



(c) Patrick Neumann

Ein Entzug ist kein Kinderspiel – so weit, so offensichtlich. Trotzdem und genau deshalb bedient sich das Theaterstück eben dieses Themas. Das Publikum wird mitten hineingezogen in den Kopf der crystalabhängigen Protagonistin Clara, und da geht es mächtig ab. Ihr Versuch, sich aus dem festen Griff der Droge zu befreien, wird als interaktives Computerspiel dargestellt und erlebbar gemacht. Die Zuschauenden sind live dabei und fiebern mit, wenn Clara sich durch die fünf Level des Crystal-Meth-Entzuges kämpft. Clara fällt hin, steht wieder auf, wird rückfällig, kämpft weiter. Auf Hochgefühle folgen Tiefschläge, auf Phasen der Hoffnungslosigkeit neuer Mut. Clara versteckt nicht, wie es ihr dabei geht: Selbstgespräche und Gefühlsausbrüche offenbaren gleichermaßen Verletzlichkeit, das Gefühl von Ohnmacht, die Angst zu scheitern und den wachsenden Willen, dieses teuflische Spiel zu einem guten Ende zu bringen. Schlägt sie den Endgegner?

Das interaktive Zusammenspiel aus Tanz, Schauspiel, Musik und Grafik macht die Phasen eines Entzuges auf einzigartige Weise erfahrbar und schafft durch die innovative und nicht stigmatisierende Herangehensweise einen völlig neuen Zugang zu dem schwierigen Thema Drogenentzug. Im Anschluss ist eine Podiumsdiskussion mit den Darstellerinnen und Experten möglich.

Idee und Konzeption:

Captain Kitchen INC

Mitwirkende:

Adrienne Lejko (Schauspiel), Katharina Lattke (Musik, Komposition), Daniela Laura Rodriguez Bello (Grafikdesign), Anna Maria Damm (Tanz, Choreographie), Juliane Leuckfeld (Projektleitung)

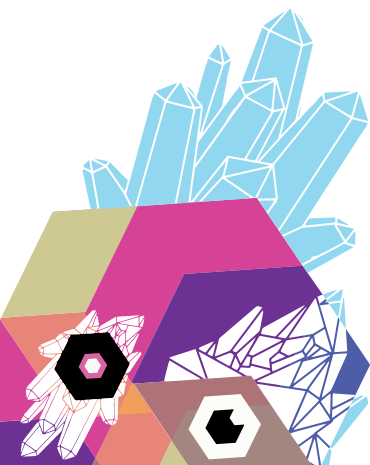
Bisherige Projektdurchführungen:

16.12.2017 & 17.12.2017 Kukulida e.V., Dresden
02.10.2018 JohannStadthalle, Dresden
30.10.2018 Jugendhaus Prohlis, Dresden

Weitere Informationen:

www.captain-kitchen-inc.de

Geeignet für Schulveranstaltungen



SUCHTFAKTOR

Poetry Slam/Live-Literatur

Im Rahmen eines modernen Dichterwettstreits widmen sich neun Slammer:innen aus dem gesamten Bundesgebiet spannenden Fragen rund um das Thema Sucht und Abhängigkeit. Hier wird der Teufel Alkohol zuerst heraufbeschworen und dann zum Flaschengeist degradiert, die Floskel „Glück im Spiel“ verbal sezziert, manches Klischee überstrapaziert und dann zerlegt. Ein farbenprächtiges Kaleidoskop voller Facetten und neuer Perspektiven lässt das komplexe Thema Sucht in einem völlig neuen Licht erscheinen. Der Themen-Poetry-Slam präsentiert unterhaltsame wie nachdenkliche Texte, über Sieg oder Niederlage entscheidet das Publikum, dem manches Lachen wohl auch im Halse stecken bleibt.



