

PRESSESPIEGEL BORGTHEATER

Mai 2018 – Januar 2021

„Bei Customerzombiefication 1 [...] ist man nicht nur dabei, sondern mitten drin.“

(Ostseezeitung, 2021)

„Mit der weiterentwickelten Game-Engine TOTO gelang ein Quantensprung auf dem noch jungen Experimentierfeld des Game-Theaters.“ (KunstKulturNews, 2020)

“Customerzombiefication1/Mein fremder Wille erzählt eine spannende Geschichte mit hoher gesellschaftlicher und aktueller Relevanz.“ (Webmoritz.de, 2021)

„Etwas Neues wagen und Innovationen unterstützen! Auf jeden Fall angucken!“

(Webmoritz.de, 2021)

„Ein Entscheidungsbaum, wie man ihn in einem klassischen Textadventure finden mag, trifft auf eine Live-Performance, die sich anhand der getroffenen Entscheidungen dynamisch verändern kann.“ (Die Deutsche Bühne, 2021)

“Innovative uses of new technologies create playful and exciting experiences for audiences in one of this year’s most anticipated performances.” (BERLINARTLINK, 2019)

DIGITAL-THEATER VORPOMMERN

Beim digitalen Kammerspiel „CUSTOMERZOMBIFICATION“ ist schnelles Agieren und Reagieren gefragt: Per App können Zuschauer in das Stück eingreifen.

Veröffentlicht: 22.01.2021

Quelle: Ostseezeitung

MAGAZIN
Digitales Theater in Vorpommern kommt gut an
Beim digitalen Kammerspiel „Customerzombification“ des Theaters Vorpommern sind schnelles Agieren und Reagieren gefragt: Per App können Zuschauer ins Stück eingreifen. Das Format, bei dem Spielmechanismen des Videospieles auf die Bühne übertragen werden, kommt gut an.

Ostsee-Zeitung, Magazin, 22. Januar 2021

Digital-Theater in Vorpommern

Beim digitalen Kammerspiel „Customerzombification“ ist schnelles Agieren und Reagieren gefragt: Per App können die Zuschauer in das Stück eingreifen

Von Stefanie Büssing

Es ist surreal, futuristisch und irgendwie abgefahren: Die Frau mit dem silbernen Bob und den schwarzen Kampfstiefeln tritt ganz nah an die Kamera heran. „Es ist so kalt, ich friere, helf mir“, sagt sie eindringlich. Fast scheint es, als würde sie mich durch meinen PC-Bildschirm direkt anschauen. „Heizdecke oder Wärmepille“, lese ich auf der App meines Handys, die ich vorher heruntergeladen habe. „Schnell“, ruft sie in die Kamera. Ich drücke intuitiv auf Wärmepille. Auf dem Bildschirm erscheinen zwei Balken – die Mehrheit der Zuschauer ist für Wärmepille. Sie greift danach und es klingelt ein Fanfarenton. Gefahr für Erste abgewendet. Bei dem digit. an Kammerspiel „Customerzombification 1“ am Theater Vorpommern ist man als Zuschauer nicht nur dabei, sondern mit-tendrin. Per App kann man direkt in das Stück eingreifen.

Es fühlt sich schon irgendwie ungewöhnlich an, in Joggerhose auf dem Sofa zu sitzen und auf den Vorstellungsbeginn zu warten. Über einen Link des Theaters bin ich auf die Streamingseite gelangt, auf der es in fünfzehn Minuten losgehen soll. Zwölf Leute warten dort bereits – ich stelle mir vor, wie wir jetzt im Theater in roten Plüschesseln sitzen und im Programm blättern würden. „Du bist jetzt im Foyer“, informiert mich die App. Gut zu wissen. Hat Ähnlichkeit mit meinem Wohnzimmer. Fünfzehn Minuten, fünfzehn Zuschauer und ein halbes Schälchen Wasabi-Erdnüsse später geht's los.

