

EDDIE N. VON SECKENDORFF
PORTFOLIO

WET HOT WOMBS

BATHING INTO OTHER BODIES

Uferstudios Berlin 2022

Trailer: <https://vimeo.com/834989625>

Link zur Ankündigung: <https://www.uferstudios.com/en/dance/event-archive/b7f75b03-eeb3-4933-81a6-d9bd12e3d3b5>

We are lost in space. We are all at sea. We are in this together.

In der Performance **WET HOT WOMBS - bathing into other bodies** taucht der Körper einer Performerin vor unseren Augen in ein wildes Spiel mit seinen einzelnen Gliedern ein. Sie werden zum Material für multiple Körper, verlieren dabei die menschliche Form, nehmen neue Körperlogiken an und erschaffen sich in der Begegnung mit Objekten immer wieder neu: als trinkende, fließende, leckende, tropfende, schwellende, saugende, unbeständige, vernetzte Wasserkörper, umgeben von leuchtenden Häuten. Körper suchen Schutz, wickeln sich ein, verkriechen sich in Taschen, Höhlen und Schalen, entschlüpfen, entziehen sich unseren Blicken, klatschen auf die Oberflächen des Raumes.

Sie sind immer im Entstehen, sind hybride Körper, fließende Körper, Körper zwischen Mensch und Meerestier, Frau und Monster, Punk und Diva. In einem chaotischen Tanz mit Objekten, Masken, Puppen und einer Orgel werden sie besungen, heraufbeschworen und von unseren Zuschreibungen befreit, werden unbeschreiblich. Auf dieser Suche nach einer queerfeministischen posthumanen Körperlichkeit wird der Bühnenraum ständig mit verrückt und oszilliert zwischen Tiefsee, Weltraum und Unterbewusstsein.

Konzept, Live- Musik, Performance: Mika Bangemann

Konzept, Bühne, Puppets, Kostüm: Eddie N. von Seckendorff

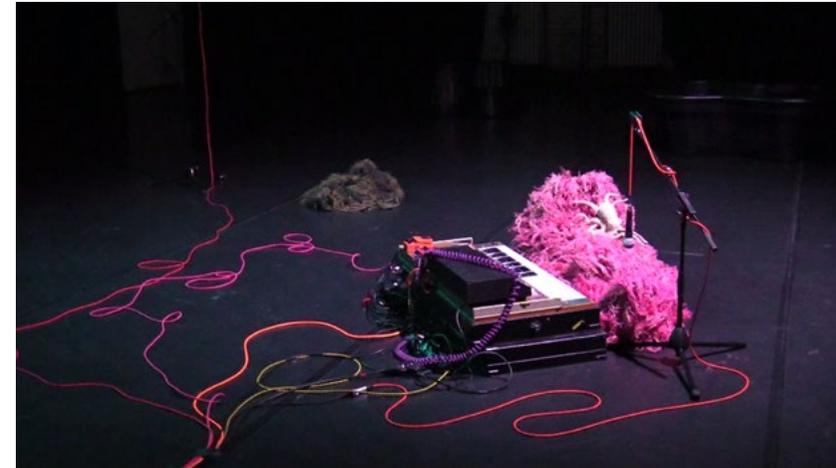
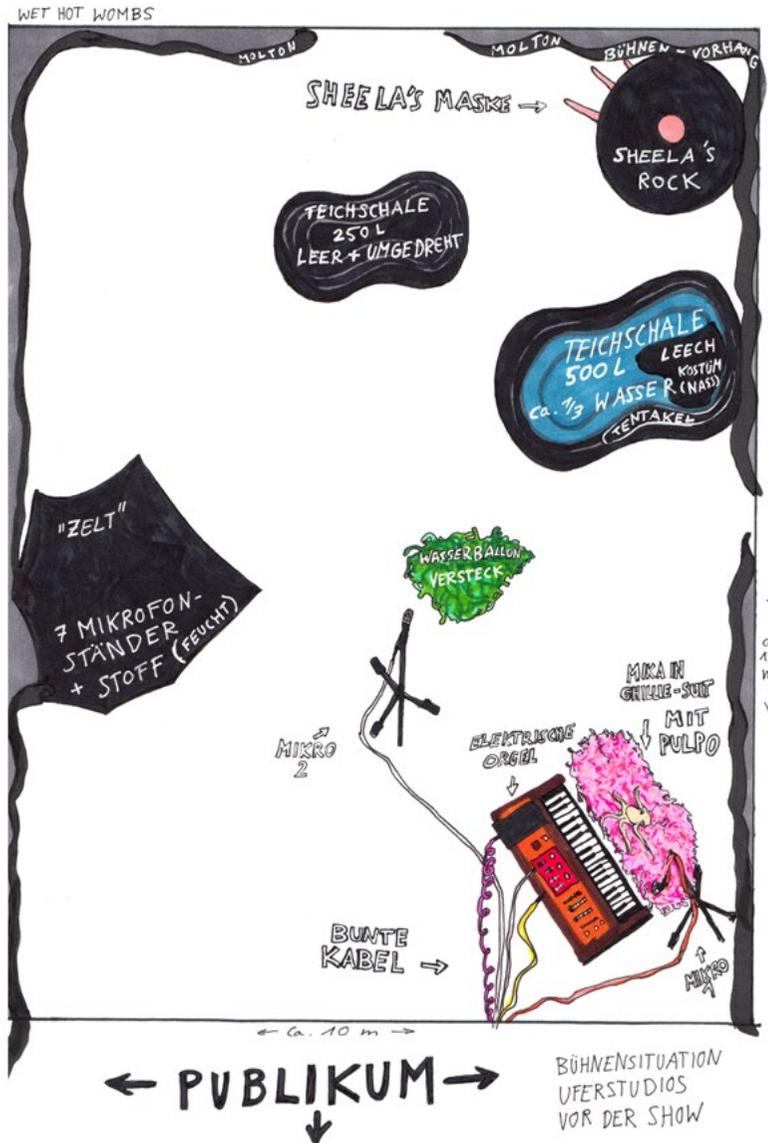
Lichtdesign: Hanna Kritten Tangsoo

