

FÖRDERRUNDE 1 – 2016 – PRODUKTIONSFÖRDERUNG

DIE ZWEITE REALITÄT

Stuttgart, September 2016

Meinhardt Krauss Feigl

DIE ZWEITE REALITÄT ist das vierte und letzte Stück unserer Vierer-Serie „Katalog der große Kränkungen“ und beschäftigt sich thematisch mit den Auswirkungen der Technisierung und Digitalisierung auf unsere Gesellschaft. Ausgehend von unsere bisherigen Digital basierte Arbeit haben wir bei DIE ZWEITE REALITÄT die Bühnen-Technik (Video/Sound/Licht) selbst zum Thema gemacht und mit einem interaktiven Videosystem gearbeitet, das auf Bewegungen der Spieler reagieren kann.

Für dieses Stück haben wir spezielle Infrarot-Handschuhe entwickelt mit denen Video ganz subtil ansteuerbar wird. Video wird so zum gestaltbaren Material, die Spieler können mit den Händen das Licht formen, sie können Partikel verstreuen, mit Licht zeichnen, sie werden zu Schöpfern zu Animatoren ihres eigenen Bühnenraumes.

Eine echte Erweiterung ist unseres Erachtens durch das interaktive Soundprocessing entstanden, die Spieler können durch ihre Körperbewegungen Sounds erzeugen und live verändern, sie bewegen sich durch Wavefiles und spielen sie wie ein Cursor ab. Sie können sich somit in Wörtern und Sätzen bewegen und diese vorwärts oder rückwärts abspielen. Sie haben die Möglichkeit Text zu modulieren, zu loopen, die Tonhöhen zu variieren und somit verschiedene Stimmlagen zu erzeugen, dadurch scheinen sie eine Art „Metasprache“ zu sprechen. Der Sound verbindet sich mit den Körpern und hüllt sie gleichsam in ein Soundnetz ein.

Die sehr formale technische Ästhetik des Stückes haben immer wieder gebrochen durch einen sehr emotionalen Schöpfungs-Text, durch farbige/filmisch/cinematische Erinnerungs-Aufnahmen von Wasser/Gras/Feuer und durch große Natursteine, mit denen die Spieler immer wieder in einen Dialog treten. Die Steine werden gerollt, gezogen, balanciert, gestemmt, sie werden zu Soundmodulen und stehen für das erste Werkzeug, das der Mensch in die Hand nahm und somit erstmals etwas außerhalb seines Körpers erschuf und den Stein gleichsam ins Rollen brachte bis hin zum Auto, zur Atombombe, zum Computer...

Für uns war es besonders spannend die Grenzen des interaktiven Tracking-System und somit des digitalen Arbeitens auf der Bühne ganz auszuloten und an die Grenzen des technisch Machbaren zu gehen. So ungemein spannend es ist, mit dieser neuen Technik zu arbeiten, verlangt es aber auch ein sehr intensive Einarbeitung und sehr viel Vorarbeit und Programmierung. Unserer Meinung nach macht diese Technik nur Sinn, wenn sie für das betreffende Stück auch das Zentrale gestalterische Mittel ist und wenn man bereit ist sich in diese komplexe Technik einzuarbeiten.

homepage: www.meinhardt-krauss-feigl.com

Trailer: <https://vimeo.com/192709488>