

**N2025.EU**WIR BEWERBEN UNS ALS
KULTURHAUPTSTADT EUROPAS
NÜRNBERG 2025**STAATSTHEATER
NÜRNBERG****Kontakt:**

Pressestelle

Staatstheater Nürnberg

E-Mail: presse@staatstheater-nuernberg.de

Tel.: +49 (0)911 66069-3509

PRESSEMITTEILUNG

26. Februar 2020

Premiere: No work and all play (UA)

Game-Theater über die Zukunft der Arbeit als spielbare Utopie von Prinzip Gonzo

Am 5. März feiert das interaktive Game-Theater „No work and all play“ des Theaterkollektivs Prinzip Gonzo seine Uraufführung. Die Koproduktion des Staatstheaters Nürnberg mit dem Kulturhauptstadtbewerbungsbüro N2025 in Zusammenarbeit mit der Agentur für Arbeit Nürnberg und dem Haus des Spielens Nürnberg wird in der Halle 11 auf dem ehemaligen Grundig Areal in der Beuthener Straße in Nürnberg gezeigt. Die Vorstellungen finden ausschließlich im März statt.

Dass der Gesellschaft die Arbeit ausgeht, ist schon lange bekannt. Automatisierung, Digitalisierung und sogenannte „künstliche Intelligenz“ beschleunigen bzw. verschärfen diesen Prozess, der nicht zwingend in der Katastrophe enden muss – wenn man sich vorstellen kann, dass sich die Welt um etwas anderes dreht als den Arbeitsmarkt. Das Theaterkollektiv Prinzip Gonzo nimmt diese Herausforderung an und verbindet Theater, Computer-, Rollen- und Gesellschaftsspiel. Das Publikum wird zu aktiven Mitspieler*innen in direkter Interaktion mit den Schauspieler*innen, anderen Besuchenden sowie einer eigens entwickelten Software: Es gilt, ein Sinn stiftendes Äquivalent zum Lohnerwerb zu finden und das Verhältnis von Leben und Arbeit radikal zu überdenken. Dabei werden frühere Büroräume der Grundig AG im Nürnberger Stadtteil Langwasser zum Spiel-Ort.

Man betritt ein Gebäude, das früher einmal das Herzstück eines großen, so genannten „Arbeit-Gebers“ war – eine vormals wichtige und mächtige Instanz. Das ganze Leben drehte sich darum, Arbeitskraft und Lebenszeit gegen Geld zu verkaufen. Inzwischen ist in das Gebäude eine Nachfolgeinstitution eingezogen: das „Ministerium zur Untersuchung einer sinnstiftenden Existenz“ (MUSE). Denn auch nach der Epoche der Erwerbs-Arbeit wollen die Menschen selbstverwirklichend tätig sein. Doch die neu gewonnene Freiheit stellt die Menschen vor Herausforderungen. Hier hilft das MUSE: Spielerisch werden verschiedene Angebote ausprobiert, um herauszufinden, wie „Arbeit“ individuell definiert werden kann und was in der neuen Welt ein persönlich sinnstiftendes Äquivalent wäre. Doch es gibt einen Haken: Nicht jeder Mensch ist von Anfang an bereit, lange Gelertes abzustreifen und sich diesem neuen Zeitalter der Suche nach den ureigsten Bedürfnissen zu öffnen. Und die immer fortschrittlicheren technologischen Ressourcen – so komfortabel sie sind – sind begrenzt. Es geht um die Erforschung der ganz persönlichen LUST („Laut Untersuchung sinnstiftende Tätigkeit“). Und darum, was passiert, wenn plötzlich der Strom ausfällt.

Robert Hartmann und **Tim Tonndorf** von Prinzip Gonzo beschäftigen sich in ihrem neuesten Game-Theaterprojekt mit der Frage, welchen Stellenwert die Arbeit im Leben eines Menschen einnimmt und ob er durch deren Verlust an Bedeutung verliert oder sich dadurch neue Chancen der Selbstfindung bieten. Ausgehend vom Tag 0, an dem die Arbeit endet, kreieren Prinzip Gonzo eine Welt im Übergang: zwischen den Anpassungsschmerzen derer, die die Arbeit noch kennen, und der Frage, was an ihre Stelle treten wird oder für die einzelne Person treten könnte, wenn die Notwendigkeit der Erwerbsarbeit überwunden ist. In verschiedenen Räumen der Halle 11 auf dem Grundig-Areal können die Besuchenden als Mitspieler*innen ganz unterschiedliche Aspekte der Post-Arbeitsgesellschaft erkunden, individuelle Gestaltungsmöglichkeiten erforschen und im Rückblick auf die eigene Arbeits-Gegenwart Anstöße zu deren Überwindung suchen.

Prinzip Gonzo wurde 2010 von David Czesiński, Robert Hartmann und Tim Tonndorf als Regiekollektiv gegründet, um dem meist unproduktiven Regie-Despotismus die genialische Kraft der Gruppe entgegenzusetzen. 2012 kamen Alida Breitag und Holle Münster hinzu. Die Mitglieder arbeiten auch solistisch als Regisseur*innen an verschiedenen Stadt- und Staatstheatern. Immer wieder aber entwickeln sie kollektive Arbeiten mehrerer oder aller Mitglieder als partizipative Formate in fiktionalen Welten, in denen das Publikum im Zentrum steht. Die Zuschauer*innen sind ihre eigenen Spielfiguren, die sich durch offene Spielflächen bewegen und direkt mit den Performer*innen interagieren. Dabei werden zentrale Fragestellungen der Gegenwart mit Hilfe von Digitalität und Technik in Verbindungen aus Theater, Performance, Brett- und Computerspiel und Installation spielerisch verhandelt. Mit einer dieser Arbeiten, dem „Spiel des Lebens“, gewannen Prinzip Gonzo 2015 das virtuelle nachtkritik-theatertreffen und wurden von „Theater heute“ als beste Nachwuchsproduktion nominiert.

