



**pact**  
ZOLLVEREIN

›ACTIVE INGREDIENTS‹  
26. – 29. 11. 2015

**SYMPOSIUM & ÖFFENTLICHE PRÄSENTATIONEN**  
SYMPOSIUM & PUBLIC PRESENTATIONS

**IMPACT15**

Mit with:

**HALORY GOERGER  
(L'AMICALE DE PRODUCTION) &  
MYLÈNE BENOIT  
CIRIACIDISLEHNERER  
ENSEMBLE MUSIKFABRIK**

**Öffentliches Programm**  
public programme:

**HALORY GOERGER & MYLÈNE BENOIT**  
**›WE WILL FIND A TITLE FOR THIS LECTURE  
WHEN IT IS PERFORMED‹**  
**Lesung** lecture

**ENSEMBLE MUSIKFABRIK**  
**›IM FREIEN - EN PLEIN AIR -  
OUT OF DOORS‹**  
**Konzert** concert

# IMPACT15

**›ACTIVE INGREDIENTS‹**  
**26. – 29. 11. 2015**

**SYMPOSIUM & ÖFFENTLICHE PRÄSENTATIONEN**  
SYMPOSIUM & PUBLIC PRESENTATIONS



# Vorwort

Mit IMPACT 15 – »ACTIVE INGREDIENTS« fand das interaktive Symposium bereits zum elften Mal bei PACT Zollverein in Essen statt. In dieser Edition stellen wir uns erneut drängenden gesellschaftlichen Fragen und unternahmen mit den drei Künstlergruppen eine Reise zu neuen Formen der Befragung sozialer Zusammenhänge und des Zugangs zur Kunst. Die gemeinsam gewonnenen Gedankenräume werden von uns fortwährend überprüft und weiterentwickelt und sind für unsere Arbeit eine wesentliche Inspirationsquelle.

Eingeladen waren die Gastkünstler\*innen Mylène Benoit und Halory Goerger (Mitbegründer der Kooperative »L'Amicale de Production«), Savvas Ciriacidis und Alex Lehnerer, Leiter des Züricher Architekturbüros CiriacidisLehnerer und das Kölner Ensemble Musikfabrik, die sich alle in ihren Arbeiten auf herausragende Art und Weise mit experimentellen und spielerischen Strategien der Kommunikation und Weitergabe von Wissen beschäftigen. Sie fordern unsere Seh- und Hörgewohnheiten heraus, legen falsche Fahrten und locken uns mit ihren Ideen auf dünnes Eis. Nach der öffentlichen Lecture »We will find a title for this lecture when it is performed« von Halory Goerger und Mylène Benoit und dem Konzertabend »Im Freien – en plein air – out of doors« des Ensembles Musikfabrik luden die Künstler\*innen die 35 internationalen Teilnehmer\*innen aus den Bereichen Tanz, Choreographie, Film, Theater, Bildende Kunst, Musik, Szenografie, Design, Architektur und Psychologie an jeweils einem Tag zu einem praktischen Workshop mit anschließendem Gedankenaustausch ein.

Für die vorliegende Dokumentation konnten wir Esther Boldt gewinnen, die als freie Autorin für Zeitungen und Magazine über die zeitgenössische Tanz- und Theaterszene schreibt und in verschiedenen Jurys, wie etwa zuletzt bei der Tanzplattform Deutschland 2014, tätig ist. Boldt verfolgt in ihrem Text den Ansatz der Dokumentation als vierter Episode von IMPACT. Sie verquickt die Nachbetrachtung der aktuellen Edition mit flüchtigen Momentaufnahmen und Interviews mit den Künstler\*innen. Über IMPACT15 hinaus verweisend finden assoziative Bezüge zu den vorangegangenen zehn Dokumentationen Eingang ins Glossar und verweben so alle Editionen zu einem Fundus für neue Gedankenansätze und mentale Spielräume.

Wir bedanken uns sehr herzlich bei allen Mitwirkenden, die diese Tage intensiven Austauschs während des Symposiums ermöglicht haben! Ein besonderer Dank gilt dem gesamten Team, das mit frischem Engagement IMPACT seinen Rahmen gibt und unseren Förderern, insbesondere der Kunststiftung NRW, für ihr fortwährendes Vertrauen in unsere Arbeit.

*Wir wünschen Ihnen viel Freude beim Lesen!*

STEFAN HILTERHAUS  
Künstlerischer Leiter PACT Zollverein

# Foreword

For the eleventh time, the interactive symposium that is IMPACT 15 – »ACTIVE INGREDIENTS« took place at PACT Zollverein in Essen. Once again in this edition we reflected on pressing social questions and, together with the three groups of artists, set out on a voyage to discover new ways of interrogating social relationships and access to art. Together we came up with ideas and thoughts that we will continue to review and develop and that are a significant source of inspiration for our work.

The invited artists included Mylène Benoit und Halory Goerger (co-founders of the cooperative »L'Amicale de Production«), Savvas Ciriacidis and Alex Lehnerer, directors of the Zurich-based architectural bureau CiriacidisLehnerer, and the Ensemble Musikfabrik from Cologne, who, in their works, have a unique way of engaging with experimental and playful strategies for communication and imparting knowledge. They challenge our conventional viewing and listening habits, send us off on false trails, and beckon us onto thin ice. After the public lecture by Halory Goerger and Mylène Benoit »We will find a title for this lecture when it is performed« and the concert given by the Ensemble Musikfabrik »Im Freien – en plein air – out of doors«, each of the artists invited the international participants to spend a day attending a practical workshop followed by an exchange of ideas. The 35 participants were from the disciplines of dance, choreography, theatre, visual arts, music, scenography, design, architecture and psychology.

We were very fortunate that Esther Boldt agreed to put together the documentation found here. She is a freelance writer on the contemporary dance and theatre scenes for newspapers and magazines; she is also engaged by various juries, such as the jury for Tanzplattform Deutschland 2014. Boldt's approach to the documentation is to view it as a fourth episode of IMPACT. She intertwines her review of the current edition with fleeting snapshots and interviews with the artists. Beyond IMPACT15, associative connections to the ten previous documentations are referenced in the glossary, thus interweaving all editions into one resource for new ways of thinking and intellectual flexibility.

We would like to thank most warmly all participants who made possible these few days of concentrated exchange during the symposium! A particular thank-you must go to the entire team, whose renewed engagement re-frames IMPACT, and to our sponsors, in particular Kunststiftung NRW, for their continued trust in our work.

*We hope you enjoy reading about it!*

STEFAN HILTERHAUS  
Künstlerischer Leiter PACT Zollverein

# EPISODE 4:

## Aufforderung zum Spiel.



Schöpfungsakte sind vielleicht die größten, zauberhaftesten aller Geheimnisse: Wie entstehen Dinge? Wie wird aus (dem) Nichts Etwas? Ein neues Leben, eine Idee, ein Musik- oder Theaterstück? In der Kunst stellt sich diese Frage stets aufs Neue, und sie ist in den darstellenden Kunstformen eng verknüpft mit der Frage des Gemeinsamen – sind hier doch stets mehr als eine Person an der Kunstproduktion beteiligt. Damit aus Nichts Etwas wird, hierfür hat wohl fast jede\*r Künstler\*in ihre oder seine eigene Methode entwickelt. Bei dem interaktiven Symposium IMPACT werden diese gewissermaßen veröffentlicht, geteilt, erfahrbar und verhandelbar gemacht: Hier stellen Künstler\*innen den Werkzeugkoffer vor, den sie sich meist über Jahre erarbeitet haben, und zwar über die Grenzen der eigenen Disziplin hinweg. In diesem Jahr fand das Format bei PACT Zollverein zum elften Mal statt, das sich im Untertitel »ein interaktives Symposium in 3 Episoden an 3 Tagen« nennt. Eine Erzählung in drei Kapiteln also, die von drei verschiedenen Künstler\*innen oder Kollektiven umrissen werden und in die sich die Teilnehmer\*innen selbst einschreiben können. Ein Wochenende als kollektives Verfassen einer Geschichte, oder besser, eines Textes, »aus vielfältigen Schriften zusammengesetzt, die verschiedenen Kulturen entstammen und miteinander in Dialog treten, sich parodieren, einander in Frage stellen«, wie Roland Barthes einmal schrieb. Zwei Episoden rekurrirten, interessant genug, tatsächlich auf popkulturelle Narrative und versuchten, ihre Gesetzmäßigkeiten und ihre Eigendynamik künstlerisch fruchtbar zu machen: auf Science-Fiction und auf die deutsche Tatort-Kultur.

## AKTIVE ZUTATEN

Dieses dichte, vielfältige Gewebe (ent)stand im November 2015 unter der Überschrift ›active ingredients‹, zu Deutsch: ›Wirkstoff‹ oder ›aktive Substanz‹. Ein Begriff, der in der Pharmazie wie in der Biologie verwendet wird und diejenigen Komponenten eines chemischen Produktes bezeichnet, die in einem Organismus eine spezifische Wirkung haben beziehungsweise eine spezifische Reaktion hervorrufen. Wer oder was die aktiven Ingredienzen sind, die bei IMPACT eine Rolle spielen, danach lässt sich lustvoll suchen: Sind es die eingeladenen Künstler\*innen, die ihre Praxis mit den rund dreißig Teilnehmenden aus verschiedenen Kunstrichtungen teilen? Oder sind es die Praxen selbst, die Prozesse induzieren und Ideen ins Werk rufen? Denn nachdem die jeweiligen Künstler\*innen für IMPACT eingeladen wurden, sucht das PACT-Team stets assoziativ nach Verknüpfungen zwischen ihnen und stellt sie unter einen gemeinsamen Titel. Ob dieser jedoch trägt oder aber überschrieben und verworfen wird, das findet man erst während der dreieinhalb Tage heraus – ein bisschen wie bei Halory Goerger und Mylène Benoit, die ihre Lecture während des öffentlichen Programms am Donnerstag unter den schönen Titel stellten: »We will find a title for this lecture once it is performed« – ein Versprechen, das im übrigen nicht eingehalten wurde, es sei denn, jede\*r der Hörenden verfasste ihren oder seinen Titel in Gedanken. Die prozessuale Verfasstheit aber, die der Titel der Lecture beschreibt, ist auch symptomatisch für das gesamte Symposium, das einen vielfältigen gemeinsamen Denk-, Austausch- und Kreativeprozess darstellt, in dem Thesen, Ideen und Versuche im ständigen Austausch mit den anderen Teilnehmenden wie mit den Workshopleiter\*innen überprüft, verworfen, verschoben werden – und in dem es doch gerade um das prekäre Moment der Entscheidung geht: Darum, in den Gruppenarbeiten, die ein wichtiges Element der Workshops sind, gemeinsam zu Entscheidungen zu kommen, von der Verliebtheit in eigene Vorstellungen und Ideen abzusehen, sich auf andere einzulassen und produktiven Missverständnissen ihren Platz einzuräumen.

In diesem Sinne war IMPACT15 auch: das Infragestellen von vermeintlich Bekanntem, die Umwendung des Vertrauten oder aber das Aufsuchen des Unvertrauten im Vertrauten. Damit stellt das Symposium einen Ausnahmezustand her, es schafft einen Raum zwischen den Disziplinen und ermöglicht einen Austausch, der umso fruchtbarer ist, als dass er vorsätzlich zweckfrei daherkommt. Diese Suche nach anderen Perspektiven als jenen, die gegenwärtig mit besonderem Nachdruck als alternativlose Gegenwart behauptet werden, wird hier mit spielerischem Ernst betrieben – und als ernstes Spiel. So erwarteten die Teilnehmenden in den ersten beiden Tagen besondere Begegnungen mit Fremden, mit denen sie in Kommunikation treten sollten – in Form von Performances, Videos, Tänzen. Denn die Choreographin Mylène Benoit und der Performer Halory Goerger dehnten Raum und Zeit einer Theaterproduktion ins Unermessliche aus, auf 10.000 Jahre, und verlegten sie in ein Space-Shuttle, das das All durchkreuzt. Dort trafen die Teilnehmer\*innen auf fremde Lebewesen und überbrachten ihnen letzte Botschaften der Menschheit. Die Architekten Alex Lehnerer und Savvas Ciriacidis forderten die Teilnehmer\*innen auf, das leerstehende Wuppertaler Schauspielhaus als Gegenüber zu begreifen, es mit einer Persönlichkeit auszustatten, die verlassenen, verfallenden Gänge, Garderoben und Bühnen als einen Charakter zu denken und mithin dem alten Haus im Wortsinne Leben einzuhauchen. Und nicht zuletzt stellte das Ensemble Musikfabrik mit verschiedenen Scores Methoden zur Verfügung, sich zu äußern und dabei zu entäußern. Die Scores forderten die Teilnehmer\*innen auf, in kurzer Zeit viele Entscheidungen zu treffen, und dabei jeder und jedem gleichzeitig eine Stimme zu geben.



