

On the Verge - eine Trilogie

Länge: 1 Stunde inklusive zwei Pausen von jeweils 5 Minuten

Dieser Abend besteht aus drei Annäherungen an ein Leitmotiv.

Den eigenen Raum zu bestimmen, sich abzugrenzen und zu versuchen ungewollte Grenzen zu überwinden, sind die wesentlichen Elemente. Dies geschieht allein durch Musik, Bewegung und Licht, um Bilder entstehen zu lassen, die dem Publikum genügend Raum für einen persönlichen Zugang und eine individuelle Interpretation bieten.

Die Trilogie besteht aus *Two to Never*, *4* und *iDentity dFragments*.

Two to Never – Länge: 9:45 min.

Zwei Männer in einer Welt der Gegensätze. Zum einen sind sie den Veränderungen in dieser Welt unterworfen, zum anderen verändern sie die Welt, unsere Welt. Die Motive pendeln frei zwischen den Reaktionen auf eine Umwelt voller Überraschungen, den noch überraschenderen Folgen dieser Reaktionen und dem Bedürfnis nach jemandes Hilfe, irgendjemandes, eines Fremden oder Freundes, um mit diesen Folgen umgehen zu können. An dieser Stelle zu viel zu diesem Stück zu sagen, könnte das individuelle Verständnis ruinieren, deshalb nichts weiter dazu.

Two to Never gewann 2002 beim 16. International Choreography Competition in Hannover den ersten Preis.

...das gelungenste Stück des Abends...

- Hannoversche Allgemeine Zeitung 18.6.2002 -

4 – Länge: 23:30 min.

Auf dem Boden ist ein Quadrat markiert, das in vier kleinere Quadrate aufgeteilt ist. Das ist das Setting für vier Menschen, die sich nach für nach in diese Welt hineinbegeben oder vielleicht bereits Teil von ihr sind. Jeder der vier Räume steht für ein autonomes Terrain mit eigenen Regeln und Charakteristika, die sich in Musik und Bewegung spiegeln, sobald jemand den Raum betritt.

Im Gegenzug besitzt jede der Personen ihre oder seine individuelle Art, die jeweils zur Musik und Bewegung hinzukommt. Sind mehrere Personen in einem oder auch in mehreren der Räume, fließen all diese Qualitäten ineinander. Die Eigenschaften einer jeden Person, dargestellt durch das Repertoire an Bewegungen und Melodie, werden zunehmend von den anderen absorbiert. Mit der Zeit verändern sich die jeweiligen Konditionen in den einzelnen Teilen der Welt. Das mag entweder aus dem Verhalten der Personen resultieren, oder aber, die sich verändernde Umgebung bestimmt das Verhalten der Personen. Das bleibt offen. Das Geschehen lässt sich in folgende Phasen einteilen:

1. Erwachen
2. Erforschen
3. Begegnungen und Zusammenstöße
4. Beschleunigung
5. Isolation
6. Kommunikation über Grenzen hinweg

7. Durchbruch
8. Jenseits der Grenze
9. Abschied / Aufbruch

Man wird beobachten können, dass diejenigen, die miteinander Kontakt aufnehmen, die Eigenschaften des anderen übernehmen und ihre Bewegungen ähnlicher werden. Es ist gut möglich, dass dieses fortschreitende Angleichen der Grund für das sich beschleunigende Tempo ist, da jede Person versucht sich eine einzigartige Identität zu schaffen. Am Ende führt dies in die Isolation, jede Person in ihrem eigenen Raum. Die nächste Sequenz dient dazu, mit dieser neuen Situation umzugehen. Die Isolation, freiwillig oder unfreiwillig gewählt, scheint schließlich nicht sehr angenehm zu sein. Wie eigenartig es auch sein mag, die gemeinsame Isolation bringt sie auf ihre Weise einander näher und eine gegenseitige Verständigung beginnt. Es erfordert eine große Anstrengung sich einig zu werden und die Grenzen zwischen ihnen zu bezwingen.

4 wurde 2006 für den zweiten Onassis International Competition for Original Choreography entwickelt und gewann den Distinction Prize. Die Komposition von Søren Nils Eichberg wurde ebenfalls mit dem Distinction Prize ausgezeichnet.

4 kann mit Livemusik gezeigt werden. Gareth Lubbe spielt Bratsche und singt dabei Obertongesang [eine wirklich beeindruckende Leistung, das muss gesagt sein], jedoch bedarf es der weitreichenden Planung, da Herr Lubbe als erste Viola der königlichen flämischen Philharmonie Belgiens ein vielbeschäftigter Mann ist.

Die Uraufführung von **4** fand im Februar 2007 innerhalb des Aerowaves Festivals im Theater The Place in London statt.

„Henrik Kaalunds Choreographie, schneidende Arme und gewaltige Implosionen fließen kraftvoll ineinander. Die Quartette sind ausgefeilt gearbeitet; Gliedmaßen, die sich zu einer beweglichen Skulptur willkürlich agierender Körperteile verknoten. Gareth Lubbes außergewöhnliche musikalische Leistung, teils singend teils Oberton summend und sich dabei mit einer multitonalen Bratsche begleitend übertraf sogar Søren Nils Eichbergs beeindruckende und beredte Komposition. 4 war wunderschön inszeniert, eindrucksvoll performed und bestach durch emotionale Integrität.“

- Anthony Psaila, The Place Online Review 17.2.2007 -

iDentity dFragments – Länge 15:45 min.