Sounddesign: Ernesto Cárcamo Cavazos



Bühnen- und Kostümbild

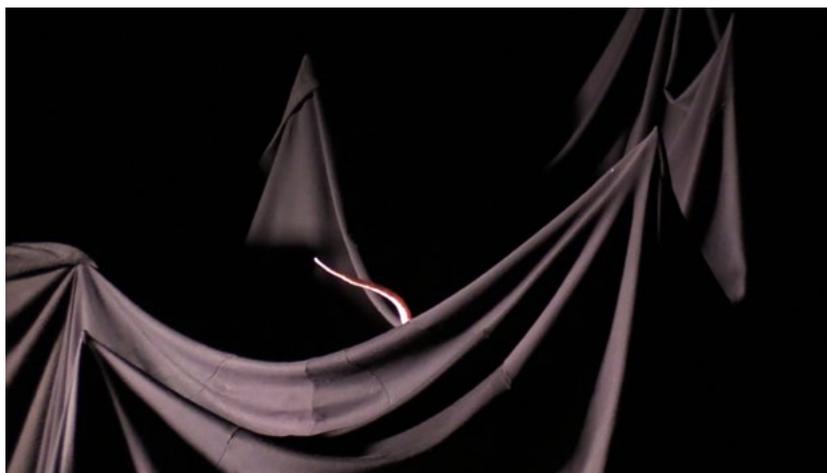
Seiten und Rückwände der Bühne sind von schwarzem Molton verhängt, deren einzelne Vorhangelemente Teile der hellen Wände freilassen, um dem Raum Kontur zu geben. Der Boden mit schwarzem Tanzboden ausgelegt, da ein wesentliches Element des Bühnenbilds von Wet Hot Wombs Wasser ist. Die meisten Bühnenelemente dienen im Verlauf von Wet Hot Wombs auch als Kostüme oder Kostümteile. Im Farb- und Lichtkonzept haben wir, wie in Tentacular Figurings, einen Fokus auf den Kontrast zwischen Dunkelheit und dem Leuchten der hellen Haut gesetzt.



Eine E-Orgel am vorderen Bühnenrand ist mit vielen bunten Kabeln an Effektgeräte und Soundanlage angeschlossen. Die mit einem pinken, handgeknüpften Tarnanzug verkleidete Performerin liegt beim Einlass vor der Orgel, begrüßt das Publikum, singt und rennt in ein Versteck.



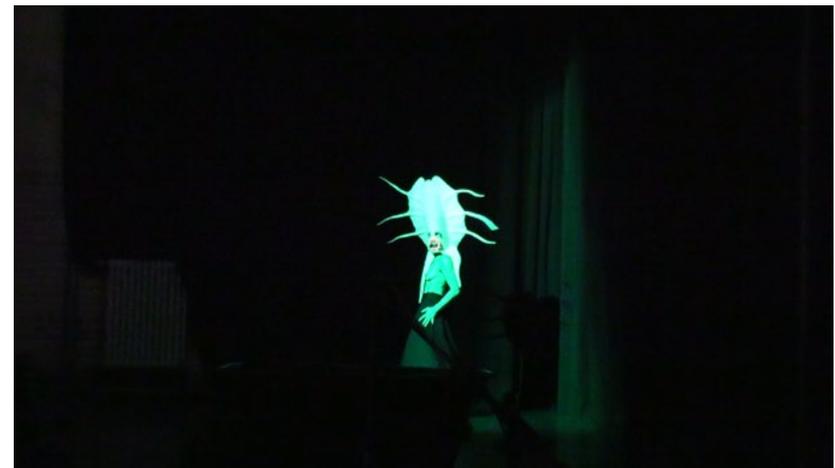
Auf sechs unterschiedlich lang ausgefahrenen Mikrofonständern ist ein riesiger, elastischer, feuchter, schwarzer Stoff drapiert. Diese Konstruktion fungiert zunächst als Zelt und versteckt, wird dann zu einem Habitat, aus dem sich wurmartige kleine, gesichtslose Figuren und eine Meeresschnecke herausschlängeln, bis sie sich plötzlich panisch zurückziehen, als sich im Inneren der Konstruktion ein Kampf abzuspielen scheint, in dessen Verlauf das hohe Zelt bedenklich wankt und schließlich spektakulär zusammenbricht. Die Masse des feuchten Stoffs mit den darin verhedderten Mikrofonständern wird von den Beinen der Performerin über die Bühne geschleift und bildet mit Ihnen einen neuen Körper.