### FORTLAUFENDE VERFERTIGUNG: SYMPOSIUM. NOTATIONEN.

Mit interdisziplinären Austauschformaten wie IMPACT infiltriert PACT Zollverein die internationale Kunstszene: Ideen, Erfahrungen und Verrückungen sickern ein und durch, tauchen andernorts wieder auf. PACT ist insofern ein Transformator, ein Ort der Transformation: »Formate wie IMPACT haben für mich zwei Funktionen« erzählt der Künstlerische Leiter Stefan Hilterhaus. »Für die Künstler\*innen selbst dienen sie einer Stärkung des Gewährwerdens der eigenen Potenziale. Und zweitens verstehe ich PACT als Ort, als eine Schnittstelle, an die Erfahrungen, die hier gemacht werden können, kann man hoffentlich später vielfach anknüpfen – und sei es, dass man auf die Idee kommt, dass es gut wäre, einmal die Woche mit seinem Team für eine halbe Stunde rote Bälle an die Wand zu werfen.« Der Autor und Kritiker Gerrit Gohlke, der 2005 die erste IMPACT-Dokumentation verfasste, nannte das auch die »Verfertigung der Gedanken beim Handeln«: Bei diesem Symposium wird weniger sitzend und Kaffee trinkend gedacht, sondern vielmehr im Handeln und durch Handeln erfahren und erkannt. Allerdings ist dieses Erkennen, ist dieses Verfertigen ein fortlaufender, unausgesetzter Prozess des Verschreibens und Überschreibens, des Notierens und Verwerfens, der stets neue Kontexte und Übersprünge aufwirft und also lustvoll-unabgeschlossen bleibt.

In dieser Dokumentation geht es darum, das Flüchtige festzuhalten und zu archivieren, es verfügbar zu machen. Das ist eine Herausforderung, umso mehr, als es um das Fixieren künstlerischer, kollektiver Prozesse geht. Im Folgenden werde ich also lose rote Fäden legen durch das Erlebte, sinnliche Eindrücke und flüchtige Momentaufnahmen niederschreiben, Schichten nachzeichnen und Tiefen ausloten. Darüber hinaus habe ich mich aus Neugierde und Faszination auch durch die zehn vorangehenden Dokumentationen von IMPACT gewühlt und dabei Zitatschätze und Gedankenketzen geborgen, die ebenfalls ihren Ort in der Dokumentation finden und Schlaglichter in die Vergangenheit des Symposiums werfen. Sie finden Eingang in das Glossar, das assoziative Verbindungen zwischen den einzelnen Episoden schafft.

Für sie sei diese Dokumentation, sagte Projektleiterin Katharina Burkhardt, die vierte Episode des Symposiums – was mir wiederum den Freiraum verschafft, sprachlich weiter- und neu zu erfinden, was in körperlicher Ko-Präsenz bei IMPACT15 stattfand, und Ihnen als Lesenden hoffentlich eine Möglichkeit zu bieten, sich selbst einen Weg durch die Ereignisse und Erlebnisse, Lernen, Wissen, zu bahnen. Viel Vergnügen dabei!

ESTHER BOLDT, im Februar 2016



# EPISODE 4:

## Invitation to play.



Acts of creation are perhaps the biggest, the most magical of all secrets: how do things come into being? How is something created out of nothing? A new life, an idea, a musical or play? In the arts this question is asked again and again, and in the performing arts it is closely tied to the question of community – for here there is always more than one person participating in the artistic production. In order to enable something to be created out of nothing, each individual artist develops their own method. And during the interactive symposium that is IMPACT, this is in part shared, made public, tangible and negotiable: it is here that the artists present the bag of tools they have developed over years and, what's more, beyond the boundaries of their own discipline. This year the format which carries the subheading »an interactive symposium in 3 episodes over 3 days« took place for the eleventh time at PACT Zollverein. So, a story with three chapters sketched out by the three different artists or collectives that the participants themselves could fill in. A weekend for the collective drafting of a story, or better still, a text »made up of manifold texts that emerge from different cultures and enter into dialogue with each other, parody themselves, challenge each other«, as Roland Barthes once wrote. Interestingly, two episodes referred back to pop-cultural narratives - science-fiction and the German Tatort culture - and attempted to make their legitimacy and their dynamic artistically productive.

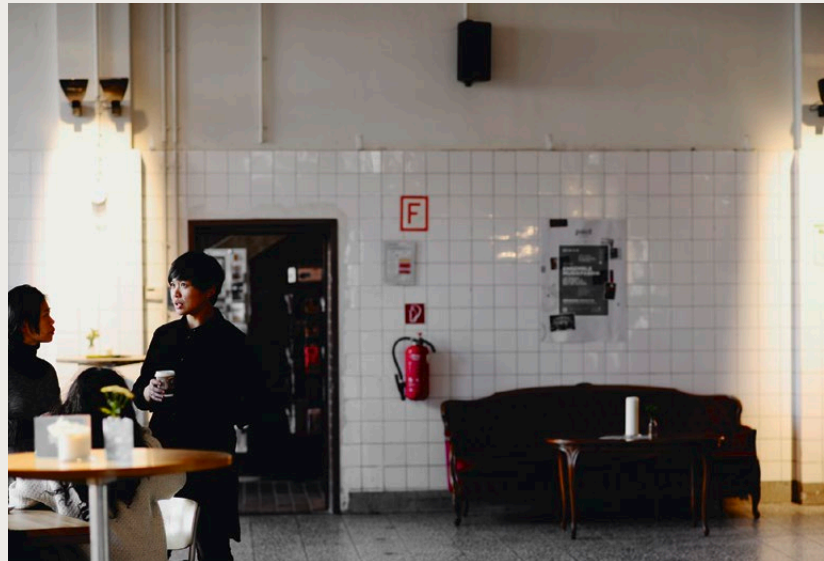
### ACTIVE INGREDIENTS

This dense, multi-faceted stuff emerged in November 2015 under the heading »active ingredients«. A term that is used in pharmaceuticals as well as biology and denotes those components of a chemical product that have a specific effect on an organism or cause a specific reaction. Who or what the active ingredients are that figure during IMPACT, well the fun was in looking for them: are they the artists who have been invited and who share their practice with the approximately thirty participants

**EPISODE 4:**  
**INVITATION TO PLAY.**

from different branches of the arts? Or are they the practitioners themselves, who induce the processes and call ideas into the work? Depending on which artists have been invited to IMPACT, the PACT Team always looks for associative connections between them and places them under a common heading. Whether this is actually transmitted, or maybe overwritten or discarded, well that can only be discovered during the three and a half days – not unlike Halory Goerger and Mylène Benoit, whose lecture was part of Thursday's public programme and was given the lovely title of: »We will find a title for this lecture once it is performed« – a promise which, by the way, was not kept, unless any of those listening came up with a title in their own minds. The procedural constitution, however, embedded in the title of the lecture, is also symptomatic of the whole symposium, which consists of a multi-faceted and mutual process of thought, exchange and creation, in which theses, ideas and attempts are examined, discarded and displaced in constant exchange with the other participants as well as with the workshop leaders – all essentially circling around that precarious moment a decision is made: for that reason in the group work, a vital element of the workshop, it is all about coming together to make decisions, disregarding a love for one's own notions and ideas, becoming involved with others, and acknowledging productive misunderstandings in their place.

In this regard IMPACT15 was also about: querying the allegedly known, transforming the familiar or even searching for the unfamiliar in the familiar. Thus the symposium creates an exceptional circumstance, it creates a space between the disciplines and enables an exchange that is even more fruitful than if it came in deliberately without purpose. This search for alternative perspectives to the ones currently and insistently asserted as a non-negotiable present is instigated here with playful seriousness – and as serious play. Thus over the first two days the participants anticipated particular encounters with strangers with whom they were to enter into communication – in the form of performances, videos, dances. Thus the choreographer Mylène Benoit and performer Halory Goerger expanded the time and space of a theatre production into something immeasurable, to 10,000 years, and placed them in a space-shuttle that was traversing space. There the participants met



alien life forms and conveyed to them the last messages of mankind. Architects Alex Lehnerer and Savvas Ciriacidis challenged the participants to view the abandoned Schauspielhaus in Wuppertal as an opponent, to give it a personality, to consider the deserted, decaying corridors, dressing rooms and stages as a character and thus literally breathe life into the old building. And last but not least, through various scores the Ensemble Musikfabrik provided methods for them to express and relinquish themselves at the same time, methods which required the participants to make many decisions in a short space of time, and at the same time gave each and every one a voice.

**ONGOING FABRICATIONS:  
SYMPOSIUM. NOTATIONS.**

PACT Zollverein infiltrates the international art scene with interdisciplinary exchange formats, such as IMPACT: ideas, experiences and displacements seep in and through, then reappear again somewhere else. In this respect PACT is a transformer, a place of transformation: »As far as I'm concerned, formats such as IMPACT have two functions,« explains artistic director Stefan Hilterhaus. »For the artists themselves they serve to strengthen the awareness of their own potential. And secondly I see the venue PACT as an interface for experiences to be made that hopefully can continue to be built on later – even if that might be coming up with the idea of thinking it would be good to meet up with one's team for half an hour once a week to throw red balls at the wall.« The author and critic Gerrit Gohlke, who put to



**EPISODE 4:**  
**INVITATION TO PLAY.**

gether the first IMPACT-documentation in 2005, called it the »the formulation of thought during activity.« During this symposium thinking is not done sitting and drinking coffee, instead it is experienced and recognised in activity and through activity. Admittedly this understanding, this fabrication, is an ongoing and incessant process of prescribing and transcribing, of noting down and throwing away, which constantly throws up new contexts and leaps forward and so remains excitingly unfinished.

This documentation is about pinning down and archiving the fleeting, making it available. It is challenging, even more so because we are talking about freezing collective artistic processes. In the following I will set out a loose theme and write down what was experienced, sensory impressions and fleeting snapshots, I will trace layers and plumb depths. What's more, out of sheer curiosity and fascination, I burrowed through ten previous documentations of IMPACT and consequently retrieved a treasure chest of quotes and passing thoughts. These will also find their place in the documentation as well as shine a light on past symposiums. They find their way into the glossary too, which creates associative connections between the individual episodes.

Project leader Katharina Burkhardt said that for her, this documentation is the fourth episode of the symposium – which in turn allows me the space to re-invent and go on inventing linguistically what took place within a physical co-presence at IMPACT15. It hopefully offers you, the reader, the chance of finding your own way through the events and experiences, learning and knowledge. I hope you have fun!

**ESTHER BOLDT, February 2016**





# EPISODE 1:

## Studien in Theatermagie und Gespräche mit Aliens.



»Du fühlst dein Gesicht. Deine Augen stülpen sich nach Innen, wandern durch den Kopf hindurch, blicken am Hinterkopf wieder heraus. Die Nase kehrt sich nach Innen, durchquert den Kopf, kommt am Hinterkopf wieder hinaus. Der Mund folgt ihr. Das Kinn. Deine Brüste wandern auf deinen Rücken. Dein Bauchnabel.« Es ist eine umfassende Verkehrung, die die Choreographin Mylène Benoit da an den IMPACT-Teilnehmer\*innen vornimmt. Mit geschlossenen Augen stehen wir in der leeren Weite der Großen Bühne, jede\*r für sich, und stellen uns vor, wie unser Körper ein anderer wird. Wie vorn und hinten sich vertauschen, wenn wir aus dem Hinterkopf herausgucken und so den Raum durchschreiten. Wie sich die Brust, die neuen Schultern aufrichten, wie die alten Schultern entspannt hängen dürfen, weil sie nun Brüste geworden sind. Wie wir uns gemütlich auf unseren neuen Bauch legen, auf die warmen Bühnenbretter, den Kopf leicht zur Seite gedreht, damit der Atem ein- und ausgehen kann. Wie oben zu unten wird, wenn die Beine die Armen sind, das Geschlecht das Gesicht – und umgekehrt. Wie die Decke zum Fußboden wird – und umgekehrt. Denn schließlich hängen wir wie Spiderman an der Decke, die Finger fest ins Gebälk verkrallt, und schwingen uns von Balken zu Balken. So rasch haben sich uns Körper und Welt verkehrt. Dabei stehen wir die ganze Zeit mit beiden Beinen fest auf dem Boden: Linst man durch die geschlossenen Augenlider, zerplatzt der Spuk plötzlich.

