

Spielzeit 2021/22

EVERY HEART IS BUILT AROUND A MEMORY

von Markolf Naujoks



SCHAUSPIEL
HANNOVER

Ich schließe die
Augen. Ich öffne sie
wieder und alles ist
für einen Augenblick
verschwommen.
Dann fokussiert sich
mein Blick.

ZUM STÜCK

Zwei Schwestern, Nina und Carla, suchen nach ihrer kleinen Schwester: Marie. Und Marie will, dass sie von ihnen gefunden wird. In einem Spiel, das die 14-Jährige entwickelt hat: *Every Heart is Built Around a Memory*. Dort ist Marie Kaiserin eines Universums voller fantastischer Landschaften und Figuren. Doch diese Welt ist bedroht. Marie ist in Gefahr. Der Leviathan ist hinter ihr her, will sie vernichten. Nur wenn die Schwestern sich richtig erinnern, können sie Marie retten. Sie begegnen dem Questtyger, dem Geier Hearts Desire, Kind Osman Gazi, verlieren viel Zeit im Streiten über Erinnerungen und die Verantwortung für Marias Verschwinden. Aber Marie ist doch schon tot. Was können sie denn daran ändern? Warum sollen sie Marie überhaupt noch suchen? Da taucht eine weitere Figur auf, Marias Vater, der behauptet,

dass er die Schwestern bisher gespielt habe. Und sie drängt, eine weitere Runde mit ihm gemeinsam zu spielen. Denn er muss Marie finden, er wird noch verrückt vor Trauer. Aber ist er denn echt? Was bedeutet das überhaupt: „Echt“ sein?

Diese Geschichte hat viele Level. Es ist eine Geschichte über Depression und Suizid. Eine Geschichte über das Trauern. Eine Geschichte über die utopische Dimension des Spielens. (Ein Aspekt, den übrigens das virtuelle und das Theaterspielen gemeinsam haben.)

Videospiele sind seit ihrem Aufkommen in den 1970er und 80er Jahren fester Bestandteil der Jugendkultur. Insbesondere das Fantasy Genre boomt. Virtuelle Welten laden dazu ein, die Zwänge des Alltags für einen Moment

zu vergessen, jemand anderes zu sein. Nicht nur Kinder und Jugendliche lassen sich von diesen Welten in ihren Bann ziehen.

Genauso lang, wie es diese Spiele gibt, wird vor ihnen und ihren Folgen gewarnt: vor Spielsucht, Flucht aus Alltag und Realität, Übergewicht, mangelndem Sozialverhalten und abfallenden Schulleistungen. *Every Heart is Built Around a Memory* tut das nicht. Im Gegenteil. Und es ist nicht allein mit dieser Haltung. Das Potential der Augmented Reality Games zur Selbst- und Welterfindung und dem damit verbundenen Empowerment hält nicht erst seit dem mit der Corona-Krise einhergehenden Anstieg psychischer Erkrankungen bei Kindern und Jugendlichen Einzug in die Pädiatrie. Spielbasierte Interventionen werden als „Serious Games“ in der Behand-

lung von Depressionen, Angststörungen oder chronischen somatischen Erkrankungen eingesetzt. In ihnen bekämpfen beispielsweise Jugendliche mit depressiven Störungen Avatare, die personifizierte negative automatische Gedanken verkörpern, in aufsteigenden Levels.

Every Heart Is Built Around a Memory ist ein Plädoyer für eine Welt, in der unterschiedlichste Fantasien gelebt werden können. Und es stellt die Frage, ob das, was online entwickelt, erdacht, gelebt wird, nicht längst schon Einfluss auf das nimmt, was wir irl (in real life) oder afk (away from keyboard) fühlen, denken und tun.

