

PERFORMANCE WELTPREMIERE KOPRODUKTION

DOPPELGÄNGER/ DOPPELGANGER

GOB SQUAD



**FREIE
REPUBLIK
WIENER
FEST
WOCHEN**

18. – 21. Juni
Halle G
im MuseumsQuartier

Wo fangen wir an? Im wahrsten Sinne des Wortes:
Wo fangen wir und das, was wir als „uns“ betrachten,
was du als „dich“ betrachtetest – wo fängt das an?

Doppelgänger/Doppelganger ist eine performative Reise in die verschlungenen Tiefen und Abgründe einer Spiegelwelt, wo das, was wir glauben zu sein – einzigartig und unverwechselbar – sich zu vervielfältigen beginnt. In dieser Welt der Verdopplungen und Projektionen, des Vergessens und Erinnerns und der ewigen Selbstbeschwörung stecken die Performer:innen von Gob Squad in einer endlos scheinenden Party fest. Aber niemand scheint noch zu wissen, was es eigentlich zu feiern gibt. Hatte nicht jemand Geburtstag? Es gibt Kuchen und Luftballons und alles wird mit der Kamera festgehalten: *Jemand hat ein Foto gemacht! Und darauf sehen wir doch aus, als hätten wir eine gute Zeit ...*

Gefangen in dieser Party-Schleife suchen Gob Squad schließlich im Publikum nach Gründen zu feiern. Und nach möglichen Doppelgänger:innen, um sich selbst zu erweitern, zu konfrontieren, vollständig auszuscheiden oder sich aufzulösen in Vielen. Der Tanz mit dem Selbst beginnt. Aber wer führt hier wen, und durch wessen Geschichte? Was spricht durch wen und wie viele? Und wer entscheidet überhaupt, was als Nächstes geschieht?

Die Geburtstagsgesellschaft kippt in eine surreale Vision voller unerwarteter Wendungen, in der verschiedene Identitäten und Stimmen unerbittlich darum kämpfen gehört zu werden und uns die geteilte Verantwortung für etwas, das mehr ist als wir selbst, als utopisches Déjà-vu begegnet.

Sprachen
Englisch, Deutsch

Dauer
ca. 90 Min.


barrierefreier Zugang

Publikumsgespräch
19. Juni, im Anschluss
an die Vorstellung



READ THE
PROGRAMME
IN ENGLISH

‘No one makes themselves; we all make and unmake one another.’

NAOMI KLEIN (*DOPPELGÄNGER*)

Konzept Gob Squad **Entwicklung, Performance** Johanna Freiburg, Sean Patten, Tatiana Saphir, Sharon Smith, Berit Stumpf, Sarah Thom, Bastian Trost, Simon Will **Sounddesign** Sebastian Bark, Julio Zúñiga **Videodesign** Miles Chalcraft **Bühne, Kostüm** Nina von Mechow, Amir Baltić **Licht, Technische Leitung** Chris Umney **Dramaturgie, Produktionsleitung** Christina Runge **Dramaturgische Beratung** Pauli Patinen **Künstlerische Mitarbeit** Katharina Joy Book, Ben Goldby, Simon Kernen **Assistenz Bühne und Kostüme** Tina Hübner **Company Management** Heleen De Boever, Caroline Gentz, Talea Schuré, Grischa Schwegk

Produktion Gob Squad **Koproduktion** Wiener Festwochen | Freie Republik Wien, HAU Hebbel am Ufer Berlin, &Espoo Theatre

Gefördert durch den Hauptstadtkulturfonds (Deutschland)

Gob Squad werden von der Senatsverwaltung für Kultur und gesellschaftlichen Zusammenhalt Berlin institutionell gefördert.