**EPISODE 1:**  
**STUDIEN IN THEATERMAGIE**  
**UND GESPRÄCHE MIT ALIENS.**

Nachher fühlt der Körper sich leicht an, als habe die umfassende Umschreibung und Neuausrichtung der Gliedmaßen und Körperteile ihn befreit, zu etwas Fremden, Uneigentlichen und Möglichkeitsreichen gemacht. Doch die Herauslösung aus dem Bekannten verfolgt einen weiteren Zweck: Mylène Benoit trainiert uns für den Flug ins All, gewissermaßen. Denn am Nachmittag werden sie und der Theatermacher und Performer Halory Goerger uns mit einem Spaceshuttle ins All schicken. Goerger gründete 2010 die in Brüssel und Lille ansässige Projekt-Kooperative »L'Amicale de Production«, die nach der Essenz und Stärke des Theaters sucht, sich hierfür jedoch auch gern bei anderen Künsten bedient – etwa bei der Bildenden Kunst. Als Katalysator und Startpunkt seiner künstlerischen Arbeit bezeichnet Goerger die Dramatisierung von Wissen: Er wolle »Wissen in den Raum projizieren, es verfügbar machen für das Publikum.« Dabei gehe es ihm immer auch darum die theatereigenen Mittel zu befragen oder vielmehr, diese reflektiert einzusetzen: »Es muss eine klare Legitimität geben, eine Notwendigkeit, warum es Theater sein muss.« Bei »&&&&& &&&&&« (2008) kombinierte er die Codes von Bildender Kunst und Performance: In eine 4stündige Ausstellung war ein 45minütiger Performance-Loop hineingewebt. Dem Publikum stand es frei, sich in beiden Räumen zu bewegen. »Wenn du merkwürdige Dinge ausprobierst, lernst du von den Effekten«, erklärt Goerger. Er habe das Beste aus zwei Welten verbinden wollen: das stillsitzende, konzentrierte Theaterpublikum und das sich frei bewegende Publikum aus der Bildenden Kunst. Allerdings setze ein solch offener Rahmen auch schlechte Gewohnheiten frei – so sei beispielsweise das Theaterpublikum stets pünktlich zur Eröffnung der Ausstellung gekommen, weil es diesen als Startpunkt der Performance verstand etc. »Wir haben gelernt, dass wir immer die Künstler\*innen, die Orte und das Publikum bilden/erziehen müssen. Jeder Teil dieses Dreiecks muss sich bemühen, damit sich etwas verändern kann.«

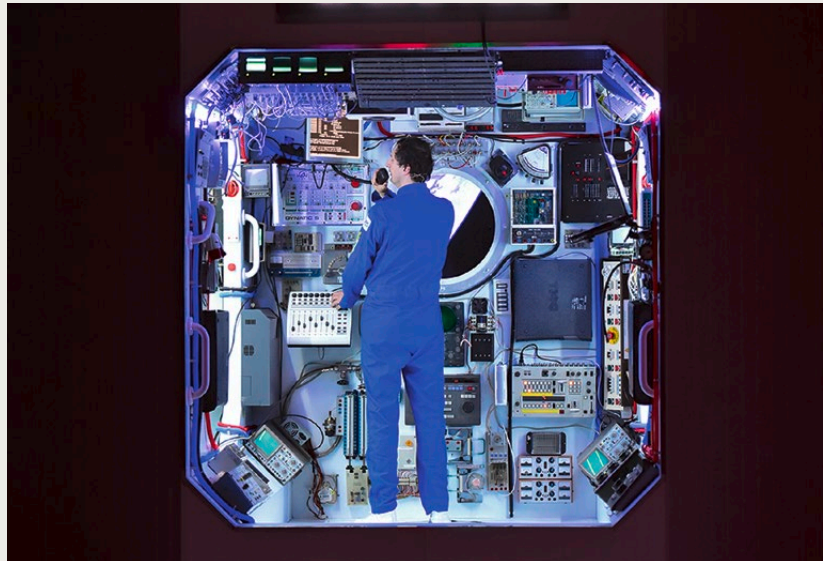


Ihren Durchbruch hatte »L'Amicale« 2012 mit dem Schöpfungsepos »Germinal«. »Ein Jahr haben wir daran gearbeitet«, erzählt Goerger. »Aber am Ende war alles schlecht, und wir haben es in den Müll geworfen und neu angefangen.« Ein Jahr später wurde wieder alles verworfen, wieder neu begonnen, und am Ende der dreijährigen Arbeit des Neuschaffens und Verwerfens stand ein Erfolg, der Goerger, das ist ihm deutlich anzumerken, etwas suspekt ist. Vier Performer\*innen versetzen sich in »Germinal« an einen fiktiven Nullpunkt. Sie fragen: Wenn wir die Möglichkeit hätten, die Welt neu zu erschaffen, wie würden wir es tun? In 75 Minuten schaffen sie ein evolutionäres Experiment, in dem es um nicht weniger geht als darum, eine Gesellschaft zu werden. »Wir sehen vier Menschen, die versuchen, alles herauszufinden.« Und die Bühne wird zu dem Ort, an dem es möglich ist, all dies zu erfinden: Eine Black Box im Wortsinn. »Faszinierend spielerisch bringen Antoine Defoort und Halory Goerger auf die Bühne, was sonst nur mit komplizierter Theorie zu beschreiben ist: Warum wir, ohne es zu bemerken, Gefangene dessen sind, womit wir uns verständigen.« befand der Kritiker Helmut Ploebst beim Gastspiel in Wien, 2014.

**EPISODE 1:**  
**STUDIEN IN THEATERMAGIE**  
**UND GESPRÄCHE MIT ALIENS.**



Photo: © Didier Crasnault



Charme und Zweifel, Witz und Weisheit gehen bei Goerger eine eigenwillige Allianz ein. »Ich muss herausfinden, warum etwas wichtig ist. Ich bin sehr stur. Wir haben Regeln im Theater nie adaptiert, sondern immer versucht, alles über sie selbst herauszufinden.« Es geht ihm also um Reduktion, darum, Selbstverständlichkeiten nicht nur zu hinterfragen, sondern abzuschaffen. Die Mittel des Theaters werden ebenso grundlegend neu erfunden und erforscht, wie die vier Performer\*innen in »Germinal« ihr Inder-Welt sein erforschen und erfinden. Es ist kaum der Rede Wert, dass diese Neuanfänge stets und vorsätzlich mit ihrer Unmöglichkeit handeln – und so Zauberhaftes hervorbringen. Auch in seinem aktuellen Stück »Corps Diplomatique« wird die Theaterwelt an ihre Grenzen getrieben: »Ich hasse Deadlines. Also habe ich mich gefragt, wie viel Zeit ich brauchen würde, um an einem Projekt zu arbeiten. Die Antwort hieß: 10 000 Jahre. Als erstes würde ich mich ausruhen, dann würde ich jede Sprache der Welt lernen, dann würde ich zwanzig Jahre Yoga machen, um schön beweglich zu werden et cetera.« Wie sollte es Künstler\*innen möglich werden, sich über Jahrtausende weiter zu entwickeln? Goerger entwirft ein evolutives Programm, in dem Schauspieler im Space Shuttle das All durchkreuzen und ihr erworbenes Wissen von Generation zu Generation weitergeben. Allerdings werden die neuen Schauspieler nicht natürlich, sondern künstlich gezeugt.

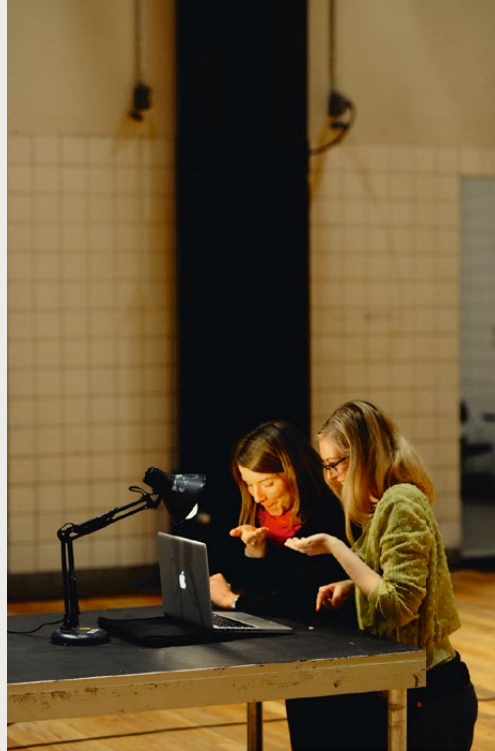
Goerger und Benoit schicken auch die Teilnehmenden ins All: Aufgeteilt in Fünfergruppen sollen wir Teil der Besatzung des Space Shuttles werden – an einem beliebigen, von uns zu wählenden Punkt in der Zeit. Im All werden wir, so die Aufgabenstellung, auf eine fremde intelligente Lebensform treffen und mit dieser in Kommunikation treten. Dabei werden wir zu Botschafter\*innen der Menschheit, ausgerüstet mit den Fähigkeiten der Theaterschaffenden und Künstler\*innen, die uns besonders befähigen sollen zur Kommunikation. Wir werden gebeten, uns genau zu überlegen, was wir diesem Alien kommunizieren möchten, über uns, über die Menschheit – und wie. Der Akt der Kommunikation wird dabei zur Performance – oder zu einem Lied, zu einem Gedicht, zu einem Tanz. Aus einer Liste verschiedener Lebensformen dürfen die Gruppen ihren Gesprächspartner aussuchen: Ein Gas? Viele Augen, verbunden mit einem Gehirn? Eine Art flüssige Pfütze? Oder ein Geschöpf, das in Zyklen von je 15 Sekunden erst sehr kurz- und dann sehr weitsichtig ist? Wie können wir mit solchen Wesen Kommunikationsformen aufbauen? Was wollen wir ihnen überhaupt kommunizieren? Und wie verhalten wir uns selbst als Repräsentant\*inn\*en und Botschafter\*innen der Menschheit? Und so war das Vormittagstraining eine Übung darin, uns von uns selbst zu entfremden, eine Migrationserfahrung im Dienste der Einfühlung zu machen, bevor wir dem absolut Fremden begegnen – und an die Grenzen unserer Sprache, unserer Sprachfähigkeit gebracht werden. Was ist Kommunikation? Wie lassen sich Voraussetzungen schaffen, wenn keine erdenkliche Sprache, kein Kontext und nur Teile der Wahrnehmungsfähigkeit geteilt werden? Wie können wir zurücktreten von selbstverständlichen Formen des Sprechens und neue erfinden? Die Herausforderung ist denkbar groß, die Ergebnisse des Workshops denkbar divers – und meist höchst unterhaltsam. So wird eine Gruppe ihrem Alien in einem lebhaften Tanz ums imaginäre Geburtstagskind erklären, was eine Geburtstagsparty ist. Eine andere wird ihm eine Liebeserklärung machen, mit einem Tanz Stirn an Stirn zu einem knisternden Loop und Videos von Mündern und Bienentänzen. Die dritte wird versuchen, den menschlichen Makel mithilfe von Bildstörungen zu erklären. Eine vierte wird menschliche Bedürfnisse darstellen. Und so entsteht auch eine flüchtige Skizze dessen, was wir an der Menschheit wichtig und verständigungswürdig finden.



# EPISODE 1:

## Studies in Theatre Magic and Conversations with Aliens.

»You feel your face. Your eyes turn inwards, wander through your head and look out through the back of it. Your nose turns inwards, traverses your head and comes out of the back of your skull. Your mouth follows suit. Your chin. Your breasts migrate onto your back. Your navel.« Choreographer Mylène Benoit is carrying out a comprehensive inversion with the participants of IMPACT. Eyes closed, we stand in the empty space on the large stage, each person concentrating on themselves, and imagine how our bodies become different. How front and back swap around, how we look out of the backs of our skulls and walk through the space. How the chest builds new shoulders and how the old shoulders can now hang down all relaxed because they have become breasts. How we lie comfortably on the warm boards of the stage on our new stomachs, our heads turned slightly to one side to let the breath in and out. How the top becomes the bottom, if the legs are arms and the sex the face – and the other way around. How the ceiling becomes the floor – and the other way around. Until finally we're hanging like Spiderman from the ceiling, fingers dug firmly into the timbers as we swing from beam to beam. That is how quickly our bodies, our world, have reversed. And yet all the time we are standing with both feet firmly on the ground: but peep through closed eyelids, and the spell is suddenly broken.



Afterwards the body feels light, as if the comprehensive alteration and new realignment of the limbs and body parts have freed it into something foreign, inauthentic and filled with possibility. But this separation from the known does have a specific purpose: you could say Mylène Benoit is training us for a journey into space, for in the afternoon she, together with theatre maker and performer Halory Goerger, is going to send us into space in a space-shuttle. In 2010 Goerger founded the project-cooperative ›L'Amicale de production‹, which has its base in Brussels and Lille and which looks for the essence of theatre and for its strengths – but in order to do this it happily draws on other art forms –the visual arts, for example. Goerger calls the catalyst and starting point for his artistic work ›the dramatization of knowledge‹: he wants to project knowledge into the space, to make it accessible for an audience. At the same time it is always about interrogating theatre's own resources, or rather self-consciously incorporating them: »There has to be a clear legitimacy, a necessity why it has to be theatre.« For ›&&&& &&&&‹ (2008) he combined codes from the visual arts and performance. A 45-minute performance loop was woven into a four-hour exhibition. The audience were free to move around in both spaces. »If you try out curious things, you learn from the effects«, Goerger explains. He had wanted to combine the best of two worlds: a quietly-seated, concentrated theatre audience and the freely-moving visitor to the visual arts. Admittedly such an open framework unleashes bad habits – for example the theatre audience always arrived punctually for the exhibition opening, as it understood this as the starting point for the performance, etc. »We learned that we must always educate / cultivate the artist, the space and the audience. Each part of this triangle has to make an effort so that something can change.«

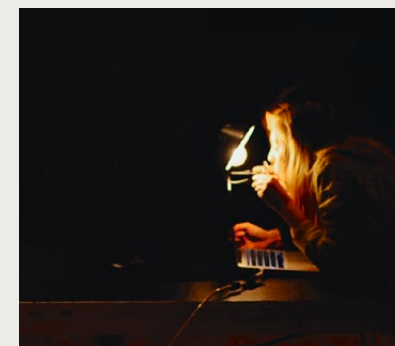


**EPISODE 1:**  
**STUDIES IN THEATRE MAGIC**  
**AND CONVERSATIONS WITH ALIENS.**

›L'Amicale‹ had their breakthrough with the creation epic ›Germinal‹. »We worked on it for a year,« explains Goerger, »but at the end of that time it was all so awful that we binned it and started over.« One year later and everything was binned again, re-started, and at the end of the three-year process of creating anew and throwing away it was a success, something that Goerger visibly finds somewhat suspect. Four performers (male and female) relocate themselves in ›Germinal‹ to a fictitious point zero. They ask: if we had the possibility of creating the world anew, how would we go about it? In 75 minutes they create an evolutionary experiment which is all about nothing less than creating a society. »We see four people who try to find out everything.« And the stage becomes a place where it is possible to dream up all of this: it is literally a black box. »In a fascinatingly playful way, Antoine Defoort and Halory Goerger put on stage something that otherwise could only be described via complicated theories: why we, without noticing it, are prisoners of that with which we communicate with each other,« was the finding of critic Helmut Ploebst at their guest performance in Vienna, 2014.



