

TRENNERS

EINE IMMERSIVE
PERFORMANCE

URAUFFÜHRUNG

RESI DIGITAL

RESIDENZ
THEATER

«DAS NICHTS WIRD UNS ALLES GEBEN.»

«Tremens» ist eine immersive Performance über die Bedingungen unserer digitalisierten Wirklichkeit. Im Foyer des Residenztheaters verschmelzen Live-Performance und Virtual Reality zu einer gemeinsamen Denk- und Erfahrungslandschaft, in der das Publikum mithilfe von VR-Brillen in computergenerierte Räume eintaucht und sich durch Simulationen bewegt. Inspiriert von William Shakespeares «Timon of Athens» verbindet das Projekt eine theatrale Erzählung über Großzügigkeit, Abhängigkeit und Enttäuschung mit einer Reflexion über die technologischen Zukunftsversprechen unserer Gegenwart.

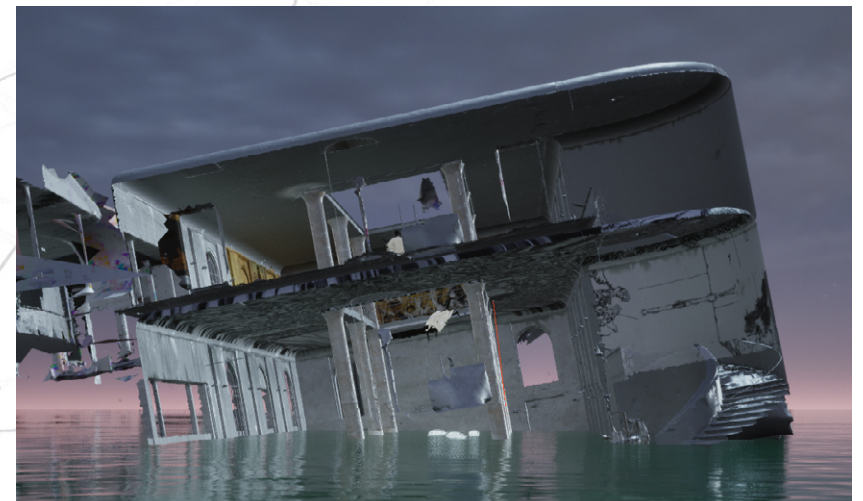
In Shakespeares Tragödie steht Timon zunächst im Zentrum einer glanzvollen Gesellschaft. Als wohlhabender Athener überschüttet er Freunde, Künstler und Politiker mit Geschenken, Banketten und finanzieller Unterstützung. Seine Großzügigkeit kennt keine Grenzen – und wird bereitwillig angenommen. Doch als sein Vermögen erschöpft und er selbst auf Hilfe angewiesen ist, verweigern ihm ausgerechnet jene die Unterstützung, die zuvor von ihm profitiert haben. Die vermeintliche Gemeinschaft entpuppt sich als Zweckbündnis, Loyalität als ökonomisch bedingt. Verbittert verlässt er Athen, zieht sich in eine Höhle zurück und wird zum radikalen Misanthropen, der nicht nur die Stadt, sondern die Menschheit verflucht. Selbst der Fund neuen Goldes im Exil ändert nichts an seiner inneren Abkehr – Reichtum erscheint nun als zersetzende Kraft, die Beziehungen korrumpiert und Vertrauen zerstört.

«Tremens» überträgt diese Dynamik in die digitale Gegenwart. Auch hier steht am Anfang eine Form der Großzügigkeit: Seit mehr als zwei Jahrzehnten stellen Nutzer*innen ihre Bilder, Texte, Videos, Bewegungen und persönlichen Informationen digitalen Plattformen zur Verfügung. Aus Aufmerksamkeit, Sprache und Verhalten ist ein neuer Rohstoff entstanden: Daten. Ein unsichtbares «Gold», das die Grundlage für Künstliche Intelligenz und automatisierte Systeme bildet. Getragen war dieses Teilen privatester Informationen von der Hoffnung auf Vernetzung, Gemeinschaft und demokratische Teilhabe. Ohne diese gewaltigen Datenmengen wären lernende Systeme wie ChatGPT kaum denkbar. Doch zugleich sind diese Daten das Fundament eines ökonomischen Modells, das als Plattformkapitalismus beschrieben wird: Die Tech-Unternehmen bieten nicht nur Kommunikationsräume an, sondern sammeln, analysieren und monetarisieren systematisch das Verhalten ihrer Nutzer*innen. Aufmerksamkeit wird zur Währung, Interaktion zur Ressource und Künstliche Intelligenz möglicherweise zur Gefahr.

Ein zentrales Zukunftsversprechen dieser Entwicklung war das Metaversum. 2021 erklärte Mark Zuckerberg diese Vision eines immersiven, dreidimensionalen Internets zur strategischen Zukunft seines Unternehmens und investierte in den folgenden Jahren mehr als 70 Milliarden US-Dollar in entsprechende Technologien. Die Idee: eine virtuelle Parallelwelt, zugänglich über VR-Brillen, für Arbeit, Freizeit und Freund*innenschaft. Doch die erhoffte Massenbewegung blieb aus, die Verluste waren enorm. Und dennoch bedeutete dieses finanzielle Desaster keineswegs den Ruin des Konzerns. Im Gegenteil: Das Unternehmen existiert weiter, verlagert seine strategischen Schwerpunkte – inzwischen stärker auf Künstliche Intelligenz – und absorbiert die Verluste als Teil eines langfristigen Macht- und Wachstumskalküls.

