

(Erschienen in „Maschinen, Medien, Performances“ von Martine Leeker (Hg.), Alexander Verlag Berlin 2001)

Multimediale Partnerschaften. Perspektiven von Tanz und Technologie
Nik Haffner

Es gibt ein Ritual, das täglich in vielen Ballettsälen stattfindet und viel mit neuen Technologien zu tun hat. Es geht um das kleine, intime und manchmal auch brutale Ritual, wenn eine Tänzerin ein neues Paar Spitzenschuhe bearbeitet. Jede Tänzerin hat ihre eigene Technik und ihre eigenen Werkzeuge dafür. Da werden mit Teppichmessern schmale Streifen aus der Sohle geschnitten, mit kleinen Hämmern die Schuhe weichgeklopft. Es wird Kleber auf die Innenseite gepinselt und mit Zangen und Scheren der Schuh so lange malträtirt, bis er den optimalen Zustand zwischen stabil und labil erreicht. Dieses Ritual wiederholt sich mehrmals in der Woche, da ein Paar Spitzenschuhe der Tänzerin nur für wenige Stunden den erforderlichen Halt gibt, bevor es zu weich wird und ein neues Paar vorbereitet werden muss. Jeder, ob Frau oder Mann, ob Tänzer oder nicht, der sich einmal Spitzenschuhe an die Füße gebunden hat, wird feststellen, daß man sich schon beim normalen Gehen anders bewegt, nicht nur an den Füßen, sondern am ganzen Körper. Ich habe vor ein paar Jahren zum ersten mal Spitzenschuhe von einer Kollegin anprobiert. Der erste Eindruck lässt sich am besten mit dem sprichwörtlichen 'Klotz am Bein' umschreiben. Wenn eine Tänzerin aber lange mit Spitzenschuhen arbeitet, unter den verschiedenen Modellen das für sie bequemste gefunden hat und sich auch ihr Fuß über Jahre an den (aus orthopädischer Sicht sicher ungesunden) Schuh gewöhnt hat, dann wird der anfängliche Klotz zum vertrauten Partner und ermöglicht Bewegungen und Schritte, die ohne diesen Schuh nicht denkbar und nicht machbar wären. Ähnlich verhält es sich beim Einbeziehen von Technologie im Tanz, denn auch hier ergeben sich Möglichkeiten, die ohne die Technologie nicht realisierbar wären.

Wie verändert das Einbeziehen von Technologie die Arbeit im Tanz und welche neuen Möglichkeiten ergeben sich?

Mit dem Medienkünstler und Programmierer Bernd Lintermann arbeite ich seit einiger Zeit an einem Projekt, in dem wir ein Motiontracking-System verwenden. Mit diesem System werden Informationen von Körperbewegungen, zum Beispiel die sich verändernde Konstellation zwischen verschiedenen Punkten am Körper, an einen Computer weitergegeben. Diese Informationen können in Befehle umgewandelt werden, die zum Beispiel eine grafische Animation steuern. Für den aussenstehenden Betrachter ergibt sich folgendes Bild: ein menschlicher Körper, durch ein oder mehrere Kabel mit einem Computer verbunden, bewegt sich und damit gleichzeitig eine projizierte Grafik - vielleicht ein simples Strichmännchen. Als Benutzer dieses Systems merke ich, daß die Tatsache, ein Strichmännchen mit eigenen Bewegungen steuern zu können, schnell an Reiz verliert. Und auch als Betrachter braucht man nicht lange, um zu entschlüsseln, daß die in Echtzeit animierte Grafik eine Art verzerrtes Spiegelbild des mit dem Computer verbundenen Tänzers ist. Wie also kann ein Motiontracking-System über das beschriebene 'Strichmännchen-Setup' hinaus im Tanz verwendet werden? Als Tänzer bin ich ständig

