IMPULSTANZ

THOMAS KÖCK & MICHAEL V. ZUR MÜHLEN

Austria / Germany

OPERA – A FUTURE GAME / VIENNA EDITION

17. Juli 2023, 19:00

Burgtheater Bühne
Österreichische Erstaufführung

THOMAS KÖCK

bei ImPulsTanz

Performances:
2021
PLASTIC PARTY VIENNA *Happy Birthday Mr. Beuys!*
(Performer, Text)

2018
Andreas Spechtl & Thomas Köck *ghostdance*
(Choreographer, Performer)

Research Projects:
2023
Field Project: *opera – a future game*

CREDITS

Ein post(operatischer)-apokalytischer Videospielessay, basierend auf der Oper *opera opera opera! revenants&revolutions*

Text: Thomas Köck
Musik: Ole Hübner

Game Design, Regie und Animation: Michael v. zur Mühlen
Raum und Ausstattung: Martin Miotk
Kamera und Schnitt: Stefan Bischoff
Sounddesign: Paul Hauptmeier und Martin Recker
Programmierung Unreal Engine/Mocap: Hannes Stolle

Eine Kooperation des NRW KULTURsekretariats
und des Next Level Festival for Games
mit HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste
Premiere 25.11.2022, Next Level Festival Essen / 24.3.2023
Festspielhaus Hellerau
Weitere Stationen: A MAZE./ Berlin, ZIMMT Leipzig,
Münchner Kammerspiele

Entwickelt in Zusammenarbeit mit
der LEFX GmbH aus Leipzig
Unterstützt von DOCKdigital Berlin

Die Motion Caption Anzüge wurden im Rahmen einer Projektförderung von DOCK11 durch tanz:digital, ein Förderprogramm des Dachverband Tanz Deutschland im Rahmen von NEUSTART KULTUR, gefördert und stehen nun auch diesem Projekt zur Verfügung.

Mit Bild- und Tonaufnahmen von: Michael Taylor, Robert Sellier, Michael Zehe, Miriam Knackstedt, Philine Götz, Damien Rebgetz, Opernchor Halle, Kinder- und Jugendchor der Oper Halle, Staatsorchester Halle MDR KLASSIK-Produktion von Ausschnitten aus der Oper, September 2020 in Halle.
Musikalische Leitung: Michael Wendeberg
Tonmeister: Michael Leverkus

Das zugrundeliegende Werk *opera, opera, opera! revenants& revolutions* ist eine Auftragskomposition und ein Libretto der Landeshauptstadt München für die Münchener Biennale.

Koproduktion der Münchener Biennale
mit der Oper Halle 2020–2022

Dauer 75 min.

ÜBER
ABOUT

DE
opera – a future game ist ein interaktives, in der ersten Person spielbares digitales Musiktheater-Videospielessay, basierend auf einem verschollenen Opernprojekt, das im Zuge einer globalen Pandemie unterbrochen werden musste und nicht mehr wie geplant fortgesetzt werden konnte. Fragmente der Inszenierung, Bühnenbilder, Kostüme, Orchester- und Videoaufnahmen verwandeln sich in dieser gespenstischen, digitalen Version zu einem spielbaren, wuchernden Archiv, einem immersiven Hybrid aus Gamingsituation und interaktiver Videokunstausstellung, in der die Oper als „open world" spielbar wird.