„Du trägst den Namen Sub und bist durch das neue Ultranett ins Jahr 2030 gereist“, teilt mir die App mit. Das Setting: Die Welt ist geprägt von extremer Datenspeicherung und wird durch ein Data-System gesteuert. Gemeinsam mit den anderen „Usern“ sollen wir Influencerin Alice (gespielt von Schauspielerin Christiane Waak) bei ihrer Mission unterstützen: Ihre Zwillingsschwester ist im Netz verschwunden. Um sie wiederzufinden müssen ihre Daten aus der zentralen Datenbank gelöscht werden. Doch eine künstliche Intelligenz liest die Datenspuren aus und stellt sich uns immer wieder in den Weg.

Das Format, bei dem Spielmechanismen des Videospieles ins Theater übertragen werden, hat Regisseur Rolf Kasteleiner vom Berliner Borgtheater mithilfe von Gamedesignern entwickelt. „Es ist eine neue Möglichkeit, Theater zu erfahren“, sagt er. „Die Zuschauer sollen nicht nur daran teilnehmen, sondern es auch

Szene aus dem digitalen Theater-Projekt am Theater Vorpommern: Schauspielerin Christiane Waak spielt vor einem Greenscreen. Auf dem Bildschirm erscheint sie den Zuschauern in einem Raum. Per App können diese von Zuhause aus in das Stück eingreifen.

FOTO: P. VAN HEESSEN



selbst aktiv gestalten.“ Dafür muss man sich als Zuschauer gemeinsam mit Protagonistin Alice durch insgesamt drei Level kämpfen, in denen die Schauspielerinnen in verschiedenen Räumen agiert. Sehen kann sie diese selbst nicht – Waak spielt in einem leeren Theater vor einem so genannten Greenscreen und bekommt von einem Grafiker von außen die Bilder zugespielt, die der Zuschauer im Browser sieht. „Stellt euch doch mal kurz vor“, fordert die Schauspielerin ihre „Follower“ zu Beginn auf. „Ich heiße Sub und wir schaffen das“, schreibe ich daraufhin und lese den Text kurz darauf auf dem Bildschirm. Irgendwie abgefahren. „Hi, ja auf jeden Fall“, sagt die Protagonistin daraufhin in die Kamera. Auf dem Sofa rumfläzen und konsumieren ist also nicht. Bei

Weitere Termine und Tickets

Weitere Termine der Online-Vorstellungen:
21. (ausverkauft);
3.2. (ausverkauft);
7.2. Uhr (ausverkauft);
28.2.; 4.3.; 8.3.; 23.3.;
29.3.; 30.3.; 31.3.;
(Beginn ist jeweils um 20 Uhr);
Tickets unter:
theater-vorpommern.de

dem Stück ist Aktionismus gefragt. Auch wenn der Handlungsplot recht überschaubar bleibt – die Idee ist gut. Per App müssen in Form von Multiple-Choice-Aufgaben zahlreiche Entscheidungen getroffen werden. Beispielsweise: Wie kann Alice aus einem Raum entkommen? Über den Luftschacht oder die Tür? Allgemeinere Fragen können über eine Chatfunktion mit der Schauspielerin geklärt werden, die diese auf einem Monitor lesen und direkt darauf reagieren können. Die Figur ist dabei angelegt, wie in einem Video- oder Computerspiel. Quasi eine „Lara Croft-Light“ deren Lebensfunktionen gestärkt oder geschwächt werden können, bis zum absoluten „Game Over“. Bei jeder richtigen Entscheidung gibt es ein „Upgrade“ bei jeder falschen ein „Downgrade“.

