

OH EUROPA!



DANGEROUS GAMES

eine multimediale dokumentarische Performance von TÒ SU — Martina Mahlkecht & Martin Prinoth

OH EUROPA! DANGEROUS GAMES

eine multimediale dokumentarische Performance von TÒ SU
Martina Mahlknecht & Martin Prinoth

DEUTSCHLAND | 80 MINUTEN |

DEUTSCH, ARABISCH, PERSISCH, ENGLISCH

MIT MEHRSPRACHIGEN ÜBERTITELN

(ARABISCH, PERSISCH, DEUTSCH, ENGLISCH)

- 4 Download Fotos und Trailer
- 5 Synopsis
- 8 **OH EUROPA! DANGEROUS GAMES**
von Anika Meier
- 12 Gedanken von Ivna Žic
zu einem Erzählen ohne Fragen
- 16 Biographie
- 18 Werkliste
- 22 Team

OH EUROPA!

FOTOS



TRAILER



OH EUROPA! Der Ruf nach der verschwundenen Königstochter aus der antiken Mythologie hallt bis heute nach: Europa, Tochter des König Agenor und der Königin Telephassa wurde verschleppt; sie ließen ihre anderen Kinder nach ihr suchen, aber keines kehrte zu ihnen zurück. Das deutsch-italienische Duo TÒ SU begreift den Gründungsmythos des europäischen Kontinents als Parabel für aktuelle Realitäten der Flucht: Auch wer heute Europa sucht, setzt sein Leben aufs Spiel und muss damit rechnen, seine Familie nie wieder zu sehen. In dem multimedialen Dokumentarstück rekonstruieren fünf Menschen mit Fluchterfahrung mithilfe von Virtual Reality ihre gefährlichen Versuche die europäischen Außengrenzen zu überwinden und erzählen von ihrer Vision von Europa.

OH EUROPA! DANGEROUS GAMES ist eine Produktion von TÒ SU in Koproduktion mit Kampnagel Hamburg, gefördert durch die Behörde für Kultur und Medien Hamburg, den Fonds Darstellende Künste, die Rudolf Augstein Stiftung und der Zeit Stiftung Bucerius.



92
Championship

OH EUROPA! DANGEROUS GAMES

Anika Meier

Fünf Menschen, fünf Geschichten vom Überleben, von Flucht, Hoffnung und der Suche nach einem würdevollen Leben. „Oh Europa! Dangerous Games“ von TÒ SU ist ein eindrucksvolles Dokumentartheater mit VR-Elementen – real, bewegend, politisch. Ein Blick über die eigene Komfortzone hinaus.

Demokratie und gleiche Rechte und Chancen für alle. Die Abschaffung des Kapitalismus und des Patriarchats. Meinungsfreiheit. Eine Welt ohne Grenzen. In was für einer Gesellschaft wollen wir leben? Was haben wir gemeinsam? Und was können wir voneinander lernen? Wir haben doch nur einander, um die Gesellschaft zu verbessern.

Das sind nur einige der Fragen und Antworten von fünf Menschen, viele Jahre nach ihrer Flucht nach Europa, die im multimedialen Dokumentartheaterstück „Oh Europa! Dangerous Games“ von TÒ SU über ihre Erfahrungen und ihre Zukunft in einem fremden Land sprechen. Das deutsch-italienische Künstlerduo lässt reale Menschen miteinander vor dem Publikum über reale Fluchterfahrungen sprechen. Es ist ein Spiel mit einem hohen Einsatz: dem eigenen Leben. Und die Hoffnung auf ein lebenswer-