EVERY HEART IS BUILT AROUND A MEMORY

von Markolf Naujoks
mit einem SEQUEL
von Friederike Heller



MARIE **Şafak Şengül**
CARLA **Christine Grant**
NINA **Amelle Schwerk**
PAPA **Sebastian Nakajew**
LIVE-MUSIKER **Peter Thießen**

REGIE **Friederike Heller** BÜHNE UND KOSTÜME **Sabine Kohlstedt** MUSIK **Peter Thießen**
DRAMATURGIE **Barbara Kantel** INSPIZIENZ **Franziska Wittmer** SOUFFLAGE **Inge Krüger**
REGIEASSISTENZ **Hannah Gehmacher** BÜHNENASSISTENZ **Lara Nikola Linnemeier**
KOSTÜM ASSISTENZ **Sarah Meischein** KÜNSTLERISCHE VERMITTLUNG & INTERAKTION **Daniela Fichte**
HOSPITANZEN **Charlie Geitlinger (Kostüm), Janina Holle (Dramaturgie), Milena Knop (Bühne)**

THEATERMEISTER **Ludwig Barklage** BELEUCHTUNG **Uwe Wegner** TON UND VIDEO **Florian Günther,
Leon Meier** REQUISITE **Stella Kuprat, Kimberly Ryland** MASKE **Stephanie Schmidt,
Amanda Sobirey** ANKLEIDEDIENST **Susanne Ohlms, Anne Rietzsch, Peter Weckel**

LEITUNG DER ABTEILUNGEN: TECHNISCHE DIREKTION **Hanno Hüppe**
TECHNISCHER LEITER BALLHOF **Heiko Janßen** WERKSTÄTTEN **Nils Hojer** TON UND VIDEO **Oliver Sinn**
KOSTÜMDIREKTION **Kerstin Achilles-Matthies, Andrea Meyer** MASKE **Guido Burghardt**
MALSAAL **Thomas Möllmann** TAPEZIERWERKSTATT **Matthias Wohlt** SCHLOSSEREI **Bernd Auras**
TISCHLEREI **Andrea Franke** MASCHINENTECHNIK **Dirk Scheibe**

AUFFÜHRUNGSDAUER **ca. 1 Stunde 15 Minuten, keine Pause**
BÜHNENRECHTE **Rowohlt Theater Verlag, Hamburg**

PREMIERE
19. MÄRZ 2022, BALLHOF EINS



Christine Grant, Sebastian Nakajew, Şafak Şengül, Amelle Schwerk

Amelle Schwerk, Sebastian Nakajew, Christine Grant



NUMMER GEGEN KUMMER

Every Heart is Built Around a Memory ist ein (Theater-)Stück, das sich mit schwierigen, realen Themen wie Mobbing, Depressionen, Suizid und Ähnlichem befasst. Durch die Beleuchtung dieser Themen in unserem Stück hoffen wir, dir zu helfen, darüber zu reden. Wenn du selbst mit diesen Problemen zu kämpfen hast, ist dieser Theaterbesuch vielleicht schwierig. Falls du das Gefühl hast, mit jemandem reden zu wollen, wende dich an deine Freund:innen, Eltern, Lehrkräfte oder andere Erwachsene, denen du vertraust. Du kannst uns auch ansprechen oder eine Notrufstelle anrufen. Denn in dem Moment, in dem du darüber zu sprechen anfängst, wird es einfacher.

ANLAUF- UND BERATUNGSSTELLEN
Psychosozialer / Psychiatrischer Krisendienst

0511/30 03 34 70

Podbielskistraße 168, 30177 Hannover

Nummer gegen den Kummer e.V.

116 111 (montags bis samstags von 14:00–20:00 Uhr sowie über
nummergegenkummer.de/onlineberatung)

Onlineberatung via Mail und Chat von der Jugendnotmail für Jugendliche und Kinder
jugendnotmail.de

Krisentelefon vom Verein für Suizidprävention e.V. Niedersachsen

05121/5 88 28

Wir entscheiden,
am Leben zu bleiben,
obwohl alles gegen
uns spricht,
weil unsere Leben
wichtig sind.