© Edyta Szczepanska

Idee und Konzeption:

Kaddi Cutz (Dipl.-Sozialpädagogin, Moderatorin)

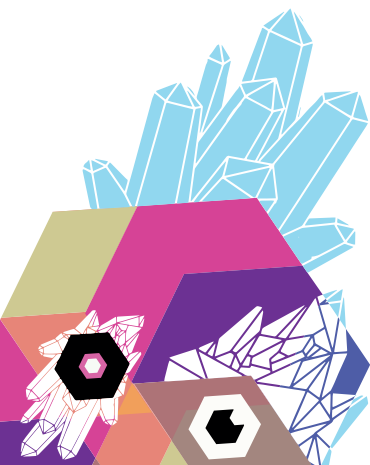
Mitwirkende:

Bonny Lycen (Sprachtherapeutin), Sabrina Schauer (Schriftstellerin), Rainer Holl (Literaturvermittler), Lennart Hamann (Theaterpädagoge), Jan Coenig (Sozialarbeiter), Pauline Füg (Dipl.-Psychologin), Friedrich Herrmann (Slam Poet), Samuel Kramer (Konzeptkünstler), Zoe Hagen (Drehbuchautorin), Markus Becherer (Doktor der Chemie)

Bisherige Projektdurchführungen: 11.08.2018 Scheune Vorplatz, Dresden

Weitere Informationen: www.kaddicutz.de

Die einzelnen Beiträge der ersten Veranstaltung sind auf Anfrage als Videoclips erhältlich.



KULTURJAHR SUCHT

BZgA
Bundeszentrale
für gesundheitliche
Aufklärung
Gefördert von der Bundeszentrale
für gesundheitliche Aufklärung
im Auftrag des Bundesministeriums
für Gesundheit

gefördert durch
die Landeshauptstadt
Dresden



Dresden.
Dresdner

KULTOPIA

Kultopia gGmbH • Erlenstraße 16 • 01097 Dresden • kulturjahr-sucht@kultopia.org • (0351) 85 09 05 56

PUBLIC VIEWING

Tanztheater / Performance

Im Zentrum der Performance steht ein überdimensionaler Fernseher. Auf der „Mattscheibe“: drei Performerinnen, die mittelstänzerischer und schauspielerischer Elemente die Themen Mediensucht, Kaufsucht und Drogenmissbrauch in mehreren kurzfilmartigen Szenen verhandeln. Ob Talkshow, Doku, Nachrichtensendung oder Youtube-Tutorial – altbekannte Formate werden zur interaktiven Plattform der künstlerischen Auseinandersetzung. Außerhalb des Fernsehers werden die Szenen von zwei Musikern live vertont. Sie bilden gleichzeitig die Brücke zwischen Darstellenden und Publikum. Dieses kann u.a. mit einem großen Buzzer aktiv in das Geschehen eingreifen und wie mit einer Fernbedienung zwischen einzelnen Szenen wählen.



© Danger Zone

Idee und Konzeption:

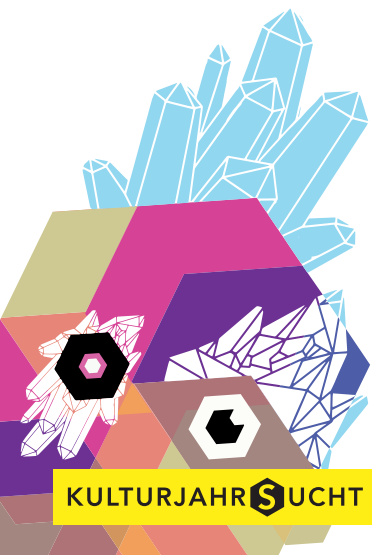
Über die Künstlerinnen:

JuWie Dance Company

Die JuWie Dance Company wurde im April 2013 von den Tänzerinnen Wiebke Bickhardt und Jule Oeft gegründet. Das gemeinsame Interesse an einem zeitgenössischen erzählerischen Tanz, die geteilte Unruhe in Bezug auf eine immer unübersichtlicher werdende Welt ist Verbindung und Quelle für ihr tänzerisches Experimentieren, Genre – übergreifende Kooperationen und Diskurse zu gesellschaftlich brennenden, aber auch unter den Tisch gekehrten Themen.

Weitere Informationen:

www.juwie-dance.com



Gefördert von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit

gefördert durch die Landeshauptstadt Dresden



Dresden.

KULTOPIA

STEP OUT

Kollaborative Intervention

Einbeziehen, Ausweiten, Vernetzen - "Guided Play" - ein Erlebnisspiel kommt in Bewegung. Die Künstler:innen treten in direkten Kontakt mit der Umgebung, dem was uns tagtäglich begegnet; den Menschen auf der Straße, den Nachbarn, dem Gegenüber. Wir treten in Kontakt zu dem, was uns wichtig ist, was uns unterstützt, was uns lebendig werden lässt. Wir werden herausgefordert; fragen nach Hilfe, bitten um Unterstützung, und bleiben dran; entdecken das Schöne darin.