Charm and doubt, wit and wisdom enter into an idiosyncratic alliance when it comes to Goerger. »I have to find out why something is important. I am very stubborn. We have never adapted rules in theatre, instead we have always tried to find out everything about them.« So it's about reduction, it's about not only challenging things considered a matter of course, but actually getting rid of them. The medium of theatre is so fundamentally re-invented and interrogated, just as the four performers in ›Germinal‹ interrogate and re-invent their ›being in the world‹. It is hardly worth mentioning that these new beginnings constantly and purposely deal with their impossibility – and thus create something magical. Even in his present piece ›Corps Diplomatique‹ the world of theatre is pushed to its limits: »I hate deadlines. So I asked myself, how much time I would need to work on a project. The answer was – 10,000 years. Firstly, I would rest, then I would learn every language in the world, then I would spend twenty years doing yoga in order to make myself nicely flexible, etcetera.« How should it become possible for artists to develop themselves over millennia? Goerger developed an evolutionary programme in which actors traverse the galaxy in a space shuttle and pass on their acquired knowledge from generation to generation. However, the new actors are not created naturally but artificially.



**EPISODE 1:**  
**STUDIES IN THEATRE MAGIC**  
**AND CONVERSATIONS WITH ALIENS.**

The participants are also sent off into space by Goerger and Benoit: divided up into groups of five we are to become part of the crew of the space shuttle – at a random point in time, chosen by us. In space we will – according to the task set to us – meet an alien intelligent life form and enter into communication with it, thus becoming ambassadors of humanity equipped with the skills of theatre makers and artists that supposedly ensure we are able to communicate well. We are to consider carefully what we wish to communicate to this alien, about ourselves, about humanity – and how. Thus the act of communication turns into performance – or a song, a poem, or a dance. The group is allowed to choose their conversational partner from a list of different life forms. A gas? Many eyes connected to a brain? A kind of liquid puddle? Or a being that every 15 seconds becomes first short- then long-sighted? How can we build forms of communication with beings such as these? What is it we want to communicate with them in the first place? And how do we behave as representatives and ambassadors of humankind? And so the morning training session becomes an exercise in alienating ourselves from ourselves, an experience of migration in the service of empathy before we encounter the absolute alien – and being brought to the boundaries of our language, our ability to speak. What is communication? How can assumptions be created with no shared conceivable language, no context and only parts of cognitive ability? How can we stand back from obvious forms of speech and create new ones? The challenge is huge, the results of the workshop extremely diverse – and on the whole very entertaining. Thus one group explain to their alien what a birthday party is by a lively dance around an imaginary birthday child. Another group want to declare their love for the alien by dancing forehead to forehead to a crackling loop and videos of mouths and bee »waggle« dances. The third will try to explain human flaws with the help of image interferences. A fourth aims to portray human needs. And thus a fleeting sketch is created of what we find to be important and worthy of communication for humanity.





# MISSION ORDER

by Halory Goerger and Mylène Benoit

A local journalist has just made it to the international space station, on board with Corps Diplomatique, an amateur astronaut crew which is about to drift in space and write performing art daily. In this rotting kingdom, they try desperately to perpetuate the spirit of our society as well as the principles of art and especially drama itself. The play is staging the rise and fall of this utopian micro-community and its ideals. It is an hymn to our sometime pathetic and stubborn efforts to keep up with civilisation and culture.

The play features team »beta«, which is actually a B-team, that no one really cares about, outsiders left for dead. But I want you to be corps »alpha«, the A-team that takes it seriously.

- **making it clear that what you are doing is communicating**
- **making your communication self-interpretative**
- **establishing your position of diplomat / herald**
- **delivering informations about our civilization**
- **using art with elegance, as a medium to convey those informations**

To carry on a thought experiment in the field of physics or in analytical philosophy is to try and solve a problem through the only power of imagination. Corps diplomatique is carrying out on stage what should only be a thought experiment. Theory: what if we found technical solutions to let artists drift in a space station for a few thousand years with only one mission: to procreate, to write play, to rehearse it, and educate the next generation in doing so, generation after generation ? How quick would they go nuts ? What would their art look like ?

- **you are not pioneers**
- **you are not the last hope of mankind**
- **you are not supposed to conquer or fight**
- **you are just sent to give information about mankind through performing arts**

for weight and space reasons,  
we will only use what is available in the  
theater (try to stick to the basics)

some lifeforms WILL understand  
your language you right away,  
and some will not

when a lifeform doesn't  
have a sense, you can  
probably consider that they  
are 10 times more sensitive  
with the other senses, and  
that they can do what blind  
people do with braille.

but we don't really care about their ability to talk back, only to get what we perform

what we do is basically a show

Remember that you're giving a performance to 2 groups:  
the lifeform AND the audience that witnesses the process.

please think of those lifeforms as extremely  
hard-to-please programmers whose impact on  
your life could mean that you die or that you  
become as important as christophe colomb

so you really need to make them understand your stuff

which is, again

- **making it clear that what you are doing is communicating**
- **making your communication self-interpretative**
- **establishing your position of diplomat / herald**
- **delivering informations about our civilization**
- **using art with elegance, as a medium to convey those informations**





## EPISODE 2:

### Crime Time in Wuppertal: Gespräche mit einem verlassenen Gebäude.

Ein unscheinbarer, flacher Nachkriegsbau, zur Straße von einer Mauer abgeschlossen, an der Plakate kleben: Pina Bauschs Tänzer\*innen in bunten Kleidern. Im Hintergrund erhebt sich ein runder, weißer Turm als Hinweis darauf, was dies für ein Haus ist: ein Theater. Genauer: das Wuppertaler Schauspielhaus. Denn am zweiten Tag geht IMPACT15 auf Exkursion, eine Stunde lang fahren wir mit dem Bus durch Ruhrgebiet und Bergisches Land, weites Grün und weite Autobahnen, bis nach Wuppertal. Dort liegen Ketten vor den Türen des Schauspielhauses, der ehemals öffentliche Ort wirkt fest verschlossen. Projektleiterin Katharina Burkhardt greift zum Telefon: »Wir sind da. Wie kommen wir jetzt rein?« Sie führt uns zu einem Seiteneingang, links um die Ecke, hinein durch gläserne Türen in ein unvermutet freundliches, offenes Foyer. »Das Theater ist wie eine Geste«, befindet Stefan Hilterhaus. Innen ist es licht und hell, nach Außen aber verschlossen hin zu jener Straße, die die Nationalsozialisten einst bauten – die Mauer sollte das Haus vor ihrem Lärm schützen.



**EPISODE 2:  
CRIME TIME IN WUPPERTAL:  
GESPRÄCHE MIT  
EINEM VERLASSENEN GEBÄUDE.**



Seit 2013 darf hier nicht mehr gespielt werden, aus Sicherheitsgründen: Es hätte saniert werden müssen, um als Spielstätte erhalten zu bleiben, aufgrund der schlechten Haushaltslage der Stadt war dies jedoch nicht möglich. »Das Haus ist praktisch eine Ruine«, erzählt Stefan Hilterhaus. Ihr Betreten ist verboten, für uns aber wurde eine Ausnahme gemacht. Und so beleben wir für einen Tag das verwaiste Haus, das einst als Spielstätte des Tanztheaters Pina Bausch die kulturelle Identität der Stadt mitbestimmte und das nun eine schmerzliche Leerstelle darstellt. Es ist kühl im Foyer, dessen bodentiefe Glasfenster den Blick auf zwei verwilderte japanische Gärten in Lichthöfen freigeben. Kälter noch ist es im dunklen, nach Verlassenheit riechenden Theatersaal mit seinen holzvertäfelten Wänden und abgewetzten grünen Sitzen. In großen Kreidebuchstaben hat jemand auf den Eisernen Vorhang geschrieben: TRAURIG. TRAURIG. »Es ist ein trauriger Ort«, meint auch Alex Lehnerer vom Architektenduo CiriacidisLehnerer. »Ein Theater ohne Theater.« In wenigen Worten stellt er die Arbeit seines Architektenduos vor: Bis das Goethe-Institut sie zur Architekturbiennale in Venedig mit dem Choreographen William Forsythe zusammenbrachte, seien sie ziemlich normale Architekten gewesen. Jetzt »wollen wir weiterhin in dieser Atmosphäre arbeiten. Das



Amateursein öffnet für Neues, Anderes.« Bei der Architekturbiennale in Venedig 2014 waren die Architekten für die Gestaltung des deutschen Pavillons verantwortlich. Ihr »Bungalow Germania« verschnitt zwei Gebäude und ihre Architekturen miteinander: Das Wohn- und Repräsentationshaus des deutschen Bundeskanzlers in Bonn, das Sep Ruf 1964 errichtete, und den Padiglione della Germania, den 1909 von Daniele Donghi entworfenen bayerischen Pavillon. »Um uns den 100 Jahren Moderne architektonisch zu nähern, wählen wir zwei Gebäude, die sich in ihrer Repräsentation nationaler Identität ähneln und während ihrer Existenz mehrfach überformt oder verändert wurden.«, sagte Alexander Lehnerer damals im Interview. Eine Kritikerin sah darin einen »Mash-Up der Monumente«, einen »Schaukampf Bonner Kanzlerbungalow gegen deutscher Pavillon«.

Mit der schlichten Nachkriegsarchitektur bekommen es nun auch die Teilnehmenden zu tun: Denn nach der knappen Selbstvorstellung der Architekten sollen sich die Teilnehmenden lieber mit dem Theater beschäftigen. Das Wuppertaler Schauspielhaus, erbaut in den Jahren 1964 bis 1966 und entworfen von dem Architekten Gerhard Graubner, das sich mit seinen schlichten Linien im Stadtraum nahezu verbirgt, ist für ihn typisch für die deutsche Nachkriegsarchitektur: »Es spricht nicht für sich. Es repräsentiert sich nicht als besonderer, sakraler Ort. Es repräsentiert wirklich nichts anderes als seine Funktion.« Diese Zurückhaltung war nach dem Krieg natürlich eine Politik – aber auch eine Lüge: »Diese Gebäude

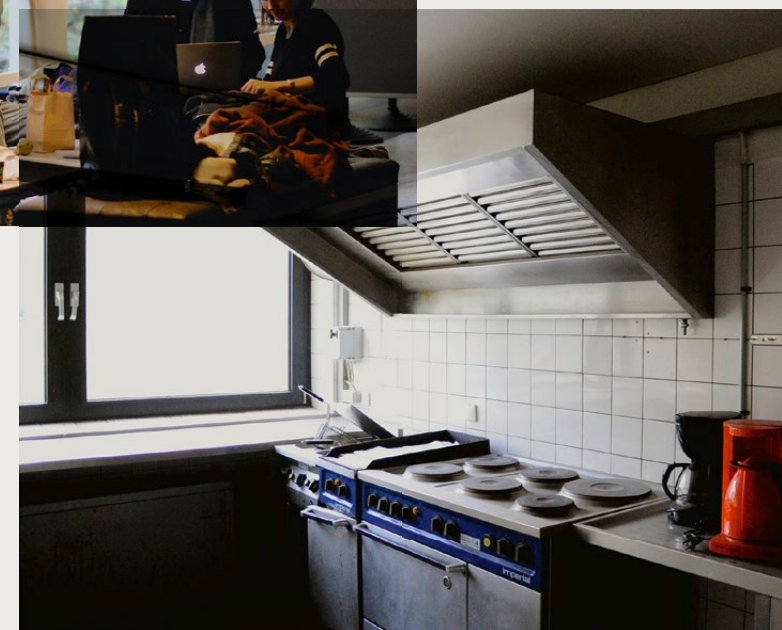
**EPISODE 2:**  
**CRIME TIME IN WUPPERTAL:**  
**GESPRÄCHE MIT**  
**EINEM VERLASSENEN GEBÄUDE.**



sprechen auf eine andere Weise: Sie erzählen von Anti-Repräsentation, von Demokratie, Transparenz und Helligkeit, sie sind Zeichen einer anderen Art und Weise, in Deutschland Architektur zu präsentieren.« Ist das Haus jedoch seiner Funktion beraubt, seinem Kontext entrissen, wird es zu einer leeren Struktur. Unsere Aufgabe ist es heute, ins Gespräch mit diesem Gebäude zu kommen und seine Architektur als Charakter zu begreifen, zu dem man sprechen kann. »Es ist ein verlorenes, vergessenes Gebäude, das nicht mehr Teil der Gesellschaft ist. Ein Outsider, bereits eingesperrt im Gefängnis«, mein Lehnerer. Eine entsprechende Rahmengeschichte haben die beiden Architekten sich ausgedacht: In einem fiktiven Zeitungsartikel wird berichtet, dass im Wuppertaler Schauspielhaus am gestrigen Tag ein Verbrechen begangen worden ist. In Gruppen sollen wir diese – nicht weiter benannte – Straftat nun erfinden und mit kurzen Handyvideos nachstellen. Der Verbrecher ist, natürlich, das Haus selbst, dieses nüchterne Schatzkästchen. Auf einem flotten Rundgang durch die begehbaren Winkel des Hauses finden wir mehr der Verlassenheit: Garderoben, an deren Wänden noch Postkarten und Fotos hängen, die verstaubte Kantine, die nach Premieren stets randvoll war mit Mitarbeiter\*innen, Künstler\*innen und Journalist\*innen, weil es keinen anderen Ort in der Nähe gab, an dem man sich versammeln konnte. Durch dunkle Gänge bis zu einer winzigen Probebühne halb unter der Erde. Schräges, kühles Winterlicht fällt durch die schmalen Fenster hinein. An der Tür hängt noch ein Zettel: ACHTUNG PROBE: 10:00–14:00 / 15:30–20:00. Was hier wohl zuletzt probiert wurde?