SICH SELBST (ER)FINDEN

Eine Reise durch die Level des Spiels
von Barbara Kantel



SETTING LIVES.

GAME ON. SCROLL TO START.

Hast du dich schon mal gefragt, ob du echt bist?
Real?

Hast du dich auch schon mal gefragt, ob du die,
für die die Leute dich halten, überhaupt sein willst?

Flüchtest du dich auch manchmal in (Tag)Träume, in Fantasien,
malst dir deine Welt schöner und erträglicher als sie ist in real life (irl)?

Wenn du spielst, dir z. B. Avatare baust:

Beschäftigt dich dann auch die Frage, was wahrer ist – die Fantasie oder die Realität?

Die letzte Frage ist eine, die sich Theatermacher:innen immer schon stellen.

Wie wahr oder wie echt ist das, was sie auf der Bühne machen?



LEVEL 1

GAMING

Alles was Marie interessiert hat, war, selber
zu bauen und zu entwickeln.

In den 80ern als Hobby verhaltensauffälliger
Jugendlicher belächelt; in den 90ern von
Eltern verdammt, die die Ballergeräusche
der sogenannten Egoshooter, die aus den
Zimmern ihrer Sprösslinge drangen, nicht
ertragen konnten; in den 2000ern, als die
Fantasiewelten, die immer detailversesse-
ner wurden, Feen, Waldläufer, Drachen und
Orks beheimateten, misstrauisch beäugt und
als süchtig machende Nerd-Leidenschaft
verurteilt: so alt wie die Spiele selbst sind
die Warnungen vor ihnen. Das ist vielleicht
auch der Grund, warum so viele Menschen
nicht darüber sprechen, dass sie spielen.
Dabei ist es eine Form der Unterhaltung, die
alle anderen längst überflügelt hat, spätes-
tens mit der Covid-19-Pandemie. Laut dem
Branchenverband Game spielen derzeit 58%
der Deutschen zwischen 6 und 69 Jahren.
„Ist Gaming dabei, sich in die dominierende
Unterhaltungsform des 21. Jahrhunderts zu
verwandeln, so wie es bewegte Bilder im
20. Jahrhundert und Romane im 19. Jahrhun-
dert waren?“ fragt die Süddeutsche Zeitung.
„Und wenn ja: Wie verändert sich eine Ge-
sellschaft, die spielt?“*



LEVEL 2

DAS VIRUS

Ich muss zugeben, mir fängt es an zu gefallen.
Dieses Spiel.

Die Welt im Lockdown: Schulen, Kantinen
und Diskotheken sind geschlossen, die Ge-
sellschaft trifft sich virtuell. Die Spiele sind zu
Plattformen geworden, auf denen man nicht
nur ballern, sondern Filme gucken, Konzerte
besuchen und vieles mehr tun kann. Online
finden die einzigen Abenteuer statt, die man
noch gemeinsam erleben kann. Auch nach
dem Ende des ersten Lockdowns reißt die
Euphorie nicht ab. Selbst jene Erwachsene,
denen es zuvor noch merkwürdig erschie-
nen war, sich in Online-Welten zu begeben,
merken zwischen Home Schooling und Home
Office: Gerade tun wir es ja alle. Nur spielen
wir die falschen Games. Facebook, Instagram,
Twitter und Zoom. Warum also die Treffen
nicht in jene virtuelle Welten verlegen, die
dafür konzipiert sind, Spaß zu machen? In
Online-Videospiele.



