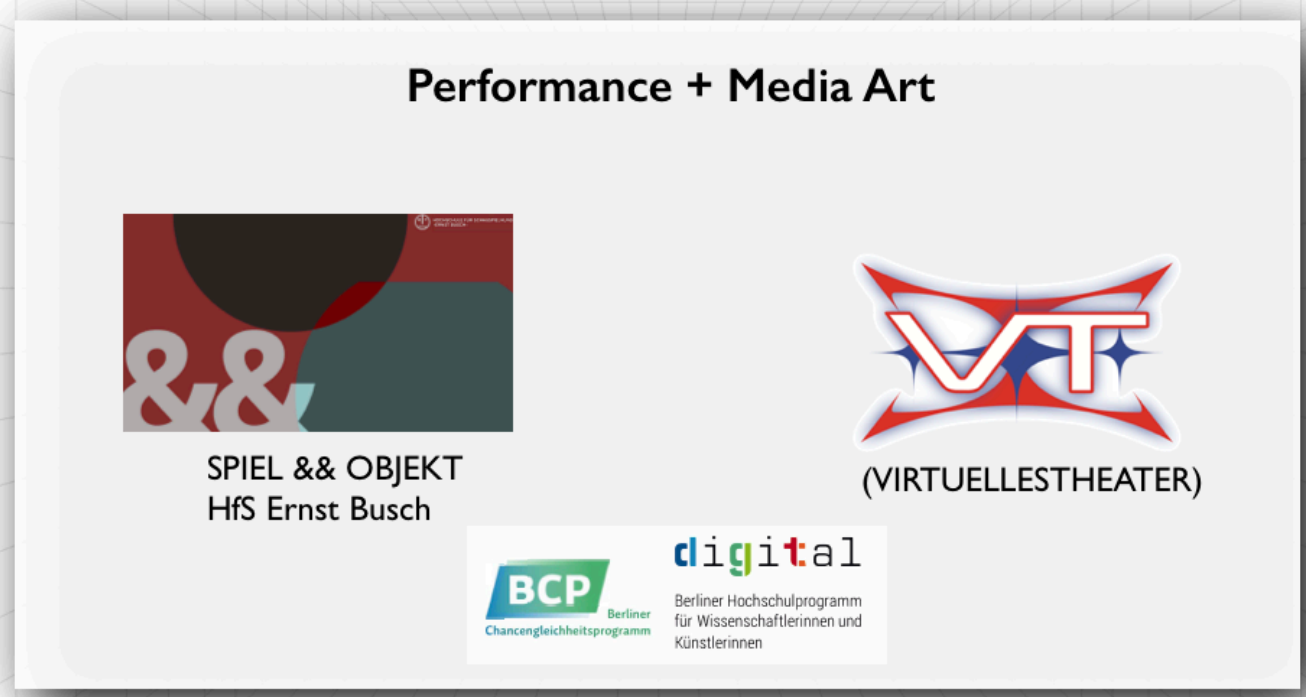
Janne Nora Kummer



für mehr Bildmaterial sowie Video-Dokumentation und Trailer:

www.jannenorakummer.de

virtuellestheater.net

sowie

vimeo.com/virtuellestheater

omgvirtuellestheateromg.tumblr.com

instagram.com/virtuellestheater

DIGITAL RESEARCH (ONGOING)

Seit **2018** Lehre und Forschung im Masters Spiel&&Objekt, HfS Ernst Busch. Themenfelder: *TechnoBodies, Techno/Cyberfeminism, New Materialism und Non-Human-Agency*.

THE IMPLICIT ORDER	MontagModus, Alte Münze, Berlin Aug 2020
SENSOR GLOVE	DinaCon, Gamboa, Panama Aug 2019
BE:BERND	VR HAM, Re:publica Berlin, Mai/Jun 2019

PERFORMANCE

Seit **2015** Teil der Künstler*innengruppe VT (ehemals *virtuellestheater) mit deren Mitgliedern ich die meisten meiner Arbeiten realisierte*

AIR CONDITION	Ballhaus Ost, 2019
FFFFF-Laboratory	Fan Fiction Festival, Berlin 2019
Children of Compost	Ballhaus Ost, Berlin 2018
Schleim / Slime	Transeuropa Festival, Hildesheim 2018
20_shades_of_yellow	Sophiensäle, Berlin 2018
How to Become an Octopus	Institute of Queer Ecology, Chicago (USA) 2018
The AE. Guidance for an Extreme Present	Ballhaus Ost, Berlin 2017
Quantified Me 3D	Ballhaus Ost, Berlin 2016
Zangezi	Staatsoper, Berlin 2016