In Fünfergruppen fangen wir im Foyer an, zu arbeiten, schieben Tische zusammen, holen Kaffee, beginnen Gespräche, tauschen erste Assoziationen aus. Es ist eine Herausforderung, das Gebäude als Täter zu denken, das Haus zum Handelnden zu machen. Was ist das für ein Verbrechen? Und welche Motive könnten dahinterstehen? Hat es versucht, auf sich aufmerksam zu machen, wieder Bedeutung zu erlangen, geliebt zu werden und anerkannt? Unser Ausgangspunkt ist überraschend schnell klar: Wir wollen mit der Eigenbewegung des Hauses und seiner Mechanik arbeiten, beispielsweise mit den Zügen der Obermaschinerie auf der Bühne, die ein Luftzug schön ins Pendeln brachte, als wir die Tür des Eisernen Vorhangs öffneten – ein bisschen wie der Computer Hal, der in »Odyssee 2001« schließlich auch die Geschicke der Raummannschaft (schicksalhaft) lenkte. Jemand betritt also das Haus, ein

Fremder, geht auf die Bühne und setzt dort eine Kettenreaktion in Gang, die ihn schließlich das Leben kosten wird. Bald streifen wir durch das Haus und suchen weitere Elemente für unsere Kettenreaktion: ein umstürzendes Regal, eine zufallende Tür. Wir drehen kurze Clips auf der Probebühne, in den dusteren, staubigen Gängen, die Treppe hinauf zur Hauptbühne mit ihrem klappernden, klackernden Gestänge, das es auch anderen Teams angetan hat. Am Abend werden wir zurücksein bei PACT und im Foyer die Kurzgeschichten anschauen: Das Haus wird zum Verbrecher aus der Verweigerung heraus, seinen Job zu tun, es rebelliert. Das Haus, errichtet auch als Schutzraum, wird zum Gefängnis, in dem Personengruppen hin- und herrennen, Treppen hinauf und hinunter, durch Zuschauerreihen oder durch die gläsernen Gänge zwischen den Gärten. Und nicht zuletzt wird es zu einer fleischfressenden Pflanze, seine Türen zu Mündern, seine Treppen und dunklen Gänge zu Verdauungstrakten: »The building eats you.« Das von der Welt verlassene Haus verleibt sich diese also ein, es verschlingt, was es im Stich ließ, und verbirgt es in den Untiefen seiner Kammern und Gewölbe.



# EPISODE 2:

## Crime Time in Wuppertal: Conversations with an abandoned building.

An inconspicuous, flat, post-war building cut off from the street by a wall on which are glued posters of Pina Bausch's dancers in bright clothes. In the background, a round white tower rises to reveal what sort of building this is: a theatre. Or more precisely, the Schauspielhaus in Wuppertal. On the second day of IMPACT15 we're on an excursion, travelling for an hour by bus through the Ruhrgebiet and the Bergisches Land with their wide green stretches and wide motorways, until we reach Wuppertal. There are chains in front of the doors to the Schauspielhaus, the former public space seems firmly sealed. Project leader Katharina Burkhardt picks up the phone: »We're here. How do we get in?« She takes us to a side entrance, around the corner on the left, and through glass doors into an apparently friendly and open foyer. »The theatre is like a gesture«, is Stefan Hilterhaus' thought. Inside it is light and bright, closed off from the outside, away from the street that the National Socialists once built – the wall was to protect the building from their noise.

No performances have been allowed in here since 2013 for reasons of security: in order to survive as a performance space it needed to have been renovated, however, due to the budgetary situation of the city, this was not possible. »The building is practically a ruin,« Stefan Hilterhaus explains. Normally it is forbidden to enter here, however an exception was made for us. And so for one day we resuscitate the deserted building that once made its mark on the cultural identity of the city as the performance space for Pina Bausch's Tanztheater and which now presents itself as a painful blank space. It's cool in the foyer, floor-length glass windows look out onto two overgrown Japanese gardens in atriums. It is even colder in the dark theatre auditorium, with its wooden-panelled walls and threadbare green seats and smell of abandonment. Someone has written »SAD, SAD« on the iron curtain. »It is a sad space,« Alex Lehnerer from CiriacidisLehnerer, an architectural duo, felt. »A theatre without a theatre.« In a few words he presented the work of his architectural duo: they were fairly ordinary architects until the Goethe-Institut brought them together with choreographer William Forsythe at the Architecture Biennale in Venice. Now »we want to continue to work in this atmosphere. An attitude of being amateur, of being open to new things, to other things.« At the Architecture Biennale 2014 in Venice they were responsible for creating the German pavilion. Their »Bungalow Germania« blended together two buildings and their architecture: the residency and municipal house of the German Federal Chancellor in Bonn, put up by Sep Ruf in 1964, and the Padiglione della Germania, which was the Bavarian pavilion designed by Daniele Donghi in 1909. »In order to get architecturally closer to 100 years of the Modern we chose two buildings which in their representation conform to national identity and which have been reshaped and changed during their existence,« Alexander Lehnerer said at the time in an interview. A critic viewed it as a »mash-up of monuments«, »an exhibition fight between the Bonn chancellor's bungalow and the German pavilion.«



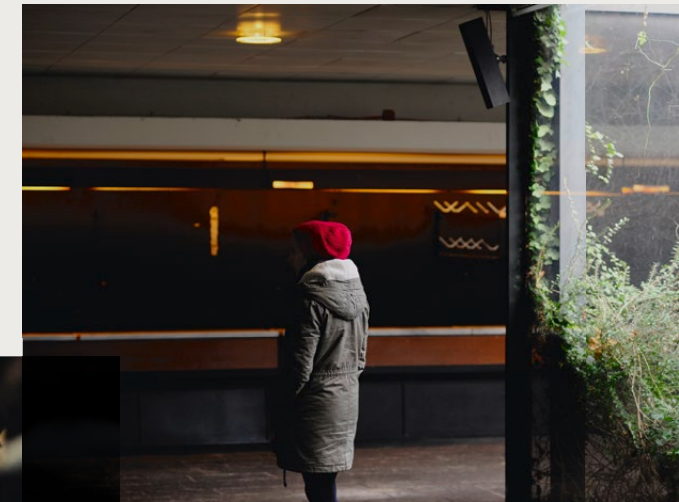
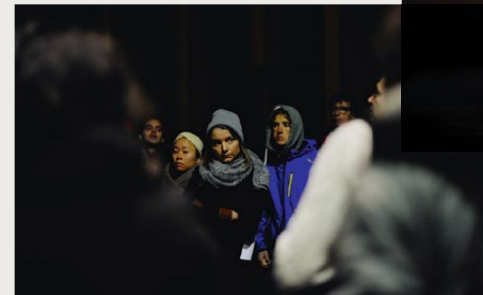
Photo: © Bas Princen

**EPISODE 2:  
CRIME TIME IN WUPPERTAL:  
CONVERSATIONS WITH  
AN ABANDONED BUILDING.**



And now it's the participants turn to deal with the stark post-war architecture: after a brief presentation of their work by the architects it's time for the participants to engage with the theatre. Built in the years 1964 to 1966 and designed by the architect Gerhard Graubner, the plain lines of the Wuppertaler Schauspielhaus ensure that it is virtually concealed in the city centre, and for him it is typical of German post-war architecture: »It does not speak for itself. It does not present itself as a special, sacred place. It represents really nothing more than its function.« This restraint in the post-war years was of course a policy – but also a lie. »These buildings speak in a different way: they talk of anti-representation, of democracy, transparency and brilliance, they signify another way of presenting architecture in Germany.« If the building however is robbed of its function, ripped away from its context, then it is simply an empty structure. Our task today is to enter into conversation with this building and conceive its architecture as a character to whom one can speak. »It is a lost, forgotten building that is no longer part of society. An outsider, already locked in a prison«, is how Lehnerer sees it. The two architects have thought up an appro-

appropriate frame story: according to a fictitious newspaper article it was reported that yesterday, in the Wuppertaler Schauspielhaus, a crime was committed. In groups we are to come up with this – as yet unnamed – misdeed and reconstruct it with videos on mobile phones. The criminal is – of course – the house itself, this pedestrianised treasure chest. During a brisk walk around the reaches of the house still accessible we find even more desolation: dressing rooms with postcards and photos still stuck on the walls, the dusty canteen, which after premieres was always full to the brim with colleagues, artists and journalists because there was no other place nearby where it was possible to gather. Through dark corridors to a tiny rehearsal stage under the earth. Oblique, cold winter light comes in through the narrow windows. There is still a note hanging on the door: ATTENTION REHEARSALS: 10:00–14:00/15:30–20:00. What on earth was the last thing rehearsed here?



**EPISODE 2:**  
**CRIME TIME IN WUPPERTAL:**  
**CONVERSATIONS WITH**  
**AN ABANDONED BUILDING.**

We start working in the foyer in groups of five, push tables together, fetch coffee, start conversations, exchange first associations. It is a challenge to consider the building as the perpetrator, to make the house the agent. What sort of crime are we talking about? And what motives could be behind it? Did it try to draw attention to itself, to gain importance again, to be loved and recognised? Surprisingly quickly our starting point becomes clear: we want to work with the building's own movement and its mechanics, for example with the features of the over-stage machinery which already caused a draught of oscillating air when we opened the door of the iron curtain – a bit like the computer Hal in ›2001 Space Odyssey‹ who in the end steered the fate of the space crew. So someone enters the building, a stranger, walks onto the stage and sets off a chain reaction that finally costs him his life. Soon we are roaming through the house looking for further elements for our chain reaction: a fallen-over bookcase, a closing door. We film short clips on the rehearsal stage, in the dark, dusty corridors, on the staircase up to the main stage with its rattling clicking bars that the other groups also took to. By the evening we will be back at PACT and looking at the short stories in the foyer: the building becomes the perpetrator through its refusal to do its job – it rebels. The building, created also as a protective space, becomes a prison in which groups of people run to and fro, up and down the stairs, through the rows of seats in the auditorium or through the glass corridors between the gardens. And last but not least it turns into a meat-eating plant, its doors become mouths, its stairways and dark corridors become intestinal tracts: »the building eats you«. The building, abandoned by the world, consequently swallows it up, it devours what has abandoned it and hides it in the shallows of its chambers and arches.





Wuppertal, Samstag 28.11.2015

## Schauspielhaus unter Verdacht



Das Schauspielhaus in jungen Jahren, Aufnahme von 1967

(red) Am Samstag, den 28.11.2015, kam es zu einem kriminellen Übergriff in Wuppertal. Der Tatort ist nach Behördenangaben das Gebiet des zur Zeit geschlossenen Schauspielhauses im Zentrum von Wuppertal. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt gehen die Behörden davon aus, daß es sich bei dem Täter um das Schauspielhaus selbst handelt. Über Mittäter ist nichts bekannt. Gerichtsmediziner und Spurensucher sind vor Ort. Was genau dem Schauspielhaus vorgeworfen wird, ist momentan noch unklar. Auch hinsichtlich Motiv tapen die Ermittler weiter im Dunkeln. Klar ist, dass das Schauspielhaus seit Jahren sehr zurückgezogen lebte und unter großer Geldnot litt. Niedere Tatmotive werden nicht ausgeschlossen. Der Nachbar Hugo H. sagte laut Wuppertaler Nachrichten: "In letzter Zeit hat sich das Haus arg gehen lassen, niemanden mehr an sich herangelassen – und schauen sie es sich doch mal an: Eigentlich jemand, dem man kein Verbrechen zutraut, aber das sind ja meist die Schlimmsten (...)."

Sobald wir mehr wissen, werden wir wieder vom Tatort Wuppertal berichten.

### **Zum mutmaßlichen Täter:**

Das 49 Jahre alte Haus ist seit 2012 Frührentner und lebt seit dieser Zeit ohne Kontakt zur Öffentlichkeit in Wuppertal-Elberfeld. Sein Vater war der berühmte deutsche Architekt und Theaterbauer Gerhard Graubner. Die Wuppertaler sprechen von einem gespannten Verhältnis zum dominanten Vater. Das Schauspielhaus machte von sich Reden durch die langjährige Beziehung zur Tänzerin und Choreografin Pina Bausch, welche im Jahr 2009 im Alter von 69 Jahren verstarb. Das Schauspielhaus kam laut Aussagen von Freunden nie über diesen Verlust hinweg. 2012 erhielten die Wuppertaler Behörden erste Hinweise auf eine Gefährdung der Öffentlichkeit durch das Haus und kontrollieren seither sein öffentliches Auftreten mit einem Bauzaun.

