

PRESSEMITTEILUNG



FLUX

PERSPEKTIVEN, RÄUME, REGIONEN:
→ TEMPORÄRE FLUX-KÜNSTLERRESIDENZ IN GROßENLÜDER

die kollektivschläfer
LUDO

LUDO.

Ich spiele, also bin ich.

eine temporäre Künstler-Residenz von
die kollektivschläfer in Großenlüder

**Mögen die Spiele beginnen.
Lebst du schon oder spielst du noch?
Spiel mir das Lied vom Spiel.
Spiel oder nicht Spiel, das ist hier die Frage.**

LUDO. Lateinisch für Ich spiele. Ich spiele, also bin ich. Das ist eine Recherchefrage. Bin ich, wenn ich spiele und spiele ich, wenn ich bin?

In einer temporären flux-Künstler-Residenz in Großenlöder beschäftigen sich die kollektivschläfer Annika Keidel (Tanz und Choreographie) und Hannah Schassner (Theaterregie und -dramaturgie) nun nach dem Schlafen¹ einem anderen Grundbedürfnis von Menschen: dem Spiel. Mit der Metapher des Spiels wollen sie den Ort Großenlöder für die 3000 BewohnerInnen des kleinen Städtchens Nähe Fulda neu erkund- und damit neu bespiel-bar machen – als Spielfeld, als Spielstätte, als Spielplatz. LUDO-Zentrale ist dabei das Lüderhaus, das sie für den Zeitraum des Projekts (September bis Dezember 2017), zum LUDOhaus machen: dem Spielraum.

In diesem Raum sollen Workspaces für Kinder, Jugendliche und Erwachsene stattfinden, die als Spielangebote formuliert sind: *die kollektivschläfer* erschaffen an diesem Ort (SPIELSTÄTTE) einen multi-ästhetisch benutzbaren und bespielbaren Raum (SPIELPLATZ), an dem sich Kinder, Jugendliche, Erwachsene mit Fotografie, Schau-Spiel, Bewegung, Raum-Kunst und Akustik auseinandersetzen und künstlerisch erproben können. Genauso sollen und werden von den kollektivschläfern Abendveranstaltungen durchgeführt werden, die die BewohnerInnen von Großenlöder zum Spielen einlädt wie die Möglichkeit bietet, Showings und andere Präsentationsformen auszuprobieren.

Ausgangspunkt für die ästhetischen Auseinandersetzungen in den Workspaces und Abendveranstaltungen sind jeweils von *den kollektivschläfern* geschaffene Spielstrukturen. Hierbei wollen sie das von ihnen in der flux-Künstler-Residenz *SLEEP!* entwickelte Konzept des sich selbst inszenierenden Spiels weiter erforschen und vorantreiben. Dabei handelt es sich um ein Prinzip, bei dem Strukturen aus bekannten Spielen wie Bingo, TicTacToe, Vier-gewinnt, Ochs am Berg uvm. Rahmenhandlungen und Spielregeln sowohl für die Konzeption und Durchführung von Abendveranstaltungen wie auch von Tanz- und Theater-Workshops zu schaffen, innerhalb deren sich die Teilnehmenden künstlerisch frei entfalten können.

Künstlerische und pädagogische Recherchefragen dabei sind:

Kann man das Spielen inszenieren? Wie viele Regeln braucht ein Spiel? Wo beginnt der Ernst, wenn das Spiel aufhört? Ist Spielen ein menschliches Grundbedürfnis? Welche Rolle spielt das Kollektiv, die Gemeinschaft, die Gesellschaft beim Spielen? Welche Bedeutung nimmt das Spiel als Probehandeln an? Wo ist die Grenze von Spiel und Kunst bzw. gibt es diese?

¹ *SLEEP!* (flux-Residenz von September bis Dezember 2016 in Münster-Altheim am ARThaus), daraus resultierend: *halbschlafvollmondgeflüster*, eine Tanz-Performance zum Thema Schlafen für Menschen von 4 bis 99.