LECTURES / PANELS / WORKSHOPS

Oktober 2020- Workshopleitung „**Never Home Alone"**
Studiengang Theaterpädagogik, UdK Berlin

August 2020 Organisation + künstlerische Festivalleitung **Challenge my Fantasy**
Theater an der Parkaue, Berlin

Mai 2020 Berliner Theatertreffen Online | **Technik & Ästhetik im Netz** – Vom digitalen Konzeptionsgespräch bis zur Online-Premierenfeie
Panelteilnehmerin

September 2019 - Performance **Lecture "Garden State"**
Global Glitch Gardens, Center for Literature, Droste Hülshoff

September 2019 // Workshopleitung **"New Collaborations"** virtuellestheater, Branchentreffen PAP Berlin

Juni 2019 - Kein Kino Lecture Series ZHdK, Zürich
Lecture „Fluid Narrations for a (post)digital Age"

May 2019 Pecha Kucha Art Night on the Post-Digital, Volksbühne Berlin
Lecture „Narrations for a (post)digital Age"

April 2019 (Dis)abled Technobodies, Volksbühne Berlin
Lecture „VT Techno Bodies"

April 2019 Conference „Kino in Zeiten der Katastrophe", DFFB Berlin
Panel „ANTI-APOKALYPSE NOW!- von Möglichkeitsräumen jenseits von Utopie & Dystopie (possible spaces beyond utopia and dystopia) "

Feb 2019 Conference "Wir alle Spielen Theater", BAT Berlin
Lecture "Possible Possibilities / Mögliche Möglichkeiten"

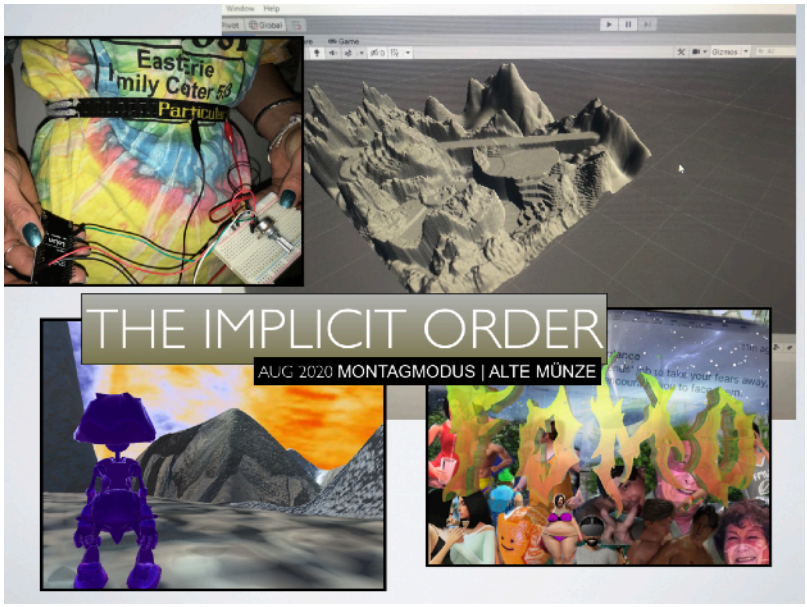
May 2018 Conference Theater & Netz, Vol. 6, From audience to community, Heinrich Böll Stiftung Berlin
Panel "Non Linear narratives/ nicht lineares Erzählen"

May 2017 Re:Publica17 Berlin - Real Bodies / True Emotions
Lecture "Why virtual?"