Mit besonderem Dank an Annika Schaper, Robert Richter und das Testpublikum der Proben in Berlin und Wien.

durchgeführt vom Team der Wiener Festwochen | Freie Republik Wien

Weltpremiere Juni 2026, Wiener Festwochen | Freie Republik Wien

DAS INDIVIDUUM IM GEGENSATZ ZUM KOLLEKTIV

EIN GESPRÄCH MIT BERIT STUMPF UND SIMON WILL,
ZWEI MITGLIEDER VON GOB SQUAD

Wenn man sich euer Werk ansieht, basiert vieles davon auf Improvisation und Unerwartetem. Andererseits haben alle eure Stücke eine sehr starke gemeinsame Handschrift – man spürt immer, dass es eine Gob-Squad-Arbeit ist. Wie schafft ihr diese Kombination aus Unerwartetem und einer Form, die die Gob-Squad-Sprache spricht?

SIMON WILL Naja, es wird von den gleichen Leuten gemacht, die sich schon sehr lange kennen.

BERIT STUMPF Über 30 Jahre.

S.W. Und wenn du so lange zusammen bist, entwickelst du gemeinsam eine Sprache. Wenn wir etwas entwickeln, geben wir den Dingen sogar Spitznamen. Wir beziehen uns auf frühere Arbeiten wie in einer Art Kurzschrift – in *Doppelgänger/Doppelganger* passiert das oft. Das Publikum muss das nicht wissen, aber uns macht es Spaß, verschiedene Techniken und Bezugsrahmen aus früheren Arbeiten neu zu kombinieren.

B.S. Und was das Unerwartete betrifft: Wir stellen uns gerne ständig neuen Herausforderungen. Mit jedem Projekt versuchen wir, Neuland zu betreten, etwas, das wir in dieser Form noch nie gemacht haben. Wir mögen keine Langeweile. Nach all der gemeinsamen Zeit ist es sehr wichtig, weiterhin Risiken einzugehen. Und das geschieht sehr oft durch eine Form der Interaktion – sei es mit dem Publikum draußen auf der Straße oder mit Gästen. In *Is Anybody Home?* weißt du zum Beispiel nie so richtig, was der Special Guest (nur für einen Abend) jeweils mitbringen wird. In *Doppelgänger/Doppelganger* wird es das Publikum sein – dieses unerwartete Element des Risikos und die Realität, die es mit sich bringt, treibt alles an, was wir jeden Abend machen und sagen.

Woher kommt dieses Interesse an der Interaktion? Das gab es ja schon sehr früh bei euch.

B.S. Unsere frühen Stücke fanden nicht einmal im Theater statt. Wir kommen aus dem Kontext des ortsspezifischen Arbeitens – haben Stücke in Einkaufs-

zentren, Bahnhöfen, Häusern, Büros, Hotelzimmern und auf den Straßen der Stadt gemacht. Dort bist du immer mit einer Realität konfrontiert, auf die du reagieren musst. Was um dich herum geschieht, wird Teil des Ganzen. Du bist nicht in einem dunklen Raum ohne Verbindung zur Außenwelt – du bist Teil dieser Welt. Deshalb versuchen wir heute, selbst wenn wir uns in einer Black Box befinden, diese Elemente der Außenwelt hereinzubringen. Wir sagen oft, dass wir den Ort oder die Situation als Drehbuch nutzen, wie einen Text, den wir lesen. Und im Theater kann das Publikum dieses Material liefern.

S.W. Ein wichtiger Meilenstein in unserer Geschichte ist ein Stück aus dem Jahr 2001 namens *The Great Outdoors*, bei dem Johanna und Berit auf den Alexanderplatz in Berlin hinausgingen und einfach anfangen, mit Leuten zu reden und simple Fragen zu stellen. Sie brachten dieses Material mit zurück, und wir alle waren davon sehr fasziniert, denn ich glaube, uns alle interessiert die Grundidee der Begegnung – viele Leute am Theater bezeichnen das als Interaktion, aber für uns geht es um Begegnung. Es war wegweisend, weil wir damals zum ersten Mal wirklich darüber nachdachten, wie Begegnungen zwischen Menschen als Performance stattfinden können. Es geht darum, eine Art von Intimität zu finden – in der Welt von Gob Squad oft vermittelt durch einen Bildschirm oder durch Technologie –, allerdings zwischen Fremden, die gemeinsam Geschichten zu entwickeln beginnen.

