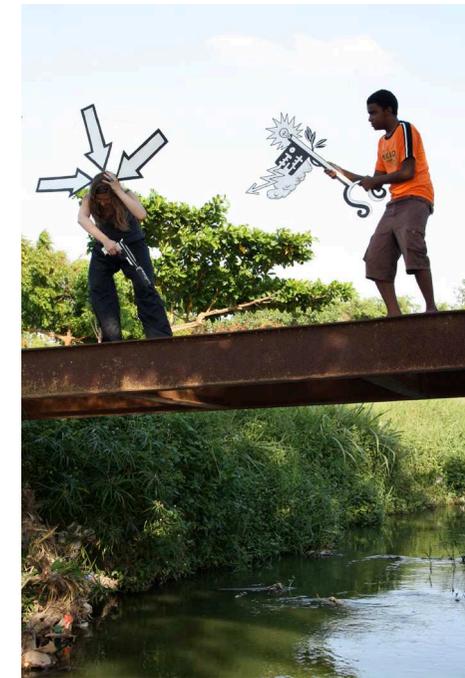
San Agustin – La Lisa
Centro LASA: 254 y 35, San Agustin - La Lisa
Havana, Cuba



Superman verteilt Essen an die Armen



Carla La Protectora



Jake Finster kämpft auf einer Brücke



Ariel Melissa hilft einer Frau



Jesus Osmar heilt



Tinkerbell Carla schickt Träume

Die Eiserne Kirche

Szenische Installation



Die Eiserne Kirche Szenische Installation

Sophiensaele, Berlin 2008
plateaux Festival, Frankfurt/M. 2009
brut im Künstlerhaus, Wien 2009

Für das Festival „Dein Wort in Gottes Ohr“ baute Club Real eine Kirche im Hof der Berliner Sophiensaele. Diese sehr spezielle Kirche ist der Verabreichung eines Sakraments vorbehalten. Ein Sakrament ist im christlichen Glauben eine Gabe, ein Geschenk, das der Mensch nicht geben kann, sondern nur Gott. Sieben Sakramente sind bekannt, von der Taufe bis zur letzten Ölung. Club Real enthüllte endlich das achte: das Sakrament der Gewalt. Jeder/m BesucherIn wird einzeln und entsprechend den liturgischen Regeln Gewalt als Gabe dargebracht und zwar in ihrer Darstellung und Inszenierung als tierische Gewalt als Gewaltpose des Gorillas, des Hundes, der Katze, des Hirsches, etc. Das Sakrament wird also vom Tier gespendet, was es den BesucherInnen überhaupt möglich macht, die Gabe der Gewalt anzunehmen. Diese Zähmung der ZuschauerInnen zum „Gewalt-Annehmenden“, die sich nicht wehren und selber keine Gewalt anwenden, wird vor der Performance mit einem Zähmungsvertrag vereinbart. Die Kirche im Hof der Sophiensaele konnte nur einzeln betreten werden.



Eiserne Kirche am Wiener Karlsplatz



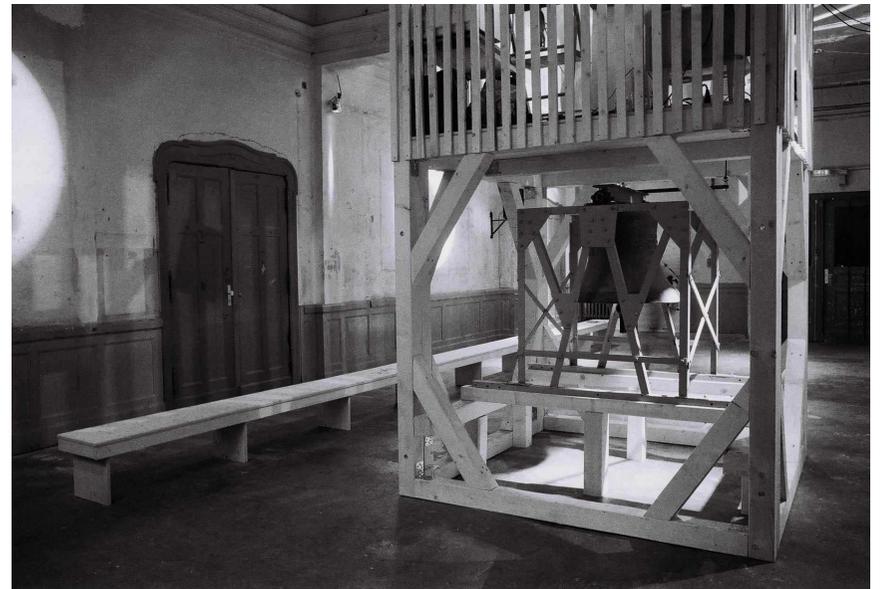
Affe Gottes spendet das 8. Sakrament



Eiserne Kirche im Hof der Sophiensaele in Berlin

Die Glocke

Installation und Performance mit Glocke und Pferd



Die Glocke Installation und Performance

Sophiensaele, Berlin 2008

„Heute redeten die Glocken veraltete Sprache,
radebrechten leere und sinnlose Klänge daher.“
(„Tief unten“, Joris-Karl Huysmans, 1891)

Die Glocke mit ihrem einen Ton und ihrem Metallkörper, der ganz direkt das Entstehen des Tons anzeigt, lässt wie viele andere Instrumente die Versuche sie als stabiles Symbol zu verwenden von sich abgleiten. Will man der Glocke aber dennoch einen Sinn verleihen, muss er ihr in den Glockenkörper eingeschrieben werden. Im Gießen erhält sie ein Motto, eine Markierung, eine Sinnschrift, die dem reinen Ton eine zweite Stimme mit Bedeutung beimischen soll eine Botschaft die sich mit Ihrem Klang ausbreitet. Doch was verkündet eine Glocke ohne Botschaft? Erregt uns der bloße Schrei des Metalls mitzuklingen „im Rausche des Gefühls: im Schrei“ (Nietzsche, Basler Nachgelassene Schriften, 1870)? Findet in der Sehnsucht nach Rausch und dem Klang einer Glocke die nichts mehr verkündet etwas zusammen?