Das Wesen aus Beinen und dem Stoff-Mikfonständer-Messstößt auf eine umgedrehte, nierenförmige, schwarze Kunststoffteichwanne und schlüpft darunter. Als befußtes Schalenwesen findet es Bewegungsformen und erkundet die Bühne auf zwei Beinen. Schließlich platzt in seinem inneren Etwas und ein Schwall Wasser bricht unter den Rändern der Teichschale hervor. Aus der zu Boden gegangenen Schale kriecht eine weiter Figur hervor, eine hand mit Arm, daran leblos ein ein nackter menschlicher Körper, den die Hand zu einer weiteren, größeren Teichwanne schleift und über deren Rand ins Wasser hievt .



Die zweite Teichwanne ist mit Wasser gefüllt. In ihre findet ein Bad statt, bei dem von der Performerin nur die Füße zu sehen sind. Das Bad verwandelt sich von einer ruhigen Szene mit grugelndem Gesang in einen wild spritzenden Kampf mit Etwas, das Tentakel zu haben scheint. Aus der unheimlichen Stille am Ende des Kampfs geht ein weiteres, tentakelloses, formloses Wesen hervor, von dem im dämmrigen, grünlichen Licht kaum mehr zu erkennen ist als seine nasse, schwarze Oberfläche. Das unfassbare, nassglänzende Wesen windet sich aus der Wanne und verschwindet im Dunkel dahinter. Aus der Dunkelheit richtet sich im Spotlight SHEE-LA auf.



SHEE-LA performt einen Punk Song und wütet dabei in dem Mess, das aus schimmernden Pfützen und abgelegten Bühnen und Kostümteilen entstanden ist, begattet dann die E-Orgel und bricht schließlich neben ihr zusammen. Aus SHEE-LAs Kostüm kriecht der nackte Körper der Performerin hervor, rafft sich aus dem Mess auf der Bühne eine Art Nest zusammen und bleibt darin liegen, bis das Licht erst nur noch ihre Silhouette beleuchtet, dann ganz erlischt.



Tentacular Figuring

Trailer: <https://vimeo.com/834987009>

Uferstudios Berlin 2022
Artistic Research/Performance

Eine Performerin in einem schwarzen, fast leeren Bühnenraum. Eine Kraken-Handpuppe aus Plüsch. Eine E-Orgel aus den 70er Jahren. Eine Tentakel-Maske. Krakelige Haufen. Ein Mikrofon mit Ständer.

In der Performance Tentacular Figuring durchläuft der Körper einer Performerin vor unseren Augen Transformationen, verliert die menschliche Form, probiert andere Körperlogiken in der Begegnung mit Objekten. Sie untersucht ihren Körper und dessen Teile auf nicht-menschliche Verwandtschaften, befreit ihn von Zuschreibungen und öffnet ihn für das Unbeschreibliche. Am Ende präsentiert sich uns ein rebellisches Wesen: ein hybrider Körper, ein Körper zwischen Mensch und Meerestier, zwischen Frau und Seeungeheuer, zwischen Punk und Diva. Sie besingt und beschwört ihren Körper und macht sich dabei frei von unseren Zuschreibungen an sie. Der Klang ihrer Stimme verzerrt und verwebt sich mit dem sphärischen Sound der E-Orgel.

Konzept: Mika Bangemann & Eddie (Nina) v. Seckendorff
Musik, Performance: Mika Bangemann
Bühne und Kostüm: Eddie (Nina) v. Seckendorff
Mentoring: Antonia Baehr

Das Bühnenbild von Tentacular Figuring ist, ebenso wie die Beleuchtung minimal gehalten. Seiten und Rückwände der Bühne sind von schwarzem Molton verhängt, der Boden mit schwarzem Tanzboden ausgelegt.

Auf der Bühne befinden sich zwei schwarze Mikrofonständer von denen einer zunächst von einer Kraken-Handpuppe besetzt ist, die im Verlauf der Performance bespielt wird und durch deren Bewegungen und minimale Beleuchtung die Bühne, die zuvor von nüchternem Deckenlicht aus Neonröhren beleuchtet wurde, sich in einen Raum unter der Meeresoberfläche verwandelt. Zwei korallenartigen Jutehaufen in Pink und Waldgrün verbergen die Maske der Figur SHE-LA bis zu ihrem Auftritt am Ende der Performance. Alle weiteren Bühnenelemente sind technische Geräte, die auch benutzt werden: Eine 70er Jahre E-Orgel die über gelbe Kabel mit Effektgeräten verbunden ist. Ein schwarz verkabeltes Mikrofon. Eine gelbe Leselampe und eine Stirnlampe.