*Game on. Süddeutsche Zeitung. 26./27.02.2022

LEVEL 3

AUGMENTED REALITY

5 Anschlüsse hat Marie sich legen lassen, um total-immersive Spiele spielen zu können.

1989 erscheint der Gameboy (bezeichnenderweise nicht Gamegirl, es ist eine männlich geprägte Gaming-Kultur). 1993 folgt *Doom*, der erste Teil einer bis heute erfolgreichen Shooter-Serie. 1994 kommt die erste Playstation auf dem Markt, zwei Jahre später der Nintendo 64. Gefeierte wird das Abtauchen in der sogenannten „virtuellen Realität“. Eltern, Lehrkräfte, Psychologen fragen sich besorgt: Wo gehen die jungen Menschen hin, wenn sie in ihren Bildschirmen versinken – und werden sie je wieder ganz zurückkehren, in das, was als Realität gilt?* 1997 erfolgt der entscheidende, die Entwicklungsgeschichte des Gamings revolutionierende Schritt, weil nicht mehr auf Konsolen und PCs gespielt wird, sondern über Server: *Ultima Online*, eine mittelalterliche Fantasy, in der die Spieler:innen miteinander kämpfen, handeln und um Macht ringen. Die Fantasiewelten, in die die Spieler:innen von nun an abtauchen, sind keine einsamen mehr. Vielmehr sind es geteilte Welten die realer, lebensweltlicher werden und in denen es weniger um Punktzahlen, denn um Zwischenmenschliches, um Gefühle und Interaktionen geht.



*SZ. a.a.O.

LEVEL 4

SERIOUS GAMES

Es war einmal ein Mädchen, das schuf sich eine eigene Welt hinter der Welt.

Menschen spielen nicht nur, um sich zu zerstreuen und den Alltag zu vergessen. Games bieten Raum für alle möglichen Gefühle. Auch für die bitteren, mit denen sie oft genug – und erst recht wegen der pandemischen Kontaktbeschränkungen – allein bleiben. Online-Spiele definieren nicht nur den Alltag heutzutage aufwachsender Kinder und Jugendlicher, sondern sie werden auch immer mehr in der pädiatrischen Therapie eingesetzt, z. B. im Format der Serious Games. Anwendung finden Serious Games beispielsweise in der Behandlung von Depressionen, Angststörungen oder chronischen somatischen Erkrankungen. Es sind dreidimensionale Fantasy-Rollenspiele, in denen die Erkrankten Avatare, die personifizierte negative automatische Gedanken verkörpern, in aufsteigenden Levels bekämpfen. Ein solches Spiel spielen die beiden Schwestern Nina und Carla. Marie hat es erfunden.

**LEVEL 5**

GLITCH

Wir bauen neue Welten! Und wir trauen uns auch, die eigene zu verändern.

Als Glitch bezeichnet man einen Fehler, eine Panne. Im Gaming-Bereich bedeutet das einen kleinen, kurzen Fehler im System. Der Begriff hat aber auch Einzug gehalten in die Diskussion über Identitäten. Gibt es nur männlich und weiblich? Was ist mit all den anderen Möglichkeiten und Lebensformen? Die Glitch-Erfahrung führt dazu, dass Grenzen verschwimmen. So können wir uns entscheiden, Erfahrungen, die wir in der Online-World gemacht haben in die Offline-Welt zu übertragen, z. B. das Ausprobieren verschiedener Gender oder Rollen.

**LEVEL 6**

IDENTITÄTSDEBATTEN

Ich tauche auf, groß und stark und schön, in silberner Rüstung, das Schwert noch in der Hand.

Die feministische Autor:in, Kurator:in und bildende Künstler:in Legacy Russell feiert den Glitch als Möglichkeit, sich zu empowern. Sie beschreibt, wie sie im Alter von dreizehn Jahren begann, das Potential ihres Glitch-Körpers zu erkennen. „... ich wusste, was ich sein könnte. Als Kind könnte ich ein Teenager sein. Als Teenager könnte ich eine Frau sein. Als Frau könnte ich ein Mann sein. Als Mann könnte ich ein Cyborg sein. Während ich zwischen all diesen projizierten Ichs meine Gestalt wechselte, konnte ich vergessen, dass ich ein bräunlicher, queerer Körper war, dem, als ich geboren und in die Welt hinausgeworfen wurde, Weiblichkeit durch die unversöhnlichen Sitten der Gesellschaft aufgezwungen wurde. Beim Ausprobieren dieser unterschiedlichen körperlichen Vorstellungen kam ich dazu, die fiktiven Illusionen von Sex und Geschlecht wiedergutzumachen – und zu entlarven.“ (Legacy Russell)*



