glitch
THREE

Abstrakt 3
Infos & Daten 4
Format 5
Form 6
Vermittlung 7
Team 8
Szenografie 9
Tech Rider 10

ThREE

Vor drei Generationen kolonialisierten Schweizer Indonesien. Nicht nur das Land, sondern auch „Frauen“. Als Nachfahrin des Kolonialkonkubinats trage ich beide Seiten in mir.

Wir tauchen ab in das Meer zwischen den Fronten. In diesem Zwischenraum ergründen wir die Paradoxe, die unsere Ahnen uns hinterlassen haben. Fünf Performerinnen moven mit einem minimalistischen Core in die Gegenwart. Angekommen lassen wir die klaren Linien in einer liquiden Polyphonie verfliessen - eine Dekolonisierung des feminin konotierten Körpers.

Das immersive Stück ThREE umarmt das Publikum mit einer oktophonen Soundscape und holografischen Visuals. Durch die Motion Capture Technologie expandieren die Bewegungen der Tänzerinnen in den gesamten Theatersaal. Zusammen mit dem Immersive Arts Space in Zürich leistet die compagnie glitch Pionierarbeit, um neue Technologien in den darstellenden Künsten zugänglich zu machen.

ThREE lädt Dich ein, im Zwischenraum der Fronten aufzutauchen.

Infos & Daten

Stück: Tanzstück mit fünf Interpretinnen
Dauer: 60‘ ohne Pause
(10‘ Einführung / 50‘ Performance)
Sprache: Einführung (de / fr), Performance (en)
Alter: Erwachsene (ab 14 Jahren)

Koproduktionen
- Immersive arts space
- ICST
- fOrum culture

Residenzen
- Dampfzentrale Bern
- Südpol Luzern
- Theatre du Jura Delémont
- Nebia Bienne

Premiereserie
- 21 & 22/09/2023: Nebia, Bienne

Tour 2023
- 11/10/2023: Théâtre du Jura, Delémont
- 14/10/2023: Lokremise, St. Gallen
- 18/10/2023: Immersive Arts Space, Zurich

Partner Diffusion 2024
- Centre Culturel Suisse Paris

Tour-Vorbereitungen 2024 (im Gespräch)
- Dampfzentrale Bern
- Théâtre Benno Besson Yverdon
- Numerik Games Festival Yverdon
- Bühne Aarau
- Festival Impatience - Centquatre Paris
- IRCAM - Centre Pompidou Paris

Format

Der Abend im Theater gliedert sich in zwei Teile, eine Einführung und eine Performance. Ein sanfter Übergang führt von Positionality to Relationality. So öffnet ThREE im Verlauf der Zeit von der Perspektive der Choreografin zu der vom gesamten Team. Im Zentrum steht dabei der Zwischenraum, in dem wir uns durch unsere paradoxe Herkunft befinden.

● Einführung — 10 Min

ThREE beginnt mit einer einfachen Einführung der Choreografin Stefanie Inhelder. Sie verwebt die historische Recherche über die Kolonialvergangenheit ihrer Familie mit der gegenwärtigen Auseinandersetzung rund um Dekolonialisierung. ThREE schlägt damit eine Brücke zwischen ihrem Einzelschicksal und den kolonialen Verstrickungen der Schweiz. Aus der eigenen Erfahrung teilt sie mit dem Publikum die Möglichkeiten, die sich auftun, wenn man seine Herkunft ergründet.

● Performance — 50 min

ThREE beginnt im Zwischenraum von Silhouetten, Schatten und Licht. Wie eine Schraube drehen sich die Performerinnen tiefer und tiefer durch die Zeit, bis sie zerspringt. Aus dieser Leere werden die einzelnen Stimmen hörbar und wir tauchen in eine Polyphonie von Körpern, Sounds und Visuals. Sie transportieren uns in einen Raum, in dem Klarheit verschwimmt und Linien zerfliessen. ThREE erinnert daran, wie wenig wir über unsere Kolonialvergangenheit wissen und versucht diese Lücken zu öffen, damit wir neue Stimmen hören können.