zeitlichen und räumlichen Realitäten ausgesetzt. Mit zeitlicher Realität meine ich zum Beispiel die Tatsache, daß ich meinen Schatten nicht zeitlich abhängen kann, denn es gibt keinen langsamen oder trägen Schatten, zumindest in der Realität nicht. Auch kann ich meinem Schatten nicht räumlich davonlaufen, über den eigenen Schatten zu springen gelingt nicht, zumindest in der Realität nicht. Diese zeitlichen und räumlichen Realitäten können auf der virtuellen Ebene überwunden werden. Zum Beispiel: Ein Tänzer und der ihn umgebende Raum wird in der Projektion in viele dünne 'Scheibchen' aufgegliedert, horizontal oder vertikal. Danach kann die Anordnung dieser 'Scheibchen' vermischt werden, ähnlich wie man Spielkarten durch Mischen in eine neue Ordnung bringt. Wie sieht eine Bewegung in diesem neu angeordneten virtuellen Raum aus? In wieweit kann oder soll eine getanzte Bewegung Abstand nehmen von dem Körper, der die Bewegung initiiert und erst ermöglicht? Ist eine Bewegung, die von einem Körper getanzt wird, aber nicht mehr als körperlich wahrgenommen wird, noch Tanz, noch Körper? Was passiert, wenn eine Bewegung, die eine Minute zurückliegt, mit einer gerade im Moment ausgeführten verbunden wird? Mit anderen Worten, wie kann man zusätzlich auch die Zeitachse in 'Scheibchen' schneiden und neu mischen? Und wie wird ein improvisierender Tänzer bei diesem Anblick in seiner Entscheidung, welche Bewegung er als nächste ausführt, beeinflusst? Diese Fragen sind Teil meiner Zusammenarbeit mit Berndt Lintermann. Wohin und zu welchem Ergebnis wir kommen werden, wissen wir noch nicht; genau das ist das Spannende bei einer solchen Zusammenarbeit. Billy Klüver, der in den sechziger Jahren in den Vereinigten Staaten E.A.T. (Experiments in Art and Technology) mitgründete, sagte in einem 1999 geführten Interview: "We always said that the collaboration between artists and engineers would produce works that neither of them could have predicted in advance. The final work evolves during the collaboration." (1) Das Potential solcher Installationen sehe ich dort, wo ich spüren kann, daß durch das Einbeziehen von Technologie etwas in der Bewegung, im Körper des Tänzers passiert, sich die Wahrnehmung des tanzenden Körpers verändert. In diesem Moment treten die Fragen nach der Funktion der verwendeten Technologie, danach, ob und wie auf der Bühne etwas interaktiv gesteuert wird, und der Wunsch der Zuschauer, viel lieber die interaktive Bühne selbst ausprobieren zu wollen, von alleine in den Hintergrund.

Welche Arbeitsbedingungen sind erforderlich im Austausch zwischen Tanz und Technologie und wie kann dieser Austausch gefördert werden?

Die Partnerschaft zwischen Tanz und Technologie ist noch eine relativ neue. Ich glaube, es ist wichtig herauszufinden, welche Arbeitsbedingungen diese Partnerschaft erfordert, um fruchtbar zu sein. Die erste und wichtigste Bedingung ist ein gemeinsamer Ort, an dem von Anfang an die Entwicklung von einem neuen 'Stück' Tanz und einem neuen 'Stück' Technologie Seite an Seite stattfinden kann. Je später die beiden Elemente zusammengeführt werden, desto schwieriger wird es, auf die gegenseitigen Anforderungen und Bedürfnisse einzugehen. Wenn Tanz und Technologie erst im letzten Stadium der Entwicklung eines Stücks aufeinandertreffen, dann wirkt das eine oft auf das andere aufgepfropft und beide weit weg von einer glücklichen Partnerschaft. Diese Erfahrung haben wir im Ballett Frankfurt bei der Produktion von Eidos:Telos gemacht, ein Stück, das 1994 entstand. Erst drei Tage vor der Premiere wurde die interaktive Installation, die ein gegenseitiges Beeinflussen von Tänzern, einem Geigenspieler und grafischen Informationsmonitoren ermöglichte, in das Stück integriert. Nachdem wir sechs Wochen geprobt hatten, waren die drei Tage für uns Tänzer schlicht zu kurz, um uns an das

interaktive System gewöhnen - und es in unsere Tanz-Improvisationen einbeziehen zu können. Nach einigen Vorstellungen haben wir uns entschlossen, auf eine technisch simple, lineare Version des Systems zurückzugreifen, mit der wir schon längere Zeit gearbeitet hatten und die somit uns Tänzern vertrauter war. Wenn ich als Tänzer das Gefühl habe, daß ich nicht neben, sondern mit der verwendeten Technologie tanze, von ihr unterstützt und beflügelt werde und auch der Tänzer neue Impulse an die Technologie und die damit arbeitenden Menschen zurückgibt, dann entsteht eine ausgeglichene Beziehung zwischen den beiden Partnern. Wer welchen Teil zu dieser Partnerschaft beigetragen hat wird unwichtig, wenn sich dem Publikum das Stück als ein Ganzes vermittelt.