Aufnahme aus der Generalprobe zu Tentacular Figuring

Kostüm Tentacular Figurings

Ein wadenlanger Rock mit glatter schwarzer Außenseite greift auf der aus gerafftem, feinem Tüll genähten Innenseite Farben der Haut der Performerin auf, die ansonsten Trikotwäsche aus Feinstrumpfhosen in ihren Hauttönen trägt. Das Kostüm unterstützt so das Hervortreten einzelner Körperteile als Protagonist*innen und verzerrt die Lesbarkeit als vergeschlechtlichten menschlichen Körper. Der Fokus auf Füße und Hände wird durch Signalgelben Nagellack an allen Nägeln verstärkt.

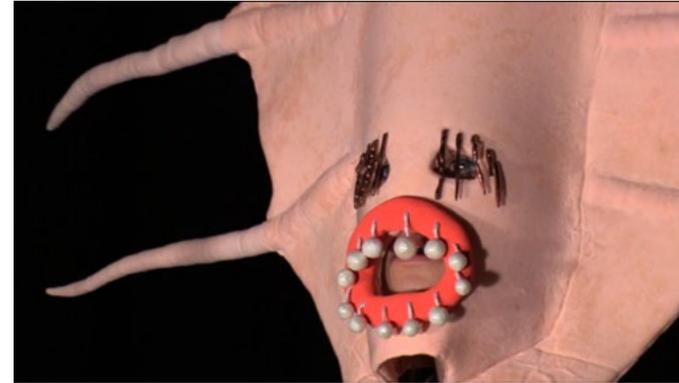


Die Figur SHEE-LA

Dramaturgischer Höhepunkt der Show ist der Auftritt von SHEE-LA. SHEE-LAs Maske besteht aus flexiblen Schaum- und Stretchstoffen, so dass sich ihre Tentakel mitbewegen können. Auch die Zahnperlen und Wimperngehörige bewegen sich mit den Bewegungen, um Augen und Mund der Maske lebendig wirken zu lassen.



Entwürfe zu SHEE-LA



TVWOW

HAPPY QUEERS

Schwules Museum Berlin 2021

HAPPY QUEERS ist eine Fortsetzung unserer Theaterproduktion HAPPY GAYS, die wir mit verkleinertem Team aufgrund des durch Corona-Regelungen beschränkten Live-Optionen zu dem online Format TV WOW weiterentwickelt haben, um auch ohne Aufführungsmöglichkeiten Publikum erreichen zu können. Die einzelnen Episoden von HAPPY QUEERS wurden jeweils von eingeladenen Künstlerinnen in weiteren kleinen Teams realisiert.

TVWOW ist die erste queere und antikapitalistische Streaming Plattform für Reality TV. Die Webserie HAPPY QUEERS feierte am 12.11.2021 ihre Premiere im Schwulen Museum und ist seitdem online zu sehen.

Produktionsteam, Kuration und künstlerische Beratung: Lara Ledwa, Monika Freinberger, Samuel Simon und Eddie (Nina) von Seckendorff

TV WOW - HAPPY QUEERS wurde gefördert vom Fonds Darstellende Künste aus Mitteln der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien im Rahmen von NEUSTART KULTUR

Link zu TV WOW: <https://reality-twow.de/>



Episodenübersicht der visuell und ästhetisch vielfältigen Serienepisoden von HAPPY QUEERS



HAPPY GAYS

Berliner Ringtheater 2020

Deutschland sucht den ersten GAY AMBASSADOR! Wer hat das Zeug dazu, Deutschlands Homos zu repräsentieren? Wer ist gay und proud genug und kann das auch beweisen?

HAPPY GAYS ist eine Auseinandersetzung damit, was Homo-Sein in unserer Gesellschaft bedeutet, wie Erfolgs- und Verwertungslogiken queere Lebensrealitäten und Styles zur Ware machen und marginalisierte Gruppen spalten. Gleichzeitig zelebrieren wir lesbische und schwule Stereotype, Mainstream Pop Culture und stellen uns die Frage wie Solidarität zur Praxis werden kann!

Konzept: Monika Freinberger

Spiel: Monika Freinberger, René Alejandro Huari Mateus, Samuel Simon, Kara Schröder

Produktion: Lara Ledwa

Bühne & Kostüm: Jeanne Louët, Eddie (Nina) von Seckendorff

›Happy Gays‹ ist eine Hausproduktion des Berliner Ringtheaters in Kooperation mit dem Kostümkollektiv e. V. gefördert aus Mitteln der Senatsverwaltung für Kultur und Europa.