tes Leben für die Familien, die es hoffentlich schaffen, mit- oder nachzukommen. Auf der Bühne stehen 80 Minuten lang fünf Menschen, die gefasst und mitreißend ihre Geschichten erzählen. Da sind **Kafiya Al-Qeddahi**, 53 Jahre, aus dem Irak, **Karim Mohsen**, 15 Jahre, aus Syrien, **Masoud Jahangiry**, 33 Jahre, aus dem Iran, **Mohadeseh Salehinasab**, 27 Jahre, aus dem Iran, und **Yona Sabbah**, 19 Jahre, aus Syrien. Einige von ihnen sind heute deutsche Staatsbürger, sie gehen noch zur Schule, haben das Abi geschafft, Meisterprüfungen bestanden, erziehen Kinder in der Kita oder wollen Medizin studieren, um Arzt zu werden. Was sie verbindet: Sie haben das Game hinter sich. Sie haben gewonnen und sie wollen darüber sprechen, um anderen Menschen in einer ähnlichen oder ganz anderen Situation zu helfen. Sie wollen ein Interesse dafür wecken, was außerhalb der

sogenannten eigenen „Bubble“ passiert.

„Game“, so nennen Menschen auf der Flucht den Versuch, das Mittelmeer zu überqueren. Ein Mensch braucht drei Games, um nach Europa zu kommen. Man kann ein Game gewinnen oder verlieren. TÒ SU überführt das Spiel mit dem Tod auf der Bühne in die virtuelle Realität, um die Fluchterfahrungen erlebbar zu machen. VR ist aus dem Bedürfnis heraus entstanden, Umgebungen realistischer erfahrbar zu machen. In Architektur und Design können Entwürfe begehbar gemacht werden, in der Luftfahrt werden Flüge simuliert und in der Medizin werden komplizierte Eingriffe geübt. Und auf der Flucht in einer Extremsituation, die plötzlich so real ist, dass sie sich wie ein Spiel anfühlt?

Die Zuschauer:innen sind plötzlich mittendrin. Es wird geschossen und geschrien. Einen Moment ist es totenstill, im nächsten Moment ohrenbetäubender Lärm. Und dazwischen die Stimmen der Menschen auf der Bühne, die ruhig ihre Erfahrungen teilen: Sie erinnern sich an Tränengasbomben,

an Soldaten mit Gewehren, an untergehende Boote, Maisfelder und Zäune, aufgeschnittene Hände und gebrochene Nasen. Und an ihre Angst. Sie sind die Held:innen in ihren Geschichten, die Leid ertragen und Hoffnung gefunden haben, die Hunger und Durst gehabt und überwunden haben. Sie sind die Gewinner:innen der Games.

Doch was sie glauben, gefunden zu haben, sagen sie, ist ein Deepfake. Am Ende treffen sie auf eine KI-Grenzkontrolle, wie sie an den europäischen Grenzen tatsächlich im Einsatz ist. Fragen prasseln auf sie ein, doch die Künstliche Intelligenz versteht nicht, weil sie nicht programmiert ist, zu lieben.

TÒ SU bringen neue Medien wie VR in „Oh Europa! Dangerous Games“ innovativ zum Einsatz, um daran zu erinnern, dass Technologie und das Leben das sind, was Menschen daraus machen und wie sie miteinander umgehen. Es ist Erinnerung und Weckruf zugleich, hinzusehen und zuzuhören. Mit offenen Augen, Ohren und Herzen.



Gedanken von Ivna Žic zu einem Erzählen ohne Fragen

5 Menschen sitzen an einem Tisch: Eine Gemeinschaft? Ein Zusammensein.

Ein Tisch vermittelt Nähe, vermittelt einen geteilten Zeitraum, ein Gespräch. Doch dieser Tisch ist kein Küchentisch, kein Arbeitstisch, kein gewöhnlicher Tisch.

Es ist ein zackiger Tisch auf eine Bühne, eckig, spitz: ein Stern. Ein Stern Europas? A guiding star? Oder: a dangerous game?

Die Menschen, die an diesem Tisch sitzen, haben Fluchterfahrung. Sie kommen aus dem Iran, dem Irak, aus Afghanistan, Palästina und Syrien. Sie sind zwischen 15 und 53 Jahre alt. Und sie haben sich dazu entschieden, einen Abend – diesen Theaterabend – an einem Tisch zu verbringen, mit uns, dem Publikum. Ob es uns wohl auch interessiert, was sie zu besprechen hätten?, fragen sie uns am Anfang.

