

## **Intensität und Radikalität**

Ein Interview mit dem Regie-Team

***Geschichten von uralten Figuren werden neu erzählt. Wie können Medea, Orpheus und die anderen das Publikum mit unserer Gegenwart konfrontieren?***

**Karin Nissen-Rizvani:** Es ist die Intensität, die Radikalität, die mich an den mythischen Figuren interessiert: Medea ist Zauberin und rächt sich. Sie wird von Hera benutzt, um deren Plan - die Absetzung des alten Königs - zu verwirklichen und sie wird in ihren Gefühlen für Jason manipuliert. In Korinth wird sie als Fremde beschimpft und findet keinen Platz in dieser Gesellschaft. Orpheus entscheidet sich ebenso radikal für die Liebe zu Eurydike, er lässt sich nicht einspannen für den gewalttätigen Versuch, an das Vlies zu gelangen. Theseus bringt das Potenzial mit für einen Wahlkampf um Athen, wird aber so sehr verändert und optimiert, dass er sich selbst nicht wiedererkennt. Sein Innen- und Außenleben passen nicht mehr zusammen.

Das enthüllt nach meiner Ansicht etwas von heute üblichen gesellschaftlichen Verfahren: Aus egoistischen Motiven heraus Menschen zu benutzen, zu formen und zu fordern. Wer ungewöhnlich ist, wer nicht ins Raster passt, wird schnell ausgegrenzt.

***Ihr habt euch hier zum ersten Mal in dieser Konstellation zusammengefunden. Was sind für Euch - im Rückblick auf die Inszenierung – die wichtigsten konzeptionellen Elemente?***

**Karin Nissen-Rizvani:** *Mythen der Zweckmäßigkeit* ist eine Stückentwicklung. Um dem unmittelbaren, direkten und oft emotionalen Ausdruck des Klabauter-Ensembles Raum zu geben, ist die Wahl auf Mythen und thematisch auf Geschichten gefallen, die die Wertmaßstäbe von Handlungen befragen: Beim Lesen der Mythen wurde für jedes Ensemblemitglied eine Figur ausgewählt. Zugleich wollten wir die mehr als 2.500 Jahre alten Geschichten mit digitalen Arbeitsweisen kontrastieren und durch einen die Phantasie fördernden, flexiblen Bühnenraum die Texte in die Jetztzeit und ins Publikum hineinbringen. Zu einem sehr frühen Zeitpunkt bin ich an Ilja und Yi-You herangetreten, die ich schon als starke und eigenständige Raum- und Digitalkünstler\*innen kannte.

**Yi-You Chuang:** Mich hat die Offenheit des Projekts fasziniert. Am Anfang standen eine Grundidee und das Team. Im Laufe der Workshops und des eigentlichen Probenprozesses hat sich noch viel konkretisiert. Für die Bühne war die besondere Aufgabe, ein flexibles Raumkonzept zu erarbeiten. Es besteht jetzt aus dem Schiff, dem Filmstudio, dem Zuschauerraum und der Hauptbühne, und es soll die digitalen Mittel für das Ensemble in der Aufführung einsatzfähig machen. Zugleich sollte es wie eine zeitgenössische Installation wirken und das Publikum mit einbeziehen.

**Ilja Mirsky:** Spannend fand ich von Beginn an, dass alte Figuren durch einen neuen Text mit digitalen Mitteln in einen gestalteten Raum gestellt und von einem Ensemble zum Leben erweckt werden, in dem die Mitglieder unterschiedliche Beeinträchtigungen haben. Das finde ich sehr aktuell und modern, divers und digital, sozial und ästhetisch zusammen zu denken.

***Der Bühnenraum ist in dieser Inszenierung besonders ungewöhnlich. Heldenarena, Wahlkampagne, Palast, Schiffswerft, Totenreich, alles wird sichtbar. Wie gelingt das?***

**Yi-You Chuang:** Es gibt klare Raumelemente wie eine doppelseitige Wand mit Türen auf der Bühne oder ein Holzzimmer im großen Theaterraum, das innen bespielt wird und außen als Projektionsfläche dient sowie ein „Filmstudio“ im kleinen Raum. So können die Projektionen und das Spiel an anderen Orten sichtbar und mit Bildern verknüpft werden. Teile der Bühnenelemente sind mobil einsetzbar, so dass das Thema der Identität im Raum,

in den Perspektiven und Verschiebungen sichtbar wird. Das Publikum sitzt auf drehbaren Stühlen und kann so die Perspektive spielerisch wechseln. Ich wollte eine Bühne schaffen, die sich in den ursprünglichen Raum des Theaters integrieren lässt, so dass der Raum die vom Stück geforderte räumliche Transformation schafft, aber gleichzeitig die Illusion von Alltäglichkeit mit sich bringt.