# EPISODE 3:

## Punk auf hohem Niveau, oder: Eine Stimme für alle.



Am letzten Tag geht es noch einmal auf die Große Bühne: Dort ist das Ensemble Musikfabrik aus Köln angetreten, die Teilnehmenden zu einem Klangkörper zu fügen. Und auch wenn die Erschöpfung wie stets am letzten Tag von IMPACT groß ist, gelingt es dem Ensemble doch rasch, mit einfachen, präzisen Aufgabenstellungen erneut Neugier und die Lust am Mitmachen zu wecken.

Das Ensemble Musikfabrik ist ein in Köln ansässiges Ensemble für zeitgenössische Musik und Theater, das unter anderem Musiktheaterprojekte mit dem Regisseur und Komponisten Heiner Goebbels realisierte. Es versteht sich als Ensemble von Solisten: arbeitet demokratisch, mit einer dreiköpfigen, gewählten Führung. Nach Essen sind sie gekommen, um auch die Teilnehmenden von IMPACT in einen – oder viele – Klangkörper zu verwandeln. »Es ist langjähriges Üben notwendig, um ein Instrument spielen zu können. Doch was ist mit denjenigen, die nicht so viel Zeit haben und dennoch etwas ausdrücken wollen?«, fragt Helen Bledsoe rhetorisch. Das



**EPISODE 3:**  
**PUNK AUF HOHEM NIVEAU, ODER:**  
**EINE STIMME FÜR ALLE.**

Repertoire »spielBar« entstand vor dem Hintergrund dieser Fragen, es ist ein Repertoire, dessen Realisierung keine Noten- und Instrumententechnik voraussetzt. Sein Konzept geht zurück auf die 1960er und 1970er Jahre, in denen Fluxus-Konzerte Klang- und Hörerlebnisse ausloteten und das Ineinandergreifen der Künste neu verhandelt wurde. »John Cage hat uns beigebracht, dass wir jedes Geräusch als Musik hören können. Die Konsequenz aus dieser Erkenntnis ist: Alles, was Geräusche macht, ist in diesem Sinne, konventionell genannt, ein Instrument«, meint Melvyn Poore. Ihr Repertoire, das von Nicht-Musikern gespielt werden kann, demokratisiert Musik also radikal. Es sind dabei vor allem musikalische Strukturen, die geschaffen und eingehalten werden, und die dabei unterschiedlich von den Teilnehmenden gefüllt werden können. Sie schaffen somit Beispiele für Arbeitsprozesse, die zugleich kollektiv und singulär sind: Sie schaffen ein »Individuum Kollektivum«. Wie beispielsweise die Uhr: Wir stehen im Kreis, und jede\*r soll sich zwei Zeitpunkte auf einer Uhr merken. Zu jedem Zeitpunkt macht er oder sie ein anderes Geräusch. Nun lässt Poore seine ausgestreckten Arme als Sekundenzeiger eine Runde die Uhr umkreisen, und ein Chor verschiedener Geräusche begleitet ihn dabei. Sofort wird hör- und spürbar, dass es beim gemeinsamen Tönen vor allem auf Genauigkeit ankommt, auf die Präzision der Einsätze ebenso wie des jeweils ausgestoßenen Lautes. Wir passen uns je-



doch auch automatisch der Gruppe an: »Wir schaffen aus Versehen Strukturen«, sagt Melvyn Poore. »So sehr wir uns um Genauigkeit der eigenen Performance und um Objektivität bemühen, wir werden doch von dem beeinflusst, das uns umgibt.« Und schon schickt er uns in den üblichen Fünfergruppen in verschiedene Räume, um die gerade gelernten Strukturen zu variieren. Gemeinsam sollen wir vier Minuten komponieren, für die es verschiedene Absprachen geben kann: Es kann jeweils ein kurzer Laut auf den Zeitpunkten A und B ausgestoßen werden. Es wird ein langer Laut vom Zeitpunkt A bis zum Zeitpunkt B produziert; ein langer von Null bis A oder ein langer von B bis zwölf. Und dies sind bereits viele der Optionen, sodass es schwerfällt, sich auf eine Struktur für die vier Minuten zu einigen. »Ich spreche immer vom individuellen Kollektiv«, fasst Poore nachher zusammen. »Wie können wir unsere Unabhängigkeit behalten und gleichzeitig Teil der Gruppe sein, beziehungsweise etwas zur Gruppe beitragen? Das ist etwas, das ich sehr aufregend finde, andere Leute zu füttern und selbst gefüttert zu werden.«



# EPISODE 3:

## High Level Punk, or: a voice for all.

Im Laufe des Tages werden wir auch noch andere Scores erproben – beispielsweise die »Newspaper Reading Machine« von John White aus dem Jahr 1971, oder Allison Knowles »Newspaper Event« von 1965. Was für ein wundervolles Bild, die »Newspaper Reading Machine«: Die ganze, große Gruppe sitzt auf dem warmen, goldenen Boden der Großen Bühne, jede\*r einen Zeitungstext vor sich, still lesend, manchmal Laute hervorstoßend oder bestimmte Worte, wie es der Score verlangt. Lesen ist kein öffentlicher Akt, es wirkt intim, jeder und jedem dabei zu zusehen, wie sie oder er sich voller Konzentration ein ums andere Mal durch den Text wühlt, auch bei dem Versuch, sich nicht ablenken zu lassen von seinen Nachbar\*inne\*n. Jeder der erprobten Scores von »spielBar« fordert, bei aller formalen Einfachheit, Aufmerksamkeit und Einsatz – Unverbindlichkeit wird nicht geduldet. In Allison Knowles »Newspaper Event« lesen neun Teilnehmende einen Text, jede\*r in einer anderen Sprache. Strukturiert wird der Chor, der Koreanisch, Mandarin, Griechisch, Italienisch, Spanisch, Schweizerdeutsch, Taiwanesisch und Englisch spricht, von einem Komponisten. Und wir tönen babylonisch ineinander, erst leise wispernd, dann langsam lauter werdend, auf einen Handstreich verstummend und neu ansetzend.

Die Tänzerin Laura Burgener wird am Ende des Tages sagen: »Es war ein sehr spielerischer Tag, das war schön. Meine Sinne haben sich ein Stückweit geöffnet. Und bei den Scores kann jeder sein Wissen einbringen, das fand ich toll.« Und Melvyn Poore wird zurück komplementieren: »Ihr habt extrem schnell gearbeitet. Ich habe es genossen, wie viel wir in kurzer Zeit erarbeiten konnten. Gemeinsam würden wir in einer Woche ein Meisterwerk erschaffen.«



On the final day it was back to the large stage: here the Ensemble Musikfabrik had arrived to assemble the participants together into one resonating body. And even if exhaustion levels were high – as always on the last day of IMPACT – the Ensemble quickly managed to awaken curiosity and willingness to participate with a very simple but precise assignment of tasks.

The Ensemble Musikfabrik has its base in Cologne and is an ensemble for contemporary music, which, alongside other work, realises music theatre projects with director and composer Heiner Goebbels. They view themselves as an ensemble of soloists who work democratically and have an elected leadership made up of three people. They came to Essen to turn the IMPACT participants into one – or several – resonating bodies. »It is necessary to practice for many years to play an instrument. But what about those

**EPISODE 3:**  
**HIGH LEVEL PUNK, OR:**  
**A VOICE FOR ALL.**

who don't have so much time and yet still want to express something?» was Helen Bledsoe's rhetorical question. This was the background against which the repertoire ›spielBar« was created, the realisation of which does not require pre-knowledge of notes or instrumental technique. Its concept goes back to the 1960s and 1970s when Fluxus concerts explored sound and listening experiences and treated the intertwining of the arts in a new way. »John Cage taught us that we can hear every sound as music. The result of this understanding is that everything that makes a noise can, in one sense, conventionally be called an instrument«, Melvyn Poore feels. Their repertoire, which can be played by non-musicians, radically democratises music. We are talking mainly about musical structures that are created and maintained and which, as a result, can be fulfilled in different ways by the participants. Thus they create examples of working processes which are collective and singular at the same time. They create an ›individuum kollektivum«. As with the clock, for example. We stand in a circle and each person has to note two points of time on a clock. At each point of time he or she makes a different noise. Then Poore uses his outstretched arms as second hands, does a circle of the clock and so is accompanied by a choir of different noises. It is immediately audible and perceptible that being precisely on cue is what counts when it comes to the communal tones, as well as the sound that is pushed out. We automatically assimilate to the group: »We create structures by accident,« Melvyn Poore says. »However much we concern ourselves with the precision of our own performance and are objective, we are nevertheless influenced by what is around us.« And then he sends us off into various different spaces in the by now familiar groups of five so that we can vary the structures we



have just learnt. We are to make a composition four minutes long for which there can be different arrangements. A short sound is to be made at the timed points A and B. There is a longer sound from point A to point B; a longer one from zero to A or a longer one from B to 12. As these are already several of the options, it is difficult to agree on a structure for the four minutes. »I always talk about the individual collective«, Poore summarises later. »How can we maintain our independence and at the same time be part of the group or contribute something to the group? This is something that I find particularly exciting, feeding other people and at the same time, be fed myself.« The Newspaper Reading Machine is a wonderful image: the whole, large group sits on the warm, golden floor of the large stage, each with a newspaper text in front of them, reading quietly, occasionally making sounds or saying certain words, as set out in the score. Reading is not a public act and the effect is an intimate one, observing how each and every person concentratedly burrows through the text, seeing how each person tries not to be distracted by their neighbours. Each ›spielBar« score that is tried out demands from everyone a formal simplicity, concentration and deployment – lack of commitment is not permissible. For Allison Knowles' Newspaper Event nine participants read out a text, each



**EPISODE 3:**  
**HIGH LEVEL PUNK, OR:**  
**A VOICE FOR ALL.**

person reading in another language. The choir is structured by a composer and the languages spoken are Korean, Mandarin, Greek, Italian, Spanish, Swiss-German, Taiwanese and English. And we chime Babylonian-like with one another, first whispering quietly, then slowly becoming louder, suddenly silenced by a stroke of the hand, and starting again anew.

At the end of the day, dancer Laura Burgener said: »It was a very playful day, that was lovely. My senses have expanded a little. And I thought it was great that everyone could add their own knowledge to the scores.« And Melvyn Poore complimented them back: »You worked extremely quickly. I enjoyed seeing how much we could develop in such a short time. Together we would create a masterpiece in one week.«



# NEWSPAPER- READING MACHINE

by John White

## FOR A LARGE NUMBER OF PERFORMERS (MORE THAN 10).

Each should have in front of them a page of newspaper (preferably a broadsheet rather than a tabloid) containing an individually selected article, about 12 column inches in length. This article is read through several times and interpreted in the following ways; the performance starts on an agreed signal.

### FIRST TIME

From the beginning to the end, silently.

### SECOND TIME

From beginning to end, still silently, but interpreting the end of each paragraph with a quiet exhalation of breath (a whispered »Haaah«)

### THIRD TIME

From the end to the beginning (backwards through the article), still silently, interpreting each full stop with the quietly spoken word »Dot.« and each comma with the quietly spoken word »Dit.«

### FOURTH TIME

From the beginning to the end, read silently except for words beginning with a capital letter which should be pronounced quietly in an assumed attitude of growing amazement.

### FIFTH TIME

From the end to the beginning (backwards through the article) all words aloud, starting quietly and hesitantly, then gradually gaining in fluency and strength, ending aggressively and loudly.

### SIXTH TIME

From the beginning to the end, silently. Interpret each full stop with the quietly spoken word »Dot.« and each comma with the quietly spoken word »Dit.« Having reached the end of the article, remain silent until all the other performers have finished their material.

(N.B. The only time the article is read aloud is during the 5th time, and then backwards, as stated above.)

# Energie und Bereitschaft

**INTERVIEW MIT MELVYN POORE,  
ENSEMBLE MUSIKFABRIK**

## **WARUM HABEN SIE ENTSCHIEDEN, HIER IHR »SPIELBAR«-REPERTOIRE ZU PRÄSENTIEREN? WONACH HABEN SIE DIE JEWEILIGEN SCORES AUSGESUCHT?**

Wir forschen mit unterschiedlichen Gruppen, in welcher Art und Weise das Material aus unserer SpielBar-Sammlung funktionieren kann.

Für PACT haben wir die Partituren ausgesucht, weil sie:

- ohne großen Zeitaufwand fundamentale Prinzipien der Neue Musik zeigen
- Räume für die Teilnehmer\*innen öffnen, sich selbst kreativ einzusetzen
- Gelegenheiten geben, selbst ästhetische Erfahrungen zu machen
- Zusammenarbeit in großen sowie in kleineren Gruppen verlangen.

## **WAS IST FÜR SIE ALS MUSIKER EIN SCORE?**

Ein Score ist eine festgelegte Anregung zum zusammen Musizieren in Form von Prosa, Noten, Grafik (2- oder 3-D), Bild (still oder bewegt) etc.