Für die *vienna edition* erforschen Thomas Köck und Michael v. zur Mühlen in einem 5-tägigen Research Project zu Motion Capture Verfahren die Repräsentationen menschlicher Körper in digitalen Umgebungen und erweitern die bisher u.a. auf Zollverein Essen, Dresden Hellerau, bei A MAZE./ Berlin und an den Münchener Kammerspielen gezeigte Arbeit um eine weitere performative Ebene. Die Ergebnisse werden als analog/digitales Happening und Mischung aus kollektivem Let's Play, Physical Theatre und Lecture Performance auf der Bühne des Burgtheaters gezeigt.
In Thomas Köcks Text trifft ein Chor letzter Menschen nach einer Katastrophe auf einen Cyborg. Es geht um kollektive Handlungs(un)fähigkeit, Zukunftsprognosen, den Zusammenbruch von Öffentlichkeit wie wir sie kennen und aufscheinende Utopien. Der letzte Akt des Stückes spielt in einem leerstehenden verlassenen Opernhaus und verweist über die konkrete Koinzidenz der Situation öffentlicher Räume während der Pandemie hinaus auf grundsätzliche Fragen nach Wirkung von Kunst und Erzählungen von Geschichte. Begleitet von einer inneren Stimme durchwandern die User*innen eine Landschaft, die vom Verschwinden der Gegenwart erzählt und von einer Gesellschaft, die Zukunft scheinbar nur noch als Katastrophe zu denken im Stande ist.

Durch diese dystopische *open world* steuern die User*innen ihren Avatar mittels eines Controllers, währenddessen können andere Zuschauer*innen im Raum das Geschehen verfolgen, kommentieren und eingreifen. Die Arbeit integriert aufwändige Filmaufnahmen, avancierte 3D Animationen, eine Originalopernkomposition und Audioaufnahmen mit großem Orchester wie auch experimentelle Soundkompositionen.

EN
opera – a future game *is an interactive first-person playable digital musical theatre videogame essay based on a lost opera project, the work on which had to be interrupted in the wake of a global pandemic and could not go on as planned. In this ghostly, digital version, fragments of the production, sets, costumes, orchestra and video recordings are transformed into a playable, proliferating archive, an immersive hybrid of a gaming situation and an interactive video art exhibition in which the opera becomes playable as an "open world."*

For the vienna edition*, Thomas Köck and Michael v. zur Mühlen will explore the representations of human bodies in digital environments in a 5-day research project on motion capture processes and expand the work previously shown at Zollverein Essen, Dresden Hellerau, A MAZE./ Berlin and the Münchner Kammerspiele, among others, to include a further performative level. The results will be presented as an analogue/digital happening and a mixture of collective let's play, physical theatre and lecture performance on the Burgtheater stage. Thomas Köck's text, in which a chorus of "last people" meets a cyborg following a catastrophe, revolves around the collective (in)ability to act, predictions of the future, the collapse of the public sphere as we know it and emerging utopias. The last act of the play takes place in an empty, abandoned opera house and points beyond the concrete coincidence of the situation of public spaces during the pandemic and toward fundamental questions about the effect of art and narratives of history. Accompanied by an inner voice, the users wander through a landscape defined by the disappearance of the present and telling the story of a society that is seemingly incapable of thinking of the future as anything other than a catastrophe.*

The users steer their avatar through this dystopian open world using a controller, while other viewers in the room can follow the events, comment on them and intervene. The work integrates elaborate film footage, advanced 3D animation, an original opera composition and audio recordings with a large orchestra as well as experimental sound compositions.

PRESSESTIMMEN
PRESS EXCERPTS

DE
„*opera – a future game*, vielschichtig in Szene gesetzt von Michael v. zur Mühlen. Der Einstieg in diese Welt gelingt mittels Gaming-Controller, die User*innen schlüpfen in die Rolle des Cyborgs, der eine unwirtliche, kalt wirkende Welt betritt, voller weiter Räume, in denen Artefakte einer vergangenen Zeit surreal auf-tauchen. Ein spannendes Experiment."
Achim Hahn, *DLF Corso*

EN
"opera – a future game *offers a multilayered staging by Michael v. zur Mühlen. Users enter this world by means of a gaming controller and slip into the role of a cyborg who enters an inhospitable, cold-seeming world full of wide spaces in which artefacts of a bygone era surreally appear. An exciting experiment."*
Achim Hahn, DLF Corso

Medieninhaber und Herausgeber:
ImPulsTanz – Vienna International Dance Festival; Museumstraße 5/21, 1070 Wien, Austria