Die Antwort liegt auf der Hand: anscheinend ja. Schliesslich sind wir ja alle gekommen.

Sind diese Menschen Gäste oder Gastgeber? Empfangen sie uns oder sind sie Empfangene? Wer heisst wen willkommen? Klug

stellt das Duo TÒ SU diese Fragen, ohne sie zu beantworten. Und vor allem, ohne sie laut zu stellen. Sie befragen nicht, sie suchen das gemeinsame Erzählen durch eine genaue Konstellation: Fünf Menschen, fünf Zacken eines Sterns, sprechen. Es sind Menschen mit vielen, vielschichtigen Narrativen. Die feinfühligste Qualität dieses performativen und auch multimedialen Abends auf hohem Niveau liegt in der Art und Weise, wie ins Erzählen gekommen wird: Ungefragt. Freiwillig. Persönlich. Sind wir, das Publikum, genauso freiwillig vor Ort? Genauso persönlich? Ungefragt und da?

In der Realität dienen Erzählungen von Flucht, zum Beispiel in einem Asylverfahren, oft als Ware – meist als die Einzige, die von geflüchteten Menschen als Tausch zum Handel geboten werden kann, um bleiben zu dürfen. In der Wiederholung dieser Ware-Erzählungen und in ihrer Dramaturgie müssen sie einen unbedingten Zweck erfüllen. Dabei ist die bürokratische und scharfe Form der Befragung

durch Beamt:innen ein verletzender Akt, der kaum Rücksicht nimmt auf eine mögliche Retraumatisierung, welche durch das wiederholte Erzählen der Fluchterfahrung stattfindet.

Nicht so auf dieser Bühne. Hier verwandeln sich die Geschichten zu einem persönlichen Austausch, fast wie an einem Küchentisch. Sie werden teilweise so erzählt, wie wir Europäer:innen sie selten oder nie zu hören kriegen werden. Oder wollen. Die Erzählenden verstehen sich, auch ohne sich zu kennen. Ihr Erzählen ist füreinander, ohne bürokratisches Ziel, es entspringt einer scheinbar inneren Notwendigkeit. Denn das Erzählte ist ihr gemeinsamer Boden, ist der Raum, der ihre Gegenwart bedingt. Und dieser Raum braucht Zeit, Langsamkeit und Ruhe, um erzählt und gehört zu werden. Die Kernszene, die TÒ SU dafür finden, ist in einer vorgefilmten Situation stark gelungen. Am Sterntisch sitzend, erzählen die Performer:innen auf Arabisch und auf Persisch die vielleicht verletzendsten Episoden ihrer Flucht. Dem kantigen Tisch wird Weichheit entgegengesetzt. Der Raum um sie herum ist dunkel,

kein Publikum ist anwesend. Sie scheinen gleichzeitig Schutz und Freiheit in der sogenannten Muttersprache zu finden. Und ebenso in der Situation, die nur einmal von der Kamera eingefangen wird und nicht jeden Abend reproduziert werden muss. Die Wiederholung dieses fragilen Moments wird vermieden. Am Theaterabend selbst ist die Szene durch Übertitel übersetzt. So gewährt sie uns, dem Publikum, den Blick in einen anderen Raum, den die meisten sonst wahrscheinlich nie betreten könnten.

Die Atmosphäre ist ruhig, wie im gesamten Stück. Selten sieht und hört das Publikum im Theater Erzählungen über Flucht in dieser Detailliertheit und Genauigkeit, in einer so klaren und offenen Atmosphäre. Hier wird die unvorstellbare Erfahrung von Flucht durch feine Strategien des Erzählens und den Einsatz von Virtual Reality vorstellbar gemacht. Vielleicht ist das die Einladung dieses Theaterabends an uns alle: Einen Raum zu kreieren, der zum Sprechen und Zuhören einlädt, ohne dass jemand Fragen stellen muss. Ohne, dass jemand befragt wird.