Erst einmal vor den Fragezeichen stehen bleiben, sie ansehen, mit ihnen spielen, sie umdrehen. Wir spielen mit den Fragen rund ums Thema Sucht. Im Spielen entsteht "Guided Play" - gemeinsam mit euch. Das Netz des "Guided Play" spinnt sich, wenn die Fragezeichen laut werden dürfen, wenn die Antworten mit dem Gegenüber kommen. Da lauschen wir hin. Seid herzlich eingeladen mit uns zu spielen!



© Christina Menzel
& Reimo Sandau

Idee und Konzeption:

Reimo Sandau, Christina Menzel

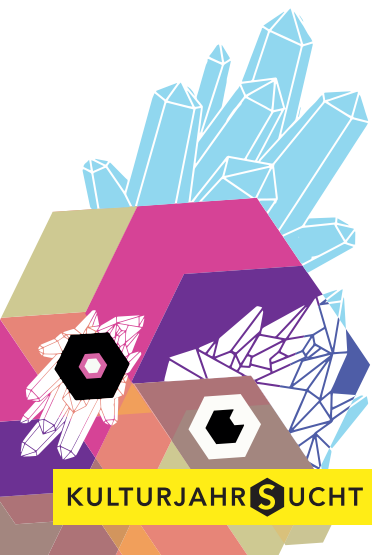
Mitwirkende:

Reimo Sandau (hinterfragt die üblichen Spielregeln und schafft Raum für neue), Christina Menzel (sorgt dafür, dass Alles in Bewegung bleibt), Bianca Kaina (gestaltet Räume für Begegnungen), Don Eskridge (macht spielend Spiele spielerisch), Tobias Heinemann (der Joker in Sachen Management)

Weitere Informationen:

www.dresden.de/kulturjahr-sucht

*Interessierte sind herzlich eingeladen, das Spiel mitzugestalten.
Spielzeiten erfragen unter: ichauch@riseup.net*



Gefördert von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit

gefördert durch die Landeshauptstadt Dresden

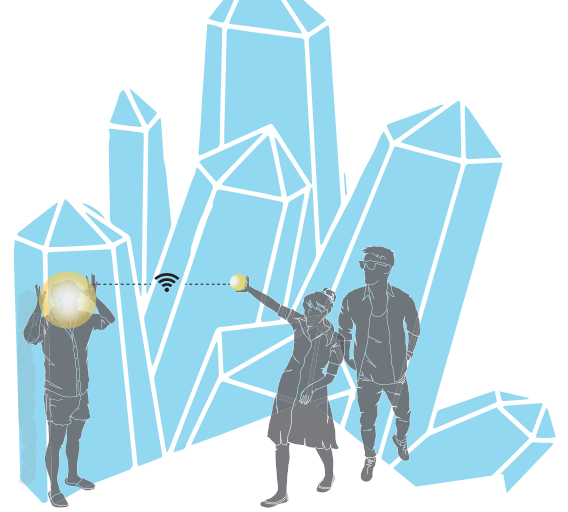


Dresden.

KULTOPIA

POINT OF YOU

Partizipative Installation



© The Constitute

Point of You ist eine aktiv erfahrbare Performance-Installation für den Öffentlichen Raum. Unter Einsatz von Datenmasken, kabellosen Kameras und Virtual-Reality-Brillen wird es den Teilnehmenden möglich, ihren Sehsinn mit dem einer anderen Person zu tauschen und sich so selbst durch andere Augen zu sehen. Auf einzigartige Weise können so die Standpunkte und Blickwinkel anderer Menschen eingenommen werden um sich selbst neu zu betrachten. Die Teilnahme ist aktiv und passiv möglich.

Um eine sichere und reichhaltige Empathieerfahrung zu gewährleisten, ist jede der vier Datenmasken einem Betreuer zugeordnet. Das Publikum ist selbst Teil der öffentlichen Installation und erfährt innerlich nach, was es zuvor äußerlich betrachtet hat. Durch die Inszenierung von Außerkörperlichkeit wird gleichzeitig das Gefühl von Ausgrenzung erfahrbar gemacht, wie sie potentiell Suchtgefährdete oder bereits Abhängige erleben.