## **WIE HABEN SIE DEN WORKSHOP WAHRGENOMMEN?**

Sonntagvormittag waren alle zuerst etwas müde, aber wir haben eine sehr positive Energie und Bereitschaft gespürt. Auch den Wunsch, weitere Schritte zu machen! Wir haben auch gesehen, wie wenig wir machen müssen in einer Situation, wo die Teilnehmer\*innen so willig sind, selbst mitzumachen und von sich etwas zu geben. Je aktiver und kreativer die Teilnehmer\*innen, desto wichtiger wird eine genaue und effektive Einführung in das Material. Es war ein Privileg mit soviel Talent zusammenzuarbeiten. Der Einfluss von einzelnen Teilnehmer\*innen auf die ganze Gruppe oder auf das Endergebnis zeigt sich auf diesem Level auch stark und hat dazu beigetragen, dass ein hohes künstlerisches Niveau erreicht wurde.

# Energy and Willingness

**INTERVIEW WITH MELVYN POORE,  
ENSEMBLE MUSIKFABRIK**

## **WHY DID YOU DECIDE TO PRESENT YOUR »SPIELBAR« HERE? WHAT WERE THE CRITERIA FOR CHOOSING THE INDIVIDUAL SCORES?**

We look at the way in which the material from our SpielBar collection can function with a variety of groups. For PACT we chose the particular scores because they:

- Reveal the fundamental principles of New Music without taking up too much time
- Open up space for the participants to participate creatively themselves
- Offer opportunities for each person to have their own aesthetic experience
- Demand cooperation whether in large or smaller groups.

## **WHAT IS A SCORE FOR YOU, AS A MUSICIAN?**

A score is a specified stimulus for making music together in the form of prose, notes, graphics (2D or 3-D), image (static or moving), etc

## **HOW DID YOU FIND THE WORKSHOP?**

Initially on Sunday morning they were all somewhat tired, but we also felt a very positive energy and willingness. Also the desire to carry on moving forward! We also saw how little we have to do in a situation where the participants are so willing to join in and really give something of themselves. The more active and creative the participants, the more important it is that the introduction to the material is precise and effective. The influence of individual participants on the whole group or on the final result also proved to be strong at this level and contributed to the fact that a very high artistic niveau was achieved.



# Aus der Spur geraten

## INTERVIEW MIT HALORY GOERGER

### **BEI IMPACT TEILEN KÜNSTLER\*INNEN IHRE METHODEN UND ARBEITSWEISEN MIT DEN TEILNEHMENDEN. WARUM HAST DU ENTSCHIEDEN, DIE TEILNEHMER\*INNEN INS ALL ZU SCHICKEN UND SIE DORT MIT ALIENS KOMMUNIZIEREN ZU LASSEN?**

Das ist der Plot des Stückes, das ich letztes Jahr im Mai geschrieben habe, also machte es Sinn für mich. Ich muss immer einen guten Grund finden, um Theater zu machen. Und je weiter sich Theater entwickelt, desto komplexer und unerwarteter werden diese Gründe. Aliens sind die Zuschauer\*innen der Zukunft, darum sollten wir uns vorbereiten. Der offensichtliche Grund, daraus einen Workshop zu machen, ist, dass der fiktionale Rahmen, in dem unsere Figuren sich im Stück entwickeln, eine Menge Austausch und Arbeit impliziert. Sie sollen Theater für die Ewigkeit schreiben, also haben sie hervorragende Fähigkeiten zur Gruppenarbeit. Und die Idee, dass unser Publikum andere Sinnesorgane und kulturelle Hintergründe hat, impliziert, viele unserer Schreibpraxen infrage zu stellen.

### **WIE HAST DU DEN WORKSHOP WAHRGENOMMEN? WAR ES DIR MÖGLICH, DEINE ARBEITSWEISEN ZU TEILEN?**

Es war fantastisch. Einmal musste ich zählen, wie viele Leute am Prozess beteiligt waren, es waren mehr als 13 (ohne die Teilnehmer\*innen). Dieser Komfort und diese Hingabe führen dazu, dass jede\*r vollen Einsatz zeigt. Also ja, natürlich konnte ich meine Arbeitsweise teilen!

### **HAT ES DIR AUCH ETWAS GEBRACHT, SO VERSCHIEDENE KÜNSTLER\*INNEN ZU UNTERRICHTEN?**

Ich genieße gemischte Gruppen besonders, weil ich selbst eine Art gemischte Gruppe bin, ich gehöre nirgendwo hin und sehe anderen Leuten sehr gern dabei zu, wie sie aus ihrer Spur geraten.

# Getting out of tracks

## INTERVIEW WITH HALORY GOERGER

### **THE IDEA OF IMPACT IS FOR ARTISTS TO SHARE THEIR METHODS, THEIR WAYS OF WORKING. WHY DID YOU DECIDE TO SEND THE PARTICIPANTS INTO SPACE TO COMMUNICATE WITH AN ALIEN?**

Well it is the very plot of the play I wrote last May, so it made sense to me. In a way, I guess I need to find new good reasons to make theater. And the more theater evolves, the more the reasons get complex or unexpected. Aliens are the next audience, so we'd better get prepared. The obvious reason to turn that into a workshop is that the fictional frame in which our characters evolve in the play implies a lot of exchange and work. They are supposed to write theater for eternity, so they have excellent teamworking skills. Plus the idea that our audience has different sensory organs and cultural background implies questioning a lot our writing practices.

### **HOW DID YOU EXPERIENCE THE WORKSHOP? WERE YOU ABLE TO SHARE YOUR WAY OF WORKING AS AN ARTIST?**

It was fantastic, at some point I had to count how many people were involved in the process, it was over 13 people (participants excluded!), and that comfort and dedication leads to great commitment for everybody. So yeah, I was able to share, certainly!

### **DID YOU ALSO GAIN SOMETHING BY TEACHING ALL OF THIS DIFFERENT ARTISTS?**

I enjoy especially mixed groups because I'm some kind of mixed group myself, I don't belong anywhere and I enjoy a lot to see people get out of their tracks.



# GLOSSAR

## ALL

[goth. alls, ahd. mhd. al, gr. ὅλος, die abstraction und unbestimmtheit des wortes all ist zu grosz, als dasz es einen bestimmenden artikel vor sich litte, darum auch versagt es sich der schwachen flexion, man kann sagen der ganze, der gesamte, nie aber der alle] »Und können wir eine Erde und einen Menschen denken, die sind, was sie sind, sprich nichts als Erde und Mensch, und dann auch kein unter diesen Namen versteckter Horizont, keine der »Perspektiven«, oder »Sichtweisen«, durch die wir die Menschen verzweifeln ließen und verunstaltet haben? »Horizont des Unendlichen« heißt: überhaupt kein Horizont mehr, sondern das »All« (alles, was ist), das überall aus dem Selbst hinaus als auch hineingetragen, -gestoßen wurde. [...] Wir haben es mit einer Bresche oder eine Öffnung [écartement] im Horizont selbst zu tun, und in der Bresche – wir. Wir als die Bresche selbst, der unwägbara Umriss eines Bruchs.« Jean-Luc Nancy »Singulär plural sein«

## BLACK BOX

1) in Kybernetik und Systemtheorie ein (möglicherweise sehr komplexes) System, von welchem im gegebenen Zusammenhang nur das äußere Verhalten betrachtet werden soll; 2) Die Bühne als Ort, an dem es möglich ist, alles zu erfinden. Halory Goerger; 3) Die Probephöhne im Keller des Wuppertaler Schauspielhauses im kühlen, schräg hereinflallenden Novemberlicht: Hier also entstand einmal etwas aus dem Nichts.

## ENTZUG

»Der Entzug der sinnlichen Wahrnehmung, insbesondere des Sehens war es also, der uns dazu brachte, unsere übliche Zuschauerhaltung aufzugeben und uns auf einen künstlich erzeugten Traum einzulassen.« Pirkko Husemann über IMPACT13.

## EPISODE

(griech. epeisódion, das noch Dazukommende) bezeichnet: 1) im altgriechischen Drama einen Teil mit gesprochenen Dialogen, siehe Epeisodion; 2) in Kunst und Medien eine Nebenhandlung oder einen dramaturgischen Block; einzelne Folge einer Fernsehserie; 3) in der Medizin einen periodischen Krankheitsverlauf; 4) Episode (Musik), ein in eine Komposition eingeschobener Teil. (Wikipedia)

## FREMDE\* R

- 1) Person, die aus einer anderen Gegend, einem anderen Land stammt, die an einem Ort fremd ist;
- 2) Person, die einer anderen unbekannt ist, die sie nicht kennt. Quelle

## GEDANKEN

- 1) a. Etwas, das gedacht worden ist, Überlegung; b. Das Denken an etwas; 2) »Was nützt die Liebe in Gedanken«, Titel eines deutschen Filmdramas von 2004; 3) Christian Morgenstern: »Gedanken wollen oft – wie Kinder und Hunde – dass man mit ihnen > im Freien spazieren geht.«; 4) »Es liegt ein sonderbarer Quell der Begeisterung für denjenigen, der spricht, in einem menschlichen Antlitz, das ihm gegenübersteht; und ein Blick, der uns einen halb ausgedrückten Gedanken schon als begriffen ankündigt, schenkt uns oft den Ausdruck für die ganz andere Hälfte desselben.« Heinrich von Kleist

## GRUPPENARBEIT

- 1) »You have to surrender to groupwork.« Teilnehmer\*in; 2) »Take your shoes off and let's go for it!« Halory Goerger; 3) »How to find modes to cooperate between people who do not know each other, maybe don't like each other, who have a conflict or disagreement?« Richard Sennett, zitiert von Kate MacIntosh bei IMPACT14.; 4) »Charme – not to underestimate in collaboration.« Teilnehmer\*in > Individuum Kollektivuum  
Idee, das meist produzierte, meist verworfene »Produkt« bei IMPACT: »Ich habe eine Idee!«. > Individuum Kollektivuum, Gruppenarbeit

## IM FREIEN

- 1) Titel des Konzertes von Ensemble Musikfabrik;
- 2) erwünschter geistiger wie körperlicher Zustand während IMPACT15.

## INDIVIDUUM KOLLEKTIVUM

1) Die Komposition »INDIVIDUUM ó COLLECTIVUM« des Komponisten und Posaunisten Vinko Globokar (\*1934) initiiert Begegnungsräume, in denen individuelles Handeln in sozialen Kontexten spielerisch experimentell erfahrbar wird. Seine Partituren sind konzeptionelle Skizzen musikalisch-performativer »Gesellschaftsspiele«; 2) »Something that is actually very exciting; feeding other people, gaining feedback.« Melvyn Poore, Ensemble Musikfabrik

## KOMMUNIKATION

»CRUCIAL: making it clear that what you are doing is communicating« Mission Order Goerger/Benoit. Notiz (von lat. notitia »Kenntnis, Nachricht«) eine in schriftlicher Form festgehaltene kurze Information. Im diplomatischen Verkehr bezeichnet man kurze notizähnliche Niederschriften mündlicher Erklärungen als Aide-mémoire, was aus dem Französischen übersetzt Gedächtnisstütze bedeutet. Wikipedia

## OHNE SPRACHE

»Die unbekannte Sprache, deren Atem, deren erregenden Hauch, mit einem Wort, deren reine Bedeutung ich dennoch wahrnehme, schafft um mich her, im Maße wie ich mich fortbewege, einen leichten Taumel und zieht mich in ihre künstliche Leere hinein, die allein für mich existiert: Ich lebe in einem Zwischenraum, der frei von jeder vollen Bedeutung ist.« Roland Barthes: Das Reich der Zeichen.

## RAUSCHEN

[mhd. rüschun und riuschen, »Geräusch machen«; in der älteren sprache vielfach von der ungestümen, wilden bewegung lebender wesen, daher stürmen (unbändig, unüberlegt oder zum angriff); IMPACT eröffnet »jenseits einer diffusen Projektion von weltweiter Mobilität und grenzenlosem Austausch Möglichkeiten zum gemeinsamen Arbeiten an einem Ort, bei dem kulturelle, disziplinäre und sprachliche Differenzen nicht störendes Rauschen, sondern Teil der Information sind.« Katrin Mundt über IMPACT09.