Wie das Stück verläuft, liegt also in der Hand der Zuschauer. Inhaltlich geht es um das Thema Datenmissbrauch und die Frage können und wollen wir uns überhaupt davor schützen? Auf amtsane Art wird der digitale Kapitalismus angeprangert, der längst Teil des alltäglichen Konsumverhaltens geworden ist. So steht Alice beispielsweise in einem Raum mit überlebensgroßen Lebensmitteln und soll zwischen Burger, Chinese Street Food oder veganem 3D-Fliesch zum Selbstausdrucken wählen, und so ihre Essgewohnheiten preisgeben. Von Level zu Level werden die Fragen intimer – werden Kindheitsmemorien, Prägnungen, Wünsche, Ängste, Zweifel und Sehnsüchte abgefragt. Und: In der virtuellen Welt ist es genau wie im richtigen Leben: Wer seine Daten löscht, riskiert, vollständig aus dem System zu verschwinden. Eine Angstvorstellung, die viele dazu treibt, weiterzumachen und zu „Kundenzombis“ zu werden – jener seelen- und hirntoten Spezies, die so wohl analog als auch virtuell als willenlose Wesen herumspinnern und dem Stück seinen Titel verleihen.

Ob es gelungen ist, sich selbst, Alice und ihre Schwester aus dem Datensumpf zu befreien, erfährt der Zuschauer am Ende. Doch darum geht es nicht in erster Linie: Das interaktive Format, bei dem schnelles Agieren und Reagieren gefragt ist, wirkt mitunter ein wenig verwirrend, ist aber dennoch kurzweilig und spannend. Zudem bietet es völlig neue Möglichkeiten. Nur eins habe ich vermisst: Eine Taste für virtuellen Applaus. Und so bleibt es still, während sich Schauspielerin und Regisseur zum Schluss verbeugen.

Per App können Zuschauer beim Online-Stück „Customerzombification“ von Regisseur Rolf Kasteleiner in die Live-Performance von Schauspielerin Christiane Waak eingreifen.



„CUSTOMERZOMBIFICATION 1 / MEIN FREMDER WILLE“ Digitales Game Theater 2030 - bundesweit erlebbar

Veröffentlicht am 22.12. 2020

Quelle: [Kunst-Kultur News](#)

Die Corona-Pandemie beherrscht den Alltag und sorgt seit Monaten im Kulturbetrieb für große Einschränkungen.

Das Theater Vorpommern geht einen neuen Weg: gemeinsam mit dem BORGTHEATER – cyborg performing theater bringen wir das Game-Theater „Customerzombification 1 / Mein fremder Wille“ direkt auf die Bildschirme des Publikums und bieten von Vorpommern aus bundesweit einen neuen Ansatz, Theater zu erleben.

„Mit der weiterentwickelten Game-Engine TOTO gelang ein Quantensprung auf dem noch jungen Experimentierfeld des Game-Theaters.“

Mittels der gleichnamigen App, die Grundlage des Spiels ist, kann das Publikum aktiv ins Handlungsgeschehen eingreifen und begibt sich in das Jahr 2030. Die Zukunftswelt ist von extremer Datenspeicherung geprägt. Gemeinsam helfen die Zuschauer*innen der Influencerin Alice, ihre Daten und die ihrer Mitstreiter aus der zentralen Datenbank zu löschen. Ihr Handeln bleibt nicht lange unbemerkt. Eine künstliche Intelligenz liest die Spuren der Gruppe aus und stellt sie mit verschiedenen Hindernissen auf die Probe. Am Ende geht es um alles oder nichts: gelingt die Befreiung aus der Datenabhängigkeit oder bleibt die Gruppe im System gefangen?

Ab 19. Januar können interessierte Gäste an elf Vorstellungsterminen teilnehmen. Neben einem personalisierten Online-Ticket benötigt man ein Smartphone mit der kostenfreien TOTO-App (www.toto.io oder über den App-Store / Play-Store) und ein weiteres streamingfähiges Endgerät (z.B. PC, Tablet oder Smart-TV).

„CUSTOMERZOMBIFICATION 1 / MEIN FREMDER WILLE“ - – Erste Schritte auf den Motherboards, die die Welt bedeuten!