T +43.1.523 55 58 / F +43.1.523 55 58-9; info@impulstanz.com impulstanz.com

Redaktion Abendprogramme Sean Pfeiffer & Chris Standfest; Satz (Kern) David Hampel; Art Direction: Cin Cin, cincin.at, Stephan Göschl, Gerhard Jordan, Jasmin Roth, Print: Druckerei Walla; Bild am Cover: © Michael von zur Mühlen

Intendant: Karl Regensburger; Geschäftsführung: Gabriel Schmidinger; Künstlerische Beratung: Chris Standfest, Michael Stolhofer, Andrée Valentin, Rio Rutzinger, Yasamin Nikseresht, Theresa Pointner

impulstanz.com

BIOGRAFIEN
BIOGRAPHIES

Thomas Köck
DE
Thomas Köck, geboren in Steyr, Oberösterreich, wurde durch Musik sozialisiert und studierte Philosophie in Wien sowie Szenisches Schreiben und Film an der Universität der Künste Berlin. Seine mehrfach preisgekrönten Theaterstücke, Libretti und Hörspiele (Mülheimer Dramatikpreis, Kleist-Preis, Hörspielpreis der Kriegsblinden u.a.), die u.a. in Deutschland, Österreich, der Schweiz, Brasilien, Polen, Mexiko, Frankreich, Italien und Rumänien gezeigt wurden, sind auch als Bücher im Suhrkamp Verlag erschienen. Er war Hausautor am Nationaltheater Mannheim, bloggt mit Kolleg*innen auf nazisundgoldmund.net gegen rechts und entwickelt mit Andreas Spechtl unter dem Label ghostdance Konzert-Readymades. Zuletzt wurde aus einer Zusammenarbeit mit Michael v. zur Mühlen – einem Opernprojekt für die Münchener Biennale für Neue Musik, das an der COVID-Pandemie scheiterte – ein Opern-Computerspiel-Hybrid der Kategorie „Queere Kunst des Scheiterns." Im Jahr 2022 verbrachte er einen längere Zeit in Mexiko und lebte auf Einladung der Kulturakademie Tarabya in Istanbul.

EN
Thomas Köck, born in Steyr, Upper Austria, was socialized through music and studied philosophy in Vienna as well as scenic writing and film at the Berlin University of the Arts. His plays, libretti and radio plays, which have won several prestigious awards (Mülheimer Dramatikpreis, Kleist-Preis, Hörspielpreis der Kriegsblinden, etc.), and have been shown in Germany, Austria, Switzerland, Brazil, Poland, Mexico, France, Italy, Romania and elsewhere, are also published as books by Suhrkamp Verlag. He was an in-house writer at the National Theater Mannheim, has worked on documentaries, has made short films for ARTE and others, blogs with colleagues against the right on nazisundgoldmund.net, and has developed concert readymades with Andreas Spechtl under the label ghostdance. Most recently, an opera-computer game hybrid as queer art of failure with Michael v. zur Mühlen emerged from an opera project for the Munich Biennale for New Music that failed due to the COVID pandemic. In 2022, he spent an extended period in Mexico and lived in Istanbul at the invitation of the Tarabya Cultural Academy.

Michael v. zur Mühlen
DE
Michael v. zur Mühlen inszeniert seit 2004 genreübergreifend Schauspiel, Oper und zeitgenössisches Musiktheater, u.a. am Forum Neues Musiktheater der Staatsoper Stuttgart, der Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz Berlin, der Oper Leipzig, dem Nationaltheater Weimar, dem DT Göttingen, dem Staatstheater Darmstadt, der Staatsoper Berlin und der Oper Halle.
In den Spielzeiten 2016/17 bis 2020/21 war er Regisseur und Chefdramaturg im Leitungsteam der Oper Halle, deren avanciertes Programm seit dem künstlerischen Neustart im Sommer 2016 deutschlandweit große Beachtung gefunden hat und mehrfach mit Preisen und Auszeichnungen bedacht wurde. So erhielt die Oper Halle beispielsweise in der Saisonbilanz 17/18 der Zeitschrift Die Deutsche Bühne in der Kategorie „Überzeugendste Theaterarbeit abseits großer Theaterzentren" die meisten Nennungen und wurde 2019 mit dem Theaterpreis des Bundes ausgezeichnet.
Seine an der Oper Halle entstandene Inszenierung *Im Stein* wurde von der Zeitschrift Opernwelt als „Wichtiger Stream der Saison" ausgezeichnet und war für den Deutschen Theaterpreis DER FAUST in der Kategorie „Ton und Medien" nominiert. Der zuletzt für das Next Level Festival for Games in Kooperation mit Dresden HELLERAU entstandene postapokalyptische Videospielessay *opera – a future game* ist aktuell auf Tour und war für den Explorer Award des internationalen AMAZE Festivals for Playfull Media nominiert.

