

TÒSU

HACK ME BABY

mixed media Installation, 30 Min. Filmloop,
auf Deutsch, Farsi, Kantonesisch, Twi, Vietnamesisch, Niederländisch,
Spanisch und Englisch

Mit HACK ME BABY präsentiert das Hamburger Künstler*innenduo TÒSU in Zusammenarbeit mit jugendlichen Expert*innen aus Hamburg eine großformatige Filminstallation.

Seit einem Jahr ist die Architektur des Klassenzimmers Risikozone. Genauso lange performen Schüler*innen dort Unsichtbarkeit im Realversuch. Wie erleben sie die Ambivalenz zwischen Begegnung und Isolation in digitalen Räumen (prä- und post-) pandemischer Zeiten? Das Team um den Filmemacher Martin Prinoth und die Künstlerin und Bühnenbildnerin Martina Mahlkecht erforscht spielfreudig, wie der Aufmerksamkeitsökonomie sozialer Netzwerke entkommen werden kann, wie Solidarität im Netz unabhängig von Hashtags, Retweets und exzessiver Selbstdarstellung aussehen könnte und warum diese Technologien so anziehend sind. Auf Basis von Interviews und dokumentarischer Recherche entstehen gemeinsam mit den jugendlichen filmisch-szenische Übersetzungen zwischen dokumentarischer Annäherung und performativer Zuspitzung. Let the hacking begin!



Gespräch zwischen **Anna Teuwen** (Dramaturgin Kampnagel), **Martina Mahlkecht** und **Martin Prinoth**

A. TEUWEN: Ihr arbeitet als Künstler*innenduo TÒSU zusammen. Wie arbeitet ihr und was sind eure beruflichen Hintergründe?

M. PRINOTH: Wir kommen vom dokumentarischen Film und vom Theater und finden an der Schnittstelle zwischen Recherche und szenischer Setzung, zwischen realer Verortung und digitaler Umsetzung ein Spannungsfeld für neues Erzählen, welches uns künstlerisch interessiert.

Eure Arbeit HACK ME BABY beschäftigt sich damit, wie Jugendliche digitale Räume während der Pandemie erfahren haben. Was hat Euch zu diesem Thema gebracht, was war der Ausgangspunkt für Euer Projekt?

M. P.: Die Idee zum Projekt HACK ME BABY entstand während der Zeit der Schulschließungen, die wir als Eltern von zwei Kindern hautnah miterlebt haben. Wir hatten die starke Wahrnehmung, dass die Bedürfnisse und Rechte von Kindern



und Jugendlichen in der politischen und gesellschaftlichen Debatte hinter denen der Erwachsenen zurückgestellt wurden. Obwohl die junge Generation von der Krise kaum direkt betroffen war, wurde sie während der letzten anderthalb Jahre stark beschränkt. Was wir gerade erleben ist eine Umkehrung der Solidaritäts-Einforderung während der Klimaproteste. Diesmal sind es die alten und erwachsenen Generationen, die von den Jungen Solidarität einfordern, während die Sorgen der Jungen den Klimawandel betreffend meistens beschwichtigt werden. In unserer Arbeit wollen wir herausfinden, wie die junge Generation die Situation während der Pandemie selbst wahrnimmt und sie zu „personalen Erzähler*innen“ machen.

Der Würfel, in dem Ihr die filmische Arbeit präsentiert, war gleichzeitig auch das Setting für den Dreh und ist einer Klassenraum-Situation nachempfunden. Nimmt das Bezug auf den digitalen Unterricht – oder ist das nur ein Aspekt?

M. MAHLKNECHT: Wir finden die Neubewertung von Räumen während der Pandemie spannend. Viele öffentliche Orte sind leer geblieben. Zu diesen Orten zählten auch Schulklassen.

Der Unterricht fand nicht im Klassenzimmer, sondern im virtuellen Raum statt. An diesen menschenleeren Orten wurden die Brüchigkeit und die Fragilität unseres gesellschaftlichen Zusammenlebens besonders sichtbar. Die Fragen, die uns beschäftigt haben waren unter anderem: Wie geht eine Generation, die mit digital devices aufgewachsen ist mit der Verlagerung von Gemeinschaft ins Digitale um? Wie empfindet sie die Zeit der Isolation? Wie nimmt sie die Ambivalenz zwischen Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit im digitalen und gesellschaftlichen Raum wahr? Das besondere Raumsetting wurde zur Experimentierfläche für diese Fragestellungen und später zum Präsentationsort für den Film.

Was habt ihr diesbezüglich mit den Jugendlichen herausgefunden, in Bezug auf das ambivalente Verhältnis zu digitalen Medien?

M. P.: Was wir besonders wahrgenommen haben ist die Selbstverständlichkeit mit der die jungen Expert*innen auf die passgenauen Inhalte reagieren, die sie auf ihr Smartphone bekommen. Sie sind sich sehr wohl der Macht und der Gefahren der digitalen Datensammlung bewusst, können sich aber eine Realität ohne Internet nicht vorstellen. Der Verlust der Kontrolle über ihre Inhalte im Netz scheint ihnen unausweichlich.

Wie war eure Arbeitsgruppe zusammengesetzt?

