



MEINHARDT KRAUSS FEIGL

CINEMATOGRAPHIC THEATRE

www.meinhardt-krauss-feigl.com

PRESSE

„DIE ZWEITE REALITÄT“

KATALOG der großen Kränkungen der Menschheit Teil 4



DIE ZWEITE REALITÄT

KATALOG DER GROSSEN KRÄNKUNGEN DER MENSCHHEIT | TEIL 4
PREMIERE: 22.09.2016_FITZ!, Zentrum für Figurentheater Stuttgart

Spiel, Tanz: Alexandra Brenk, Alexandra Mahnke, Sawako Nunotani
Regie, Choreografie: Iris Meinhardt
Regie, Video: Michael Krauss
Video, Programmierung: Oliver Feigl
Musik, Sound: Thorsten Meinhardt
Soundprocessing: Oliver Sascha Frick
Resonat Technology: Marcus Döring, André Bernhardt
Dramaturgie: Robert Atzlinger, Nino Maisuradze
Regieassistenz: Tanja Höhne
wissenschaftliche Begleitung: Dr. phil Dr. oec Albrecht Fritzsche

Gefördert durch die Konzeptionsförderung der Stadt Stuttgart, das Zentrum für Figurentheater Stuttgart, den Landesverband Freie Tanz- und Theaterschaffende Baden-Württemberg e.V. und den Fonds Darstellende Künste e.V.
Koproduktion mit dem FITZ! Stuttgart, dem Lindenfels Westfügel Leipzig und PMD-Art Berlin

PRESSESTIMMEN

„Es ist dank der Technik ein höchst raffiniertes Spiel von verblüffender Wirkung. Wie in einem Computerspiel tritt die Compagnie in einem jeweils neuen Level an.“ (Brigitte Jähnigen, Stuttgarter Nachrichten)

»Eindrucksvoll verschmelzen verschiedene, bisher nebeneinander existierende Realitäten zu einer großartigen Live-Performance aus Tanz, Licht und Sound. „Die zweite Realität“ ist der letzte und absolut sehnswerte Teil der Tetralogie zum „Katalog der großen Kränkungen der Menschheit“ nach Sigmund Freud der Stuttgarter Gruppe Meinhardt Krauss Feigl...Durch unzählige Codes und komplizierte Programmierung bekommt der Zuschauer eine Theatererlebnis in 3D, das die Akteurinnen mittels Infrarottechnik selbst schaffen: sie reagieren nicht auf vorproduzierte Bilder, sondern ihre Bewegungen gestalten verstörend schöne Klangbilder...Schon jetzt gibt es lernfähige Maschinen. Welche Möglichkeiten bleiben der durch langsame biologische Evolution gehandicapten Menschheit. Das sind die Fragen hinter dem grandiosen Theatererlebnis. « (Petra Bail, Esslinger Zeitung)

„Sie haben es geschafft, neue Möglichkeiten der elektronischen Bilder mit Erzähl- und Sehgewohnheiten erfolgreich zu verbinden. Das Team arbeitet daran, wirkliche Interaktionen zwischen den Bewegungen und den Worten der Bühnenakteure und den Möglichkeiten, die die Videotechnik bietet, konsequent zu nutzen und, was wohl das Bemerkenswerte ist, auch zu einer echten Einheit zu verbinden.“ (Arnim Bauer, Ludwigsburger Kreiszeitung)

Der Mensch als großer Kreateur

Uraufführung „Die zweite Realität“ von Meinhardt Krauss Feigl im Fitz – Akteure des bizarren Spektakels sind per Infrarot verbunden

VON PETRA BAIL

Stuttgart – Können Steine Töne erzeugen? Bei Meinhardt Krauss Feigl gelingt das spielend. Zumindest sieht es so aus, wenn drei Personen kiloschwere Brocken über den Boden schieben und dadurch helle Lichtspuren auf dem dunklen Grund und elektronische Klänge hervorbringen. Der Mensch als großer Kreateur, der die Richtung vorgibt und dem die Technik folgt – oder ist es andersherum, wenn aus den Körpern geometrische Gebilde werden, die sich wie Spinnen in einem virtuellen, sich bewegenden Gitternetz entlanghangeln? Eindrucksvoll verschmelzen verschiedene, bisher nebeneinander existierende Realitäten zu einer großartigen Live-Performance aus Tanz, Licht und Sound. „Die zweite Realität“ ist der letzte und absolut sehenswerte Teil der Tetralogie zum Katalog der „großen Kränkungen der Menschheit“ nach Sigmund Freud der Stuttgarter Gruppe Meinhardt Krauss Feigl.