Link zur Ankündigung im Archiv des Berliner Ringtheaters:

<https://berlinerringtheater.de/programm/happy-gays/>

Link zum Trailer:

<https://berlinerringtheater.de/digital/happy-gays-trailer/>



Moderatorin Sylvie mit Assistent*in



Pride Choreo Song Contest

Castingshow- Bühne und Villa mit Pool auf 26 Quadratmetern



Modell des Bühnenbilds zu HAPPY GAYS



Bühnenbild im Berliner Ringtheater 2020



Showbühne und Villa mit Pool können durch Beleuchtung als Spielorte aktiviert bzw. deaktiviert werden und Szenenwechsel funktionieren dadurch wie Schnitte beim Film. Wenn die Castingshow-Kandidat*innen in der Villa deep talken, kann die Castingshow- Bühne ausgeblendet sein, oder auch, wie in einem ein Split Screen parallel laufen.

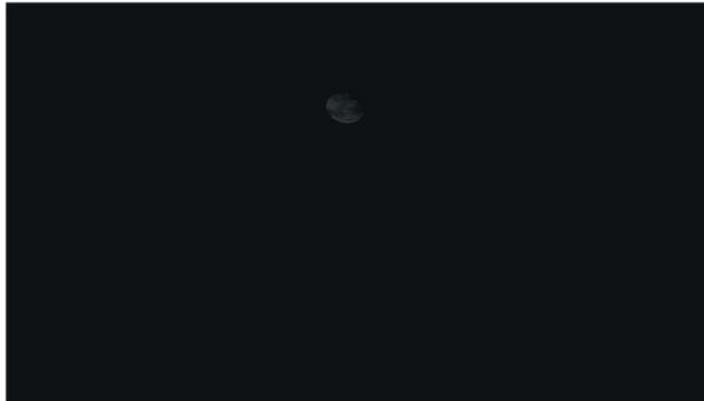
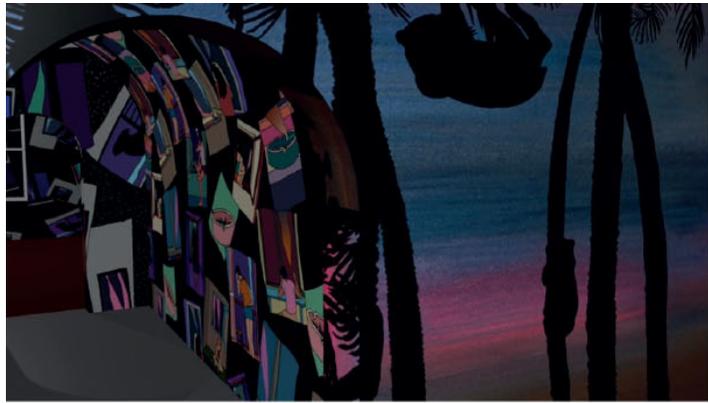
TRAILER – Trailer

online 2018, Galerie oqbo 2019

Interdisziplinäre Kollaboration mit J. Engelke

Die Videowork TRAILER - Trailer ist eine Kollaboration mit dem Architekten Jan Engelke, in der analog und digital produzierte Bilder, Videos und Sounds im dreidimensional animierten Nachbau der Brunnenstraße 188 in Berlin – dem Sitz der Senatsverwaltung für Kultur und Europa – zu einer alternativen virtuellen Realität verwoben werden.

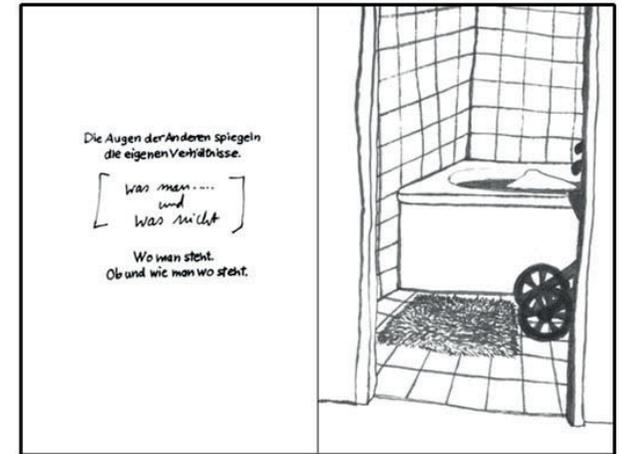
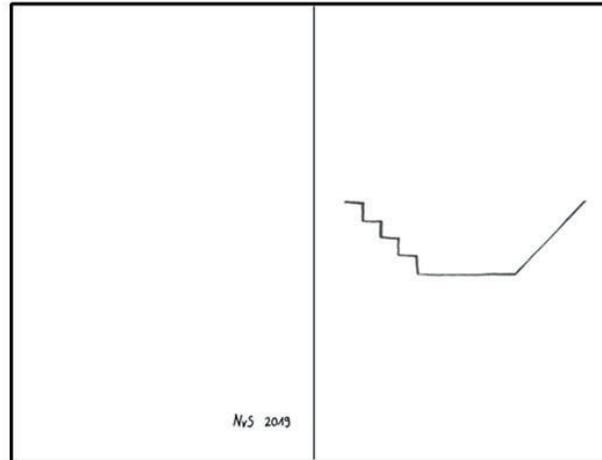




Barriere-Heft

Beitrag zur Interventionsreihe
„Rahmenhandlungen“,
Galerie oqbo 2019

Die Barriereheftchen für die Interventionsreihe „RAHMENHANDLUNGEN“ sind das Ergebnis der Auseinandersetzung mit Fragen nach Zugänglichkeit und Hindernissen auf mehreren Ebenen – einerseits Fragen nach physischen Barrieren, andererseits Fragen nach (manchmal an physische Barrieren gekoppelte) sozialen Schwellen zwischen Raum / Raum, Raum / Mensch und Mensch / Mensch.