Veröffentlicht: 27.01.2021

Quelle Webmoritz.de

Am 19.01. feierte mit „Customerzombification 1/Mein fremder Wille“ das erste digitale Stück des Theater Vorpommern seine Premiere. Damit passt das Theater seinen Spielplan, in Zusammenarbeit mit dem „BORGTHEATER – cyborg performing theatre“, an den andauernden harten Lockdown an und ermöglicht Theaterbegeisterten die Teilnahme an Aufführungen von zu Hause aus. Und Teilnahme ist tatsächlich auch die richtige Formulierung, denn genau genommen handelt es sich nicht um ein klassisches Theaterstück, sondern um ein Programm, das die aktive Beteiligung der Zuschauer*innen erfordert. Die Verantwortlichen haben diesem Konzept den Titel „Digitales Game-Theater“ gegeben. Also nichts wie hineingestürzt ins neue, digitale Theater-Erlebnis!

Worum geht es in dem Stück?

Im gar nicht mehr allzu fernen Jahr 2030 landen wir ohne Vorwarnung genau in der Welt der Influencerin Alice (Christiane Waak), die sich auf der Suche nach den Daten ihrer Zwillingsschwester in den Kern des offenbar allumfassenden "DATA-Systems" begeben hat. Alices Ziel ist es, die Daten ihrer Schwester, die durch einen Fehler im gesellschaftlichen Belohnungssystem auf den niedrigsten Rang eines "Customerzombie" eingestuft wurde, zu löschen, um diesen Irrtum rückgängig zu machen.

Theater vom Sofa aus, daran kann man sich durchaus gewöhnen!

Ganz ehrlich: Wer hat nicht heimlich immer schon davon geträumt, mit Jogginghose ins Theater zu gehen und während der Vorstellung hemmungslos Snacks in sich hineinzuschaukeln? Insofern ist das digitale Theater eine Chance für all diejenigen, die sich tatsächlich für die Aufführung selbst interessieren. Durch die neuen Instrumente der digitalen (Schau-)Spielwelt erleben wir quasi Theater in Reinform.

"Customerzombiefication1/Mein fremder Wille erzählt eine spannende Geschichte mit hoher gesellschaftlicher und aktueller Relevanz."