Die Ausstattung des Game-Theaterprojektes übernimmt **Thea Hoffmann-Axthelm**. Nach ihrem Bühnenbildstudium an der Universität für Angewandte Kunst in Wien war sie Assistentin am Centraltheater Leipzig, dem Burgtheater und der Staatsoper Wien und dem Epidaurus Festival für Volker Hintermeier und Johannes Schütz. Anschließend arbeitete sie selbstständig in den Bereichen Bühne und Kostüm an verschiedenen Theatern, darunter das Düsseldorfer Schauspielhaus, Staatstheater Mainz, Residenztheater München, Nationaltheater Mannheim, Staatstheater Stuttgart, Schauspiel Frankfurt, Lettische Nationaltheater Riga, Volkstheater und Burgtheater Wien, Kampnagel Hamburg und Ballhaus Ost Berlin. Mit Prinzip Gonzo entwickelte sie 2014 mit „Spiel des Lebens“ ein Sandbox-Game-Theater oder theatrale Open-World-Simulation, deren Spielprinzip sie seitdem in weiteren Projekten gemeinsam weiterentwickeln. Seit 2014 betreibt sie gemeinsam mit Robert Kraatz den Bühnenbildblog www.ueberbuehne.de, seit 2019 schreiben sie für die Bühnenbildsparte des PLOT Mag.

Für das Game-Design ist **Markus Schubert** verantwortlich, der gemeinsam mit Christoph Wanja seit 2015 die Game-Engine toto.io entwickelte – eine digitale Plattform zum Design, Produktion und Umsetzung von unterschiedlichsten Spiele-Mechaniken an der Schnittstelle von Gaming und Realität. Von Stadt-Schnitzeljagden über Multiplayer-Spektakel bis hin zu interaktiven Installationen bietet Toto eine große Vielfalt an Möglichkeiten für Spiele-Designer*innen, Künstler*innen und/oder Veranstalter*innen aller Art. Seit 2014 verbindet die Toto-Macher eine intensive Zusammenarbeit mit dem Theaterkollektiv Prinzip Gonzo, woraus bereits diverse Projekte entstanden sind, die die Grenzen von Theater, Gaming, Performance, Installation und Happening verschwimmen lassen.

Es spielen die Ensemblemitglieder **Annette Büschelberger, Frank Damerius, Amadeus Köhli, Felix Mühlen** und **Maximilian Pulst**, als Gastschauspieler **Moritz Schulze**, sowie **Teodora Koeva, Melanie Klos** und **Nabil Ifthekar**. Unterstützend wird die Spielwelt bevölkert von **Sonja Morgenstern, Melanie Negele, Viktoria Badewitz, Svetlana Reimer, Florian Wetzl** und **Karl Grus**.

Besucherhinweise

GRUNDIG, HALLE 11, BEUTHENER STR. 41, IN NÜRNBERG.

Der Veranstaltungsort ist mit öffentlichen Verkehrsmitteln erreichbar (Bushaltestelle: Nürnberg Beuthener Str. Linie 55 & 56, direkt vor dem Gelände, oder Nürnberg Hans-Kalb-Str., Linie 44, ca. 15 Min. Fußweg; S-Bahn Haltestelle: Nürnberg Frankenstadion, S2, ca. 10 Min. Fußweg). Begrenzte öffentliche Parkmöglichkeiten sind vor dem Gelände vorhanden.



Das Spiel dauert voraussichtlich ca. drei Stunden, individuelle Pausen sind jedoch jederzeit möglich. Zu beachten ist, dass nur eingeschränkte Sitzmöglichkeiten zur Verfügung stehen, da das Spielprinzip auf dem eigenständigen Erkunden der verschiedenen Räume basiert. Dennoch ist die Veranstaltung barrierefrei und für alle zugänglich.

No work and all play (UA)

Game-Theater über die Zukunft der Arbeit als spielbare Utopie von Prinzip Gonzo
Koproduktion mit N2025

powered by toto.io, in Zusammenarbeit mit der Agentur für Arbeit Nürnberg und
dem Haus des Spielens Nürnberg

**Premiere: Do., 5. März 2020 um 19 Uhr, ehem. Grundig Areal, Halle 11, Beuthener
Straße 41, 90471 Nürnberg**

Konzept und Realisation: Prinzip Gonzo (Robert Hartmann, Tim Tonndorf)

Bühne und Kostüme: Thea Hoffmann-Axthelm

Game Design: Markus Schubert

Game Engine: toto.io (Markus Schubert, Christoph Wanja)

Dramaturgie: Sascha Kölzow

Mit: Annette Büschelberger, Frank Damerius, Amadeus Köhli, Felix Mühlen, Maximilian Pulst, Moritz Schulze, sowie Teodora Koeva, Melanie Klos und Nabil Ifthekar. Statisterie: Sonja Morgenstern, Melanie Negele, Viktoria Badewitz, Svetlana Reimer, Florian Wetzels und Karl Grus

Weitere Vorstellungen:

Di., 10.03.2020, 19 Uhr / Do., 12.03.2020, 19 Uhr / Mi., 18.03.2020, 19 Uhr /
Do., 19.03.2020, 19 Uhr / Sa., 21.03.2020, 19 Uhr / So., 22.03.2020, 19 Uhr /
Do., 26.03.2020, 19 Uhr / Sa., 28.03.2020, 19 Uhr