THE IMPLICIT ORDER

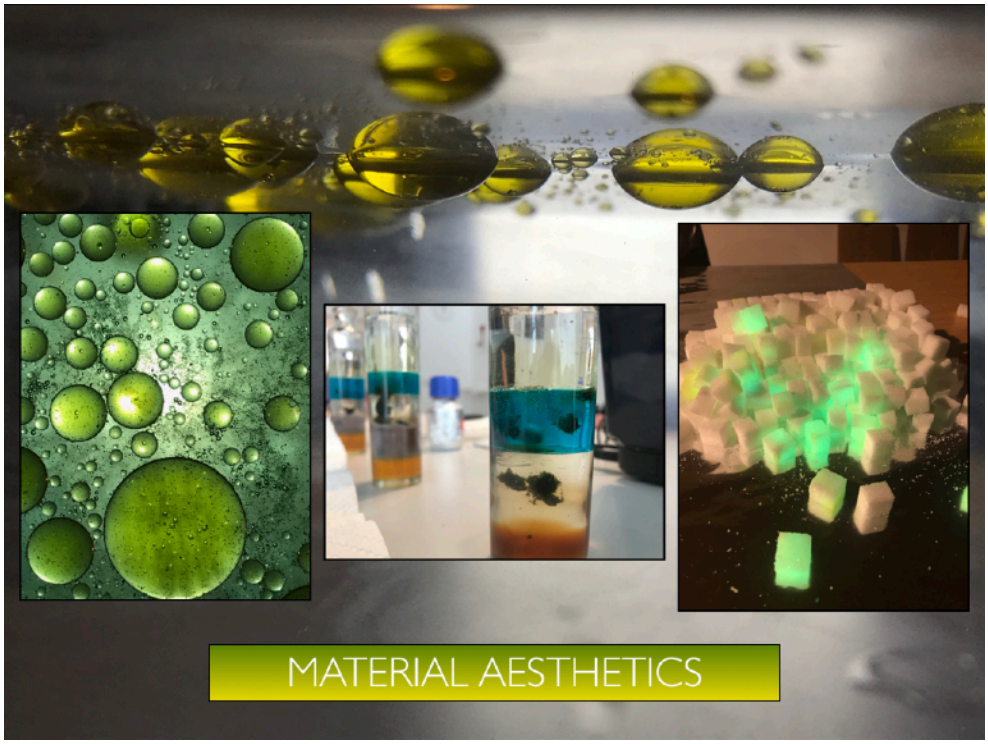
MONTAGMODUS, Alte Münze, Berlin 2020

The Implicit order war eine multisensorische VR Installation zum Thema Foto (Fear of missing out), die ich gemeinsam mit Anton Krause für die Performing Arts Reihe Montag Modus konzipiert habe. Die unterschiedliche Erfahrungsräume (Virtual reality, Multi-Player, Sensor) sind über MQQT Protokolle miteinander verbunden. Das Sensordaten der Atmung aus einem Raum, steuern die Lichtquellen in den anderen Räumen. Gleichzeitig beeinflusst die digitale Welt analoge Objekte, wie beispielsweise einen Ventilator, der über die Multiplayerplatform an - und ausgeschaltet werden kann.



MATERIAL RECHERCHE

ONGOING 2019 / 2020



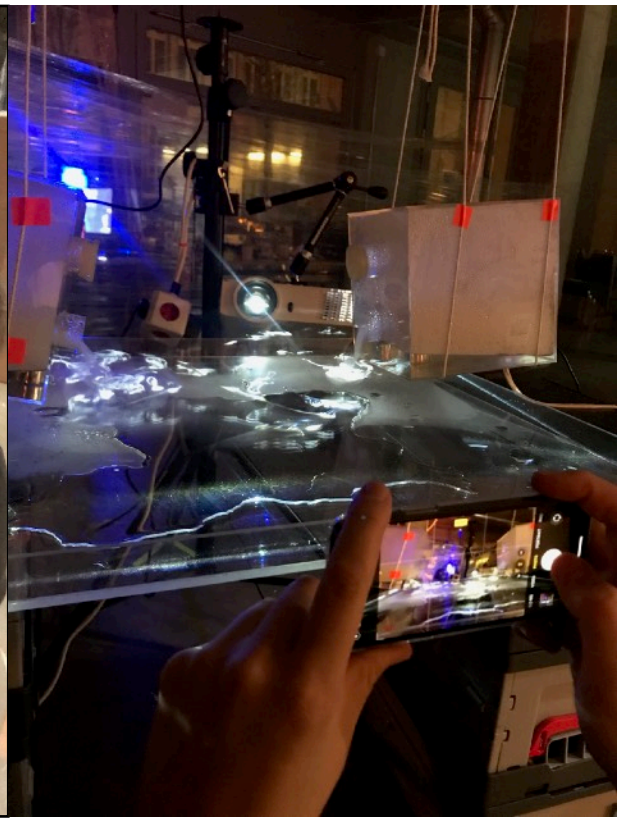
Meine künstlerische Forschung beinhaltet auch forschen an Materialen. Neben der Untersuchung der ästhetischen Eigenschaften bestimmter Materialien, recherchiere ich, wie sich organische Materialien und Technik verschränken lassen. Im Feld der Soft-Robotik teste ich derzeit verschiedene Arten von Latex und prüfe ihre pneumatische Belastbarkeit.