***Das Ensemble nimmt die Figuren beim Wort, alle spielen sehr direkt. Haben die Schauspieler\*innen ihre Rollen mit entwickelt?***

**Karin Nissen-Rizvani:** Das Ensemble ist sehr vielseitig im Ausdruck: Lars Pietzko entwickelt und spricht Texte sehr deutlich und prägnant; für ihn ist *Homer* zu einem Erzähler für das Publikum geworden. Marc-André Steffen spielt mit *Theseus* eine Figur, die viel entwickelt, abenteuerlustig ist, aber auch durch Freundschaft wieder zu sich selbst finden will. *Orpheus* bleibt ihm treu und auch *Eurydike* bis über den Tod hinaus verbunden, dafür hat Florian Giese eine ganz eigene Haltung und Sprache gefunden. Katrin Heins hat sich für *Medea* mehr auf ihre innere Stärke und Emotionalität konzentriert. Agnes Wessalowski spielt mit viel Kraft, Witz und Tempo. Die Aktivität und sprudelnde Energie der Schiffskonstrukteurin *Peiri* passt gut zu ihr. Kamila Taller ist die jüngste im Ensemble und spielt *Glauke* mit viel Power und Streitsucht. Amon Nirandorn identifiziert sich mit *Jason* und kann so die Situationen, in die der König gerät, ausfüllen und situativ erfinden. Sabrina Fries hat eine innere Kraft, für die *Hera* und *Persephone* sehr gut passen: Sie gewährt schließlich Orpheus Einlass in den Hades. Emily Willkomm und Sven Olejnik sind in ihrem Ausdruck und ihrer Ausstrahlung mächtige Figuren als *Aphrodite* und als *Aietes*, dem mit dem Vlies die Macht genommen wird.

***Welche digitalen Techniken habt ihr in dieser Inszenierung eingesetzt und mit welchem Ziel?***

**Ilja Mirsky:** Wir haben in den Workshops noch viel mehr Technologien ausprobiert, als wir letzten Endes eingesetzt haben. Wir haben uns dann auf die Tiefenkameras in der Erzeugung der Hades-Welt, den digitalen Pfeilschuss von Aphrodite, das Hologramm des Goldenen Vlieses sowie das Davonfliegen am Schluss und verschiedene komplexe Projektionstechniken konzentriert. Die ursprüngliche Idee, noch mehr mit Avataren zu arbeiten, verschiedene Algorithmen zur Erkennung und Kontrolle von Menschen (die übrigens bei Menschen mit Beeinträchtigung nur begrenzt funktionieren) zu zeigen und zu reflektieren, konnten wir gar nicht alle in einer 70-minütigen Inszenierung unterbringen. Das Problem bei KI-basierten Technologien ist durch die datengetriebenen Algorithmen eine Unterrepräsentation von Datensätzen, die nicht der Norm entsprechen. Mit dem Klabauter Ensemble konnten wir diese normativen Grenzen ausloten und hinterfragen auch auf technologischer Ebene die kreativen, generativen Algorithmen und deren normativen Ergebnisse.

***Die meisten Figuren verfolgen eigene Zwecke und versuchen, die anderen dafür einzuspannen. Was hat das für Folgen?***

**Karin Nissen-Rizvani:** Die verbreitete Art, Handlungen und Beziehungen zu funktionalisieren, führt dazu, jede Beziehung unter dem Aspekt ihrer Verwertbarkeit zu betrachten. Selbst vor Liebesbeziehungen macht das strategische Handeln nicht halt, Selbstoptimierungen werden in Kauf genommen, um eine Machtposition zu erklimmen. Orpheus und Medea, die nicht so handeln und sich treu bleiben, haben in einer Gesellschaft, die sie als Fremde markiert oder isoliert, keinen Ort mehr. Eine Gesellschaft, in der jegliches Handeln immer Zwecken folgt, verhindert intensive Emotionalität und unterdrückt radikale Entscheidungen für die Kunst und die Liebe.

Fragen: Achim Rizvani

Mai 2021