EN
Michael v. zur Mühlen has been directing drama, opera and contemporary musical theatre across genres since 2004, including at Forum Neues Musiktheater (Staatsoper Stuttgart), Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz Berlin, Oper Leipzig, Nationaltheater Weimar, DT Göttingen, Staatstheater Darmstadt, Staatsoper Berlin and Oper Halle.
In the 2016/17 to 2020/21 seasons, he was director and chief dramaturge in the management team of Oper Halle, whose advanced programme has received great attention throughout Germany since its artistic relaunch in the summer of 2016 and has won several prizes and awards. For example, in the 17/18 season review of the magazine Die Deutsche Bühne, Oper Halle received the most mentions in the category "Most convincing theatre work not in major theatre centres" and was awarded the Theaterpreis des Bundes in 2019.
His production *Im Stein*, created at Oper Halle, was named an "Important Stream of the Season" by the magazine Opernwelt and was nominated for the Deutscher Theaterpreis DER FAUST in the category "Sound and Media." The post-apocalyptic video game essay *opera – a future game*, most recently created for the Next Level Festival for Games in cooperation with Dresden HELLERAU, is currently on tour and was nominated for the Explorer Award of the international AMAZE Festival for Playfull Media.

Martin Miotk
DE
Martin Miotk ist seit 2010 als Bühnen- und Kostümbildner sowie als Regisseur tätig. Seine künstlerische Laufbahn begann er als Theatermaler und Plastiker an der Hamburgischen Staatsoper bei Louwrens Langevoort. Anschließend studierte er freie Malerei bei dem Beuys-Schüler Dirk van der Meulen und Bühnen- und Kostümbild bei Hartmut Meyer an der Universität der Künste Berlin. Zu seinen Theaterarbeiten zählen das Schauspielhaus Düsseldorf, das Münchner Residenztheater, das Schauspiel Nürnberg, die Oper Graz, die Deutsche Oper Berlin und das Maxim Gorki Theater Berlin. Es besteht eine langjährige Zusammenarbeit mit dem Kostümbildner Andy Besuch. Für die Operette *Polish Wedding* an der Oper Graz wurde Miotk 2021 für den Österreichischen Musiktheaterpreis für das beste Bühnenbild nominiert. Mit dem Theaterkollektiv Opera Lab Berlin, das sich auf zeitgenössische Musik spezialisiert hat, entstanden zahlreiche Projekte, darunter *Love & Diversity* von Manos Tsangaris. 2018 inszenierte Miotk das Musical *Sweeney Todd* mit Ex-DDR-Stars an der Oper Halle. Seine immersive Rauminstallation für die Auftragsoper *opera opera opera! revenants&revolutions* (Libretto: Thomas Köck, Regie: Michael von zur Mühlen) wurde im März 2022 im Rahmen der Münchener Biennale – Festival für neues Musiktheater in der Utopia Halle in München gezeigt. Martin Miotks Debütfilm *OSTRAVAGANZA – Die geheime Avantgarde der DDR-Stars* feierte im April 2022 seine Premiere beim BAM! Musiktheater-Festival Berlin.