Einmal nicht ...
oder
.....
einfach oder und
alles ist anders.



Die Möglichkeit anderer
Umstände:
bedrohlich

Mutmaßung:
Die Bedrohung ist eine
Spiegelung.

Eigentlich ist sie in
Angst vor der Begegnung
mit der eigenen Angst

Schließlich!

Hefige Anstrengung hinter der
Fassade



Fassade I:
HARTE FASSADE
(inwieweit 'Angst')

Zugang zueinander nur durch
enge Öffnungen
mit direkten Türstehern:

einer ignorant
tut so, als würde er einen nicht
sehen

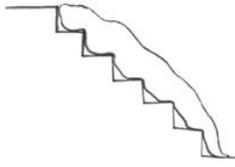
einer aggressiv,
starrt einen an, als würde man
sich unter seinem Blick
in Luft auflösen
und wird wütend, wenn das
nicht passiert

einer mitfühlend
(aber trotzdem ablehnend)

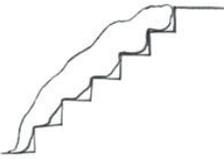
Mutmaßung:

Die Frage:
wie hoch hängen die Bilder?
ist mehr als die Frage nach
der körperlichen Erreichbarkeit.
Die Exklusivität der Kunstwelt ist
beabsichtigt.

Es geht nicht nur darum,
wer
reinkommen will und kann,
sondern darum,
wer
sich darin am richtigen Ort fühlt
oder richtig an diesem Ort.



Mutmaßung:
In den meisten Konstellationen
von Mensch und Fassade
ist die Tür keine Öffnung
oder Möglichkeit
oder Einladung
zum Übertreten der Schwelle,
sondern
die symbolische Schwelle an
sich.



Fassade II:
Ein hoch aufgerichteter Haufen
aus hartem, schweren
Zeug.
Um die einen einzuschließen
und die anderen
auszuschließen.

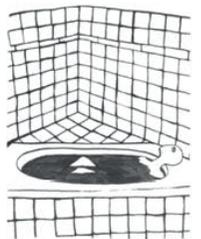
*Handlung, um die einen
einzuschließen um sie
auszuschließen*



In dem festen Zeug gibt es
bewegliche Teile
!

Die meisten Fälle
unerlaubten Betretens

finden
zwischen 16 und 20 Uhr
statt,
wenn sie beim Einkufen sind
oder zum Bekipfel in einer
Galerie
oder
in der U-Bahn.



Ein nasser Umschlag, darin Mutmaßungen über die Schwärze der Pupille

Galerie oqbo, Berlin 2019.

Einzelausstellung



Die Schaufensterscheibe trennt den öffentlichen Raum vom Ausstellungsraum. Obwohl sie zur Trennung dient hat sie oft weniger Schwellencharakter als eine Tür: man kann einen Blick hineinwerfen, die Dinge und Menschen darin betrachten. Die physische und soziale Distanz wird mit Blicken durchschnitten und gemessen. Im Rahmen der Scheibe wird der Raum zum Bild.

Die Scheibe ist ein Knackpunkt. Wenn man sie zu fest berührt, knackt sie. Wenn sich zwischen den Welten vor und hinter der Scheibe Konflikte entladen, knackt sie, springt sie, fällt sie.

Im Schaufenster und im Galerieraum stehen menschenähnliche Figuren in offizieller Verkleidung. Sie nehmen im doppelten Sinne Notiz von den Menschen und dem Geschehen vor und hinter der Scheibe. Sie sind die Betrachter der Betrachter der Menschen und des Geschehens vor und hinter der Scheibe. Ihre Autorität ähnelt der von Spiegeln, sie entsteht im Moment des Hineinblickens. In ihre Augen, in den Raum dahinter.

Draußen spiegelt sich die Struktur von draußen. Objekte aus dem öffentlichen Raum strukturieren den Galerieraum. Während die

Menschen in der Galerie ihre Gesichter an eine Litfaßsäule, einen Parkscheinautomaten, eine Straßenlaterne drücken, werden sie selbst Teile des Bildes, das die Menschen von der Straße aus betrachten. Und von all dem nehmen die Figuren Notiz. Aber sie können uns nichts anderes darüber mitteilen als das, was wir in ihre Augen projizieren.