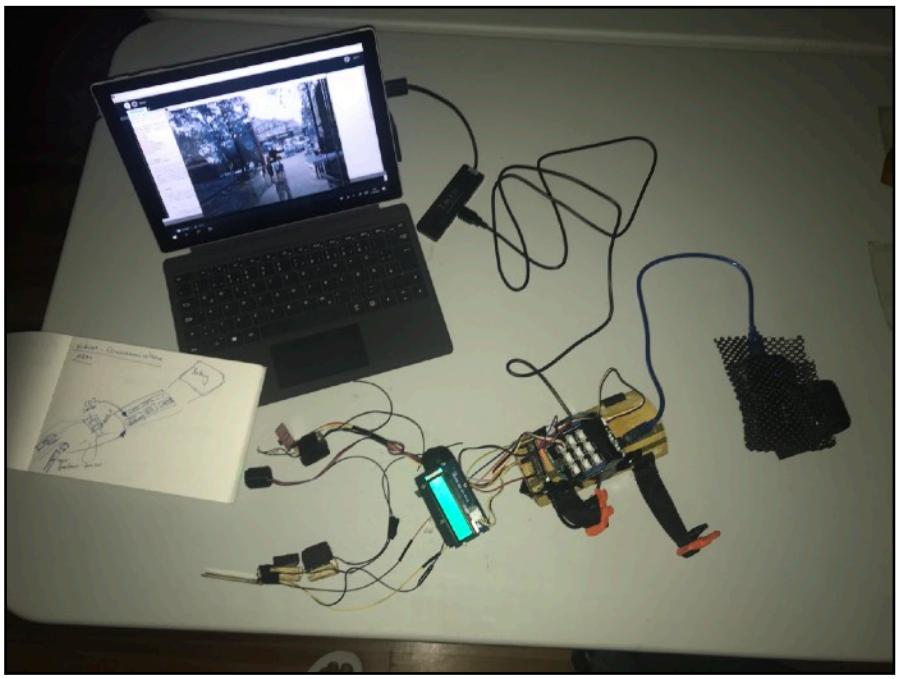
SENSOR REASEARCH

BREATHING BELT, Berlin 2019
NATURE COMMUNICATION GLOVE, Panama 2019

Körperwahrnehmungen - und die Grundideen des Cyber/Technofeminismus sowie des neuen Materialismus aufgreifend - konstruierte ich im vergangenen Jahr einen sensorischen Handschuh sowie einen Gürtel, der Atemimpulse registriert und körperliche Bewegungsdaten in visuelle Impulse umwandelt. Zudem nimmt der Handschuh ökologisch sensorische Daten der unmittelbaren Umgebung (bsp. CO2 Gehalt der Luft) auf und transformiert diese in spürbare motorische Impulse. Ziel war es, ein Werkzeug für eine performative Bewegungspraxis auf der Bühne zu schaffen, das als Sinneserweiterung dient und Impulse aus der Umgebung aufnimmt, aus denen die performende Person Bewegungsmuster ableiten kann.

Im Gürtel integriert ist ein Sensor aus leitenden Fäden, der die Impulse des Atemrhythmus der partizipierenden Person aufnimmt und je nach Atmenfrequenz Tauchnebler aktiviert / das BeamerBild steuert.