Das höchste Ziel, das man in unserer Zeit erreichen kann, ist berühmt zu sein. Wenn man berühmt ist, wird man geachtet und geliebt. Oder wenigsten nehmen das viele an. Es scheint unwichtig zu sein, wie man zu Ruhm gekommen ist, wobei eine Rolle als Film-, Musik- oder Sportstar offenbar vorzuziehen ist. Ist es möglich, dass der Wunsch nach Ruhm ein Versuch ist, die Frage „Warum bin ich hier?“ zu beantworten? Wenn man berühmt ist, ist man etwas Besonderes. Man hebt sich von der Masse ab, man ist wichtig für viele Menschen, man wird gebraucht, man ist von Bedeutung, man ist NICHT irrelevant. Ruhm zieht uns an wie die Glühbirne die Insekten. Man kann sich verbrennen. Vielleicht gelangt man zum Licht und stellt fest, dass das Licht keine Antwort bereithält. Wohlmöglich fühlt man sich dann nackt mit nichts, woran man sich festhalten kann; man versucht zu bestimmen was man in so unvollkommenen Zustand (wert) ist. Dann gibt es diese Leute, die selbst nicht aktiv nach

Ruhm streben, die aber die öffentlichen und privaten Aktivitäten der Prominenten genauestens verfolgen. Diese Voyeure (wir) leben ihre eigenen Wünsche durch diese Idole aus. Manchmal sieht es so aus, als gäbe es zwischen der eigenen Erfahrung und dem, was diesen Repräsentanten widerfährt, keinen Unterschied. Man identifiziert sich damit, man lebt es, man ist etwas Besonderes, man sieht keinen Unterschied zwischen sich und dem anderen. Der Einfluss der Medien ist hier enorm. Sie bestimmen in großen Maße unser Bewusstsein. Wenn wir einen Spielfilm sehen, können wir vielleicht sagen, dass es nur ein Film war, der nichts mit der Realität zu tun hat. Aber sind wir in der Lage zu kontrollieren, inwieweit die Wertvorstellungen, die Moral und die Ethik, die dort vertreten werden, sich in unserem Unterbewusstsein festsetzen? Einen Helden, der innerhalb von ein, zwei Stunden mehrere oder Hunderte von Menschen zu Krüppeln macht oder tötet, findet man häufig cool. Mit diesem Helden identifizieren wir uns. Er ist das, was wir gerne wären; stark, unbezwingbar, sexy.

Identity dFragments stellt einen Versuch über all dies dar. Eine Frau portraitiert all die genannten Personen. Sie ist ausgelassen, sie ist ein Star, sie beobachtet das alles nur, sie sieht keinen Unterschied, sie ist so cool, sie ist jede Frau. Bis sie es nicht mehr ist, nicht kann, will. Sie versucht sich zu erinnern, was sie wirklich erlebt hat, was sie sich noch erwartet, um daraus Ihre Identität zu gründen.

Mit Hilfe einer LED Lampe wird eine Vielzahl von Bildern erzeugt. Diese Art Lampe wechselt fast augenblicklich zwischen 0% und 100% und wird mittels einer speziellen Software und über eine Computerschnittstelle durch den Sound kontrolliert. Die Lampe kann unterschiedliche Farben generieren. Mit diesem Setup wird die Frau in vielen kurzen Momenten in einer Vielfalt kontrastierender Rollen gezeigt. Es ist dieselbe Frau. Sie sind alle unterschiedliche Frauen. Sie ist es wirklich. Sie beobachtet das alles nur. Und dann ein Bruch. Diesmal ist sie es wirklich. Oder nicht? Sie versucht es herauszufinden.

iDentity dFragments wurde zum ersten Mal im Oktober 2007 im Rahmen des Abendprogramms *Kurzchoreographien* von Henrik Kaalund im Lofft in Leipzig gezeigt.

...Sie tanzt, wahnsinnig punktgenau und faxenlos, als sei nicht sie selbst der Motor, sie lässt sich vielmehr von ihre recherche "gehen". In der von Kaalund für diese außergewöhnliche junge Tänzerin [Anne Schmidt] geschaffenen Choreographie sucht eine Frau nach der Unterscheidung zwischen dem was sie in der Medienwelt virtuell erlebt, und dem was sie eigentlich ist...

... ein faszinierende anzusehendes, an David Lynch erinnerndes Spiel mit Bewußtseinsschichten...

- Leipziger Volkszeitung, 22. Sept 2007 -

Technische Anforderungen:

- Für das Programm wird ein Raum mit der Mindestgröße von 9x9 Metern und schwarzem Tanzboden benötigt.
- Für 4 muss im Raum ein Quadrat mit vier Quadranten, jedes 3x3 Meter groß, weiß abgeklebt werden.
- Nach Möglichkeit sollte die Lichtsteuerung über unser Computersystem stattfinden, über DMX. Aber das ist kein absolutes Muss.