Hat sich euer Interesse an Begegnungen im Laufe der Zeit weiterentwickelt?

B.S. In unseren frühen Theaterprojekten konnten wir das Publikum nicht einmal sehen – zwischen uns und dem Publikum war immer eine Leinwand. Auf einer Bühne zu stehen, war uns sehr fremd. Als wir dann zum ersten Mal mit einem Stück namens *Close Enough To Kiss* in ein Theater gingen, nutzten wir eine verspiegelte Box; so konnten wir das Publikum, das uns zusah, nicht sehen, sondern nur unsere eigenen Spiegelbilder. Dann entwickelten wir das auf verschiedene Weise weiter, mit anderen Arten von Leinwänden und Videofiltern zwischen uns und dem Publikum. Das erste Stück, bei dem wir uns dann bewusst darauf einließen, im selben Raum wie das Publikum zu sein – in einem riesigen Zelt –, war *Say It Like You Mean It* im Jahr 2000. Das Szenario war, als wäre die Welt untergegangen und wir müssten sie gemeinsam mit dem Publikum wieder aufbauen. Als Performer:innen hatten wir keine erhöhte Position, sondern wir waren alle in derselben Situation, was radikal und auch beängstigend wirkte, weil es keinerlei Trennung mehr gab. Ich erinnere mich daran, dass wir Performer:innen uns alle vor dem Zelt trafen, während das Publikum drinnen war und sich komplett in das Geschehen einbrachte, und wir sagten: Wir könnten einfach gehen. Sie könnten ohne uns weitermachen. Seitdem arbeiten wir mit zwei Formen der Interaktion: Entweder überlagern wir eine Situation, in die wir jemanden einladen, mit einer anderen Realität oder einem Rahmen, oder wir

teilen wirklich eine räumliche Situation, in dem das Publikum Teil des Ganzen ist – und verwandeln sie so in ein „Wir“. Wir haben das ständige Bedürfnis, das Kollektiv zu erweitern, an ein größeres „Wir“ zu denken, das relevant und lebendig ist und diese Zeit und diesen Raum mit uns teilt.

Welche Art von Begegnungen sucht ihr in *Doppelgänger/Doppelgänger*?

S.W. Wir beschäftigen uns intensiv mit dem Individuum – was es bedeutet, ein Individuum zu sein – und damit, was passiert, wenn man es vervielfältigt oder filtert. Die Begegnungen kreisen um die Idee des Individuums im Gegensatz zum Kollektiv.

Was inspirierte euch zu *Doppelgänger/Doppelgänger*?

B.S. Für Gob Squad ist es nie nur eine einzige Quelle, die als Ausgangsmaterial oder Referenz dient – es ist immer die gesamte Kultur, die uns gerade umgibt ...

S.W. Natürlich war da Naomi Kleins Buch *Doppelgänger*. Es ist eine Reise wie bei *Alice im Wunderland* in das, was sie das Spiegeluniversum der diagonalen Politik nennt, ausgelöst durch die Tatsache, dass sie immer wieder mit Naomi Wolf verwechselt wurde. Beide sind kritische Theoretikerinnen, die Machtstrukturen entschlüsseln – sie ähneln sich –, doch dann driften sie politisch auseinander. Und da ist natürlich noch die technologische Ebene: Mit unseren elektronischen

Geräten kreieren wir langsam alle ein Doppelgänger-Ich, indem wir unsere Texte, Fotos, Gedanken und Gefühle in der Cloud ablegen. Mittlerweile bietet mir die KI meines Gob-Squad-Kontos an, E-Mails in meinem eigenen Stil für mich zu schreiben. Wir alle bekommen gerade ein digitales Doppelgänger-Ich.

