

Franz Schrörs bewegt sich in seinen Arbeiten zwischen der echten Welt und digitalen Medien, zwischen Theater, Soundart und Computerspiel. Dabei interessiert ihn besonders die menschliche Abwesenheit und die Erfindung von Wahrheiten.

Gemeinsam mit dem Figurentheaterkollektiv Schroffke! (neben Franz Schrörs bestehend aus Liesbeth Nenoff und Jo Posenenske), erforscht er Theatrale Mittel aus Textil und Musik.

Gemeinsam mit Josephine Hochbruck ist er außerdem Teil von *the finest and the frankest*, deren Arbeit von Hörspielen bis zu interaktiven Audioinstallationen reicht.

Bevor Franz Schrörs an der HMdK Stuttgart Figurentheater studierte, schrieb er Märchen und Dialoge für Computerspiele. Bevor er das tat verbrachte er einige Zeit am Düsseldorfer Schauspielhaus als Regiehospitant und-assistent.

Jenseits von eigenen Projekten arbeitet Franz Schrörs auch als Außenblick/Dramaturgische Beratung für andere Produktionen (z.B. am Theater der jungen Welt, Leipzig), als Objektexperte und als Musiker.

Ausbildung/Workshops

2022	Workshop Bewegung und Präsenz bei Nicole Mossoux
2021	Workshop Theatre des Objects bei Agnes Limbos
2016 – 2020	Bachelor Figurentheater an der Staatlichen Hochschule für Musik und darstellende Künste in Stuttgart
2020	Abschluss im Profil Regie
2016	Workshop „Sex Music“ bei Cora Frost
2006 – 2012	Verschiedene Regieassistenzen am Düsseldorfer Schauspielhaus, unter anderem bei Stephan Rottkamp, Michael Talke und Antú Romero Nunes

Weitere, nicht bezugte, Fertig- und Tätigkeiten

AbletonLive, Arduino, Bouldern, C, C#, copy+paste, CSS, Englisch (fließend), Excel, Escape-Room-Betreuung, Französisch (Grundlagen), Gesang (nicht nur klassisch, tenor-sopran), Häkeln, HTML, JavaScript, Japanisch (Grundlagen), Nähen, Kasse+Verkauf (Haushaltsbedarf & Dekorationsartikel, Sexspielzeug & Erotikartikel), Klavier, Kaffee kochen, Löten (mittelmäßig), Scrabble, Stricken, Unity (Grundlagen), Zeichnen

Arbeiten

- 2022 Musik
„F*ke You!“ – ein interaktives Spiel über die Wahrheit
(Premiere: 3.12.22, Konzept: Jonas Klinkenberg)
- 2022 Installation / Spielentwicklung
„Call Me Back“ – eine Interaktive Nahtoderfahrung
Raumstation, Bauzug3GY Stuttgart
November 2022
- 2022 Kollektive Stückentwicklung
„UNDIN“ – eine audiovisuelle dekonstruktion des Märchens „Die kleine Meerjungfrau“
(Premiere: 7.10.22, Westflügel Leipzig)
- 2022 Kollektive Entwicklung Audionstallation:
PARK
(Eröffnung: 7.10.22, Staatstheater Stuttgart)
- 2022 Außenblick/Puppenregie
„Die Räuber“
(Premiere: 24.9.22, Theater der Jungen Welt, Leipzig, Regie: Carmen Schwarz)
- 2022 Recherche
„The truth you see is only a projection“
#takeHeart Recherche zur Animierbarkeit von Klang im Zusammenspiel mit Projektionen
- 2022 Außenblick / Regie bei
Deuxième Souffle / Zweite Luft
(Premiere am 9.02.2022 im Fitz! Stuttgart)
- 2021 Text
„Regie kommt von Regel- Zur Rolle von Spielregeln in der Online-Inszenierung “Zimmer ohne Aussicht“
(double, Ausgäe 44, Theater der Zeit)
- 2021 Außenblick / Dramaturgie
Bäätsch- Zunge raus!
(Premiere am 24.09.2021, Theater der Jungen Welt, Leipzig, Regie: Kollektiv)
- 2020/21 Stück/Spielentwicklung
„Zimmer ohne Aussicht“- Ein Erkundungsspiel mit modularem Erzählsystem
(Premiere: 4.3.21, Westflügel Leipzig) Diese Arbeit wurde unter dem Titel „1 Wahrheit“ durch das Denkzeitstipendium der Kulturstiftung des Freistaats Sachsens ermöglicht

- 2020 Kollektive Stückentwicklung
 „8 Minuten Klarheit“- ein Figurentheaterstück über das sich-nicht-umbringen
 (Premiere am 28.9.2020 im Zentrum für Figurentheater Fitz!)
 Künstlerische Betreuung: Jonas Klinkenberg, Musik: Paula Wünsch
- 2020 Installation
 „Leck“- Beispielbare Klanginstallation für kaputtes Aquarium und Rückkopplung
 (im Rahmen von THE TEMPLE, Westflügel, Leipzig, Sommer 2020)
- 2019 „Raccoon Radio“- ein Podcast über das Ende der Welt
 Mit Josephine Hochbruck
<https://www.buzzsprout.com/703836>
- 2019 „Refugis.“- eine theatrale Installation
 (Premiere September 2019 im Fitz! Stuttgart)
- 2018-19 Mitwirkung im Bereich Spiel, Bau, Programmierung und Grafik bei
 Punch Agathe (FIDENA Bochum, Jazzfestival Moers, Theater Rampe)
- 2018 Mitwirkung im Bereich Spiel
 Verpuppt, Regie: Braňo Mazuch
 (Ensembleproduktion des Studienjahrs, Wilhelmatheater, Stuttgart)
- 2015 Text
 Dialoge für das Computerspiel „Die Skatinsel“ (Beardshaker Games)
Nominiert für den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie Serious Games 2016
Nominiert für den Tommi Kindersoftwarepreis 2016
- 2015 Veröffentlichung der Märchen „Die Selbstlose Marie“
 und
- 2013 „Der Riese und die Müllerstochter“
 in den Märchenbüchern I und III des Größenwahnverlags (Frankfurt)