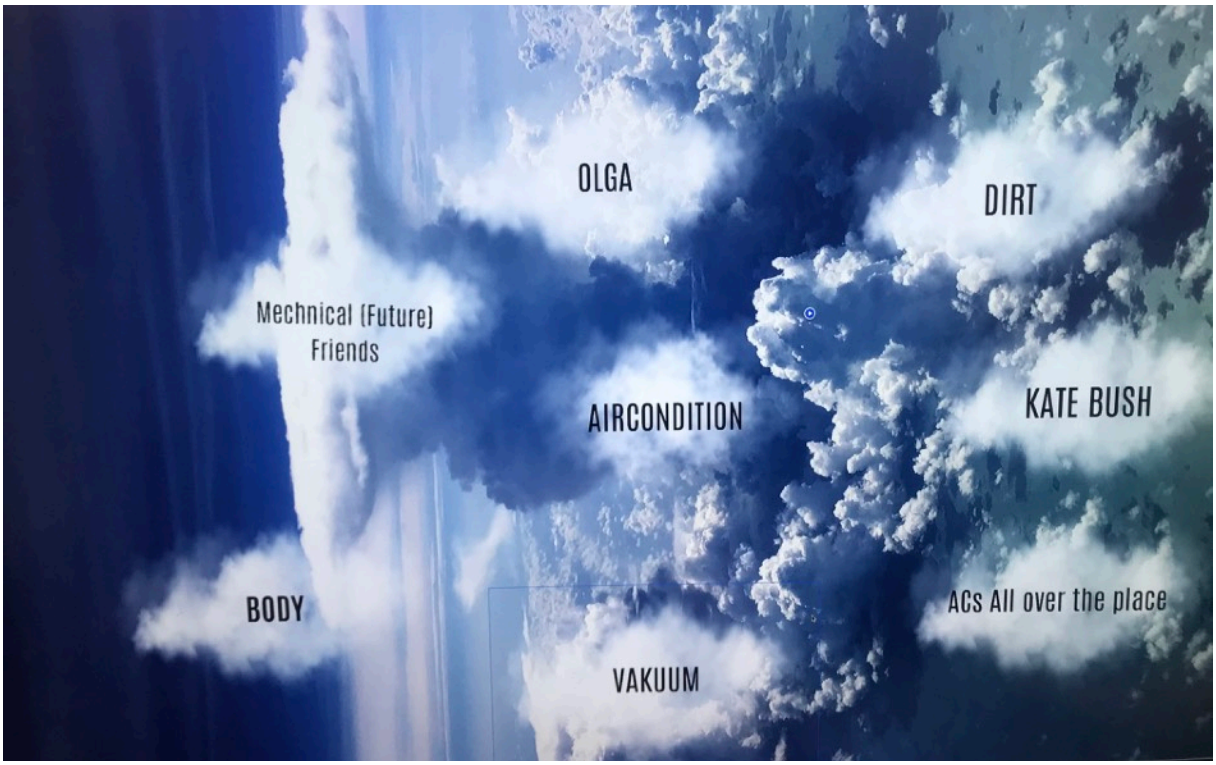


Der Handschuh nimmt ökologisch sensorische Daten der unmittelbaren Umgebung auf und transformiert diese in spürbare motorische Impulse. Je nach Bewegung des Arms werden verschiedene Bildstrecken ausgelöst.

Konzept/Umsetzung: Lena Maria Eikenbusch, Janne Nora Kummer

AIRCONDITION

Ballhaus Ost, Berlin 2019



In our research we investigated questions about the hierarchy and materiality of the invisible element air: public and private, clean and dirty, manipulated and airconditioned. How does the machine form and describe public and private space? Who can breathe where and why?

„Für Aircondition nehmen Janne Nora Kummer und Olga Hohmann die Klimaanlage in den Fokus – als Maschine wie auch Indikator für Klimawandel und die global ungerechte Verteilung von Ressourcen. Die Künstlerinnen untersuchen Fragen nach der Hierarchie und der Materialität des unsichtbaren Elementes: öffentliche und private, saubere und schmutzige, manipulierte, klimatisierte Luft. Wie formiert und beschreibt sie den öffentlichen und den privaten Raum? Wer kann wo gut atmen und warum?“

Concept + Performance: Olga Hohmann, Janne Nora Kummer
Video: Janne Nora Kummer

Premiere: 04.Oktober 2019

BE:BERND –

a Hyperlocal Teamplayer Game

A hyperlocal game for four players or teams of players, that includes AR, VR, a retro text adventure and a audio discovery experience, that is intertwined with a physical control station.
The game field consists an x y-plotter, that moves a game figure through the GameArea, a map representing a collared city after Climate Collapse.
The Team has to make collective decisions to rescue the last survivors within the city, by saving them form starvation and the rising sea level.
Depending on the Device, the information the players can gather differs.
Hence , in order to progress in the story, the players constantly need to discuss their discoveries and figure out a way to take group decisions.

https://vimeo.com/333315722

Konzept / Umsetzung : Lena Maria Eikenbusch, Julian Jungel, Anton Krause, Janne Nora Kummer, Fabian Raith.