Glockenturm und Bank

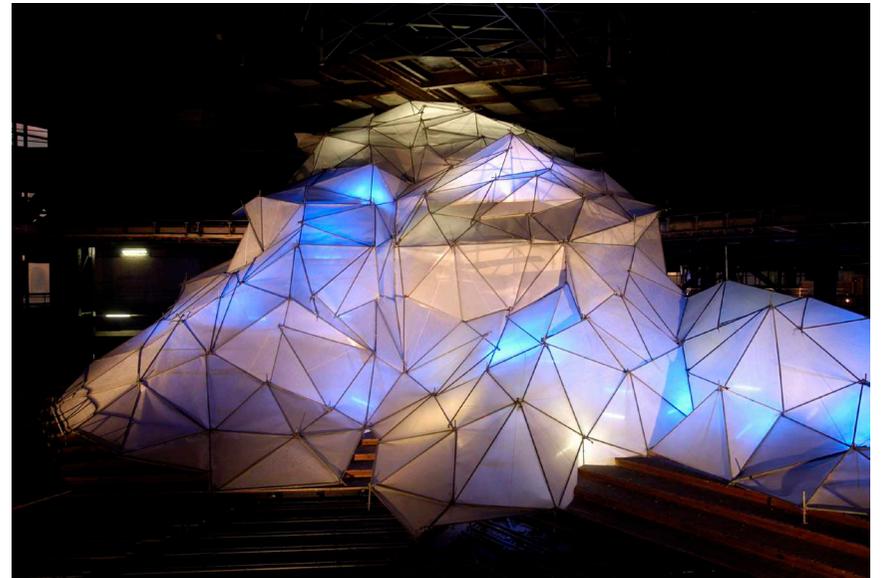


Pferd im Glockenturm



Volkspalast - Der Berg

Palast der Republik 2005



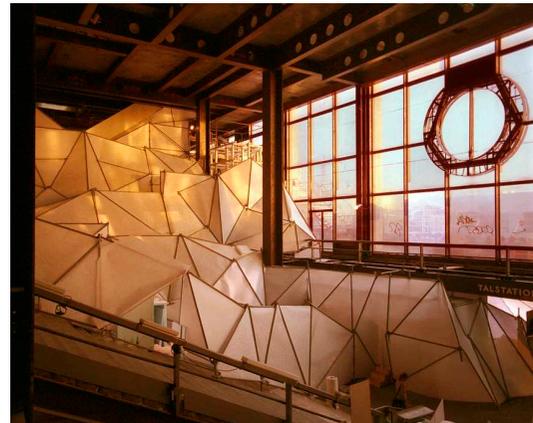
Volkspalast - Der Berg

In Kooperation mit Sophiensaele, HAU
und raumlabor-berlin; 4. bis 26. August
2005 im Palast der Republik

Ein Berg wird errichtet im Palast der Republik. Ein Berg, der sich vom Großen Veranstaltungssaal über das Foyer durch den Palast zieht. Frei zur Besichtigung, zur Erklimung, zur Überwindung. Eine begehbare und bespielte Rauminstallation, mit Performances, Ausstellungen und Führungen durch die Berglandschaft Palast.