Form

ThREE ist ein interdisziplinäres Tanzstück, das sein Publikum in einen immersiven Raum zwischen zeitgenössischem Tanz, Neue Musik und Visuals einlädt. Durch ein Motion Capture System sind die Tänzerinnen direkt mit den anderen künstlerischen Ebenen verbunden. Somit kann ihr Körper erweitert werden und schafft neue Relationen im unsichtbaren Raum. (Softwareingenieur / Eric Larrieux)

● Choreografie / Stefanie Inhelder

Mit konstantem Pulsieren und minimalistischen sich wiederholenden Moves zielt die Choreografin darauf ab, Bilder zu erschaffen, die den Realisierungsprozess der kolonialen Vergangenheit widerspiegeln. ThREE ergründet die koloniale Amnesie, die die Vergangenheit in unserem physischen Archiv hinterlässt. Was für eine Bewegung wird für den Körper dringlich, wenn er die Paradoxe des Kolonialkonkubinats in sich trägt?

● Musik / Javier Muñoz Bravo

Die Komposition besteht aus Sprechstimme, experimenteller Gesang und elektronischer Musik. Die Sängerin Théa Sôti transformiert live dokumentarische Texte in ein liquides und metallisches Soundscape.

● Visuals / Stella Speziali

Mit Hologrammen bespielen wir den leeren Raum. Erst kaum sichtbar entwickelt sich dieser im Verlaufe des Stückes mit fliessenden Motion graphics, der die Körper in ein neues hybrides Licht setzt.

Dramaturgie

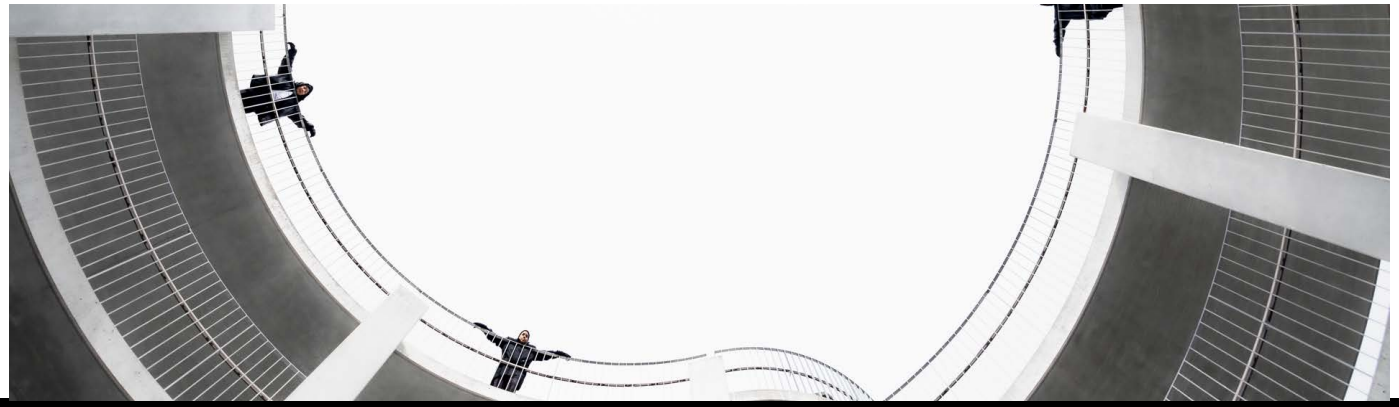
Mit ThREE eröffnet die Choreografin den komplexen Raum, der in einem entsteht, wenn Vorfahren von beiden Seiten des kolonialen Systems stammen. Das Stück ist ihrer Urgrossmutter Anne Lak gewidmet, einer Nyai, die wie viele andere Frauen von einem Schweizer in Indonesien gekauft wurde. Durch die Vorfahren bringt die Mehrheit der Teammitglieder_innen von ThREE eine Auseinandersetzung zwischen den kolonialen Fronten mit sich. Diesen Zwischenraum - der unsichtbar zwischen uns liegt - möchten wir ergründen und sichtbar machen, denn er ist unser Zuhause.

