



500

HIER DURCHS  
UNTERHOLZ  
- AUF EIGENE GEFÄHR -  
GERADE AUS  
AUF EBENEM WEG

# GESCHICHTEN EINES STADTTTEILS OUT OF BOUNDS



[WWW.THEATRE-FRAGILE.COM](http://WWW.THEATRE-FRAGILE.COM)

TheatreFragile    Dresdener Str. 120 | 10999 Berlin | Germany  
mail@theatre-fragile.com

Luzie Ackers    +49 (0)173 635 28 80  
+49 (0) 30 60 69 01 60

Marianne Cornil    +49 (0)176 22 61 68 00  
+49 (0) 30 62 72 78 33



# GESCHICHTEN EINES STADTTEILS

## OUT OF BOUNDS STADTGESCHICHTE UND -ENTWICKLUNG ALS PARTIZIPATIVES KUNSTPROJEKT

Wer lebt hier? Was hat diesen Ort in der Vergangenheit geprägt?  
Wie sieht er heute aus? Was wünschen sich die Menschen für ihr Viertel?  
TheatreFragile erforscht marginale Orte und blättert die Schichten der  
Geschichte auf.  
Durch partizipative Formen entsteht eine Collage aus Installation,  
darstellender und bildender Kunst.

### PARTIZIPATION

Die Bewohner sind in den  
Kreationsprozess einbezogen  
und gestalten die Aufführung  
mit.

### INTERAKTION

Das Publikum ist während  
der Aufführung eingeladen,  
sich einzubringen.

### NACHHALTIGKEIT

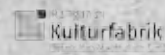
Teile des Projektes bleiben  
der Stadt dauerhaft erhalten.



FOTOS: Walter Ackers, Nele Fiedler, Martha Hoppe, Julia Jakobeit, Walter Meutzner,  
Anna-Maria Schneider · DESIGN: Silke Meyer, salzundhonig

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Luzie Ackers und Marianne Cornil  
SOUNDCOLLAGES: Marianne Cornil  
MUSIK, KOMPOSITION: Janko Hanushevsky  
MEDIEN-TECHNIK, SOUNDDDESIGN: Florian Mönks  
WANDCOLLAGES: Julia Jakobeit  
BÜHNENBILD, INSTALLATION: Luzie Ackers und Julia Jakobeit  
SPIEL: Luzie Ackers, Marianne Cornil und Dana Schmidt  
MASKEN: Luzie Ackers  
KOSTÜM: Heike Fey-Anifantakis  
MOBILE ANWENDUNG, WEBSEITE: Dirk Schröder  
FILMDOKUMENTATION: Anna-Maria Schneider  
PRODUKTION: Henrike Beran  
GRAPHIK: Silke Meyer  
BUCHHALTUNG: Dorén Gräfendorf

OUT OF BOUNDS wurde unterstützt von:



## Erzählende Gegenstände

AUDIO-INSTALLATION

Ein Staubsauger, ein Megafon, ein Koffer... jeder Gegenstand entspricht einer Stimme. Was sie zu sagen hat, erfährt das Publikum, während es mit dem Kastenbrot des aufrührerischen Bäckermeisters unterm Arm spazieren geht, durch das Fernglas des Archivars in die Vergangenheit blickt oder eine Runde auf dem klapprigen Rad des Ortsvorstehers dreht. Die Gegenstände sind Transportmittel der Akteure und lassen ihre Geschichte greifbar werden.

**PARTIZIPATION**



## Stimmen der Stadt

HÖRSPIEL, SOUNDCOLLAGE

Das Hörspiel verwebt Geschichten von Akteuren der Stadt. Die Erzählstränge werden miteinander verflochten und Anekdoten, Meinungen und Stimmungen spiegeln sich im Mosaik der Stimmen wieder. Eine beinahe physische Ebene entsteht durch den Klang ihrer Stimmen. In der nicht konstruierten, unmittelbaren Sprache liegt die poetische Kraft ihrer Worte, von denen sich das Publikum durch die Stadt leiten lässt und hinter die Fassaden blicken kann.

**PARTIZIPATION NACHHALTIGKEIT**



## Mobile App

KOMBINATION AUS MODULEN



Die Welten verbinden sich in den neuen Medien und ermöglichen das Übertragen von physischem Erleben auf eine virtuelle Ebene. Über eine App wird das Hörspiel entlang des Weges geolokalisiert abgespielt. Darüber hinaus können Fotos, Videos, Interviews und weitere Texte als Zusatzbeiträge abgerufen werden. Interaktivität wird durch die Möglichkeit Kommentare zu hinterlassen angeregt. Nach Ablauf der Inszenierung bietet die App einen kulturtouristisch-alternativen Zugang zu einem künstlerischen Stadterlebnis.