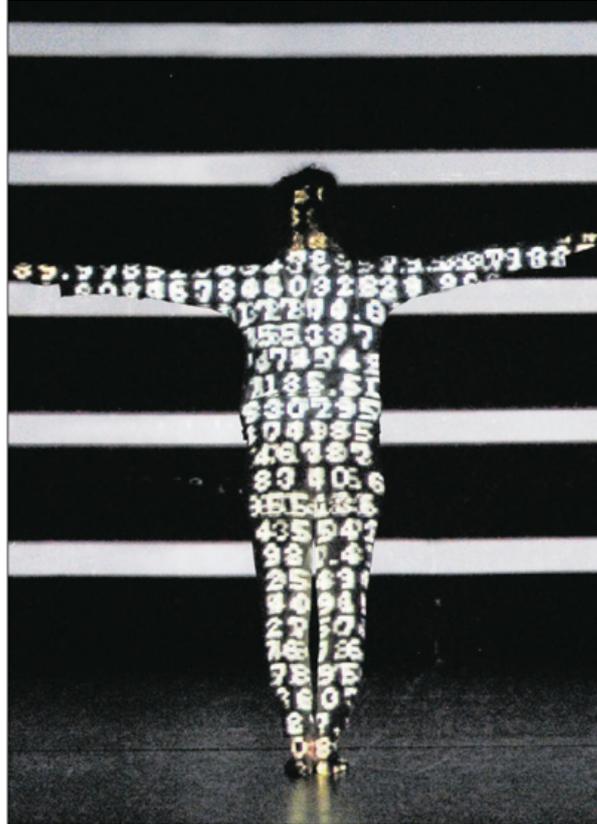
Die Stuttgarter Spezialisten für Theater und Medien haben die letztjährige, sinnfällige Produktion „Als ES über uns kam“, noch getoppt: mit noch mehr fiktionaler Welt, noch höherem technischen Anspruch. Mittelpunkt der „zweiten Realität“ ist eine aufwendige Video- und Soundtracking-Software, die es drei Tänzerinnen erlaubt, neue virtuelle Bühnenräume zu eröffnen. Durch unzählige Codes und komplizierte Programmierung bekommt der Zuschauer ein Theatererlebnis in 3D, das die Akteurinnen mittels Infrarotver-

bindung selbst schaffen: sie reagieren nicht auf vorproduzierte Bilder, sondern ihre Bewegungen gestalten die verstörend schönen Klangbilder. Die kleinste Geste löst Licht- und Toneffekte aus. Die dreidimensionalen Echtzeit-Projektionen wurden von Berliner Profis für interaktive Erlebniswelten geschaffen, die sich pmd-art nennen.

Verpixelte Leiber

Erstmals steht die Figurenspielerin Iris Meinhardt nicht selbst auf der Bühne. Sie führt gemeinsam mit Michael Krauss Regie und von ihr stammt die Choreographie für die Tänzerinnen Alexandra Mahnke, Sawako Nunotani und Alexandra Brenk. Meinhardts Stimme kommt aus dem Off. Sie spricht den poetischen Text der dänischen Lyrikerin Inger Christensen, den Dramaturg Robert Atzlinger als wohlthuenden Gegenpol zur hochtechnologisierten Realitätsebene gesetzt hat, die Sinne und Auge so kunstvoll verwirrt, dass dem Premierenpublikum immer wieder Laute ungläubigen Staunens entfahren.

Verpixelte Leiber, Formeln und Zahlenkolonnen auf Armen und Beinen, Körper mit Bildern negativ belichtete Riesen-Grashalme – Oliver Feigls ausgetüftelte Videoprojektionen geben dem bizarren Spektakel einen schönen Schein. Dazu Thorsten Meinhardts Live-Sound, der genau wie die Projektionen auf jede Bewegung der Tänzerinnen reagiert und manchmal bis an die Schmerzgrenze reicht. Man hört Wasserplätschern, wenn eine Akteurin mit den Händen in



Alles ist Code: Szenenbild aus „Die zweite Realität“.