Wie verändern und überlagern sich die traditionellen Arbeitsbereiche von Choreographen, Tänzern, Medienkünstlern und Programmierern?

Daß Austausch und gegenseitige Inspiration in beide Richtungen stattfindet, ist ein wichtiger Punkt. Und dem schließt sich die Frage an, wo dieser Austausch unter den oben beschriebenen, notwendigen Bedingungen weitergeführt und, nicht zuletzt, wie er finanziert werden kann. Auf der einen Seite haben wir den Tanz, dessen hauptsächliche Plattform nach wie vor die Theaterbühne ist. Medienkünstler und Programmierer werden beispielsweise von Choreographen eingeladen, um sich an einer konkreten Produktion zu beteiligen. Aber würde es nicht mehr Sinn machen, eine kontinuierliche Stelle für einen Multimediaexperten einzurichten, so wie auch ein Dramaturg oder ein Lichtdesigner seinen Platz im Theater hat? Nicht nur könnte die Zusammenarbeit und Entwicklung von Ideen intensiviert werden, auch könnte man längerfristig in die Anschaffung von Computern, Projektoren und anderen Geräten investieren. Momentan sieht es oft so aus, daß ein Medienkünstler oder eine Multimedia-Agentur einen Auftrag für eine Bühnenproduktion übernimmt, hierfür neue Hardware vom Theater angeschafft werden muß und die Kosten somit zwangsläufig sehr hoch sind. Für freie Tanzgruppen ist es noch schwieriger, da sie mit einem bei weitem geringeren Budget kalkulieren müssen. Aber gerade einige freie Gruppen sehen die Notwendigkeit, auf Dauer mit einem Programmierer oder Medienkünstler zusammen zu arbeiten. Auf der anderen Seite gibt es Medieninstitute, die ihrerseits einzelne Tänzer und kleine Tanz- oder Theatercompagnien zu ‚in residence‘-Projekten einladen. So hat die englische Performance Gruppe Blast Theory das Projekt Desert Rain am ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) in Karlsruhe realisieren können. Aber auch hier sind die Partnerschaften zeitlich begrenzt. Man lädt sich gegenseitig ein, bleibt aber im jeweils anderen Haus Gast auf Zeit. Ein sehr intensiver, wenn auch oft nur kurzer Austausch findet theoretisch auf Konferenzen und angewandt in Workshops statt, die sich mit dem Thema ‚Tanz und Technologie‘ befassen. Wo könnte eine kontinuierlichere Forschung stattfinden? Denkbar sind viele Orte: Theater, Medieninstitute, aber auch Choreographische Zentren, Ausbildungsstätten und Medienhochschulen. Längerfristig angelegte Kooperationen zwischen einzelnen Tänzern und Medienkünstlern oder Tanz- und Medieninstitutionen wären eine andere Möglichkeit. Es gibt viele Medienkünstler, die starkes Interesse am Tanz haben, und eine große Neugier vieler Tänzer, mit Neuen Medien zu arbeiten. Die Bereitschaft, zusammen zu experimentieren, ist da - unter anderem, weil sich die Arbeitsbereiche überlagern und man somit viel voneinander lernen kann. Die Grenzen zwischen den traditionellen Aufgaben von Choreographen, Tänzern, Programmierern und Medienkünstlern verwischen. Charles Atlas, ein Videokünstler, der sich in seiner Arbeit seit vielen Jahren mit Tanz befasst, beschrieb es einmal so: "[...] I had a feeling for movement and dance, though I was never a dancer. I

never had thought about it [...] It's only later in the middle of my working when I was taking phrases of dance on videotape and altering them so radically through the editing that I felt I was in a sense choreographing." Es sind inzwischen oft die Tänzer, die das choreographische Grundmaterial zu einem Stück kreieren. Die Aufgabe des Choreographen ist es dann, dieses Grundmaterial zu sortieren, zu editieren und es mit anderen Elementen wie Musik, Text, Licht und Video zu verbinden. Viele Choreographen kann man heute im besten Sinn des Wortes Multimediakünstler nennen. Auch in der Medienkunst scheinen sich die Grenzen zwischen Künstler und Programmierer immer mehr aufzulösen. Waren bis vor wenigen Jahren meistens nur die Namen der Künstler auf Plakaten und Ankündigungen erwähnt, so sieht man heute oft auch die Namen der Programmierer, denn in vielen Fällen sind sie an der künstlerischen Entwicklung stark beteiligt. Und nicht selten sind Medienkünstler der neuen Generation gleichzeitig ihre eigenen Programmierer.