*Legacy Russell. Anderswo, nach der Flut: Glitch-Feminismus und die Entstehung der Glitch-Körperpolitik.
<https://rhizome.org/editorial/2013/mar/12/glitch-body-politic/Rhizom>
 Abgerufen am 27.12.21, (Übersetzung B. Kantel)



LEVEL 1

LEVEL 2

LEVEL 3

LEVEL 4

LEVEL 5

LEVEL 6

LEVEL 7

LEVEL 8

LEVEL 9

LEVEL 10

LEVEL 7

ir| UND afk

Ich finde die Annahme, dass Online-Identitäten nicht echt sind, bröckelig.

„in real life“ und „away from keayboard“ wird als Gegensatz zur virtuellen Welt gedacht und unterstützt die Vorstellung, dass das, was online passiert, nicht die Fähigkeit hat, Geschehen in der realen Welt zu beeinflussen und echte Veränderungen zu bewirken. Mit der Anerkennung, dass die Online-Welt Zugriff auf unser Real Life hat, ist daher eine empowernde Erfahrung verbunden.

„Solange wir in dem Glauben eingelullt sind, dass die Weltgestaltung innerhalb digitaler Geografien und Praktiken kein Nährboden für neue Konstruktionen von Identität, Politik, Sozialität und Potenzial sein kann, beschränken wir uns darauf, dieselben Strukturen nachzuahmen und zu replizieren, die uns überall verletzt haben. Es liegt an uns, diese neuen Wege zu erkennen und umzuleiten. Systemfehler, los geht's. – Lasst uns den #GLITCH beginnen.“*

**LEVEL 8**

MANISCH-DEPRESSIVE ERKRANKUNG

Und hinter der Fassade, da ist ein Abgrund, ein schwarzer.

Marie fühlt sich vom Leviathan verfolgt. Sie leidet an einer bipolaren Störung mit starken Stimmungsschwankungen. Diese zeichnet sich aus durch den Wechsel von manischen Phasen voller Energie, Euphorie und Selbstüberschätzung und depressiven Phasen, die von großer Antriebslosigkeit, Niedergeschlagenheit und Traurigkeit geprägt sind. Dabei gibt es für gewöhnlich keine äußeren Auslöser, die die einzelnen Phasen erklären könnten. Die Stimmungsschwankungen treten in den meisten Fällen episodisch und unabhängig von der gegenwärtigen Lebenssituation auf. Eine bipolare Störung ist in Ausprägung und Dauer der einzelnen Phasen sehr unterschiedlich. Dass bipolare Störungen sehr vielfältig sind zeigt auch, dass es sogar eine Mischphase gibt. In dieser treten Manie und Depression zeitgleich auf. In Deutschland sind zwischen ein bis drei Prozent der Bevölkerung von bipolaren Störungen betroffen. Diese Erkrankung ist genauso wenig monokausal zu erklären wie Maries Suizid. Warum sich Marie umbringt, darauf haben wir letztendlich keine Antwort. Aber was macht der Tod eines geliebten Menschen mit uns?

**LEVEL 9**

TRAUERBEWÄLTIGUNG

Hast du nichts bemerkt?