## REPRÄSENTATION

1) form follows function; 2) »Die Kuratoren Savvas Ciriacidis und Alex Lehnerer lassen nun in einer intelligenten Montage zwei gegensätzliche architektonische Haltungen und zwei Konzepte staatlicher Repräsentation aufeinanderstoßen: Dem Pavillongebäude haben sie eine 1:1-Teilnachsichtigung des Bonner Kanzlerbungalows implantiert, den Sep Ruf 1964 als Privatwohnsitz für Ludwig Ehrhard und nachfolgende Regierungschefs baute. Hier steinerne Achsialsymmetrie, schwere Säulen, Portikus, da Transparenz, Asymmetrie, Reduktion als Ausdrucksträger der jungen, ideologisch geläuterten Bundesrepublik.« Amber Sayah über »Bungalow Germania« bei der Architekturbiennale 2014; 3) »CRUCIAL: establishing your position of diplomat/herold« Mission Order Goerger/Benoit. > Schreiben

## SCHREIBEN

»Schreiben bedeutet, mit Hilfe einer unverzichtbaren Unpersönlichkeit [...] an den Punkt zu gelangen, wo nicht »ich«, sondern nur die Sprache »handelt«. [...] Es gibt nur die Zeit der Äußerung, und jeder Text ist immer hier und jetzt geschrieben. Und zwar deshalb, weil (oder: daraus folgt, dass) Schreiben nicht mehr länger eine Tätigkeit des Registrierens, des Konstatierens, des Repräsentierens, des »Malens« (wie die Klassiker sagten) bezeichnen kann, sondern vielmehr das, was die Linguisten im Anschluss an die Oxford-Philosophie ein Performativ nennen [...]. [Die Hand des modernen Schreibers zeichnet], abgelöst von jeder Stimme und geführt von einer reinen Geste der Einschreibung (nicht des Ausdrucks), ein Feld ohne Ursprung – oder jedenfalls ohne anderen Ursprung als die Sprache selbst, also dasjenige, was unaufhörlich jeden Ursprung in Frage stellt.« Roland Barthes

**SEHNSÜCHTE**

»Man sieht ein Bild und denkt, das sei die Welt, vergisst aber, dass es ganz viele Bilder von der Welt gibt. Dass man auch in sich selbst ganz viele Bilder, Ideen, Sehnsüchte hat, die man nicht erfüllen konnte, an denen man aber immer noch hängt, wo man weinen könnte, weil man sie aufgeben musste. Der Mensch besteht eben nicht nur aus Chemie, sondern auch aus ganz viel Sehnsucht. Und ich glaube, dass jeder so eine Dunkelphase in sich hat, dass jeder hin und wieder in so einem leeren, dunklen Raum sitzt, in dem die Bilder und Sehnsüchte weiterleben. Und die man vielleicht doch noch realisieren kann, wenn man diese › Dunkelheit nicht ignoriert.« Christoph Schlingensief

**SPACE OPERA**

»Das ›Weltraumabenteuer‹ ist das klassische Motiv der Science Fiction schlechthin. Bereits 165 n. Chr. lies der Grieche Lukianos seinen Helden zum Mond fliegen. In der Neuzeit wurde das Thema Mondfahrt dann immer öfter beschrieben: 1638 von Francis Godwin (›The Man in the Moone‹), im 17. Jahrhundert von Cyrano de Bergerac sowie 1835 von Edgar Allan Poe (›The Unparalleled Adventures of Hans Pfaall‹), ehe Jules Verne Ende des 19. Jahrhunderts bei seinen Mondreisen technischer wurde. Im 20. Jahrhundert breiteten sich die Autoren schließlich im gesamten Weltall aus und ließen ihre Helden Schlachten und Kriege durchführen.« www.phantastik-couch.de

**SPIEL**

[mhd. spil, ahd. spil, mndd. spel(e), spil spol(e), mndl. spel. Dazu das Verb mhd. spil(e)n, ahd. spil-on, as. spilon; entsprechend afr. spil, spel und spilia. Die Ausgangsbedeutung scheint »Tanz«, »tanzen« zu sein – alles weitere ist unklar] »Die Stärke des Festivals IMPACT ist es, dass es zeitweilig gelingt, den naiven, verspielten Raum [...] zu verwirklichen. Es ist ein Ort, an dem das Spielerische die Innovation möglich macht.« Alex de Jong über IMPACT08.

**SYMPOSION**

[symposion, n., gr. συμπόσιον ›gastmahl, im plur. gewöhnlich eingedeutscht symposien; meist mit besonderem klang für ein feierliches oder üppiges gastmahl mit erlesenen speisen für hervorragende gäste] »PACT findet immer beim Essen statt.« Arne Strackholder, Filmemacher

**THEATER**

1) »You're on planet theatre.« Halory Goerger; 2) Bei IMPACT15 erscheint das Theater als gefräßige Kunst: Alles verleibt es sich ein.

**WISSEN**

»Denn nicht wir wissen, es ist allererst ein gewisser Zustand unsrer, der weiß.« Heinrich von Kleist

**ALL**

(Universe) [univers, Fr. universum, Lat. God here sums up all into man; the whole into a part; the universe into an individual. Thomas Southerne, Samuel Johnson Dictionary, 1827] »Can we conceive an earth and a human such that they would be only what they are – nothing but earth and human – and such that they would be none of the various horizons often harboured under these names, none of the ›perspectives‹ or ›views‹ in view of which we have disfigured humans and driven them to despair? ›The horizon of the infinite is no longer the horizon of the whole, but the ›whole‹ (all that is) as put on hold everywhere, pushed to the outside just as much as it is pushed back inside the ›self.« (...) It is a breach or distancing [l'ecartement] of horizon itself, and in the opening: us. We are the breach, the dangerous fault line of a rupture.« Jean-Luc Nancy ›Being Singular Plural

**BLACK BOX**

1) (Black Box) in cybernetics and systems theory a (possibly very complex) system, of which in a given context only the external conduct / behaviour should be considered / observed; 2) the stage as a place on which it is possible to invent everything. Halory Goerger; 3) The rehearsal stage in the basement of the Wuppertaler Schauspielhaus in the cool, slanting November light: here something was created out of nothing.

**ENTZUG**

(Withdrawal) »It was the withdrawal of sensual cognition, in particular that of sight, that enabled us to give up our conventional audience behaviour and let ourselves enter an artificially created dream.« Pirkko Husemann about IMPACT13.

**EPISODE**

(Greek epeisódion, what is yet to come) means: 1) in ancient Greek dramas a section with spoken dialogues, see Epeisodion; 2) in media and the arts a sub-plot or a dramaturgical block; individual sequels of a television series; 3) in medicine a periodic progression of a disease; 4) Episode (music), a section inserted into a composition. (Wikipedia)

**FREMDE\* R**

1) (Foreigner / Stranger) A person who comes from another region, another country, who is a foreigner to a place; 2) A person who is unknown to another, who does not know them. Source.

**GEDANKEN**

(Thoughts) 1) a. Something that has been thought, consideration; Thinking about something; 2) »Love in Thoughts«, title of a German film drama of 2004; 3) Christian Morgenstern: »Like children and dogs – thoughts often want you to go walking in the open air – with them.« 4) »The other person's face is a curious source of inspiration for a person who speaks. A single glance which indicates that a half-expressed thought is already understood, bestows on us the other half of the formulation.« Heinrich von Kleist

**GRUPPENARBEIT**

1) (Group work) »You have to surrender to group work.« Participant; 2) »Take off your shoes and let's go for it!« Halory Goerger; 3) »How to find modes to cooperate between people who do not know each other, maybe don't like each other, who have a conflict or disagreement?« Richard Sennett, quoted by Kate MacIntosh during IMPACT14; 4) »Charm – not to be underestimated in collaboration.« Participant in ›Individuum Kollektivuum Idee. (Idea) the most produced and the most discarded ›product‹ at IMPACT: »I've got an idea!«. ›Individuum Kollektivuum, Gruppenarbeit

**IM FREIEN**

(In the open air) **1)** Title of the concert by Ensemble Musikfabrik; **2)** desired mental and physical condition during IMPACT15.

**INDIVIDUUM KOLLEKTIVUM**

**1)** The composition INDIVIDUUM ó COLLECTIVUM by composer and trombonist Vinko Globokar (\*1934) initiated spaces for encounters in which individual activity is experienced in a playful and experimental manner within a social context. His scores are conceptual sketches of musical/performative ›social games‹, **2)** ›Something that is actually very exciting: feeding other people, gaining feedback.‹ Melvyn Poore, Ensemble Musikfabrik

**KOMMUNIKATION**

(Communication) »CRUCIAL: making it clear that what you are doing is communicating« Mission Order Goerger/Benoit.

**NOTIZ**

(Notice: from Lat. notitia ›cognisance, notification‹) a short piece of information put down in writing. In diplomatic circles the writing down in short notifications of oral explanations are known as aide-mémoires, which translated from the French means memory aid. Wikipedia

**OHNE SPRACHE**

(Without language) »The unknown language, whose breath, whose exciting wisp, the pure meaning of which I can nevertheless understand, creates around me, in measures as I move forward, a light rapture and pulls me into its artistic emptiness, that exists only for me: I live in an interspace that is free from any complete meaning.« Roland Barthes: Empire of Signs

**RAUSCHEN**

(To roar, rustle, whoosh) [Goth. hrista, rista, To cry as a lion or other wild beast; to make a loud noise, to cry in distress. »Loud as the wolves on Orcas' stormy steep/Howl to the roaring of this northern deep«; Alexander Pope, Samuel Johnson Dictionary, 1827]. IMPACT opens up the possibilities of working together in one place beyond a diffuse projection of global mobility and borderless exchange. Here cultural, disciplinary and linguistic differences are not a disturbing roar but part of the information.« Katrin Mundt about IMPACT09.

**REPRÄSENTATION**

(Representation) **1)** form follows function; **2)** ›In an intelligent montage, the curators Savvas Ciriacidis and Alex Lehnerer enable two opposing architectural positions and two concepts of governmental representation to collide: for the pavilion building they have implanted a 1:1 partial replica of the Chancellor's bungalow in Bonn which Sep Ruf built in 1964 as the private residence for Ludwig Ehrhard and following heads of government. Here axial-symmetry, heavy columns, portica, there transparency, asymmetry, reduction as a medium of expression for the young, ideologically-reformed Federal Republic.‹ Amber Sayah about ›Bungalow Germania‹ at the 2014 Venice Architectural Biennale; **3)** »CRUCIAL: establishing your position as diplomat/herald.« Mission Order Goerger/Benoit. › Schreiben

**SCHREIBEN**

(To write) »Writing means, to arrive ... with the help of an indispensable impersonality at the point where it is not ›I‹ who is acting, but the language. [...] There is only the time of the utterance, and every text is always written here and now. This is because (or: it follows that) to write can no longer designate an operation of recording, of observing, of representing, of ›painting.‹ (as the Classic writers put it), but rather what the linguists, in the footsteps of the Oxford school, call a performative [...] (The hand of the modern writer traces), detached from any voice, borne by a pure gesture of inscription (and not of expression), a field without origin – or which, at least, has no other origin than language itself, that is, the very thing which ceaselessly questions any origin.« Roland Barthes

**SEHNSÜCHTE**

(Longings) »One sees a picture and thinks that it is the world but forgets that there are a whole multitude of pictures of the world. That one also has in oneself so many images, ideas, longings that you cannot fulfil, that you hang onto, where you could weep because you have to give them up. Man is not made simply out of chemistry, but out of so much longing. And I believe that everyone has that kind of dark phase within them, that occasionally everyone sits in a kind of empty, dark room in which the images and longings survive. And which one you perhaps still realise, as long as you do not ignore this ›darkness.‹ Christoph Schlingensief

**SPACE OPERA**

›The ›space adventure‹ is the classical motif in science fiction sans pareil. Already in 165 AD the Greek Lucianos had his hero fly to the moon. The theme of flying to the moon has been frequently described in the modern era: in 1638 Francis Godwin wrote ›The Man in the Moon‹, in the 17th century it was described by Cyrano de Bergerac as well as Edgar Allan Poe (The Unparalleled Adventures of Hans Pfaall) well before Jules Verne became slightly more technical in his travels to the moon at the end of the 19th century. In the 20th century authors expanded to include the entire universe and had their heroes wage battles and wars.« www.phantastik-couch.de

**SPIEL**

(Play) [Sax. pleʒan, to sport, to frolic, to game, Samuel Johnson Dictionary, 1827] »The strength of the IMPACT festival is that it occasionally succeeds in making a naïve, playful space [...] real. It is a place where the playful makes innovation possible.« Alex de Jong about IMPACT08.

**SYMPOSIUM**

(Symposium) [Lat. Symposium: a fest, a merry making, a drinking together, Samuel Johnson Dictionary, 1827]. »PACT always takes place at mealtimes.« Arne Strackholder, film-maker

**THEATER**

**1)** »You're on planet theatre.« Halory Goerger; **2)** At IMPACT15 theatre emerged as ravenous art: it swallowed up everything.

**WISSEN**

(To know) »It is not we who know, it is primarily a certain condition within us, that knows.« Heinrich von Kleist

# IMPRESSUM

## STEFAN HILTERHAUS

Künstlerische Leitung  
artistic direction

## STEFAN HILTERHAUS SIMONE GRAF KATHARINA BURKHARDT LEA GALINSKI

Projektkonzept und -leitung  
project concept and direction

## PACT ZOLLVEREIN

Umsetzung  
project team

## ESTHER BOLDT

Text

## KATHARINA BURKHARDT

Redaktion

## PENNY BLACK

Übersetzung  
translation

## YVONNE WHYTE

Redaktion englischer Text  
editing English text

## JANA MILA LIPPITZ

Photos (wenn nicht anders angegeben)  
photos (unless otherwise stated)

## ARNE STRACKHOLDER

Video

## LABOR B DESIGNBÜRO

Gestaltung

## JANA MILA LIPPITZ

Cover

Gefördert von der

KUNST  
STIFTUNG  
NRW

Choreographisches Zentrum NRW GmbH wird gefördert vom Ministerium für Familie, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW und der Stadt Essen. Tanzlandschaft Ruhr ist ein Projekt der Kultur Ruhr GmbH und wird gefördert vom Ministerium für Familie, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW.

Ministerium für Familie, Kinder,  
Jugend, Kultur und Sport  
des Landes Nordrhein-Westfalen



STADT  
ESSEN  
KULTURBÜRO

KULTUR RUHR GmbH

**PACT  
ZOLLVEREIN**

Choreographisches Zentrum NRW  
Betriebs GmbH  
Bullmannaue 20a  
D-45327 Essen  
Fon +49 (0)201.289 47 00  
info@pact-zollverein.de  
www.pact-zollverein.de