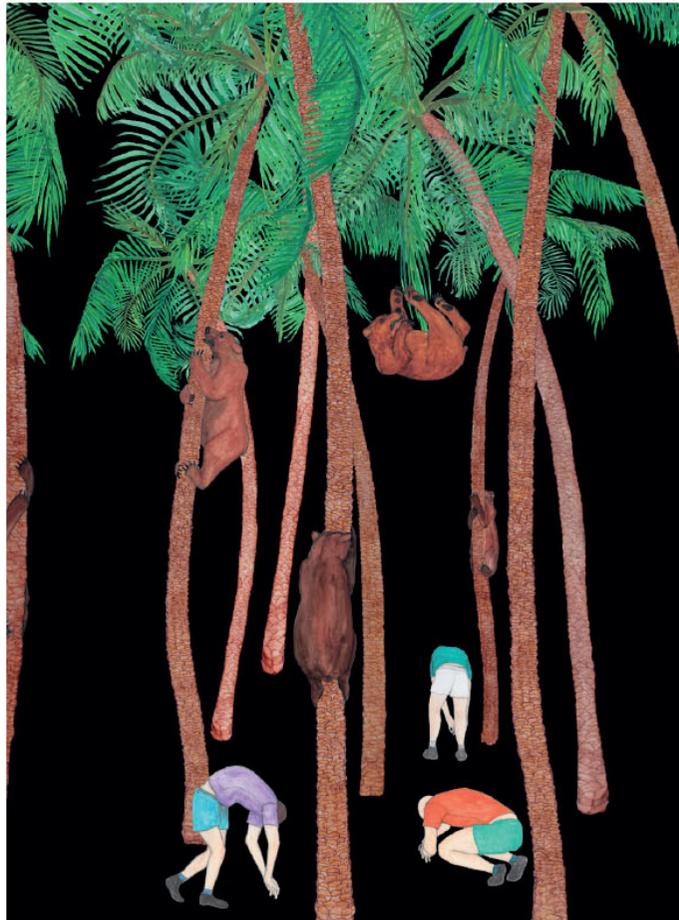




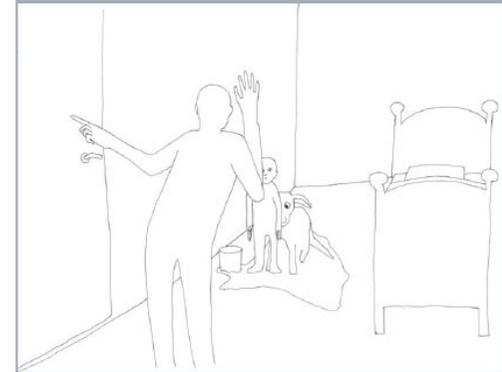
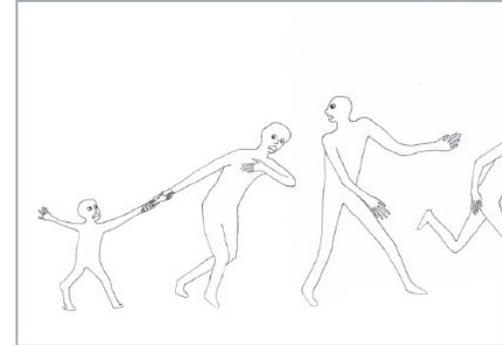
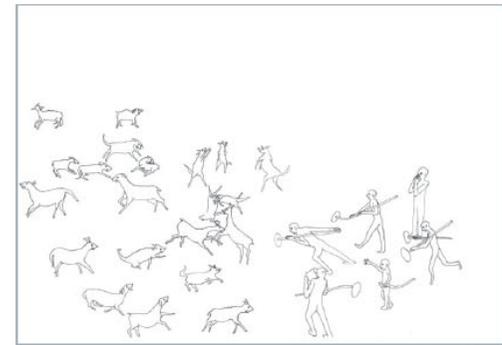


Das muss irgendwann
im Spätmittelalter
gewesen sein in
der Arktis oder in
Nordfrankreich
jedenfalls war der
eine hell und rund
und der andere klein
und dunkel und sie
haben beide sehr laut
geschrien

Kunstverein Arnsberg 2017
Einzelausstellung



Die Ausstellung besteht aus einer Gruppe von installativen und situativen Elementen, Videos und Animationen, die sich mit menschlicher Position und Kommunikation auseinandersetzen. Menschen und ihre Verhältnisse zueinander, zur Welt, zu Wissen, Logik und Gefühl, zu sich selbst und anderen Lebewesen. Was ist Menschlichkeit und wer spricht sie wem zu und ab? Wer bestimmt, wie die einen die anderen wahrnehmen und wie sie miteinander umgehen? Wie kann man über die eigene Position sprechen und aus ihr heraus über andere und das Verhältnis zu ihnen? Narration entsteht dort, wo Kommunikation misslingt und Zusammenhänge erscheinen dort, wo sie überraschen und nicht die Suche nach einer Antwort sind sondern vielmehr die Suche nach Fragen. Fragen, die es ermöglichen, das in Frage zu stellen, was sich als richtig darstellt aber sich nicht richtig anfühlt. Was sich als menschliche Realität behauptet, obwohl es der Vorstellung eines menschlichen Instinkts zuwiderläuft.