Der Tod eines Kindes wird grundsätzlich als „unnormale“ empfunden und so stehen Angehörige, Freund:innen, Bekannte, aber auch Behörden und helfende Berufe, wie etwa Bestatter:innen und Rettungsdienste den verwaisten Eltern oft hilflos gegenüber. Der Verlust eines Kindes stürzt die zurückgelassene Familie oft in eine schwere Krise. Bei einem Suizid des Kindes kommen zu der Trauer oft Schuldgefühle hinzu. Die Trauer um das verstorbene Kind wird besonders intensiv und qualvoll empfunden und hält häufig viele Jahre an. Besonders heftig kehrt sie an Geburts- und Jahrestagen zurück. Aber auch alltägliche Begebenheiten und Begegnungen fördern immer wieder Erinnerungen an das Kind zutage und lassen den Verlust schmerzhaft bewusst werden. In *Every Heart is Built Around a Memory* reagieren die Familienmitglieder sehr unterschiedlich in ihrer Trauer: Nina, die Kümmerin; Carla, die Wütende; der Vater mit immer größer werdender Angst.

**LEVEL 10**

NON-PLAYER CHARACTER

Du bist da draußen kein durchgeknallter Hippie-Schamane?

Das Stück *Every Heart is Built Around a Memory* ist aufgebaut wie eine Zwiebel. Zunächst denken wir, dass Nina und Carla Maries Spiel spielen. Dann erfahren wir, dass der Vater sie gespielt hat. Aber können wir sicher sein, dass der Vater nicht auch eine Figur in Maries Spiel ist? Wer spielt ihn dann? Der Musiker auf der Bühne? Und so könnte das Spiel immer weiter gehen, Level um Level, Runde um Runde. Ist das bereits der Weg in eine neue zukünftige Welt, in der sich Spiele autonom spielen?

**GAME OVER!**

NEW HIGHSCORE

Du weißt jetzt alles über *Every Heart is Built Around a Memory*. Eine Welt, in der unterschiedlichste Fantasien gelebt werden können. Ein Rückzugs- und Sehnsuchtsort. Eine Geschichte über die utopischen und dystopischen Dimensionen des Spielens. Es lebe das Spiel.

Press to restart.

WARUM SPIELEN

Um diese Frage überflüssig zu machen / um eine Gegenwelt herzustellen / um die Träume von Angst und Hoffnung vorzuführen einer Gesellschaft, die traumlos an ihrem Untergang arbeitet / um die Toten nicht in Ruhe zu lassen / um die Lebendigen nicht in Ruhe zu lassen / um Wurzeln zu schlagen / um Wurzeln auszureißen / um Geld zu verdienen / um ein Lebenszeichen zu geben / um einen Tod anzuzeigen / um eine Erfindung zu machen / um nicht arbeiten gehen zu müssen / um Arbeit zu haben / um den tiefen Schlaf einer erschöpften Gesellschaft mit Fratzen zu erschrecken / um nicht einzuschlafen / um nicht aufzuwachen / um das Vergessene zu töten / um nicht alleine zu sein / um eine Zeremonie aufzuführen in einer Zeit ohne Zeremonien / um keine Verantwortung zu haben / um auszulöschen, was ICH genannt wird / um zusehen zu können / um dem Pathos solcher Antworten zu entgehen / um die Rolle zu wechseln / um Lügen zu verbreiten / um vom Blick einer unerfüllten Liebe gestreift zu werden und vom Blick der Wut / um den Kapitän wieder einmal endgültig an den Mast zu nageln / um einer Frau unter einem Vorwand und ohne Folgen an die Wäsche greifen zu können / um herauszufinden, wer das Kind erschossen hat, das schrie: Der Kaiser ist nackt / um zu schreien: Der Kaiser ist ja nackt / um nicht reden zu müssen / um nicht schweigen zu dürfen / um die Regeln der Schwerkraft außer Kraft zu setzen / um aus der Welt ein Theater zu machen aus Stein, Holz, und Gittern / um drinnen und draußen zu sein zu gleicher Zeit / um einen Umweg zu finden / um Täter und Opfer zu sein zu gleicher Zeit / um Mann und Frau zu sein zu gleicher Zeit / um in diesem endlosen Vorkrieg nicht zu ersticken / um über einen Sterbenden lachen zu können / um die Geister zu bannen, vor den Türen und unter dem Tisch: Hilfe, ich lebe / um diese krachende Stille nicht aushalten zu müssen / um herauszufinden, wie lange einer ausgehalten wird von Leuten, die sich genauso wenig für ihn interessieren wie für sich selbst / um nicht angestellt zu sein / um vergessen zu werden / um die Frage überflüssig zu machen

