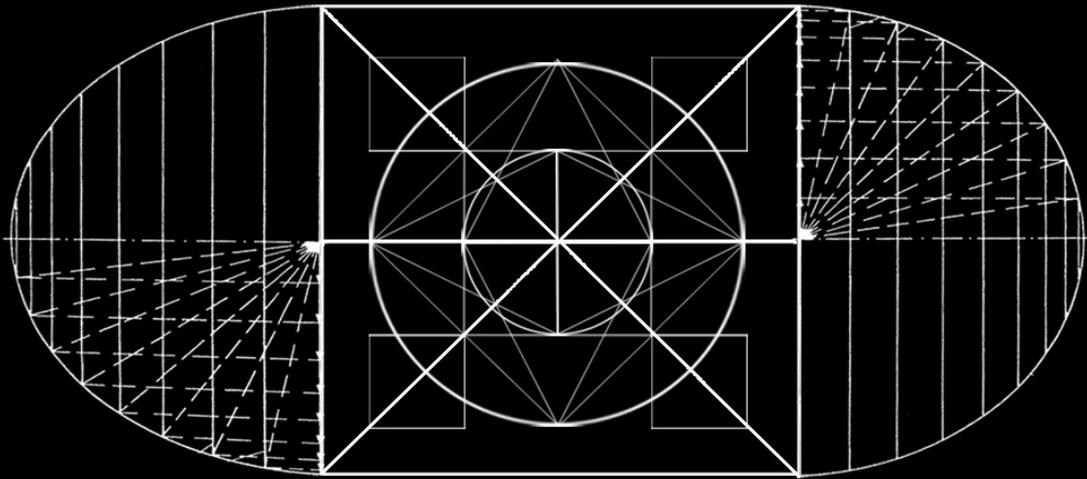


# FLASH



Simulation und Dissimulation in der Hyperrealität I-III

Donnerstag, 19. (Premiere) – Samstag, 21. Juni 2014, 20:30

Eine Produktion der  
AGENTUR FÜR UNDISZIPLINIERTER KUNST

**schwere reiter**  
tanz | theater | musik

„In der Gegenwart bezieht sich Simulation nicht mehr auf ein Territorium,  
ein referentielles Wesen oder auf eine Substanz.  
Vielmehr bedient sie sich verschiedener Modelle  
zur Generierung eines Realen ohne Ursprung oder Realität,  
d.h. eines Hyperrealen.“  
Jean Baudrillard

## **FLASH** - Simulation und Dissimulation im Hyperraum

Experimentelle interaktive Videoinstallation in Echtzeit mit zeitgenössischem Tanz  
Versuchsaufbau I: Tanz der Gegenwart im Hyperraum

Im amorphen Raum, der sich mit den Bewegungen der Tänzerinnen verändert und von ihnen bestimmt wird, bewegen sich Makoto Sakurai und Satoko Mohri in einer an die Minimalkompositionen von Steve Reich angelehnten choreographischen Struktur. Raum- und Zeitstruktur bleiben in der Schwebel. Einzelne Punkte des in Sektoren aufgeteilten Raums sind fest mit bestimmten Positionen wie Text, Gesten, Aktionen, Solomomenten besetzt. Die eingesetzte Technik des *Real Time Motion Tracking Verfahrens* reagiert auf die sich bewegenden Performer, woraus sich eine ganz eigene Dynamik entwickelt. Reale und virtuelle Realitäten verschmelzen. Der Raum wird selbst zum scheinbar amorphen Wesen das sich mit den Tänzerinnen verbindet und auch das Publikum mit einbezieht. Im fortlaufenden Wechsel aus assoziativen Bildfolgen, graphischen Mustern und live erzeugten, sich ständig wandelnden Projektionen, ist ALLES IN BEWEGUNG: NICHTS IST WIE ES SCHEINT.

Eine Produktion der AGENTUR FÜR UNDISZIPLINIERTER KUNST

Mit Angelika Meindl\_Choreographie, künstlerische Leitung  
Thomas Mahnecke\_Videoart  
Raphael Kurig\_Videotechnik  
Rainer Ludwig\_Lichtdesign  
Makoto Sakurai und Satoko Mori\_Tanz  
Fred Lutz\_Soundenvironments  
Alexander Lischka\_Videoassistenz

Mit freundlicher Unterstützung des Kulturreferats der LH München.  
Angelika Meindl ist Mitglied der Tanztendenz München.