Biographie

Das deutsch-italienische Duo **TÒ SU** erkundet transkulturelle Grenzräume in einer globalen Welt und beschäftigt sich mit eurozentrischen Perspektiven und der eigenen kulturellen Identität. Projekte entstehen in Kollaboration mit Expert*innen aus Kunst, Wissenschaft und Lebensalltag und zeichnen sich meist durch analoge und digitale Interaktivität aus, die das Publikum zum Mitmachen einladen. „TÒ SU“ kommt aus dem Rätoromanischen, das von einer kleinen Bevölkerung in Norditalien gesprochen wird und bedeutet „aufzeichnen, dokumentieren, einbeziehen“. Martina Mahlknecht und Martin Prinoth verbinden in ihren multimedialen Projekten die Genres Dokumentarfilm, Performance und Theater. Als Hybride zwischen den Genres werden sie in Kinos, Theatern und Ausstellungsräumen präsentiert. Sie produzieren ihre Projekte zwischen mehreren Ländern mit Schwerpunkt auf Deutschland und Italien.

**TÒ
SU**

MARTINA MAHLKNECHT wurde in Brixen, Italien, geboren. Sie lebt und arbeitet in Hamburg. Sie studierte Kunst und Bühnenbild an der Hochschule für Bildende Künste (HFBK) in Hamburg und am Mozarteum in Salzburg. Seit 2022 lehrt sie an der HFBK Hamburg.

MARTIN PRINOTH wurde im rätoromanischen Urtije in Italien geboren und lebt in Hamburg. Nach seinem Studium der Kommunikationswissenschaften an der Universität Salzburg absolvierte er das Filmstudium an der Hochschule für bildende Künste (HFBK) in Hamburg.

Sie sind Zeit Stiftung Bucerius, Wim Wenders und Gerd Ruge StipendiatInnen und Alumni des Venice Biennale College Cinema VR, des Grenzgängerprogramms der Robert Bosch Stiftung und von ESoDoc. Seit 2024 sind sie Teil der Filmentwicklungs-Community NEST der MOIN Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein.

OH EUROPA! DANGEROUS GAMES
multimediales Dokumentarstück, 80 Min DEU, 2025

*(Fonds Darstellende Künste, BKM Hamburg /
Uraufführung K2 Kampnagel Hamburg)*

BELOW DECK
VR Dokumentartheater, 20 Min DEU / IT, 2024

BELOW DECK ist eine VR-Installation, die dokumentarische und fiktionale Elemente verbindet. Als geheime Gäste einer Crew-Show befindet sich das Publikum in einer surrealen Situation unter Deck eines Kreuzfahrtschiffes und erkundet authentische Geschichten von Crewmitgliedern aus den Philippinen. Mehr als ein Drittel der gesamten Schiffsbesatzung weltweit stammt aus den Philippinen und lebt und arbeitet monatelang ohne Urlaub unter Deck.
(MOIN Filmförderung, Film- und Medienstiftung, NRW / Weltpremiere 81. BIENNALE DI VENEZIA CINEMA)

REPORTS FROM THE VOID
Dokumentarkurzfilm, 20 min., DEU / IT, 2023

In einer Kollaboration zwischen dem Regieduo und zwei italienischen Kriegsfotograf*innen begibt sich der Fotofilm auf eine Reise durch deren Archive, die Kriege und Katastrophen weltweit dokumentieren. In welchem Verhältnis stehen Zeuge und Zeugnis in Abbildungen der Katastrophe?
*(MOIN Filmförderung, Film- und Medienstiftung NRW,
IDM Filmförderung Alto Adige Südtirol / Weltpremiere Visioni Italiane Bologna)*

THE STAFF YOUR DREAMS ARE MADE OF
multimediale Filminstallation, 30 Min DEU, 2023