B.S. Für dieses Stück ist das Zitat von Naomi Klein besonders wichtig: “No one makes themselves; we all make and unmake one another.” Das ist der Kern der Idee – der Doppelgänger ist nicht nur der andere, auf den du zeigen kannst. Es geht nie nur um die anderen; es geht immer auch um uns. Und genau dabei wollen wir das Publikum mit einbeziehen und gemeinsam etwas herausfinden über die geteilte Verantwortung für das, was um uns herum passiert.

Eure Arbeiten waren neuen Technologien gegenüber schon immer sehr aufgeschlossen. Mit *Doppelgänger/Doppelgänger* deutet ihr an, dass Technologie irgendwie unheimlich wird. Wie hat sich euer Verhältnis zur Technologie weiterentwickelt?

B.S. Wir haben schon immer mit Technologie gearbeitet, weil sie uns umgibt – sie ist Teil unseres Materials. Dieselben Dinge, die Verbindungen ermöglichen, isolieren uns und machen uns einsam. Es ist also eine Hassliebe, und das spiegelt sich oft in unseren Stücken wider.

BIOGRAFIE

Gob Squad ist ein multinationales Künstler:innenkollektiv mit Sitz in Berlin. Gegründet in Nottingham (England) von Studierenden der Nottingham Trent University und der Angewandten Theaterwissenschaft in Gießen, arbeitet das Kollektiv seit 1994 im Grenzbereich von Theater, Kunst, Medien und Alltag.

Auf der Suche nach Schönheit im Banalen platzieren sie ihre Werke neben Theatern und Galerien auch mitten in der urbanen Lebenswelt – z. B. in Häusern, Geschäften, auf U-Bahngleisen, Parkplätzen, in Hotels oder direkt auf der Straße. Gob Squad lassen die Grenzen zwischen dem Gewöhnlichen und dem Außergewöhnlichen verschwimmen und bringen Alltag und Fantasie, Banalität und Utopie, Realität und Unterhaltung bewusst auf Kollisionskurs. Angetrieben von dem Wunsch nach kollektiver Erfahrung und kultureller Teilhabe, suchen Gob Squad nach Begegnungen mit lokalen Gästen, Zuschauer:innen und Passant:innen jenseits der Barrieren von Sprache, Alter, Klasse und Kultur.

2009 waren Gob Squad mit *Saving The World* schon einmal bei den Wiener Festwochen zu Gast. Ihre Produktionen wurden auf allen Kontinenten der Welt gezeigt, ausgenommen der Antarktis. Sie wurden mehrfach zum Berliner Theatertreffen eingeladen, zuletzt 2020 mit *Show Me A Good Time*. 2020 erhielten sie den Friedrich-Luft-Preis und den Tabori Preis vom Fonds Darstellende Künste. 2024 folgte die Auszeichnung mit dem Silbernen Löwen der Theaterbiennale in Venedig.

IMPRESSUM

Eigentümerin, Herausgeberin und Verlegerin Wiener Festwochen GesmbH, Lehnargasse 11/1/6, 1060 Wien, T + 43 1 589 22 0, festwochen@festwochen.at | www.festwochen.at **Geschäftsführung** Milo Rau, Artemis Vakianis **Künstlerische Leitung** (für den Inhalt verantwortlich) Milo Rau, Intendant **Übersetzung** Wiener Festwochen | Freie Republik Wien **Bildnachweis Cover** © Christine Fenzl **Herstellung** Print Alliance HAV Produktions GmbH (Bad Vöslau) **Gestaltung** SIRENE Studio **Layout** Valerie Eccli

15. MAI BIS
21. JUNI 2026

REPUBLIC
OF GODS



HAUPTSPONSORIN



FÖRDERGEBERIN



GASTRONOMIEPARTNER



MOBILITÄTSPARTNER



MEDIENPARTNER