Idee und Konzeption:

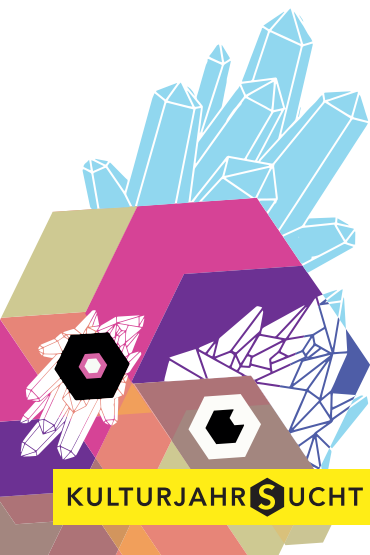
The Constitute

Mitwirkende:

The Constitute ist ein Design- und Forschungsstudio mit Sitz in Dresden und Berlin unter der Leitung von Sebastian Piazza und Christian Zöllner. Durch die Kombination von künstlerischen und wissenschaftlichen Methoden schafft The Constitute interaktive Erfahrungen für den Öffentlichen Raum. Gegründet Anfang 2012 arbeitet The Constitute mit Kunden und Partnern aus den Bereichen Kultur, Bildung, Wirtschaft und Wissenschaft zusammen. Die Projekte und Arbeiten sind international in Galerien und Museen vertreten. Neben den Aktivitäten des Designstudios betreibt The Constitute einen gemeinnützigen Verein, um sozial nachhaltige Projekte in ländlichen und dezentralen Gebieten in Ostdeutschland zu realisieren.

Weitere Informationen:

www.theconstitute.org



BZgA
Bundeszentrale
für gesundheitliche
Aufklärung
Gefördert von der Bundeszentrale
für gesundheitliche Aufklärung
im Auftrag des Bundesministeriums
für Gesundheit

gefördert durch
die Landeshauptstadt
Dresden



Dresden.
DIEZGEM

KULTOPIA

FABMOBIL

FabLab auf Rädern

Das FabMobil ist ein zur fahrenden Technologiewerkstatt umgebauter Doppeldeckerbus. Im Rahmen von Workshops in und vor dem Bus werden temporäre Streetart-Techniken vermittelt. Ein öffentlicher Platz wird von den Teilnehmenden etwa mit Sprühkreide und selbstgestalteten Schablonen, kleineren Skulpturen und Urban Hacks umgestaltet und angeeignet. Gemeinsam mit Sozialpädagogen setzen sich die Teilnehmenden mit der Thematik Sucht und Rauschgifte auseinander und werden bei der Umsetzung ihrer kreativen Ideen vom Team des FabMobils begleitet.

Mit digitalen und computergestützten Technologien wie Grafikprogrammen, Lasercuttern und 3-D-Druckern entstehen kleine und außergewöhnliche Kunstwerke. Die entstehenden Schablonen können mit nach Hause genommen werden, verbleiben als digitale Kopie im Bus und werden bei einer Abschlussveranstaltung gesammelt ausgestellt. So entstehen über den Nutzungszeitraum hinaus vor Ort breitenwirksame Straßenkunstinstallationen.



© The Constitute

Idee und Konzeption:

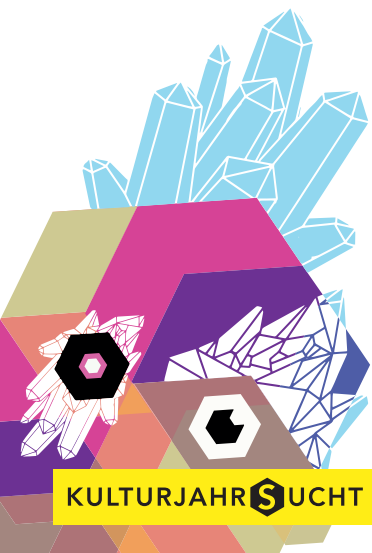
The Constitute

Mitwirkende:

The Constitute ist ein Design- und Forschungsstudio mit Sitz in Dresden und Berlin unter der Leitung von Sebastian Piazza und Christian Zöllner. Durch die Kombination von künstlerischen und wissenschaftlichen Methoden schafft The Constitute interaktive Erfahrungen für den Öffentlichen Raum. Gegründet Anfang 2012 arbeitet The Constitute mit Kunden und Partnern aus den Bereichen Kultur, Bildung, Wirtschaft und Wissenschaft zusammen. Die Projekte und Arbeiten sind international in Galerien und Museen vertreten. Neben den Aktivitäten des Designstudios betreibt The Constitute einen gemeinnützigen Verein, um sozial nachhaltige Projekte in ländlichen und dezentralen Gebieten in Ostdeutschland zu realisieren.