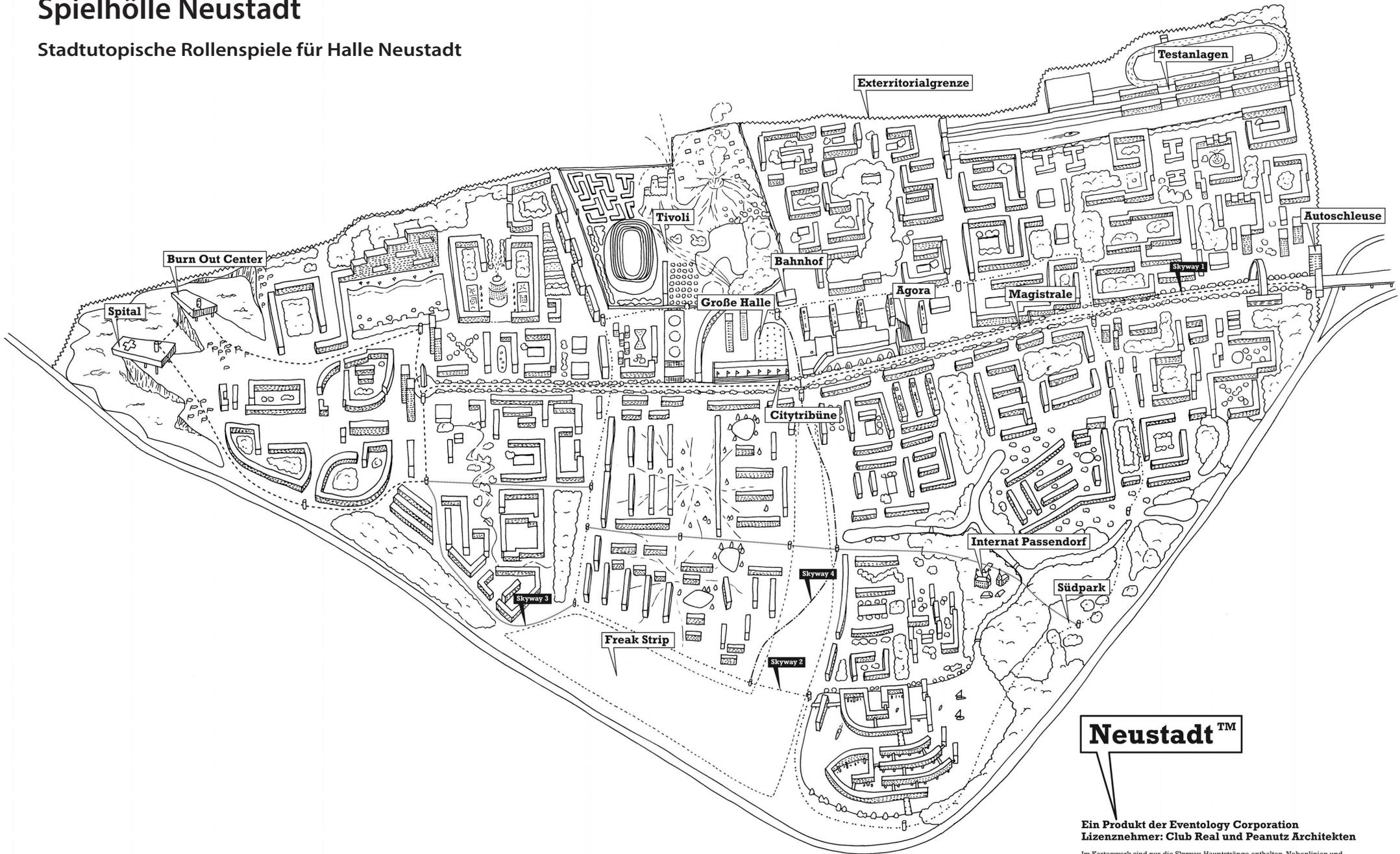
Vor dem wahrscheinlich nun doch irgendwann einmal bevorstehenden Abriss bauen wir einen sinnlichen Komplex. Der Berg wird zum Zentrum städtischer Pilgerfahrt. Die Besucher können bei ihrer Bergbesteigung endlich auch selbst an einer neuen Symbolkraft des Ortes mitarbeiten. Denn Gipfelperspektiven weiten den Blick.

Drei Wege führen auf den Berg, der Pilgerweg, der Philosophenweg und der Bergsteigerweg. Alle Bergbesucher sammeln sich in der Talstation. Von dort bringt das von Club Real betriebene Busunternehmen „Josef Ziege Reisen“ die Bergbesucher zum Anfang des Weges ihrer Wahl. Während der Fahrt werden sie auf ihren Aufstieg vorbereitet: Der Reisebus ist eine Illusionsmaschine, die die Reisenden ans Ziel bringt. Aber das Ziel bedingt die Auflösung und Zerstörung der Illusion.



Spielhölle Neustadt

Stadttopische Rollenspiele für Halle Neustadt



Neustadt™

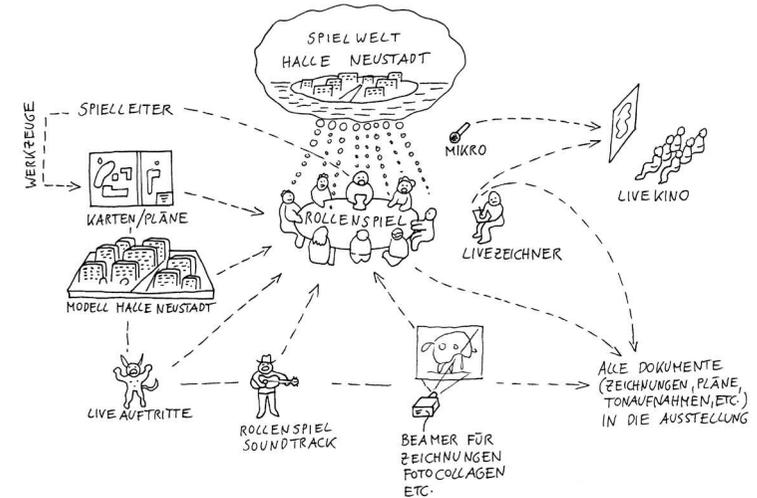
Ein Produkt der Eventology Corporation
Lizenznehmer: Club Real und Peanutz Architekten

Im Kartenwerk sind nur die Skyway-Hauptstränge enthalten. Nebenlinien und Zubringer wurden ausgespart.