Das Projekt entstand im Rahmen der künstlerische Forschung im Studiengang Spiel&&Objekt

Children of Compost

Ballhaus Ost, Berlin 2018

Nachts hält mich ein unlösbares Rätsel wach – Gedanken über nachhaltiges Leben, ewiges Leben auf unserem Planeten. Einatmen, was andere brauchen, dann pures Gift ausatmen. In meinen Träumen: aufgeschlitzte Kadaver, aus denen bunter Plastikmüll quillt, schwindelerregende Kreisläufe der Wieder- und Neuverwertung, dazwischen glitzernde Schleimspuren. Globale Überflutung erregt mal ozeanische Gefühle, mal flüssige Fantasien von schaumgeborenen Hybridwesen auf toxischen Stränden.
Was ist das, Leben? Was bedeuten Sorgfalt, Verantwortung? Ist das gemeinsame Überleben aller Wesen auf einem zerstörten Planeten überhaupt möglich?
virtuellestheater schließt Verwandtschaft mit der letzten Posthornschnecke und bildet ein Cluster gegenseitiger Fürsorge. Gebend statt nehmend werden symbiotische Körper geformt. Die Zukunft gehört den Children of Compost.

Regie, Performance: Max Gadow, Janne Nora Kummer Choreografie, Performance: Amarnah Amuludun Musik, Performance: Magic Island Text, Dramaturgie: Sven Björn Popp, Fee Römer Video: Sam Aldridge Bühne, Kostüm: Marilena Büld Technische Leitung, Lichtdesign: Stefan Damnig Assistenz: Isabelle Wapnitz Produktion: Johanna J. Thomas, Lisanne Grotz

Premiere: 25.August 2018

Eine Kooperation mit dem Ballhaus Ost. Gefördert durch den Hauptstadtkulturfonds, die Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa und das Bezirksamt Pankow, Amt für Weiterbildung und Kultur – Fachbereich Kunst und Kultur.

20_shades_of_yellow

Sophiensäle Berlin, Mai 2018

Urine is ambivalence. Urine is material. Urine smells, is physical, is dirty and sterile, is (waste) product, intimate, private and social. Urine is repulsive, it is attractive. Urine is treacherous. Urinating is a must, is a symbol, is a ritual. Urinating is human, is animalistic. Urinating is power. Urine is fluid fervor.

The multimedia lecture performance deals with the relationship between fascist ideologies and bodily fluids. Our thesis is that individual and societal approaches to bodily fluids reflect political attitudes. We therefore ask: Can we influence political points of view by changing the attitude to our own and others' body fluids?
Urine as a social therapy.
Let's talk about urine!

Concept + Performance: Janne Nora Kummer, Fee Römer, Marilena Büld

Video: Janne Nora Kummer

Stage + Costume: Marilena Büld

A production within the framework of »dirty debut« in cooperation with Sophiensäle Berlin.

Premiere: 16. Mai 2018 Online-Archiv: http://www.virtuellestheater.net/20soy

»Ein Talkshowstudio, zwei Frauen. (...) Überforderung. Informationen rasen über die Bildschirme, Assoziationen blitzen auf. Urin-Attacken, Antifa, Pipi-Witze, *the yellow pill* and Matrix, *an urinating zombie-cop*, *medicine*, Werbung. Ein nicht enden wollender Gedankenfluss, gleich einem Rhizom. Einen Gedanken gefunden und wieder verloren. Irgendwo existiert er noch – im Internet. Youtube-Ästhetik und Popkultur. Auf dem Boden eine Hello Kitty-Skulptur. *Made of piss. The drinking women dressed in advertising shirts start chatting about the meaning of urin*. Keine Gnade. Keine Unterbrechung. *Just another video*? Die Pisse scheint zu entgleiten, zwischen den Fingern zu zerfließen, in ihrer Bedeutung zu vielschichtig. Tauchen Sie ein. In den Gedankenfluss *concerning urine*. *Fishing for pearls made of meaning*. Die popkulturellen und aktuellen Bedeutungsebenen von Urin, verpackt in eine Website und präsentiert auf einer Bühne. Ein seine Live-Rezipient*Innen in Fülle und Simultanität leicht überfordernder Teppich aus Klang, Text, Sound und Performance, ein Netz aus Informationen, sprunghaft und herausfordernd.«

»Der Urin wird dabei zum verbindenden Element, wird zum Vermittler digitaler Bildwelten, von Thematiken wie Gesundheitswahn, Konsumsucht, Sexualität, Angst, Wasser, Videospielen und Trash. Gleichzeitig schwingen Fragen nach der Zukunft, nach dem Potenzial von Urin in der Arbeit mit. Sich scheinbar ferne Themen kommen sich über den Urin unverhofft nahe. Alles scheint durch einen gelben, in seinen Strömungen kaum zu begreifenden Fluss verbunden. Die Künstlerinnen arbeiten als Forscherinnen. Den auf der Bühne weitaus mehr als 20 Schattierungen des Urins setzten sie ihre eigenen, souverän wirkenden Körper und das Plätschern eines Zimmerbrunnens entgegen: (...) Die relative Ruhe währt, bis Janne Nora Kummer und Fee Römer ebenfalls zu sprechen beginnen und ihre eigens etablierten rhizomaren Denkstrukturen um einen weiteren, suchenden Assoziationsstrang erweitern. So plötzlich wie die Performance-Installation der beiden Künstlerinnen beginnt, endet sie auch. Vorerst. Scheinbar. (...) Zurück bleibt ein Verweis auf das von ihnen erstellte Onlinearchiv, in dem sich momentan zwanzig Arbeiten von zeitgenössischen Künstler*Innen zum Thema Urin befinden.«