Weitere Informationen:

www.theconstitute.org



BZgA
Bundeszentrale
für gesundheitliche
Aufklärung
Gefördert von der Bundeszentrale
für gesundheitliche Aufklärung
im Auftrag des Bundesministeriums
für Gesundheit

gefördert durch
die Landeshauptstadt
Dresden



Dresden.
DIEZIGER

KULTOPIA

NO DRUGS TODAY

Installative Performance

Die Künstlerin markiert im öffentlichen Raum das Aktionsfeld mit beschriftetem Absperrband: No drugs today! Zwischen zwei Laternenpfähle gespannt, um eine Bank oder sogar die Künstlerin selbst gewickelt fungiert das Flatterband gleichermaßen als Signal wie als Aufhänger, um mit den Vorübergehenden in Dialog zu treten: „Haben Sie schon mal Drogen genommen?“



© PR

Es folgt ein Spiel, bei dem sich die Umstehenden allgemeinen Fragen und Standpunkten spontan zuordnen. In diesem „Positionsspiel“ geht es um die Darstellung von Meinungen und Vorurteilen, um das Sichtbarmachen des eigenen Drogen- und Genussmittelkonsums, den Dialog untereinander, sowie um Informationen, die als Spielball gezielt von der Künstlerin eingeworfen werden. Ziel der Aktion sind Aufklärung, Reflexion und gemeinsam entwickelte und weiterführende Gedanken zur Drogenpolitik.

Idee und Konzeption:

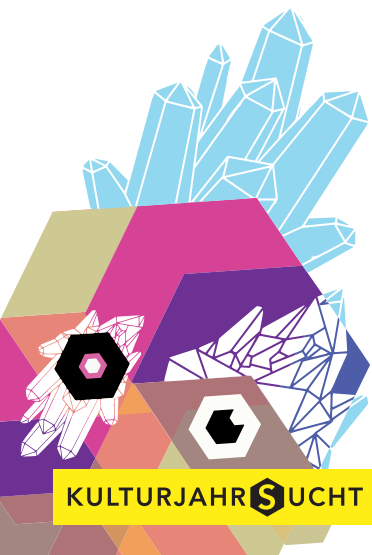
Gunhild Kreuzer

Mitwirkende:

Gunhild Kreuzer ist bildende Künstlerin aus Berlin/Teltow. Ihre Textperformances sind humorvoll, absurd und poetisch. 2017 bereiste sie u.a. Dresden mit der Performance Gebietsneurose, gefördert von der Stiftung Kunstfonds. Seit 2008 ist sie mit ihrem Kunstanhänger unterwegs, einem entkernten Quek Junior, in dem bei wechselndem Interieur laufend Geschichten unters Volk gebracht werden.

Weitere Informationen:

www.gunhildkreuzer.de



BZgA
Bundeszentrale
für gesundheitliche
Aufklärung
Gefördert von der Bundeszentrale
für gesundheitliche Aufklärung
im Auftrag des Bundesministeriums
für Gesundheit

gefördert durch
die Landeshauptstadt
Dresden



Dresden.
Dresdner

KULTOPIA

DANI UND DIE DOSENMONSTER

Literatur



© Paula Kuitunen

Als Danis Papa arbeitslos wird, ziehen schon bald darauf diese komischen Gestalten in die Wohnung. Erst ist nur eine da. Aber bald sind sie überall: Die Dosenmonster. Dani wird schnell klar, dass diese gemeinen Kreaturen es nicht gut mit Papa meinen. Sie saugen aus ihm jegliche Energie und sorgen dafür, dass der ganze Haushalt auseinander zu fallen droht. Und das gerade jetzt, wenn Mama verreist ist! Doch wie kommt man gegen solche Gegner an? Gelingt es Dani, seinen Papa aus ihren Klauen zu befreien? Zum Glück bleibt Dani nicht ratlos und nicht alleine.