M. M.: Wir verstehen unsere Arbeitsweise als Kollaboration mit Expert*innen des Alltags und Expert*innen eines breiten künstlerischen Spektrums. So haben wir für HACK ME BABY mit der Performerin Annika Scharm, der Choreographin Yolanda Morales und den beiden Musiker*innen Pose Dia und Konstantin Bessonov zusammengearbeitet und hatten den Hacking-Experten Jan Girlich vom Chaos Computer Club

Hamburg als Keynote-Geber zu Gast. Die jungen Performer*innen kommen aus unterschiedlichen Stadtteilen Hamburgs. Unser Anliegen bestand auch darin die Stärke dieser Gruppe, die sich vor allem in ihrer Diversität äußert zum Ausdruck zu bringen. Es ging uns darum, die vielfältigen Stimmen der Jugendlichen als Expert*innen zu Wort kommen zu lassen und ihnen zuzuhören.

Wie sind die performativen Szenen aus dem Gesprächsmaterial entstanden? Auf den ersten Blick ist ja nicht immer ein direkter Zusammenhang erkennbar?

M. M.: Den Dreh hatten wir in zwei Blöcke unterteilt: einen dokumentarischen und einen szenischen Teil, die beide aufeinander aufbauen. Im dokumentarischen Teil lag unser Fokus darauf ein Gespräch zwischen den Jugendlichen zu initiieren. Wir haben bewusst darauf verzichtet, die Gespräche zu leiten oder sie zu moderieren. Es ging uns darum einen Raum für die Perspektiven der acht Performer*innen zu schaffen.

M. P.: Dabei arbeiteten wir ohne striktes Drehbuch. Vielmehr ging es uns um offene Fragestellungen und einen gemeinsamen Prozess, im Sinne eines dokumentarischen Blicks mit offenem Ausgang. Unsere Idee war es, den dokumentarischen Teil und den szenischen Teil assoziativ im Film zu montieren.

Was hat es mit dem Thema des „Hacking“ auf sich, das im Titel anklingt?

M. P.: Für jeden Themenblock sind wir mit einer speziellen Fragestellung gestartet, die wir „Hacks“ genannt haben. Diese ursprünglichen Fragestellungen sind für das Publikum im Film so nicht mehr sichtbar. Was der Titel der Arbeit und die Zwischentitel aber andeuten, ist das „Hacken“ als künstlerische

Arbeitsmethode wie sich Systeme kreativ umnutzen und umdeuten lassen ohne dabei das System selbst zu zerstören.

Habt ihr den Eindruck, dass sich die digitalen Erfahrungen während der Pandemie auch auf Rezeption oder die Produktion von Kunst auswirken werden?

M. M.: Im kulturellen Bereich hat sich gerade während der Coronapandemie die individuelle Rezeption von Inhalten verstärkt. Die Erwartungshaltung, dass auch eine Vorstellung passgenau auf den bzw. die Zuschauer*in zugeschnitten sein muss wird sich mit Sicherheit weiter zuspitzen. Der Konsens unter Programmierer*innen von VR ist, dass die Empathiefähigkeit der Menschen durch die neuen Technologien erhöht werden wird. Wenn das Kino- und Theatererlebnis aber kein kollektives, sondern ein individuelles Erlebnis wird, tut sich eventuell die Frage auf mit wem zukünftige Generationen (und wir alle) Gefühle wie die der Empathie noch teilen können und wollen.

Gibt es gemeinsame Thesen zwischen euch und den Jugendlichen? Seid ihr Euch einig?

M. M.: Sehr einig sind wir uns in dem Punkt, dass im Netz vor allem das Individuum in den Mittelpunkt gestellt wird und nicht die Gemeinschaft – und dass reale haptische Begegnungen stärker empoweren als Begegnungen im virtuellen Raum.

<http://www.tòsu.com/>



EXPERT*innen/PERFORMER*innen: Puja Abbasi, Oskar Chodzinski, Jancis Chung, Joshua Debrah, Carly Sue Nyga, Robbe Parplies, Mai Linh Pham Duc, Marla Toussaint KONZEPT, KAMERA & SCHNITT: Martin Prinoth KONZEPT, RAUM & SCHNITT: Martina Mahlkecht EXPERTIN PERFORMANCE: Annika Scharm EXPERTIN CHOREOGRAFIE: Yolanda Morales SOUND RECORDING: Rene Huthweker DROHNEPILOT: Anton Formosov TITELSONG: Pose Dia SOUNDTRACK: Konstantin Bessonov VOICE OVER: Carolin Jungst HACKING EXPERTE: Jan Girlich, Chaos Computer Club Hamburg ASSISTENTINNEN AUSSTATTUNG: Mona Riza, Linda Schimmel PRODUKTION: TÒSU PRESSE-UND ÖFFENTLICHKEITSRABEIT: Stückliesel DRAMATURGIE: Anna Teuwen DANKE AN: bauer + planer, Miriam Endrulat, Bazil Heffnenstein, Sophia Hussein, Hamburger Kreativgesellschaft, Anna Mieves, Mable Preach, Doris Margarete Schmidt, Barbara Schmidt-Rohr



TÒSU

HACK ME BABY

mixed media Installation,
30 Min. Filmloop





HACK ME
BABY