● Recherche

Zusammen mit dem Historiker Andreas Zangger erforschte Stefanie Inhelder das Kolonialkonkubinat ihrer Familie und der Schweiz in Sumatra - Indonesien. Die Grundlage der Recherche besteht aus einer Zusammenstellung von Regierungsberichten, biografischen Zeugnissen, historischen Thesen und Zeitungsartikeln, die sich mit der Lebensrealität der Nyai befassen. Diese Materialien dienen als Ausgangspunkt für die Einführung und werden im Verlauf der Performance im Soundscape dekonstruiert.

● ThREE

Das Stück gliedert sich in drei Akte. Der erste Akt taucht in die Dunkelheit der kolonialen, Archive des Körpers und lässt die Geister der Vergangenheit erscheinen. Der zweite Akt arbeitet sich mit steigerndem Puls in die Gegenwart vor bishin zur Explosion. Der dritte Akt kommt dann im „Dazwischen“ - in unserem Zuhause an. Er lässt die physischen Stimmen in einer finalen Polyphonie erklingen und der Raum zerfliesst.



Vermittlung

Zusammen mit dem Immersive Arts Space in Zürich setzt sich die compagnie glitch für die Zugänglichkeit von neuen Technologien in den darstellenden Künsten ein. Mit dem Motion Capture System wird der Körper in einem immersiven Raum erlebbar gemacht. So können sich Menschen mit ihrer phygitalen* Identität auseinandersetzen. Interessierte Theater können diesen Workshop zusätzlich zum Stück ThREE anbieten.

● Ziel

In den Theatern werden immersive Räume erlebbar gemacht und Menschen haben Zugang zu den Technologien, die hinter dem Stück ThREE stehen.

● Inhalt

Die Teilnehmenden können ihren Körper in expandierter Form erleben. Ihre Bewegungen werden in Echtzeit in Sound und Visuals übersetzt. Gemeinsam beobachten wir den Zwischenraum, der durch die physische, auditive und visuelle Interaktion kreiert wird.

● Teilnehmer_innen

Der Workshop richtet sich in erster Linie an Kulturschaffende im Bereich der darstellenden Künste. Der Workshop kann auch für andere Disziplinen und Interessierte geöffnet werden.

* Der Begriff setzt sich aus physisch und digital zusammen & bezeichnet die Verbindung der zwei Welten.

Team

KREATION
cie glitch

Künstlerische Leitung / Choreografie
- Stefanie Inhelder

Komposition
- Javier Muñoz Bravo

Visuals
- Stella Speziali

Motion capture
- Eric Larrieux

Szenografie & Kostüme
- Lena Schmid

Licht Design
- Daniel Tschanz

Dramaturgie
- Jiaxin Chen

Historische Recherche
- Andreas Zangger

Performance
- Anna Heinimann
- Kuan-Ling Tsai
- Laetitia Kohler
- Pascale Altenburger
- Thea Sôti

Production
- Camille Jamet

Consulting
- Charlotte Garbani

Alle CV's siehe „hier"

Tech rider

Kontakt

Technische Leitung / Daniel Tschanz / daniel.tschanz@nuance-gmbh.ch / +41 79 300 94 40
Künstlerische Leitung / Stefanie Inhelder / arts@glitch.com / +41 77 436 58 83

Planung / Logistik

● Tag 1	Aufbau von Szenografie / Technik	3 Techniker*innen
● Tag 2	Spacing Probe / Show / Abbau	6 Performer*innen / 3 Techniker*innen
● Parkplätze	Zwei Fahrzeuge	1 × 3.5 t / 1 x PW

Bühne / Saal

● Dimensionen	Minimum 10 m Tiefe	Hinterer Vorhang bis Bühnenrand
	Minimum 15 m Breite	Vom Gasse rechts zur Gasse links
	Minimum 5 m Höhe	Vom Boden bis zum Rig
● Boden	Tanzteppich	schwarz
● Wände	Blackbox mit Gassen auf beiden Seiten für das Seitenlicht	
● Rig	Fahrbares Rig	

Szenografie (siehe nächste Seite)