Vor diesem Spannungsfeld entfaltet sich «Tremens» als künstlerisch-technologische Performance zwischen Realität und Simulation. Über mehr als zwei Jahre hinweg wurde die Verbindung von Theater und Virtual Reality entwickelt, um einen Raum zu schaffen, in dem sich analoge Körper und digitale Avatare begegnen. Das preisgekrönte Kollektiv CREW, das seit 1990 unter der künstlerischen Leitung von Eric Joris an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Wissenschaft arbeitet, transformiert das Foyer des Residenztheaters in eine Zone des Übergangs: ein Ort zwischen Bühne, virtueller Realität und physischer Präsenz. Wie in «Timon of Athens» stellt sich die Frage, worauf Gemeinschaft gründet – auf Vertrauen oder Transaktion, auf Großzügigkeit oder Verwertung? «Tremens» lädt dazu ein, diese Ambivalenzen nicht nur zu denken, sondern körperlich zu erfahren – und die eigene Rolle in einer Gesellschaft zu reflektieren, in der Daten zu Gold geworden sind.

Ilya Mirsky





Weitere Informationen finden Sie hier:

RESI DIGITAL

TREMENS

Eine immersive Performance von **CREW**
nach Motiven aus «Timon of Athens» von William Shakespeare

Mit
Moritz Treuenfels

Künstlerische Leitung **Eric Joris, Isjtar Vandebroeck**
Text **Karel Vanhaesebrouck, Eric Joris, Ilja Mirsky**
Komposition **Isjtar Vandebroeck**
Motion Capture Performance **Wieke van Rosmalen**
3D-Design **Isjtar Vandebroeck, Eric Joris,**
Haryo Sukmawanto, Lawrence Kudria
Technologische Forschung **Haryo Sukmawanto, Isjtar Vandebroeck**
Technologische Entwicklung **Vivian Bolsée, Salomé Kahn,**
Balthazar de Tonnac
Planungskoordination **Christoph De Boeck**
Vertrieb **Anouk Focquier**
Kostüm **Cornelia Maschner**
Dramaturgie **Ilja Mirsky, Karel Vanhaesebrouck**

Für die Produktion

Künstlerische Produktionsleitung **Cornelia Maschner** Veranstaltungstechnik **Severin Barthel,**
Enya Hemmelmann, Fynn Meyer, Kevin Obermüller, Lorenz Schlager Sound Recording **Fynn Meyer**
Statisterie und technische Unterstützung **Remy Berthomme, Alina Pulido Garcia, Florian Pürner,**
Stephanie Vierkorn Dramaturgieassistentin **Lea Maria Unterseer** Regiepraktikum **Felix Sedlmeier,**
Sarvenaz Esmaeilian Leitung Statisterie **Daniela Gancheva**

Die Ausstattung wurde in den hauseigenen Werkstätten hergestellt.

Technischer Direktor **Andreas Grundhoff** Kostümdirektorin **Enke Burghardt** Technischer Leiter
Residenztheater **Felix Eschweiler** Dekorationswerkstätten **Michael Brousek** Ausstattung **Lisa Käßler**
Beleuchtung **Gerrit Jurda** Video **Jonas Alsleben** Ton **Nikolaus Knabl** Requisite **Anna Wiesler** Rüstmeister
Peter Jannach, Robert Stoiber Mitarbeit Kostümdirektion **Anna Gillis** Damenschneiderei **Gabriele**
Behne, Petra Noack Herrenschneiderei **Carsten Zeitler, Mira Hartner** Maske **Isabella Krämer** Garderobe
Cornelia Faltenbacher Schreinerei **Dominik Boss** Schlosserei **Josef Fried** Malersaal **Katja Markel**
Tapezierwerkstatt **Martin Meyer** Maschinentechnische Abteilung **Felix Eschweiler** i. V. Transport **Harald**
Pfaehler Bühnenreinigung **Concetta Lecce**

Premiere am **21. Februar 2026** im **Foyer des Residenztheater**

Bild- und Tonaufnahmen sind während der Performance nicht gestattet.

Bildhinweis

Projektskizze «Tremens» von Eric Joris, Screenshot aus der virtuellen Welt von «Tremens» © CREW

Herausgeber **Bayerisches Staatsschauspiel, Max-Joseph-Platz 1, 80539 München** Heft Nr. 117, Spielzeit 2025/2026
Staatsintendant **Andreas Beck** Geschäftsführende Direktorin **Katja Funken-Hamann** Redaktion **Ilja Mirsky, Lea Maria**
Unterseer Gestaltung **designwidmer.com** Planungsstand **18. Februar 2026, Änderungen vorbehalten.**