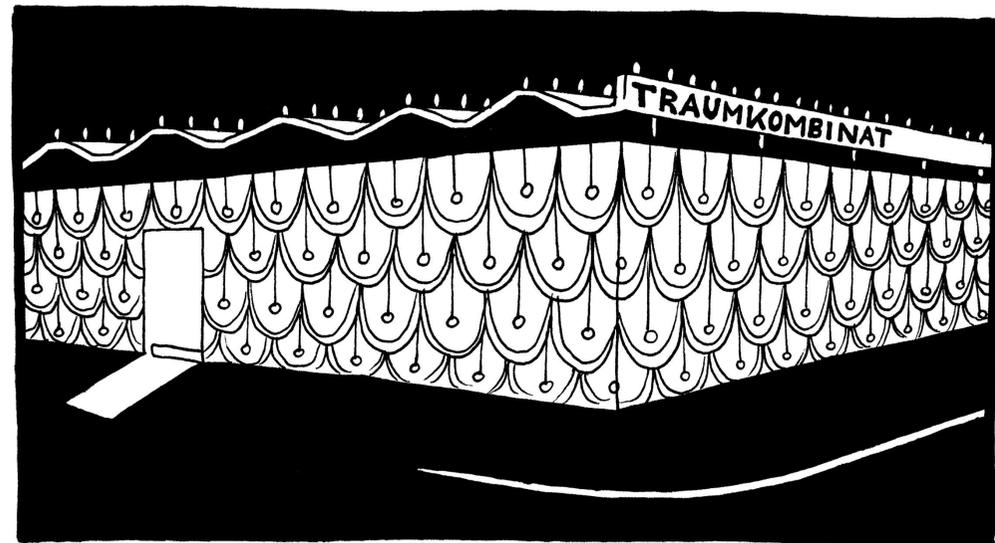
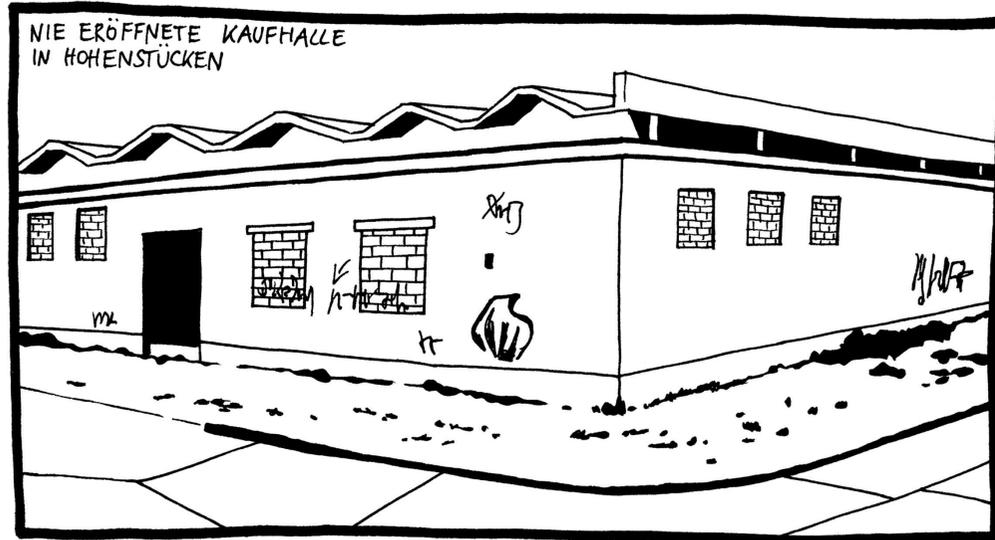
Spielhölle Neustadt

Stadtutopische Rollenspiele für Halle Neustadt In Kooperation mit peanutz-architekten im Rahmen der Internationalen Sommerschule von Thalia Theater und Bauhaus Dessau

Der Bahnhof von Halle Neustadt wird zur Spielhölle Neustadt. Das Interieur ermöglicht ein konzentriertes, dynamisches Eintauchen in Rollenspiele, bei denen die Teilnehmer utopische Lebens- und Staatsformen von Halle Neustadt spielen. Dies können soziale Utopien sein, Welten die aus literarischen Vorlagen entwickelt werden, aber auch Fantasiewelten. Allen gemeinsam ist die Übernahme und Anpassung der Funktionsweise von Fantasy - Rollenspielen. Die Spielregeln werden um Elemente aus partizipativen Stadtplanungsmethoden und Stadtsimulationsspielen erweitert. Die Stadt wird in der Fantasie der Spieler neu interpretiert, die Architektur umgedeutet. Jedes Spiel ist ein Neuerfinden (Redesign) von Halle Neustadt, ein Aufladen mit einer Utopie. Ein Spielleiter betreut die Spielergruppe mit ca. 6 Personen, die gemeinsam in eine Welt einsteigen, die ein räumliches Abbild von Neustadt ist, das mit einer Erzählung neu erfunden wird. Gemeinsam füllen die Spieler die weißen Flecken auf der Landkarte. Außerdem werden im Vorfeld mit Schauspielern Gastrollen geprobt, die dann mit Auftritten in das Spiel eingeflochten werden, z.B. Bürgermeister, Monster, Kapitäne. Für jedes Szenario wird ein Soundtrack erarbeitet, der von einem Musiker live zu Beginn, am Ende und wenn notwendig während des Spiels gespielt wird.