Das Buch erzählt die Geschichte eines Kindes mit alkoholabhängigem Vater. Es soll aus dem Blickwinkel des Kindes und ohne Zeigefinger veranschaulichen, wie entstehende Alkoholprobleme erkannt werden können und wie Kinder aus betroffenen Familien wirksam unterstützt werden können.

Das Projekt „Dani und die Dosenmonster“ umfasst die Buchlesung mit Begleitpräsentation sowie zwei anschließende zielgruppengerechte Angebote (Ressourcenaktivierung für Kinder, Expertengespräch für Erwachsene). Damit entsteht ein Türöffner für Gespräche über eine verschwiegene Störung.

Idee und Konzeption:

Paula Kuitunen

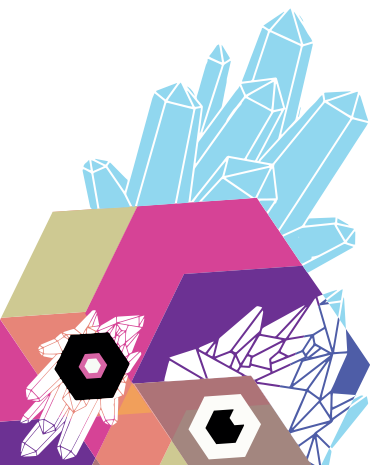
Mitwirkende:

Sören Kuitunen-Paul

Über die Initiator:innen:

Paula Kuitunen, geb. 1983 in Finnland, studierte Psychologie und leitet die Initiative Mindcolors, die sich für die Rechte und Entstigmatisierung von Menschen mit psychischen Erkrankungen einsetzt. Dazu schreibt und illustriert sie Bücher zu den Themen psychische Gesundheit und Krankheit. Sie lebt mit ihrem Mann und drei Kindern in Dresden.

Dipl.-Psych. Sören Kuitunen-Paul wurde 1985 im Vogtland geboren. Von 2006 bis 2012 studierte er Psychologie in Würzburg und Dresden mit dem Schwerpunkt Klinische Psychologie. Er forschte die vergangenen sieben Jahre zu Alkoholabhängigkeit und promovierte über Alkoholkonsum. Auch in seiner Kindheit erlebte er problematischen Alkoholkonsum und dessen Auswirkungen auf verschiedene Familien. Als fachlicher Berater der Bücherreihe Mindolino und Mitbegründer der Initiative Mindcolors möchte er für den Abbau von Vorurteilen bezüglich psychischen Störungen werben.



Gefördert von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit

gefördert durch die Landeshauptstadt Dresden



Dresden.

KULTOPIA

WG (GE) SUCHT

Kollaborative Intervention

Die WG als Spielort? Ja! Wohngemeinschaften werden bei WG (GE)SUCHT zur Bühne für ein absurdes und unsichtbares Theater, das WG-typische Events und Aktivitäten wie Mitbewohner:innen-Castings oder Partys konterkariert.



© Peter R Fiebig

Ein interaktives Zusammenspiel aus Theater, Tanz, Performance, Musik und Videoinstallation setzt Akteur:innen und Besucher:innen in Beziehung zueinander und lässt sie ihre Verhältnisse anhand von Zufallsprinzipien überprüfen. Steht anfangs noch die schiere Unterhaltung im Vordergrund, werden die Lust am Genuss, Lebens- und Experimentierfreude zunehmend als Risiko dargestellt. Simulierte Situationen nehmen die Teilnehmenden mit auf eine Reise der besonderen Art.

Spannend, lustig, herausfordernd und nichtsdestotrotz mit ernstem Blick lockt dieses Projekt in eine neue, einladende Umgebung. Wie leicht es fällt, sich in das Unbekannte zu begeben wird so live erfahrbar und die scheinheilige und gefährliche Seite von Drogen und Sucht sichtbar.