Thomas Brasch 1983

**Bist du
meine kleine
Schwester
oder nur der
Computer, der
mir vorspielt,
dass ich
meine kleine
Schwester sehe?**



Christine Grant, Amelle Schwerck

KÜNSTLERISCHES TEAM

AUTOR Markolf Naujoks Der Autor, Theaterregisseur und Musiker studierte Philosophie, Germanistik und Klassische Literaturwissenschaft in Köln und Prag. Er arbeitet am Theater und Orchester Heidelberg, Staatstheater Mainz, Theater Erlangen, Stadttheater Ingolstadt, Staatstheater Kassel, Stadttheater Gießen und am Oldenburgischen Staatstheater. Er entwickelt Inszenierungen zwischen Installation, Konzert und Theater und komponiert dafür Songs und Musik (Indie/Folk/Dream-Pop/Elektronika). 2016 war er für den Deutschen Theaterpreis DER FAUST in der Kategorie Beste Regie/ Kinder- und Jugendtheater nominiert. Gemeinsam mit jungen Menschen entwickelte er das Stück *Every Heart is Built Around a Memory* und brachte es 2018 am Staatstheater Kassel selbst zur Uraufführung. Das Stück wurde 2019 für den Jugendpreis des Heidelberger Stückemarkts nominiert.

REGIE Friederike Heller Geboren 1974 in Berlin. Von 1996 bis 2000 studierte sie Schauspielregie in Hamburg, u. a. bei Jürgen Flimm. Sie debütierte am Staatsschauspiel Dresden mit *Elementarteilchen* nach dem Roman von Michel Houellebecq. Seit 2003 inszeniert Friederike Heller regelmäßig am Wiener Burgtheater, z.B. *Untertagblues* von Peter Handke (2004), wofür sie im selben Jahr in der Kritikerumfrage der Zeitschrift Theater heute zur

Nachwuchsregisseurin des Jahres gewählt wurde. In den darauffolgenden Jahren arbeitete sie an verschiedenen großen Häusern u. a. in Berlin, Wien, München, Hamburg und Stuttgart. Von 2009 bis 2013 arbeitete sie kontinuierlich mit den Ensembles der Schaubühne am Lehniner Platz und seit 2000 mit dem des Staatsschauspiels Dresden. Seit 2009 widmet sie sich häufig feministischen Themen und solchen zur Diversität der Gesellschaft. Darüber hinaus adaptiert sie Romanstoffe: Neben Elias Canettis *Die Blendung* bearbeitete sie u. a. Turgenjews *Väter und Söhne*, den *Zauberberg* sowie *Doktor Faustus* von Thomas Mann, Voltaires *Candid* und *Die Dämonen* von F. M. Dostojewskij. Die letzten Romanadaptionen waren *In seiner frühen Kindheit ein Garten* von Christoph Hein und *I love Dick* von Chris Kraus. Zu ihren jüngeren Arbeiten zählen: *Nach Europa* nach dem Roman *Drei starke Frauen* von Marie N'Diaye am Deutschen Schauspielhaus in Hamburg. Am Schauspiel Hannover inszenierte Friederike Heller bisher *The Writer* und *Hedwig and the Angry Incb*. Bei *Every Heart is Built Around a Memory* zeichnet sie auch als Autorin für das *Sequel* verantwortlich.