**TRAUM
KOMBINAT** * DURCHSCHNITT 22% LEERSTAND
* IN TEILEN 40% IN HOHEN-
* SPITZENWERTE 70% STÜCKEN



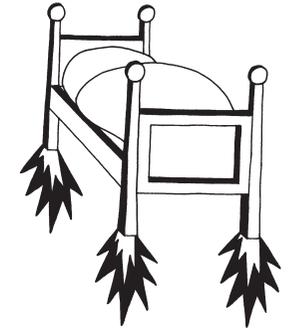
Traumkombinat

Schlafen und Träumen in einfacher Ausstattung

Traumkombinat Schlafen und Träumen in einfacher Ausstattung

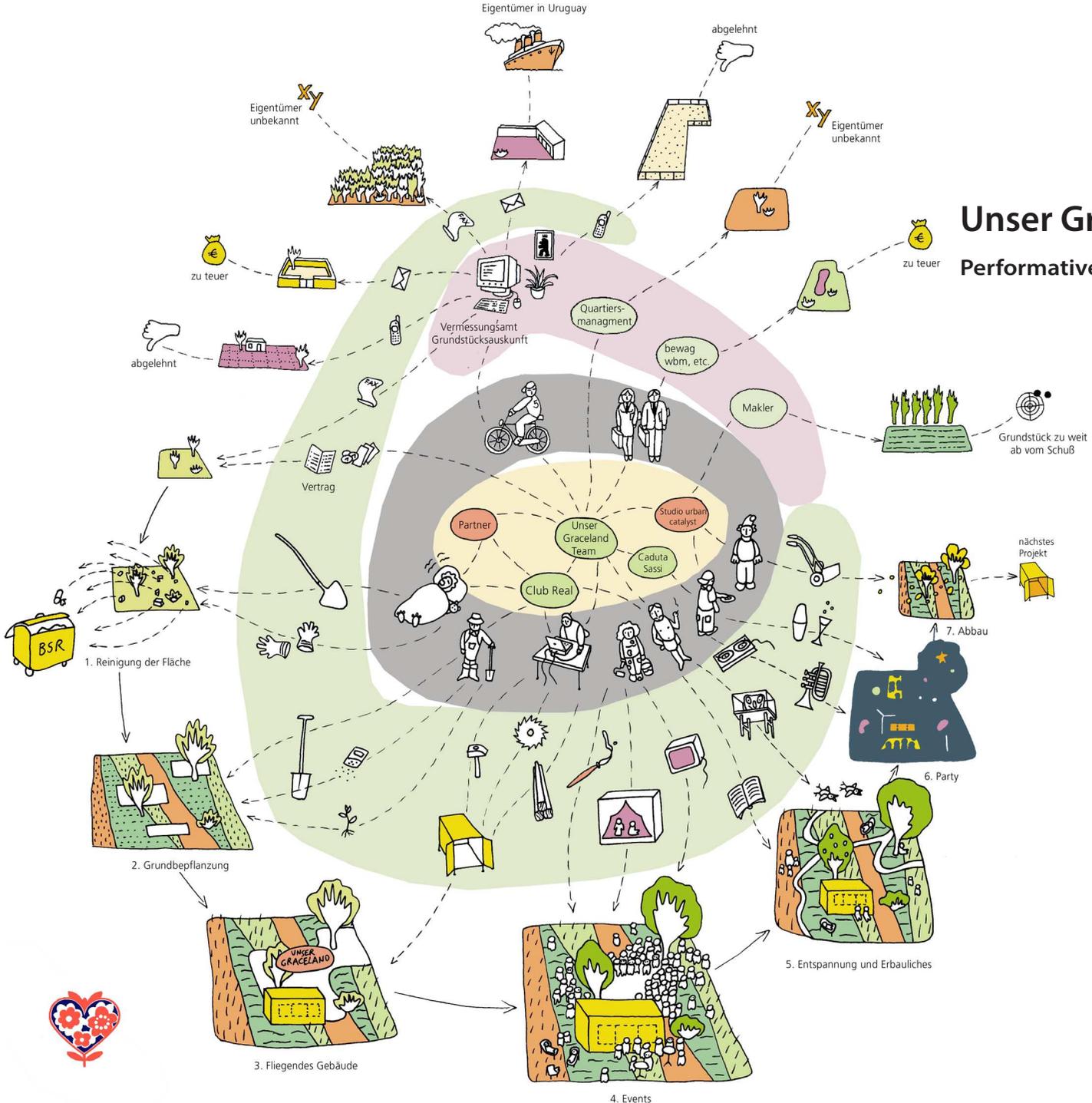
Hohenstücken, Brandenburg 2004 und
La Lisa, Cuba 2005

Das Traumkombinat ist ein Nächtigungsort, der die Besucher dabei unterstützt, ihre Aufmerksamkeit ganz auf das eigene Träumen zu richten. „Die Inkubation, d.h. der Schlaf im Heiligtum eines Gottes oder Heroen, beruht auf der Vorstellung, dass bestimmte Orte, Zeiten und Verhaltensformen für den Empfang von gottgesandten Traumbildern besonders geeignet seien“ (Walde 2001). Dazu wird in der nie eröffneten Kaufhalle in Hohenstücken und in der staatlichen Galerie Domingo Ravenet in La Lisa ein Schlafsaal für dreißig Personen eingerichtet, in dem die Nutzer eine Nacht verbringen, um sich ausschließlich dem Träumen zu widmen. Besondere Regeln, die Inszenierung des Raumes und begleitende Veranstaltungen, sowie Animationen (Traumvorbereitungen zur Traumjagd, luzides Träumen) unterstützen die Nutzer. Das Frühstück vor dem Kombinat ist der Abschluß der vollzogenen Traumpraxis.



Unser Graceland

Performative Landschaften



Unser Graceland Performative Landschaften

in Kooperation mit caduta sassi

„Unser graceland“ konzipierte und realisierte kulturelle Zwischennutzungen brachliegender Stadtflächen für die Öffentlichkeit. Genutzt wurden die Baulücken in der Marienburgerstrasse und in der Strelitzerstrasse in Berlin für einmal drei Monate und für drei Tage. Für die zwei Standorte wurden unterschiedliche Nutzungskonzepte entwickelt: Die MIKROWELTSCHAU in der Mikroweltenhalle, eine temporäre Architektur aus mobilen Baustoffen, in der die beim Wettbewerb „mikrowelten“ eingereichten Beiträge, z.B. „Momente der Weltgeschichte in Zündholzschachteln nachgebaut“ oder „Sodas Pagalveje, eine fiktive Familiensaga“ oder „500 Zitate aus Büchern, die ich gelesen habe“ präsentiert wurden; die SUPERHELDENSCHULE, deren außerordentliches Ziel es war eine Superheldenausbildung vor Ort anzubieten und eine Heldenstadt zu errichten; das Spiel der religiösen Praktiken DE LA VIDA SPIRITUAL und die Kochlandschaft der Initiative SHARE YOUR FOOD AND RECIPIES, in der im großen Stil gemeinsam gekocht und Rezepte ausgetauscht wurden.