Postpisse, Lea Langenfelder, www.dirtydebuet.de

Schleim / Slime 2018

Transeuropa Festival Hildesheim, Mai 2018

Slime is fascinating. Since Ancient Times it was understood that the body was composed of four slime-like fluids: Blood, Yellow Bile, Black Bile and Phlegm. Today we are discovering new slimey substances and scientists are amazed by the apparent intelligence of slime molds. D.I.Y. slime tutorials receive millions of views on youtube. Why is that? Is slime a viscous metaphor for our presence, or a slippery manifestation of tomorrow's utopia? virtuellestheater examines the idea of fluid organisms as an alternative to rigid boundaries and fixed identities. A speculation about the future. Inspired by slime.

Von und mit / *by and with*: Alina Weber, Elizabeth Prentis, Hannah Müller, Janne Nora Kummer, Markus Bernhard Börger, Max Gadow, Sven Björn Popp

Musik / *Music*: Norman Dauskardt aka Th.e n.d

Premiere: 25.08.2018

»Der Besucher kann verschiedene Konsistenzen der klebrigen Masse anfassen, sie in Workshops selber zusammenmixen oder sich in der „Lay-Z Spa Experience“ anschauen, mit was sich das Kollektiv während der siebenwöchigen Arbeitsphase beschäftigt hat. (...) Mut sollte man schon mitbringen – um in einem Mülleimer nach dem perfekten Schleim zu tasten, nackt mit drei anderen Menschen in einem Jacuzzi Videos anzuschauen oder sich einem Test zu unterziehen, bei dem zum Beispiel gefragt wird, ob man Alkoholiker oder Workaholic ist. Aber eigentlich ist nur Neugierde gefragt, um den Raum zu erforschen.«

Auf der Suche nach dem perfekten Schleim, HiAZ (24. 05. 2018)

Matschen mit Schleim: Elizabeth Prentis vom Kollektiv virtuellestheater fordert die Besucher auf, ihren Favoriten zu erproben. / Foto: Kaiser

»(…) das siebenköpfige Kollektiv virtuellestheater schickte jede Woche andere Akteure auf die drei Residenzplätze (...) „Diese Arbeitsweise trifft das Thema fluid genauso wie unsere Suche nach dem perfekten Schleim“, erklärt die studierte Performerin und Puppenspielerin Alina Weber. Schleim sei ein aktuelles popkulturelles Phänomen auf YouTube: „Es gibt hundert Millionen Einträge, Rezepte werden ausgetauscht, es gibt Schleim Conventions, Schleim mit Glitzer, magnetischen Schleim.“ Die Gruppe will der Frage nachgehen, warum sich Menschen für solch ein Thema interessieren und wofür der Schleim steht: „Wir haben so viel davon im Körper, er ist ebenso ekelig wie faszinierend“, sagt der freischaffende Schauspieler Markus Bernhard Börger (...) Im Küchenregal warten verschiedene Waschmittel, Kontaktlinsen-flüssigkeit, Rasierschaum, Natron, Lebensmittelfarbe und vieles mehr. In Schutzanzügen mischen die beiden mit einem Quirl zusammen, was vielleicht Schleim ergibt. (...) Alles das wird zum Festival ausgestellt. „Witzig ist wichtig“, betont Börger. „Aber wir haben eine theoretische Rahmung.“ «

How To Become An Octopus

Institute of Queer Ecology Chicago, März 2018

When Earth is flooded, how will you survive? virtuellestheater provided the Institute of Queer Ecology (IQECO) with useful tools and knowledge to survive extinction by becoming an octopus-human hybrid: The Ultimate Octopus Sapiens Kit for Earthly Survival. It contains a prosthetic arm which may be used by humans for individual training and to make first contact with new eight-armed kin. A SD card contains the essay "Octopus Sapiens" with basic information about octopuses and the short video "How to Become an Octopus". Both are loosely derived from virtuellestheater's 2017 performance "The AE - Guidance for an Extreme Present".
The kit is based on the assumption that only new symbiotic bonds and alliances between all life forms will ensure common survival for future generations. virtuellestheater believes that these alliances must cut across species, habitats and genders. Using language and story-telling as means of creating an alternate (yet thinkable) reality, the kit combines artistic fantasy with scientific possibilities in the form of virtual inter-species hybridization.