Medienpraktischer Alltag

An der Entwicklung der CD-Rom *Improvisation Technologies*, deren dritte Version im letzten Jahr veröffentlicht wurde, arbeitete ein Team bereits seit 1994. Die Tatsache, daß wir in diesem Team über einen so langen Zeitraum zusammen arbeiten konnten, hatte zur Folge, daß die aus den Bereichen Programmierung und Interfacedesign kommenden Kollegen und Kolleginnen Volker Kuchelmeister, Yvonne Mohr und Christian Ziegler eine Art tänzerisches Verständnis entwickeln. Als Tänzer konnte ich mich im Gegenzug mehr und mehr in ein mediales Verständnis hineinversetzen. Das Vermitteln von Informationen und Erfahrungen war ein zentraler Punkt, nicht nur innerhalb unseres Teams, denn das Programm - so Forsythe - war in erster Linie für die Benutzung innerhalb der Probenarbeit der Frankfurter Compagnie konzipiert. "So wie im Moment der Zeitplan der Compagnie aussieht, haben wir nicht genug Zeit, uns während der Repertoireproben intensiv mit den Improvisationsprinzipien zu beschäftigen - und das benachteiligt Tänzer, die neu in die Compagnie kommen. Die CD-Rom sollte ihnen eine schnellere Einarbeitung ermöglichen." Da Forsythe nach wie vor auch für andere Gruppen choreografiert, kann er nicht bei allen Proben in Frankfurt sein. Für das Ensemble und auch für Forsythe selbst hat sich die CD-Rom als hilfreicher Probenpartner bewährt. So hat Forsythe bei der Entstehung des Balletts *Four Point Counter*, das er für das Netherlands Dance Theater kreiert hat, die CD-Rom zum einen als Erinnerungshilfe für ihn selbst, zum anderen als Einstiegshilfe in seine Improvisationsarbeit für die Tänzer benutzt. Wie kann das Medium CD-Rom als Vermittler optimal genutzt werden? Ganz entscheidend war für uns in dieser Frage die Verknüpfung der einzelnen Teile auf der CD-Rom. Nach dem ersten Prototyp von *Improvisation Technologies* entstand 1994/95 eine 4GB Festplatten-Version, die seit 1997 im Deutschen Tanzarchiv Köln auch der Öffentlichkeit zur Verfügung steht. Wir hatten uns dazu entschlossen, den Theorieteil, der aus über hundert lecture demonstrations besteht, und die Videodokumentation von *Self Meant to Govern*, einem 1994 entstandenen Stück von Forsythe, zu verknüpfen. "Bestimmte Sequenzen aus der Performance wurden Themen aus dem Theoriebereich zugeordnet. Diese Beispiele laufen als Loops ab und können auch in Zeitlupe angeschaut werden. Schliesslich verwendeten wir noch Videomaterial aus den Proben zu *Self Meant to Govern*, das ebenfalls den Theoriethematen zugeordnet ist." Als Benutzer kann ich den Weg einer von Forsythe erläuterten Improvisationsidee über das Stadium des Ausprobierens dieser Idee im Probenraum bis hin zu ihrer Umsetzung und Anwendung auf der Bühne verfolgen. Umgekehrt kann man bestimmten Bewegungen aus *Self Meant to Govern* auf den Grund gehen, indem man sich anschließend das

entsprechende Theoriekapitel oder den Probenausschnitt anschaut. Um eine noch genauere Auswertung einer einzelnen Bewegung zu erhalten, haben wir Ende 1998 für die CD-Rom-Version Tänzer beim Improvisieren aufgenommen. "Die Videoaufzeichnungen wurden von den Tänzern kommentiert; Sequenz für Sequenz beschrieben sie ihre Bewegungen und ihre Vorstellungsbilder. Diese Kommentare bildeten [...] die Grundlage für die grafische Bearbeitung der Beispielsequenzen." Die lange Entwicklungsphase und die guten Arbeitsbedingungen waren wichtig und ausschlaggebend für das Ergebnis der CD-Rom Improvisation Technologies. Arbeitsbedingungen und Arbeitsmaterial sind nicht immer ideal, ob es sich um das Arbeiten mit Neuen Medien oder mit Spitzenschuhen handelt. Tänzerinnen, denen der Spitzenschuh drückt, sind einfallsreich und überraschen mich immer wieder im Ballettsaal mit ihren neuen Methoden, den Schuh zu bändigen. Und wo der Schuh dann immer noch drückt, dort wächst eine Schicht Hornhaut am Fuss. Man kommt sich entgegen.