### **schwere reiter tanz**

Dachauer Str. 114  
80636 München

**[www.tanztendenz.de](http://www.tanztendenz.de)**

Karten zu 15,- / 10,- erm.

[reservierung@schwerereiter.de](mailto:reservierung@schwerereiter.de) oder 089 / 721 10 15

## Zu den technischen Voraussetzungen der Installation

Diese Raumsimulation bietet ein hohes Maß an Flexibilität und Spielraum. Der Raum wird in Sektoren eingeteilt. Die Performer bewegen sich in diesen Sektoren und interagieren mit ihm. So werden immer wieder neue Zusammenhänge geschaffen. Die einzelnen Schnittpunkte dieser Sektoren sind zum Teil fest mit einer bestimmten Aktion, Text, Gesten, Auslösern für kollektives Handeln oder Solomomenten besetzt. Schnittpunkte auf dem Grid (Gitter) können aber auch Musik und Video abrufen. Der Raum ist mit speziellen Sensoren so synchronisiert, dass die Technik auf bestimmte Gesten oder Raumpositionen der Performer automatisch reagiert.

Der Videodesigner THOMAS MAHNECKE zur Arbeit mit dieser Technologie: *Das „Realtime Motion Tracking Verfahren“ und die Entwicklung moderner Sensoren erlaubt es Personen, einen dreidimensionalen Raum zu erfassen und diesen in mathematische Raumkoordinaten zu interpretieren. Aus diesen Daten werden Echtzeitsimulationen ausgelöst, die zur Steuerung von Ton, Video oder Lichtsystemen genutzt werden. Diese Art der Steuerung wird durch eine Kombination von PrimeSense-Tiefensensor, 3D\_Mikrofon, Farbkamera und Software ermöglicht. Ein weiterer Aspekt dieser Technologie ist die sogenannte „augmented reality“, worunter man die computergestützte Erweiterung der Realität versteht. In diesem Fall betrifft es die visuelle Darstellung von Informationen, also die Ergänzung von Bildern oder Videos mit computergenerierten Zusatzinformationen oder virtuellen Objekten mittels Einblendung oder Überlagerung. Reale und virtuelle Objekte stehen dreidimensional zueinander in Bezug. So können Personen auf der Bühne oder im Publikum einen interaktiven Einfluss in Echtzeit auf die Performance nehmen.*

ANGELIKA MEINDL und der Videodesigner Thomas Mahnecke arbeiten seit Jahren zusammen auf der Suche nach dem Hyperraum. In ungewöhnlichen experimentellen Arbeiten demonstrieren sie ihre technische und künstlerische Einzigartigkeit.

„Die Andere Seite“ (2007) ist eine innerhalb von fünf Jahren Vorbereitungszeit entstandene Arbeit, die einen hypnotischen Sog auf den Betrachter auszuüben vermochte. Im Zusammenspiel von geflüsterten Worten und dem Gitarrensound von Fred Lutz, der sich von Musikern wie Brian Eno und Fred Frith inspirieren ließ, ergab sich eine fein abgestimmte Komposition mit den Projektionen und der Choreographie. Die Tänzerin wurde komplett in den vielschichtigen dreidimensionalen Projektionsraum integriert und assimiliert.

Im Rahmen der Reihe „Der Salon“ entwickelten Angelika Meindl und Thomas Mahnecke 2013 in Kooperation mit dem Muffatwerk das Projekt:

„Der Minkowskische Raum“ - auch dies eine Arbeit, die mehrere Jahre Forschung verlangte. In dieser Videoinstallation und gleichzeitigen Raumsimulation wurde umgesetzt, was Minkowski in seiner Formulierung des vierdimensionalen Raums mathematisch definierte. Sie zeigt das paradoxe System „Leben“, indem sie die verschiedenen gleichzeitig vorhandenen Ereignisse darstellt.