**INTERAKTION** **NACHHALTIGKEIT**



## Klingendes Haus

INTERAKTIVE AUDIO-INSTALLATION



In einer verlassenen Gegend finden sich marode Häuser zu einer trübsinnigen Gebäudekulisse zusammen. Unerwartet drängen Klänge auf die Straße... ist dort eine Werkstatt? Eine Großküche? Oder findet gerade eine Klavierstunde im Proberaum statt? Das klingende Haus weckt im Publikum Assoziationen und möchte Überlegungen zur künftigen Gestaltung und Nutzung des Areals stimulieren. Nun ist das Publikum gefragt... was wünscht es sich?

**PARTIZIPATION** **INTERAKTION**

## Karte der Utopien

INTERAKTIVE INSTALLATION



Um eine Tafel der Zukunftsvisionen und Wunschvorstellungen zur Stadtgestaltung findet sich das Publikum zusammen. Die Karte der Utopien wurde bereits im Vorfeld mit Bewohnern angelegt. Nun ist das Publikum in einer emotional-sinnlichen Dimension eingeladen, gemeinsam auf den Stadtplan zu schauen und miteinander ins Gespräch zu kommen. Bedürfnisse und Wünsche können in einer sich kontinuierlich weiterentwickelten Vision hinterlassen werden.

**PARTIZIPATION** **INTERAKTION** **NACHHALTIGKEIT**



## Gesichter der Geschichte

MASKENSPIEL



Im Maskenspiel liegt die spielerische Freiheit, Realitäten und Gedankenwelten zu überlagern und durch Zeiten hindurch zu gehen. In poetischen Momenten begegnet das Publikum Figuren, die einen Blick auf ihre Zeit gewähren und einladen, sie ein Stück Lebensweg zu begleiten. Eingebunden in ihre natürliche Kulisse, verleihen sie dem leerstehenden Ort von heute eine geschichtliche Tiefe und menschliche Dimension.

**INTERAKTION**

## Bebilderter Weg

WANDCOLLAGE



Collagen aus Fotos, Briefen, Illustrationen und weiteren Texten und Bildern rahmen den Weg. Geschichte wird zurück an ihren Ort gebracht und Archive im Stadtraum zugänglich gemacht. Der bebilderte Weg lässt Zeitschichten zu Tage treten und setzt Zeitelemente in den Dialog. Eine historische Freiluftgalerie entsteht, in der Besucher und Bewohner dauerhaft mit Schichten aus Geschichte und Geschichten umgeben sind... die vielleicht auch ein Teil ihres Weges werden.

**PARTIZIPATION** **NACHHALTIGKEIT**



## Endstation Insel

Kombination aus Modulen



Hier wird das Publikum am Ende des Weges von Liegestühlen, Picknickdecken und frischer Limonade empfangen. Jeder ist eingeladen, das zu tun, wonach ihm der Sinn steht! Sich niederlassen und zurücklehnen, vergilbte Fotoalben blättern oder Gummitwist spielen, den erzählenden Gegenständen lauschen oder sich um die Karte der Utopien einfinden und Wünsche zur Stadtgestaltung hinterlassen, das Erlebte nachhallen lassen oder sich mit dem Nachbarn ins Gespräch verwickeln und eigene Anekdoten austauschen. Gemeinsam entsteht ein Ort, an dem man bleiben möchte.

**INTERAKTION**

# Baukasten

Die Module können spielerisch zusammengesetzt werden.  
Sie sind einzeln und in Kombination buchbar.

Gemeinsam mit TheatreFragile wird ein individuelles Konzept entwickelt. Module und Modul-Kombinationen können so in Umfang und Inhalt den Bedürfnissen der Stadt angepasst werden.

## MODULE

die einzeln und in Kombination gebucht werden können



Bebilderter Weg



Stimmen der Stadt



Klingendes Haus



Erzählende Gegenstände



Karte der Utopien

## MODULE

die nur in Kombination gebucht werden können



Mobile App



Gesichter der Geschichte



Stimmen der Stadt



Stimmen der Stadt



Endstation Insel



Karte der Utopien



Erzählende Gegenstände

+



Karte der Utopien

+



Endstation Insel

+



Gesichter der Geschichte

+



Erzählende Gegenstände

+



Bebilderter Weg

+



Stimmen der Stadt





4. 134. 148

Ich konnte immer den rechten Arm so schlecht hochkriegen.  
Jetzt mit dem Alter ist es wieder so, vielleicht sind es die  
Nachwehen von 1933.