BÜHNE Sabine Kohlstedt absolvierte eine Ausbildung zur Damenschneiderin und studierte anschließend Kostümbildnerin an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Hamburg. Seit 2001 arbeitet sie als freie Bühnen- und Kostümbildnerin. Sabine Kohlstedt verbindet eine intensive Zusammenarbeit mit der Regisseurin Friederike Heller, außerdem arbeitet sie regelmäßig mit Sandra Strunz, Patrick Wengenroth, Milos Lolic, Simon Solberg und der Choreografin Antje Pfundtner zusammen. Engagements führten sie u. a. an die Schaubühne Berlin, das Deutsche Schauspielhaus Hamburg, Staatstheater Stuttgart, Staatsschauspiel Dresden, Residenztheater München, Kampnagel Hamburg, Thalia Theater Hamburg, Düsseldorfer Schauspielhaus, das Wiener Akademietheater und Nationaltheater Mannheim. Nach *The Writer* in der Spielzeit 2019/20 übernahm sie am Schauspiel Hannover in der Spielzeit 2021/22 die Ausstattung für das Drag-Musical *Hedwig and the Angry Incb*.

KOSTÜM Peter Thiessen Ist Sänger/Songwriter/Gitarrist der Band Kante, von 1997 bis 2002 Bassist der Band Blumfeld. Zahlreiche CD-Veröffentlichungen, u. a. *Zweilicht* (Kante, 2001), *Zombi* (Kante, 2004), *Die Tiere sind unrubig* (Kante, 2006), *Old Nobody* (Blumfeld, 1999). Tourneen und Konzerte in Deutschland, Österreich, Schweiz, Südamerika, Russland, Japan, England, USA. Seit 2007 zahlreiche Theaterarbeiten als Musikalischer Leiter, Musiker, Sprecher, Komponist u. a. am Burgtheater Wien, Residenztheater München, Schauspielhaus Hamburg, Deutschen Theater und an der Schaubühne Berlin. 2015 veröffentlicht der Theaterverlag Theater der Zeit die CD *In der Zuckerfabrik* mit Theatermusiken. Mit Friederike Heller verbindet ihn eine lange Zusammenarbeit, u. a. *Spuren der Verirrten* (Peter Handke, 2007, Akademie-theater Wien), *Antigone* (Sophokles/Hölderlin, 2011, Schaubühne Berlin), *I love Dick* (Chris Kraus, 2018, Neumarkttheater Zürich), *Sommernachtstraum* (Shakespeare, 2018, Staatsschauspiel Dresden). 2018 brachte er die Bands Khoi Khonnexion (Kapstadt) und Kante (Hamburg/Berlin) für das postkoloniale Theaterprojekt *Das Haus der herabfallenden Knochen* (Kampnagel Sommerfestival/Theaterspektakel Zürich/FFT Düsseldorf/Kammerspiele München) zusammen. Er lebt in Hamburg. Nach der deutschsprachigen Erstaufführung von *The Writer* in der Spielzeit 2019/20 war Peter Thiessen am Schauspiel Hannover in der Spielzeit 2021/22 verantwortlich für die Musik im Drag-Musical *Hedwig and the Angry Incb*.



Amelle Schwerk, Christine Grant



Şafak Şengül

Keine Zuschauer außer
mir und auch keine
Attraktion mehr
nur dunkles Wasser
und die bleichen Fische
und ein Ozean
ohne Grund.

TEXTNACHWEISE **Alle Beiträge im Programmheft sind Originalbeiträge
mit Ausnahme von *Warum spielen* von Thomas Brasch, 1983**

PROBENFOTOS **Isabel Machado Rios**

IMPRESSUM

SPIELZEIT **2021/22**

HERAUSGEBERIN **Niedersächsische Staatstheater Hannover GmbH, Schauspiel Hannover**

INTENDANTIN **Sonja Anders**

REDAKTION **Barbara Kantel** KONZEPT UND DESIGN **Stan Hema, Berlin**

GESTALTUNG **Philipp Baier, Madeleine Hasselmann, Minka Kudraß, Lenard Westerberg**

DRUCK **Qubus Media GmbH**

Schauspiel Hannover, Prinzenstraße 9, 30159 Hannover

schauspielhannover.de

Amelle Schwerk, Christine Grant

schauspielhannover.de