Foto: Antje Töpfer

kreisförmigen Bewegungen über den schwarzen Boden streicht und dort aus dem Nichts ein kleiner See entsteht – zumindest audiovisuell.

Grafische Muster werden zu dreidimensionalen Figuren, klettern die Rückwand der Bühne hinauf und kippen dort plötzlich in eine weitere Ebene. Körper verschlingen sich und mit ihnen die darauf abgebildeten Wabenmuster, wachsen in die Höhe, ziehen sich in die Breite zu archaischem Schaben und Knirschen. Alles Illusion – optische Täuschung mit Perspektive, Graffiti ohne Spray. Die Sinne sind eine Stunde lang gefordert.

Ernste Fragen

Was passiert im Zeitalter der Digitalen Revolution mit dem Menschen? Dem spürt das Fitz in der neuen Spielzeit unter dem Motto „Möglichkeit Mensch“ nach. Menschliche Kreativität maschinell reproduziert – Alptraum und Vision zugleich. Meinhardt Krauss Feigl vergleichen die Bedrohung aus der IT-Welt mit der von Freud beschrieben für das „Ich“. Eine Interaktion von Mensch und Technik ist faszinierend. Aber was geschieht, wenn eines Tages künstliche Intelligenz sein wird? Schon jetzt gibt es lernfähige Maschinen. Welche Möglichkeiten bleiben der durch langsame biologische Evolution gehandicapten Menschheit? Das sind die ersten Fragen hinter dem grandiosen Theatererlebnis.

■ Weitere Aufführungen: 30. September und 1./2. Oktober, jeweils 20.30 Uhr. Kartentelefon: 0711/241541.

Die Bedrohung der Technologie für das Ich

erschieden am 24.09.2016 in Stuttgarter Zeitung / Stuttgarter Nachrichten
von Brigitte Jähnigen

Wände kippen, geometrische Körper explodieren, Töne und Stimmen überlagern sich, Tänzer fallen: Dem virtuellen Totalcrash, der den Zuschauer akustisch und optisch bis an die Schmerzgrenze führt, folgt die Reanimation. In seltsam altmodisch wirkendem Erzählstil wird aus dem Off vom 8. Tag berichtet, an dem das Bett erfunden wurde, darin „zu ruhen und zu lieben“ sich der Mensch überflüssig mache. Ist „das Überflüssige“ auch hier das buddhistische „Nichts“, die „Leere“, das Ziel allen menschlichen Mühens? In seiner extravaganten Inszenierung des letzten Teils der großen Kränkungen der Menschheit nach Sigmund Freud – der Kränkung durch die Technologie – arbeitet das Künstlerkollektiv Meinhardt Krauss Feigl mit einer speziellen Kunst und 3D-Technik. Akteure – bei der Uraufführung im Fitz sind es die Tänzerinnen Alexandra Mahnke, Sawako Nunotani und Alexandra Brenk – lösen durch Körperbewegungen Licht- und Toneffekte aus.

Die Rahmenhandlung im Stück „Die zweite Realität“ (Dramaturgie Robert Atzlinger, Regie Iris Meinhardt und Michael Krauss) ist ein Gegenentwurf der biblischen Schöpfungsgeschichte. Es ist dank der Technik ein höchst raffiniertes Spiel von verblüffender Wirkung. Textlich wird die Inszenierung durch die Erschaffung von Sand, Licht, Wasser, Gras, Sommerwärme, Papier, Schnee und Bett geführt. Und immer „sahen sie, dass es gut war“. Wie in einem Computerspiel tritt die Compagnie in einem jeweils neuen Level an. Gefragt wird nach jeder Erfindung, was von ihr und jeder neuen Einflussnahme durch den Menschen bleibt. Analog und virtuell erzeugte Szenen wechseln, doch entgleist auch diesmal der Mensch in seiner Rolle als Zauberlehrling? Zeichen auf der Bühnenrückwand wechseln, die Tänzerinnen strecken und stauchen ihre Leiber. Chance und Risiko, Faszination und Kontrollverlust – die Frage, ob der Mensch darf, was er kann, bleibt aktuell.