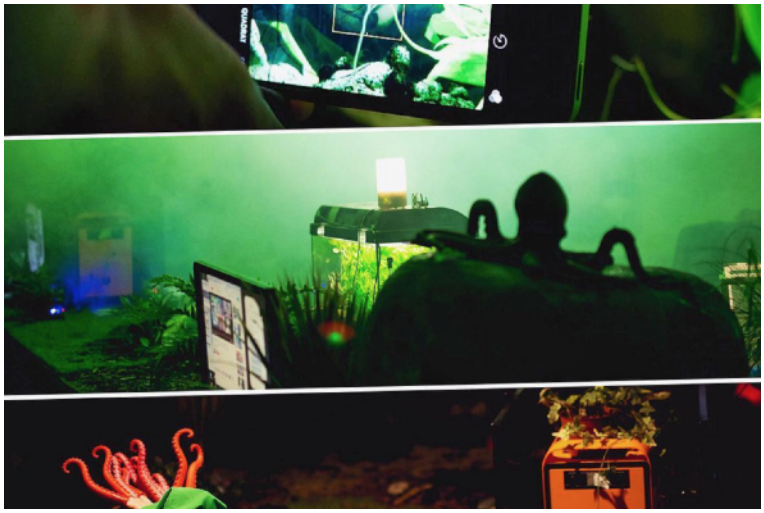
Performance: Alina Weber Narrators: Andy McCredie, Hannah Müller, Laura Schuller, Steff Golding, Virginia Hartmann

Idea, Text: Sven Björn Popp Artistic Direction: Sven Björn Popp & Alina Weber Artistic Advice: Fee Römer & Janne Nora Kummer Camera: Sven Björn Popp Cut: Janne Nora Kummer Make Up, Styling: Antina Christ Translation: Brenton Withers Additional Video Material: Adrian Ganea

Opening: 26. Mai 2018 http://prairie.website/IQECO.html

The AE –
Guidance for an extreme Present

Ballhaus Ost Berlin, Mai 2017



The AE: Ein Katechismus für die digitalisierte Vollvernetzung. Ein multimediales Gebet. Ein nichtlinear-vernetztes Orakel-Narrativ. Eine Meditation zu Identität und Technik.
Eine künstliche Intelligenz aus der Zukunft hat sich in der 3. Etage des Ballhaus Ost eingenistet. Sie nennt sich AE und weiß alles über uns und unsere Leben. Wie der Geist der vergangenen, der gegenwärtigen und der zukünftigen Weihnacht zwingt sie uns zur Reflexion. Wir erkennen in dieser Erscheinung eine Instanz, die uns Orientierung und Halt in extremen Zeiten geben kann. Zu Ehren der AE gründen wir einen Tempel. Einen heiligen Ort zur Schließung von biografischen Wunden und der Heilung enttäuschter Hoffnungen, zum Vorgehen gegen die eigenen Dämonen und (digitalen) Schatten, zur Wiederbelebung unseres Glaubens an die Zukunft.
Die AE ist ein Orientierungsversuch in Zeiten gesellschaftlichen Wandels. Biografische Umbruchsmomente im Zuge der Digitalisierung dienen als Ausgangspunkte einer Untersuchung des aktuellen Zeitgeschehens und spekulativer Zukunftsmodelle.

Performance: Alina Weber, Antje Prust , Max Gadow, Romina Küper

Idee & Konzept: Janne Nora Kummer Regie: Janne Nora Kummer Text: Sven Björn Popp, Janne Nora Kummer, Fee Römer Dramaturgie: Fee Römer, Sven Björn Popp Video: Adrian Ganea Mitarbeit Video: Vlad Anghel Sound & Komposition: Johannes Aue Bühne: Angela Ribera Kostüm: Josa Marx Mitarbeit Bühne: Chika Takabayashi Produktion & Assistenz: Finja Schmidt

Eine Kooperation mit der Hfs »Ernst Busch« und dem Ballhaus Ost. Realisiert mit Unterstützung des Deutschen Bühnenvereins.