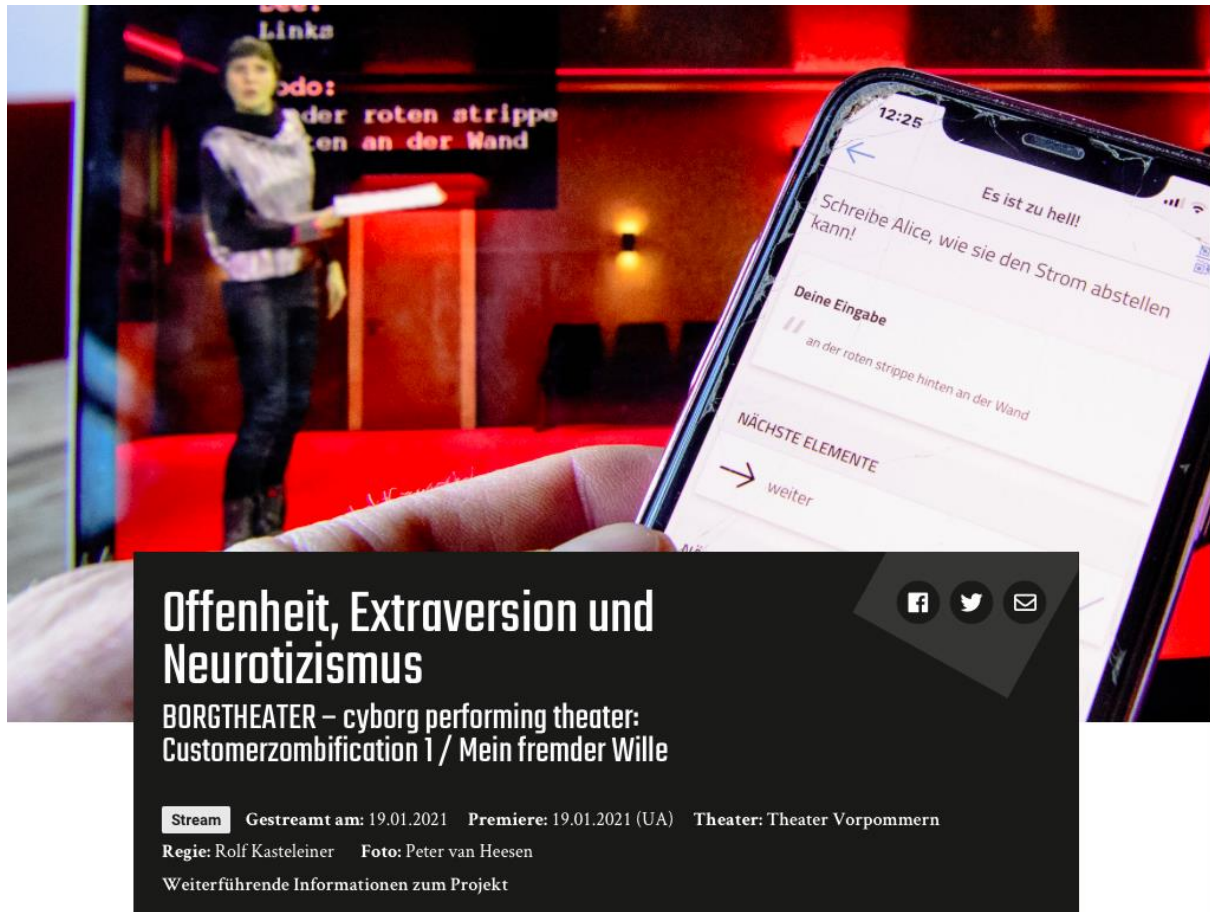
Was macht einen Menschen in einer digitalisierten Gesellschaft aus?

Gemeinsam müssen wir während unserer "Mission Datenlöschung" immer wieder reflektieren, was unsere persönlichen Daten für uns und die Gesellschaft eigentlich bedeuten. Wollen wir die Daten wirklich löschen? Und was passiert überhaupt, wenn sie plötzlich nicht mehr da sind? Das Spiel wird so auch zum demokratischen Spiegelbild des Umgangs mit unseren eigenen Daten und der Rolle einer einzelnen Person in der digitalen Gesellschaft. Und wer weiß, vielleicht führt es am Ende, je nachdem wie wir uns gemeinsam entscheiden, sogar zu Erkenntnissen, die einen Einfluss auf unser echtes Leben haben könnten. Wir haben es selbst in der Hand.



Basisdemokratie im kleinen Rahmen

Der interaktive und demokratische Aspekt der Vorführung ist ausgesprochen spannend und das Stück lässt ab und an mal aufblitzen, was in so einer digitalen und interaktiven Vorführung alles möglich sein könnte, wenn sowohl das Theater als auch das Publikum mit dem Konzept schon besser vertraut wären und den Mut entwickeln würden, auch mal verrückte Entscheidungen zu treffen, um dem Stück noch mehr Würze und Individualität zu verleihen.



„OFFENHEIT, EXTRAVERSION UND NEUROTIZISMUS“ BORGTHEATER – CUSTOMERZOMBIFICATION 1 – Mein fremder Wille

Veröffentlicht: 19.01.2021

Quelle: [Die Deutsche Bühne](#)

In „Customerzombification 1 / Mein fremder Wille“, einer Koproduktion zwischen dem Theater Vorpommern und der freien Gruppe Borgtheater, bekommt jede*r Zuschauer*in eine Figur mit je unterschiedlichen Werten zugewiesen. Allen ist allerdings gemeinsam, dass sie Follower von Alice sind, ihres Zeichens „Influencerin für digitale Aufklärung und Lebensverbesserung“, die wiederum auf der Suche nach den Daten ihrer Schwester ist, die irgendwo in den tiefen virtuellen Serverkellern lagern. Wir, die Follower, sollen ihr dabei helfen, zu diesen Daten zu gelangen. Und sie letztendlich zu löschen.