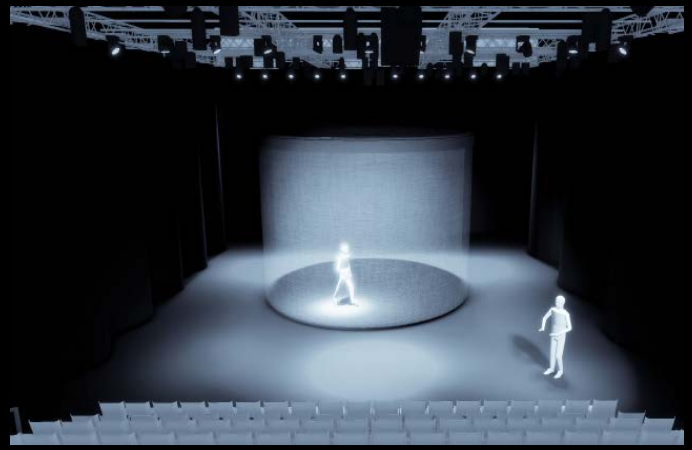
Die Company bringt einen Traversenkreis mit 7 m Durchmesser mit. Daran hängt auf einer Höhe von 4.8 m beidseitig ein Holoscreen (siehe Visualisierung / Foto). Folgendes Material ist dabei:

● Traversenkreis	2 Punkt-Horizontal, D:7 m, schwarz
● Screens	2 Holoscreens, 4,5 m x 9 m (ne toucher qu‘avec des gants)
● Anschlagmaterial	8 Traversenadapter für 290 mm Traversen, schwarz 8 × 5 mm Abhängeseil mit Drahtseilhalter längenverstellbar 8 Half-Coupler mir Ringöse für Rohr 50mm

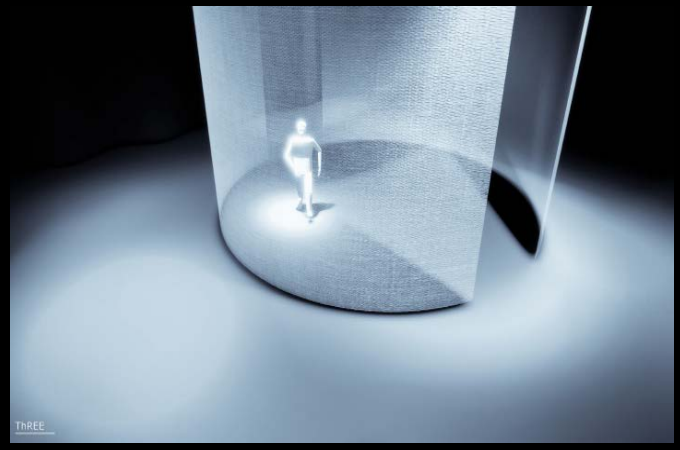
Vom Theater brauchen wir:

● Hängepunkte	8 Punkte im Rig für die Aufhängung des Truss

Szenographie



glitch



tHree

Mocap

ThREE verbindet die Körper der Tänzer mit Sound und Visuals. Das Material für diese Interaktion
wird vom Immersive Arts Space und dem ICST zur Verfügung gestellt.

Vom Theater brauchen wir:

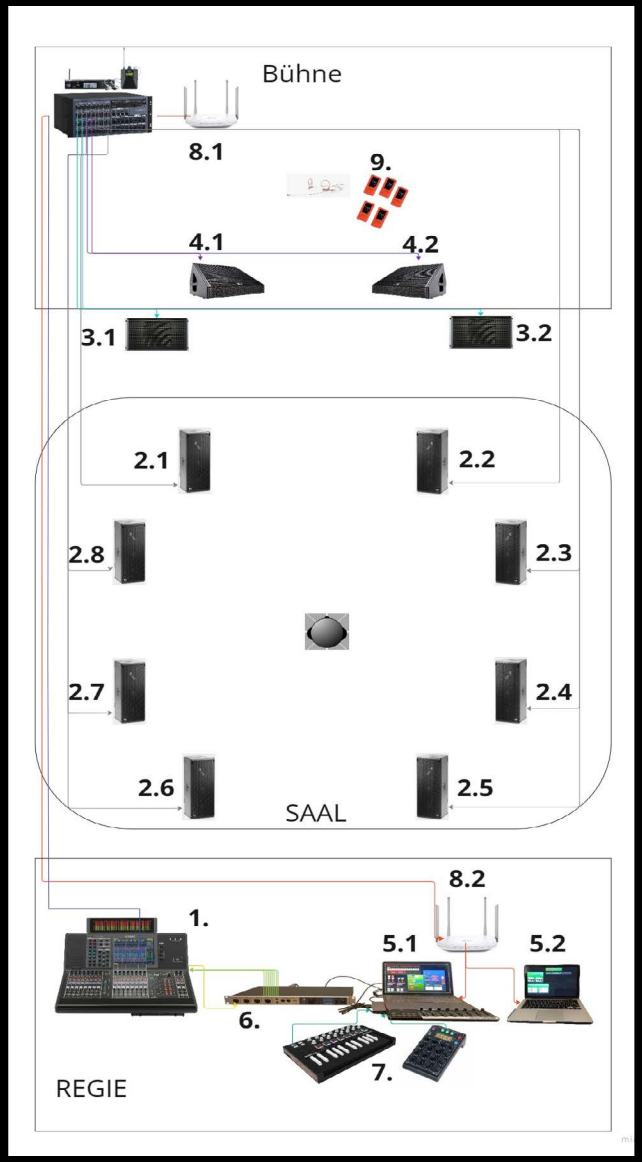
Ethernetverbindung	von der Nebenbühne zur Regie (eine Linie Cat 6)

Sound

Das auditive Erlebnis des Zuhörers spielt eine wichtige Rolle in ThREE und wird mit einer Oktophonie (Spatialisation) umgesetzt. Die acht Lautsprecher / Stative werden vom Ensemble mitgebracht.

Vom Theater brauchen wir:

Mischpult	Digitales Mischpult in der Regie mit mindestens zwölf Eingängen und zwölf Ausgängen
Monitoren	2 Monitoren (sidefill, 3.1 / 3.2)
PA	Mindestens 1 Subwoofer (2.1 / 2.2) Restliche Lautsprecher von der Compagnie (1.1 - 1.8)
Kabel	Kabel XLR3: Für Verkabelung 8 x Aktivlautsprecher (Meyer Sound UPM-1P) von Regie / Nebenbühne gemäss Plan



Visuals / Projektionen

Die Holoscreen-Folie im Traversenkreis wird mit 2 Projektoren bespielt. Der Projektor für die Rückpro wird von der Company mitgebracht.

Vom Theater brauchen wir:

● Beamer	Projektor (vom Theater): min. 7000lm. Aufprojektion aus dem Saal, Positionierung und Objektiv müssen eine Projektionsfläche von 7x 4.5m am vorderen Bühnenrand ermöglichen
● Verbindung	entweder via Glasfaserkabel, HDSDI oder Cat5 1 x HDMI Verbindung von der Regie zu Beamer Theater (Saal) 1 x HDMI Verbindung von der Regie zu Beamer Company (Bühne/Rig)

Licht (siehe nächste Seite)