EN
Martin Miotk has been working as a stage and costume designer and director since 2010. He began his artistic career as a theatre painter and plasticist at the Hamburg State Opera under Louwrens Langevoort. He then studied free painting with the Beuys student Dirk van der Meulen and stage and costume design with Hartmut Meyer at the Berlin University of the Arts. His theatre work includes the Schauspielhaus Düsseldorf, Münchner Residenztheater, Schauspiel Nürnberg, Oper Graz, Deutsche Oper Berlin and Maxim Gorki Theater Berlin. He has a long collaboration with the costume designer Andy Besuch. In 2021, Miotk was nominated for the Austrian Music Theatre Prize for the best set for the operetta Polish Wedding *at Oper Graz. Numerous projects have been created with the theatre collective Opera Lab Berlin, which specialises in contemporary music, including* Love & Diversity *by Manos Tsangaris. In 2018, Miotk staged the musical* Sweeney Todd *with ex-GDR stars at Oper Halle. His immersive spatial installation for the commissioned opera* opera opera opera! revenants&revolutions *(libretto: Thomas Köck, director: Michael von zur Mühlen) was shown in March 2022 as part of the Münchener Biennale - Festival für neues Musiktheater at the Utopia Halle in Munich.*
Martin Miotk's debut film OSTRAVAGANZA – Die geheime Avantgarde der DDR-Stars *celebrated its premiere in April 2022 at the BAM! Musiktheater-Festival Berlin.*

Stefan Bischoff
DE
Stefan Bischoff wurde in Schaffhausen in der Schweiz, geboren. Er schloss sein Videodesign-Studium an der Hochschule Luzern (HSLU) im Jahr 2000 ab, mit einem Aufenthalt am Instituto Superior del Arte (ISA) in Habana, Kuba, im Jahr 1999. Seit 2001 arbeitet er als freischaffender Künstler für Film- und Videoproduktionen, ist an Projekten für intermediale Videoinstallationen für Museen und Festivals beteiligt (matadero, Madrid, ars electronica, Linz, Filmfestival Locarno, Stiftung Bauhaus, Dessau etc.), wurde für Videodesigns an verschiedenen Opern- und Theaterhäusern in Deutschland, Österreich und der Schweiz engagiert, u.a. Schauspielhaus Düsseldorf, Köln und Zürich, Maxim Gorki Theater und Komische Oper in Berlin, Münchner Kammerspiele, Opernhaus Zürich, Staatsoper Dresden und Opéra nationale de Paris. Im Jahr 2005 hielt er sich für sechs Monate im Rahmen eines kantonalen Künstleraufenthalts in Chicago, Illinois, auf. 2013 wurde der animierte Kurzfilm *Pappkameraden* beim Animationsfilmfestival Fantoche in der Schweiz uraufgeführt. Seit 2016 ist er Ko-Kurator des Kunst- und Vermittlungsfestivals Schnelle Vorbeifahrten in Paulinenaue, Brandenburg.

EN
Stefan Bischoff was born in Schaffhausen, Switzerland. He graduated in video design at Lucerne University of Applied Sciences & Arts (HSLU) in 2000, with a one-term stay at Instituto Superior del Arte (ISA) in Habana, Cuba, in 1999. Since 2001, he works as an independant artist for film and video productions, is involved in projects for intermedial video installations for museums and festivals (matadero, Madrid, ars electronica, Linz, Locarno Film Festival, Bauhaus Foundation, Dessau etc.), has been engaged for video designs at several opera and theatre houses in Germany, Austria and Switzerland, such as Schauspielhaus Düsseldorf, Cologne and Zurich, Maxim Gorki Theater and Komische Oper in Berlin, Münchner Kammerspiele, Opernhaus Zürich, Staatsoper Dresden and the Opéra nationale de Paris, among others. In 2005, he stayed for six months in a cantonal artist residency in Chicago, Illinois. In 2013, the animated short film Pappkameraden *premiered at the animation movie festival Fantoche, Switzerland. Since 2016, he is the co-curator of the art and transmission fesitval Schnelle Vorbeifahrten in Paulinenaue, Brandenburg.*

Botschaft der Bundesrepublik Deutschland Wien

Stadt Wien Kultur

Bundesministerium Kunst, Kultur, öffentlicher Dienst und Sport

Co-funded by the European Union