„Ein Entscheidungsbaum, wie man ihn in einem klassischen Textadventure finden mag, trifft auf eine Live-Performance, die sich anhand der getroffenen Entscheidungen dynamisch verändern kann.“

Das Geschehen findet dabei auf zwei Bildschirmen statt. Auf dem einen ist ein Livestream zu sehen, in dem Christiane Waak als Alice vor einem Greenscreen durch allerlei virtuelle Räume läuft, immer tiefer ins Unterbewusstsein der Künstlichen Intelligenz eindringt, die offenbar alles steuert. Auf dem anderen Bildschirm müssen die Zuschauer*innen immer wieder Entscheidungen treffen, um Alice auf ihrem Weg zu helfen. Manchmal kann auch mit ihr gechattet werden. Spannend ist an „Customerzombification 1 / Mein fremder Wille“ vor allem das Format. Dass die Handlung dabei online spielt und online gespielt wird, ist dabei natürlich eine clevere Idee.

DIGITALES GAME-THEATER 2030

Eine Produktion von **BORGTHEATER – cyborg performing theater** in Koproduktion mit dem Theater Vorpommern

Veröffentlichung: Dezember 2020

Quelle: [Theater Vorpommern](#)

Customerzombification 1 / Mein fremder Wille

Digitales Game-Theater 2030

Eine Produktion von **BORGTHEATER – cyborg performing theater** in Koproduktion mit dem Theater Vorpommern

Regie / Stückentwicklung / Game-Design **Rolf Kasteleiner**
Dramaturgie **Johanna Hasse**
Programmierung / Game-Design **Markus Schubert**
Visual Content **Daniel Müller**
Operator **Niklas Washausen**
Bildmischung **Sophie Loebjinski**

mit **Christiane Waak**

Termine

Wir schreiben das Jahr 2030. Die Welt ist geprägt von extremer Datenspeicherung und Steuerung durch ein DATA-System. Gemeinsam mit anderen Usern hilfst du der Influencerin Alice, ihre Daten und die ihrer Mitstreiter*innen aus der zentralen Datenbank zu löschen. Doch Vorsicht: eine künstliche Intelligenz liest ihre Datenspuren aus und stellt die Gruppe mit verschiedenen Hindernissen auf die Probe. Gelingt euch die Befreiung aus der Datenabhängigkeit oder bleibt ihr im System gefangen? Es liegt in eurer Hand, denn im Gegensatz zu normalen Theaterproduktionen gibt es bei CUSTOMERZOMBIFICATION 1 gleich zwei mögliche Enden!

In einer Koproduktion mit dem **BORGTHEATER – cyborg performing theater** bringen wir Euch dieses Stück direkt nach Hause. Dieses Spielformat wird von Vorpommern aus bundesweit einen neuen Ansatz bieten, Theater zu erleben.

Die weiterentwickelte Game-Engine **TOTO** ist die Grundlage dieses Spiels und ein echter Quantensprung auf dem noch jungen Experimentierfeld des Gametheaters, denn sie erlaubt online teilnehmenden Mitspieler*innen, in eine Live-Performance einzugreifen.

Und so funktioniert's.

Ihr wollt wissen, wie es mit Alice weitergeht?
CUSTOMERZOMBIFICATION 2 / DATA-Land läuft online vom 25.-30.
Mai 2021 auf dem **Berliner Performing Arts Festival**.

„Die weiterentwickelte Game-Engine **TOTO** ist die Grundlage dieses Spiels und ein echter Quantensprung auf dem noch jungen Experimentierfeld des Gametheaters, denn sie erlaubt online teilnehmenden Mitspieler*innen, in eine Live-Performance einzugreifen.“