Idee und Konzeption:

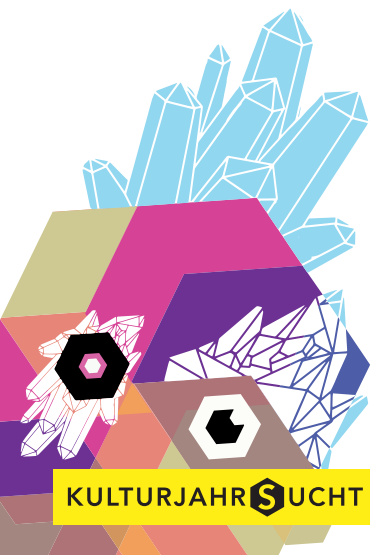
C.O.R.E. Creating Opportunities of Research & Explorations

Mitwirkende:

Wagner Moreira (Regie), Helena Fernandino (Projektleitung), Dirk Wizbicki (Technische Leitung)

Über die Initiator:innen:

C.O.R.E. Creating Opportunities of Research & Explorations ist eine von Wagner Moreira und Helena Fernandino initiierte Initiative, die Recherche im Bereich zeitgenössischer Tanz und Performance schafft. In diesem Sinn bemüht sich C.O.R.E, professionelle Künstler verschiedener Bereiche als Kooperationspartner für unterschiedliche und voneinander unabhängige Projekte für Menschen mit und ohne Behinderung, verschiedener Herkunft und künstlerischer Bereiche in verschiedenen Ländern und Kontinenten zu vereinen.



CommunityArtWorks - FUNDBÜRO FÜR SUCHBEWEGUNGEN

Interaktive Performance



© CommunityArtWorks

Stellen Sie sich vor, es gibt einen Ort, an dem Sie ein verloren geglaubtes Lebensgefühl wiederfinden oder an dem Sie einen wertvoll empfundenen Zustand mitteilen können?

„Was ist wesentlich für Sie?“ und „Was vermissen Sie momentan?“

CommunityArtWorks installiert diesen Ort im Rahmen des Kulturjahr Sucht als „Fundbüro für Suchbewegungen“. Die Dresdner:innen sind eingeladen, im Gespräch mit den Büroleitenden immaterielle Fundstücke aus ihrem bisherigen Leben zu benennen, nach Vermisstem zu recherchieren und Suchanfragen aufzugeben. Im gemeinsamen Gestalten mit den Künstler:innen von CommunityArtWorks wird dann das Gesuchte und Gefundene spontan bearbeitet und materiell als kleine Kunststücke zum Ausdruck gebracht. Diese finden dann im Fundus des Büros oder bei Dresdner:innen ein neues Zuhause.

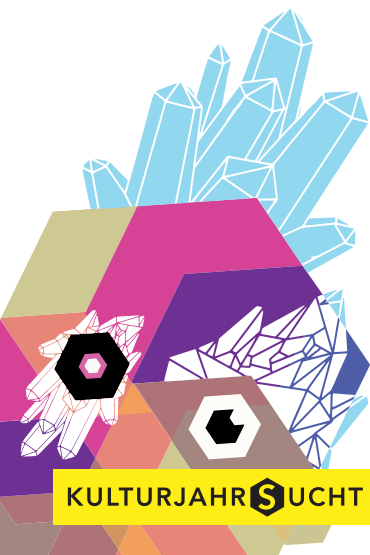
CommunityArtWorks sind die Künstler:innen Hoernemann und Walbrodt. Sie entwickeln Kunstprojekte und kunstbasierte Prozesse für den öffentlichen Raum und für Organisationen. Dazu arbeiten sie im „Büro für die Nutzung von Fehlern und Zufällen“, in der „Ordnungsbehörde für Schöpferisches“, in der „Umwandlungsstelle für Wesentliches“ oder in anderen Formaten, die zum Austausch über Wahrnehmung, Denken und Handeln einladen.

Idee und Konzeption:

Über die Mitwirkenden:

CommunityArtWorks

CommunityArtWorks sind die Künstler:innen Hoernemann und Walbrodt. Sie entwickeln Kunstprojekte und kunstbasierte Prozesse für den öffentlichen Raum und für Organisationen. Dazu arbeiten sie mal im „Büro für die Nutzung von Fehlern und Zufällen“, in der „Ordnungsbehörde für Schöpferisches“, in der „Umwandlungsstelle für Wesentliches“ oder in anderen Formaten, die zum Austausch über Wahrnehmung, Denken und Handeln einladen.



Gefördert von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit

gefördert durch die Landeshauptstadt Dresden



Dresden

KULTOPIA