Eröffnung Marienburgerstrasse



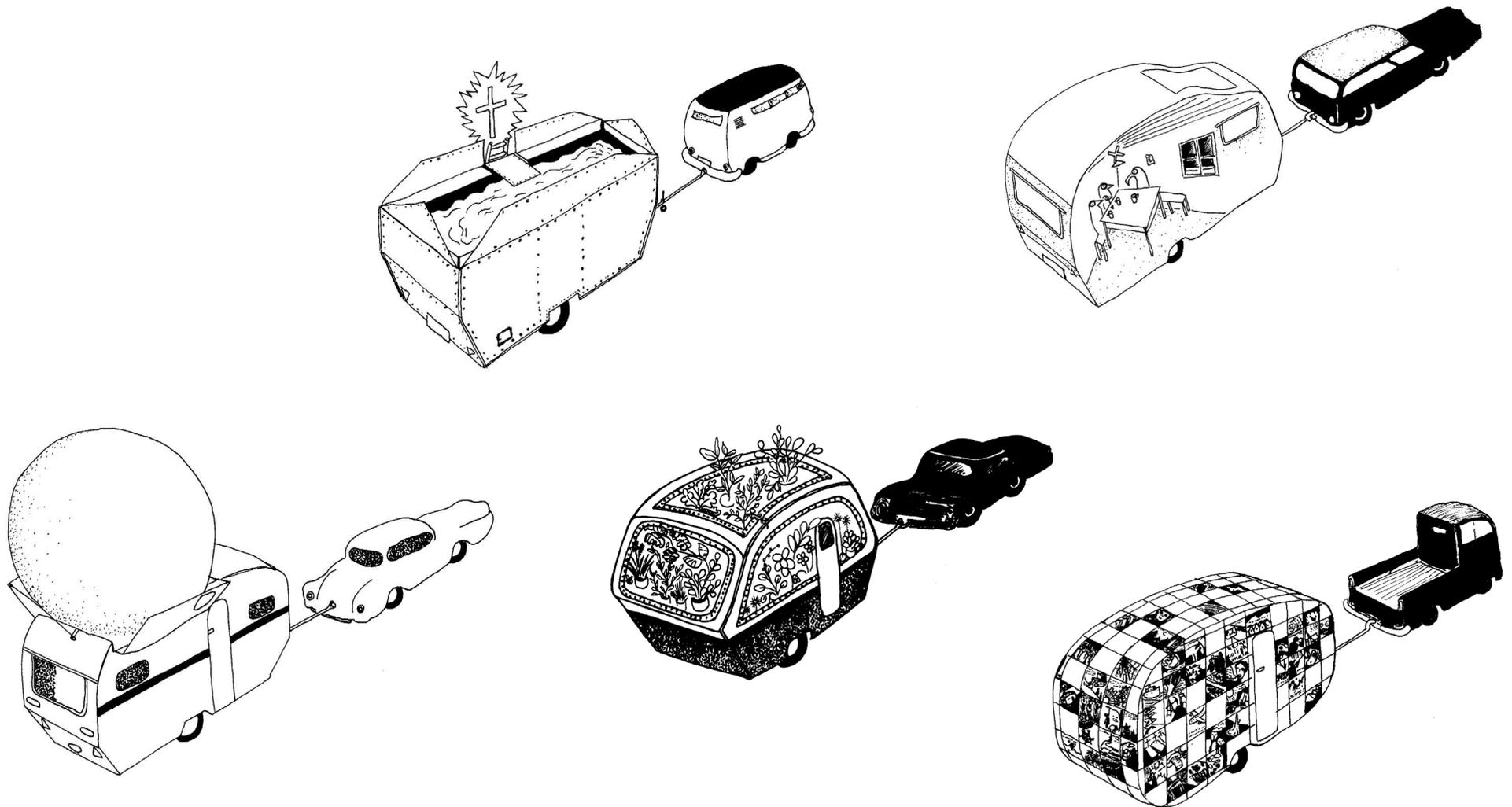
Konferenz Wunschlandschaften



Mikroweltenschau

Campshow Steiermark

Sechs Wohnwagen werden mobile Mittelpunkte von Aktionen und Geschichten



Campshow Steiermark

Konzipiert und kuratiert von Haiko Pfof und Club Real im Rahmen des Steirischen Herbst

Willkommen in der Ferne, du Heimatland. Die „Camp-Show-Steiermark“ ist Zentrum und Peripherie, Monade und Gesamtkunstwerk, Alltag und Ausnahmezustand, Stadt und Land. Fünf Wohnwagen werden mobile Mittelpunkte von Aktionen und Geschichten. Fünf einzigartige Modelle - konzipiert, gestaltet und bespielt von sehr unterschiedlichen Künstlern - fahren drei Wochen lang durch die Steiermark:

Cheap und Vaginal Davis, die zwei Meter große Drag Queen aus L.A., haben ihren Wohnwagen zu einem mystischen Swimmingpool umgebaut, den sie gemeinsam mit den örtlichen Feuerwehren befüllen und bespielen. Doris Dziersek nutzt ihr Gefährt als Blumentopf für die steirische Flora, während der Architekt und Performer Benjamin Förster-Baldenius seinen Camper mit aufblasbarer Kuppel zum fahrbaren Planetarium umbaut.