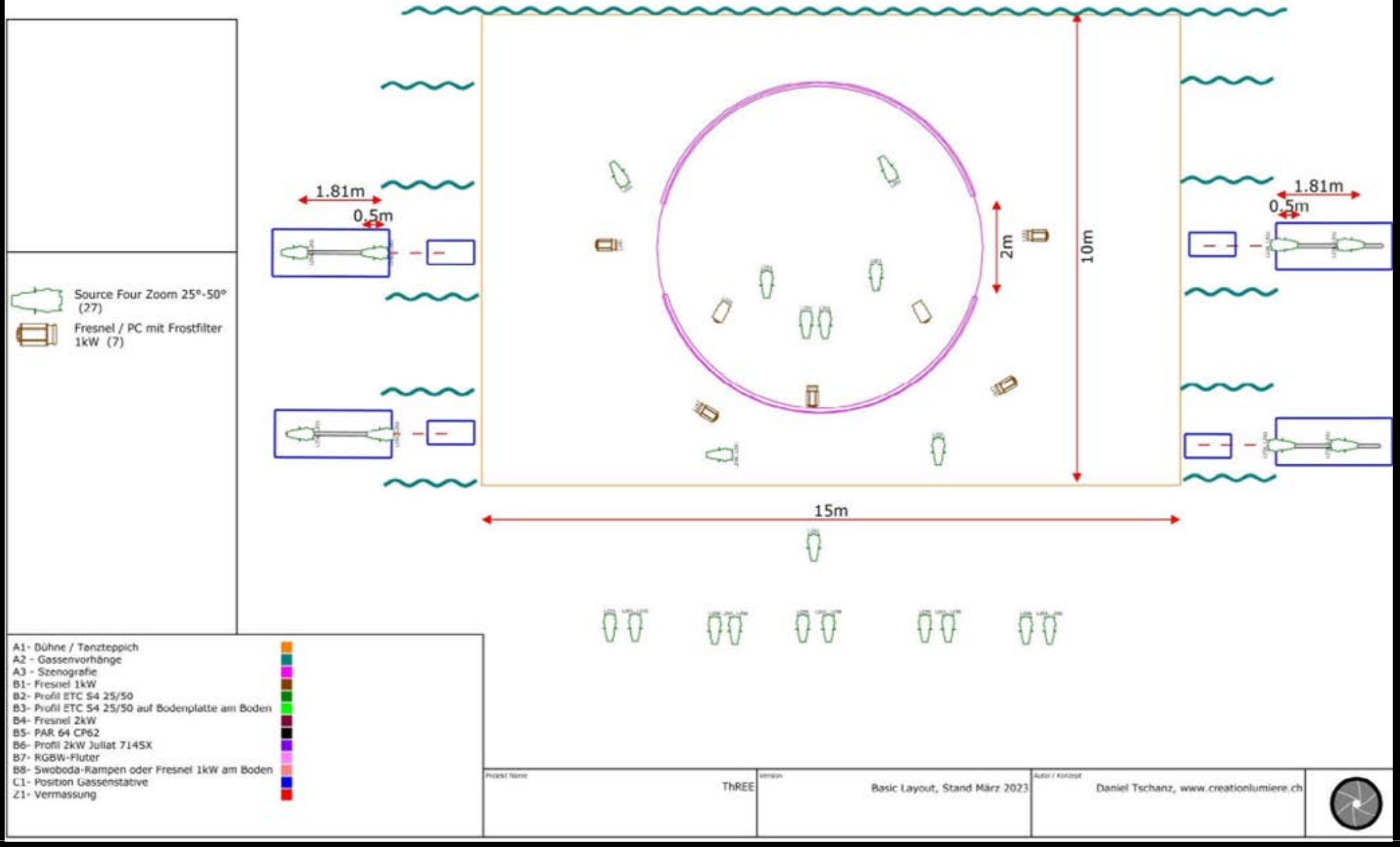
Vom Theater brauchen wir:

● Lichtsteuerung	Lichtpult MA2 / MA3 oder ETC EOS-Serie
● Scheinwerfer	gemäss provisorischem Lichtplan (min. 8 x Profil ETC-LUSTR2, 25-50°)
● Gassenstative	4 Gassenstative für Montage Scheinwerfer knapp über dem Boden und auf ca. 1.8m

Hinweis zu fehlendem Material

Fehlendes Material kann durch Company via Partnerfirma mitgebracht werden. Entsprechende Offerte anfordern an:
daniel.tschanz@nuance-gmbh.ch, +41 79 300 94 40

ThREE - Company glitch
Basic Layout, Mai 2023



glitch

Gurzelenstrasse 11
2502 Biel / Bienne
+41 77 436 58 83

www.cie-glitch.com
admin@cie-glitch.com
arts@cie-glitch.com

Impressum

Texte : Stefanie Inhelder
Fotos : Muriel Rieben
Grafik : Shortnotice