Spectre of Capital

Alte Münze, Berlin 2017.

Kollektives, interdisziplinäres Projekt

Ein 3D Hörspiel entlang der Markt-Landschaften sozialer Beziehungen und durch das Labyrinth der Wertproduktion – der Frage nach, wie das Selbstverständliche vom SPECTRE OF CAPITAL durchdrungen ist.



“Ausstellen bedeutet immer auch Entscheidungen zu treffen. Spectre of Capital versucht sich darin Form und Inhalt des Ausstellungskonzepts zu enthierarchisieren. Als Mittel dazu dient der Audioguide. Das Kollektiv um den fiktiven Charakter Cherry Z. Guggenheim schafft es, eine neue Form der Tonaufnahme zu entwickeln, die vom didaktischen Beiwerk zur eigentlichen Ausstellungssphäre wird. Wenn die Ausstellung inhaltlich daran anknüpft, wie Sinneswahrnehmungen im Kapitalismus verkümmern, wird deren Bedeutung durch die auditive Begleitung wieder hervorgebracht. Klang, Sprache, Seheindrücke, Gerüche und sogar Geschmack ergeben eine sensible Mehrstimmigkeit, die eine politische Ästhetik formt, aus der eine neue „Landschaft des Sichtbaren“ resultieren kann. Die Raumatmosphäre wird erst durch diese subjektiven Eindrücke geformt und darf somit für alle BesucherInnen unterschiedlich gedeutet werden. Daraus resultiert ein Prozess der Subjektivierung, in dem es nicht mehr darum geht, dass das Subjekt durch die Gesellschaft hervorgebracht wird und diesem unmündigen Zustand verhaftet ist, sondern dass es eine Stimme finden muss, um sich zu artikulieren. Die direkte Adressierung an die BesucherInnen beansprucht die eigene Imagination. Es findet eine Aktivierung statt, die ein Nachdenken über das eigene Verhältnis zwischen Körper und Gesellschaft und somit zwischen Identifikation und Des-Identifikation anstoßen kann.“

(Vivien Buchhorn, Im Schlund des Kapitals ist es kalt,
in: WISSEN AUSSTELLEN, <https://www2.hu-berlin.de/ausstellungskritik/2017/05/13/661/>)



Phoenix III

Kühlhaus, Berlin 2015.
Abschlussarbeit

Die Installation Phoenix 2015 ist Teil einer Serie von Arbeiten, die um Begegnung, Artikulation, Reaktion, verbale und nonverbale Kommunikation zwischen Menschen, Tieren und leblosen Objekten kreisen. Akteure sind ein Bär, eine junge Frau, eine Alte Frau und mehrere Hände. Weniger Akteure als benutzte sind Objekte ein lebendiger und ein überwiegend lebloser Hase und eine schwarze Lampe.



Das Setting im Video ist dunkel und abstrakt. Die schwindelerregende Kamera kommt den Protagonisten und Objekten sehr nah. Ein gemeinsames Kommunikationssystem wie Sprache existiert in dieser zeit- und (w)ortlosen Welt nicht.

Die verschiedenen Figuren versuchen, die Artikulationsversuche der Anderen zu interpretieren, sich das System des Gegenübers durch Nachahmung anzueignen oder andere Figuren als Kommunikationsmittel zu benutzen.

Außer den Geräuschen, die die Lampe macht und gelegentlichen Atemgeräuschen des Bären ist es still. Zwischen den Figuren findet keine körperliche Berührung statt, nur die Hasen und die Lampen werden berührt/benutzt/geworfen. Dafür sieht man immer wieder eine der Hände langsam durch seidiges, schwarzes Fell streichen.

Das Video läuft in einem mit schwarzer Silofolie abgedunkelten, abgeteilten Raum innerhalb des Installationsraumes. Der Vordere Teil des Raums, in dem sich die Skulptur befindet, ist mit großen, in Photoshop aus hunderten Bildern zusammengesetzten Prints von der blasigen Porzellanlampenoberfläche tapeziert.

In der Installation sind die Hand-Charaktere mit den gefärbten Fingerspitzen auf einem Schwarzen Holzgestell zu sehen - nicht als Requisiten aus dem Video sondern als Darstellung ihrer selbst. Materialisiert im Raum, in dem sich der Betrachter befindet aber in ihrem eigenen System und nur aufeinander bezogen. Sie werden von einer der Lampen aus dem Video beleuchtet. Diese Lampe bestimmt scheinbar auch das Licht an den Wänden, die an den Stellen, an denen das Licht der Lampe sie trifft, heller sind, unabhängig davon, ob das Licht gerade auftrifft oder nicht (weil z.B. ein Besucher dazwischen steht).

Das große Gestell im Video, das Gestell in der Installation und der Raum selbst haben dieselben Winkel, daraufhin berechnet, dass es weder rechte Winkel noch klare Zentren im Sinn von Mittelpunkten gibt.