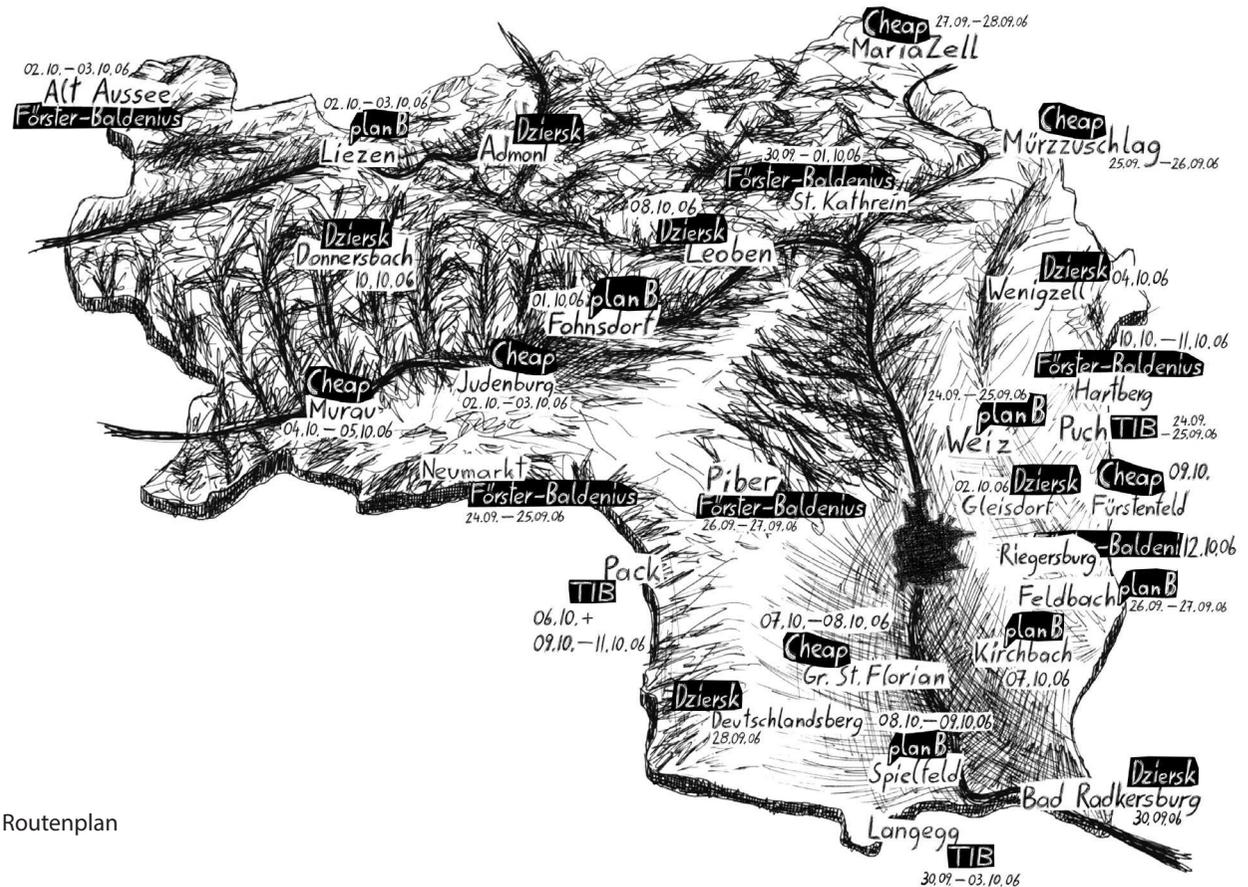
plan B lockt, getarnt als britische Kleinfamilie auf Campingurlaub, ahnungslose Gäste in ihr Domizil, um einen Film zu drehen. Und das Grazer Theater im Bahnhof verarbeitet Steinbecks „Früchte des Zorns“, voralpine Regionen überquerend, zu einem Fotoroman. Immer wieder kehren die Wohnwagen ins Basicamp beim Festivalzentrum nach Graz zurück, präsentieren sich in leuchtenden Campshows, werden durchgecheckt und mit Expertentipps für weitere Ausfahrten versorgt.



Basicampwohnwagen "Dead Bug"



Wohnwagen "Sternenschleifer"



Routenplan

Ahnenamt

Szenische Installation zur Ahnenadoption



Ahnenamt Szenische Installation zur Ahnenadoption

Berlin 2004 bis 2007
brut im Künstlerhaus Wien 2008
Linz 2010

Interaktive Kunstinstallation, die den institutionellen und ästhetischen Rahmen bietet, die kulturelle Praxis der Ahnenpflege zu vollziehen und zu erweitern. Dabei stehen nicht die biologischen Ahnen im Mittelpunkt, sondern „verwaiste“ Ahnen ohne Angehörige, deren Fotografien stellvertretend für ihre Persönlichkeit mit dem Nachlass im Müll oder am Flohmarkt gelandet sind und im Rahmen des Projektes adoptiert werden können.