THE STAFF YOUR DREAMS ARE MADE OF ist der zweite Teil einer Trilogie über Lebensrealitäten und Arbeitsbedingungen auf hoher See und lädt das Publikum in die sonst unzugängliche Welt unter Deck der Riesenschiffe ein. In dem Nachbau einer Personalkabine erinnern sich fünf philippinische Crewmitglieder an ihr oft skurriles Leben an Bord und stellen die Frage, wem das Träumen vorbehalten ist.
*(Fonds Darstellende Künste, BKM Hamburg /
Uraufführung Kampnagel Hamburg)*

OVERSEAS

multimediale Filmperformance, 60Min DEU / IT, 2022

Während der Covid-19-Pandemie saßen zahlreiche Seeleute aus dem pazifischen Inselatoll Kiribati im Hafen von Hamburg fest. In einer unwahrscheinlichen Kollaboration entwickelte das deutsch-italienische Künstler*innenduo TÒ SU gemeinsam mit diesen Seeleuten die immersive Performance OVERSEAS. In einem gefluteten Bühnenraum tauchen die Zuschauer*innen ein in die Geschichten der Seeleute über Sehnsucht und Trennung, Geld und Anerkennung, Stolz und Gemeinschaft, Umwelt- und Klimarisiken

*(Fonds Darstellende Künste, BKM Hamburg /
Uraufführung Kampnagel Hamburg und Transart Bolzano, Italien)*

HACK ME BABY

multimediale Filminstallation, 30 Min DEU, 2021

In Zusammenarbeit mit jugendlichen Expert*innen aus Hamburg entstand eine großformatige Filminstallation auf Kampnagel. Seit einem Jahr ist die Architektur des Klassenzimmers Risikozone. Genauso lange performen Schüler*innen dort Unsichtbarkeit im Realversuch. Das Team erforscht spielfreudig die Ambivalenz von Begegnung und Isolation in digitalen Räumen in prä- und postpandemischen Zeiten.

(Uraufführung Kampnagel Hamburg, Fonds Darstellende Künste)

DIE FÜNFTE HIMMELSRICHTUNG

Kino-Dokumentarfilm, 79 Min DE / IT, 2017

„Die fünfte Himmelsrichtung“ begibt sich auf die Suche nach den Wurzeln und der Identität seiner Protagonisten – von Südtirol bis nach Brasilien und schließlich bis auf den Grund des Meeres.

*(MOIN Filmförderung, IDM Filmförderung Alto Adige Südtirol,
Weltpremiere DOK Leipzig, Mostra São Paulo)*



Team

expert*innen/performer*innen **KAFIYA AL-QEDDAHI,
KARIM MOHSEN, MASOUD JAHANGIRY, MOHADESEH
SALEHINASAB, YONA SABBAH**

regie, text, bühne & video

TÒ SU | MARTINA MAHLKNECHT & MARTIN PRINOTH

new media artist **TOM LANE**

musik, sound design **POSE DIA**

choreographie **CAROLIN JÜNGST**

kostüm **ANJA RUSCHIVAL**

dramaturgische beratung **ANNA TEUWEN**

outside eye **MAXI OBEXER**

regieassistenz **LIV PEDERSEN**

technischer support **LEONHARD ONKEN-MENKE**

tonaufnahmen film **STEFFEN REIL**

bühnenbau **BENNET JANZ,
MARIAN REGDOSZ**

psychologische beratung **LENA BLOSAT**

produktionsberatung **PAM GORONCY**

öffentlichkeitsarbeit **JONAS WOLTEMATE**

videodokumentation **LILLI THALGOTT**

fotos **JUHA HANSEN, MOHAMMED AL BDAIRI**

grafik **BÜRO KLASS**

danke an **DIALOG IN DEUTSCH**

OH

EUROPA!







RUDOLF
AUGSTEIN
STIFTUNG

[k]KAMPNAGEL
KAMPNAGEL.DE



Hamburg | Behörde für
Kultur und Medien

ZEIT
STIFTUNG
BUCERIUS

FONDS
DARSTELLENDEN
KUNSTE

TÒ
SU

@tosu_duo
contact@tosufilm.com
www.tosufilm.com

Mobil +49 0163 8649284
Mobil +49 0163 8649285