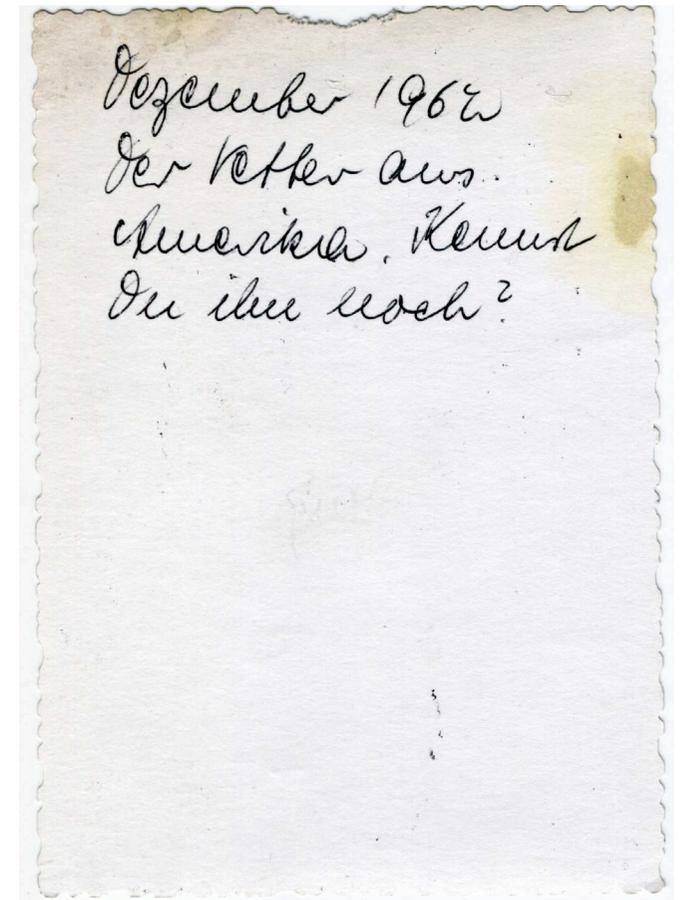
Ästhetische Grundlage des Projektes ist die fragile Aura der Fotografien von verstorbenen Personen und die durch den Verlust an Erinnerung mögliche Imagination über ihre Lebensgeschichte, ihren Charakter und ihre Persönlichkeit. Der Begriff „Ahne“ dient uns als kultureller Referenzrahmen, indem die Beziehungen zu Verstorbenen von uns als gestaltbare Größe angenommen werden.



Ahnenamt im Palast der Republik, 2004



Ahnenbildsammlung





Noah und Archie

Eine Sintflutinstallation

Noah und Archie Eine Sintflutinstallation

Frankfurt am Main 2006

Von Club Real durchgeführte Interviews mit Personen die sich beruflich oder ehrenamtlich mit dem Retten und Helfen beschäftigen, bilden die Grundlage für die in der Installation behandelten Fragen und Probleme. Der Besucher betritt die abgedunkelte und mit Wasser angefüllte Installation alleine und begegnet Noah und seinem Bruder Archie inmitten einer Rettungsaktion von historischen Ausmaßen. Durch drei Gespräche mit Noah und Archie und einen unvorhersehbaren Tod wird der Gast in eine komplizierte Situation vermeintlich unterlassener Hilfeleistung hineinversetzt, die ihn vor eine symbolische Herausforderung stellt.



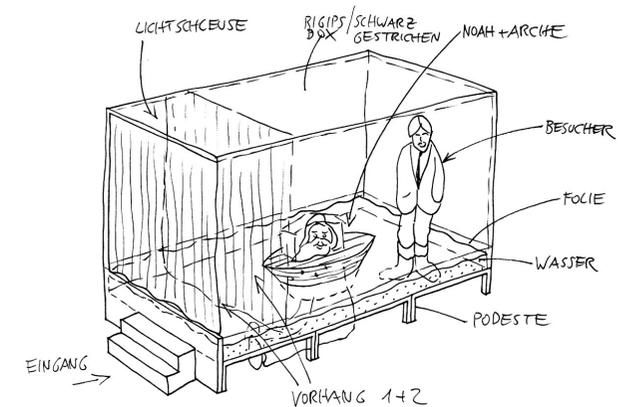
Noah und sein Bruder Archie



Archie schwimmt



Ziege am Eingang



Skizze der Installation

Unschuld und Erfahrung

Geboren in Schwedt



Unschuld und Erfahrung Geboren in Schwedt

Schwedt und Berlin 2006

Drei Ungeborene in riesigen Eiern führen an verschiedenen Orten im Stadtraum Gespräche mit den Passanten und Anwohnern. Wissen und Erfahrung vom Leben ausserhalb erhoffen sich die in den Eiern Heranwachsenden und konfrontieren ihre Gesprächspartner mit unschuldigen Fragen über die Welt und Liedern vom Nochnichtgeborenein. Die Gesprächspartner der Eier haben die Wahl, die Perspektive des sogenannten unschuldigen Lebens miteinzunehmen, oder als Lebenserfahrene helfend einzugreifen und zu bilden. Die Verpflichtung zur temporären Sorge für die wehrlosen Eier wird als Teil des Spiels unmerklich eingegangen. Im weiteren Gesprächsverlauf versuchen die Eier, angeregt durch den Kontakt mit jemanden, „Erfahrenen“ die Unschuld in sich selbst zu überwinden, um davon loszukommen. Die Dramaturgie des Gesprächsverlaufs zielt darauf ab den zufällig Vorbeikommenden eine Stellungnahme abzugewinnen, in der sie die Natur und den Wert von Unschuld und Erfahrung aus Ihrer Sicht zum Ausdruck bringen. Beim Versuch, das Szenario zu verlassen bringen die Eier verstärkt Ihre Hilflosigkeit zum Ausdruck und überprüfen damit die Ernsthaftigkeit der symbolischen Übernahme von Verantwortung durch die Passanten. Durch den speziellen Blickwinkel von hilflosen und unerfahrenen, aber neugierigen Wesen werden die Stadträume und die in diesen stattfindenden sozialen Interaktionen zum Thema der Intervention.



Vor Onkel Zülos Hütte, Schwedt



In der Siedlung, Schwedt



Prater, Berlin



Prater, Berlin