


SCHWERPUNKT



Die Compagnie Käfig zeigte im Rahmen von *Tanz im August* 2018 die Choreographie „Pixel“ von Mourad Merzouki. Darin bewegen sich elf TänzerInnen und Tänzer in einem digitalen Kosmos

A photograph of a dancer in a dark space, illuminated by a grid of light beams and scattered digital particles. The dancer is wearing a dark, long-sleeved outfit and is captured in a dynamic pose, looking down. The background is a dark wall with a grid of light beams, and the floor is covered in a pattern of light dots. The overall atmosphere is futuristic and digital.

Tanz durch die digitale Welt

Verträgt sich die körperliche
Kunstform Tanz mit
kybernetischen Techniken?

Hybride Konstellationen

Die Digitalisierung ist in den physischen und virtuellen Bühnen der Tanzwelt angekommen: ob choreografierte VR-Welten, Tanz auf Social-Media-Plattformen wie TikTok oder transdisziplinäre Arbeitsweisen mit hybriden Räumen für die Bühne. Die Tanz- und Medienwissenschaftlerin Anna-Carolin Weber über ein komplexes Kulturphänomen

TEXT ANNA-CAROLIN WEBER

Tosender Regen geht minutenlang auf den Bühnenboden nieder, wandelt ihn in eine silberglänzende Gitterstruktur, eine bewegte Landschaft mit Hügeln und Abgründen, um sich wenige Minuten später in sechs deckenhoch sprudelnde Fontänen zu formieren. Mitten darin eine Gruppe von Tänzer*innen, die sich rutschend, laufend, springend und drehend in den verräumlichten Bildwelten bewegt. Ihre Bewegungen lassen die Videoprojektionen zu dreidimensionalen Räumen werden, verwandeln die abstrakten Pixelformationen in erkennbare Situationen. Im Zusammenspiel von digital animierten Videoprojektionen und physisch vollzogenen tänzerischen Bewegungen entsteht in „Pixel“ (Mourad Merzouki/Cie Käfig CCN Créteil, 2014) eine Choreographie, die die Bühne zu einem erweiterten, hybriden Raum macht.

TANZ IM VIRTUELLEN RAUM

Die tänzkünstlerische Auseinandersetzung mit digitalen Verfahren, die zu hybriden Konstellationen in Bezug auf Raum, Bewegung und Interaktion führen, zeigt sich in vielen Beispielen: So treffen sich Besucher*innen und Tänzer*innen in „VR_I“ (Cie Gilles Jobin & Artanim, 2018) zur Tanzperformance im virtuellen Raum, beziehungsweise tanzende Avatare werden in „Dance Trail“ (Cie Gilles Jobin & Artanim, 2020) per App zu Alltagsbegleiter*in-

nen. Die Bewegungssequenzen der acht Tänzer*innen im minimalistisch gestalteten Bühnenraum von „New Ocean“ (Richard Siegal/Ballet of Difference, 2019) beruhen auf einem algorithmischen Kompositionsprinzip. Und künstliche Intelligenz kuratiert auf der Social Media Plattform TikTok persönliche Tanzprofile für derzeit 500 Millionen Nutzer*innen, die in 15-sekündigen Videos Tanzschritte imitieren, kreieren, tradieren – zur Kommunikation mit einem Publikum aus Followern.

Mit Initiativen wie dem *Motion Bank Projekt* von William Forsythe oder der *Akademie für Theater und Digitalität* am Theater Dortmund wird das Spannungsfeld von Tanz, Performance und Digitalisierung über spartenübergreifendes, kollaboratives Arbeiten von Tanzschaffenden mit Programmierer*innen, Gamedesigner*innen und Videokünstler*innen unter verschiedenen Aspekten künstlerisch erforscht. Aktuelle Ausschreibungen zur Projektförderung, Festivals, Programmreihen und Fortbildungen fördern Tanzschaffende zur Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex Digitalisierung auf.

Erste Bestandsaufnahme: 1. Die Digitalisierung ist auf den verschiedenen physischen und virtuellen Bühnen der Tanzwelt angekommen. 2. Digitalisierung im Tanz ist vielschichtig, mehrdimensional und komplex. 3. Sie erstreckt sich auf individuell-künstlerische, institutionelle und

gesamtgesellschaftliche Prozesse im System Tanz. Die Herausforderung dieser Vielschichtigkeit soll am Beispiel eines Aufführungsbesuches von „Das Totale Tanztheater – A Virtual Reality Dance Experience for Man and Machine“ (*Interactive Media Foundation, Film Tank & Artificial Rome*) in der Akademie der Künste Berlin im Januar 2019 skizziert werden.

ME AND THE MACHINE: „DAS TOTALE TANZTHEATER“

Kurz nach Betreten der „100 Jahre Bauhaus“-Ausstellung „Kunst. Figur. Kostüm“ fällt mein Blick auf einen schwarzen, großen, semitransparenten Projektionschirm, der einen kreisförmigen, beleuchteten Raum umgibt. Auf der Projektionsfläche tanzen vier in weiße Kostüme gekleidete Gestalten, deren Bewegungen sich der Arbeitsweise von Richard Siegal zuordnen lassen. Ihnen gegenüber – im Inneren der Installation – entdecke ich vier Headset tragende Personen in Alltagskleidung, die mit dem Rücken zueinander auf einer Kreislinie stehend angeordnet sind. Mittels langer Kabel, die vom jeweiligen Kopf über die Deckentraverse in eine Station in der Kreismitte münden, sind die vier Personen verbunden. Obwohl die vier weder den physischen Raum noch die anwesenden Ausstellungsbesucher*innen sehen und hören können, bewegen sie sich sicher im Raum. Mal sind ihre Bewegungen schnell, mal

langsam, mal streckt sich eine Person in verschiedene Raumrichtungen aus und vollzieht dabei langsame, kreisförmige Armbewegungen, die im nächsten Moment in ruckartige, horizontal-flächige Schneidebewegungen der Unterarme übergehen. Eine andere Person steht entspannt still; sie legt ihren Kopf in den Nacken, verharrt, um wenig später das Kinn auf dem Brustbein ruhen zu lassen. Diese hybride Bühnenform der Installation wirft Fragen auf: „Wer ist hier Performer*in, wer Choreograph*in und wer Publikum? Wo findet hier Aufführung und wo direkte Interaktion statt? Steuern die Headset tragenden Menschen die tanzenden Gestalten auf dem Projektionschirm – oder umgekehrt?“

– Mein Name wird aufgerufen, und gemeinsam mit drei anderen Personen betrete ich die VR-Installation, um mich dort mit Headset für Augen und Ohren und einem Hand-Controller für 13 Minuten in eine Virtual-Reality-Erfahrungssituation zu begeben. Diese beginnt Angesicht zu Angesicht mit einem lebensgroßen Avatar im modularisierten Oskar-Schlemmer-Kostüm, an dessen Gestaltung ich per Knopfdruck am Controller mitwirke. Im weiteren Verlauf lerne ich die Bewegungsprinzipien durch die Interaktion mit dem Avatar kennen sowie ich später, während meiner Reise durch den 400 Meter hohen Bühnenraum, auf vier verschiedenen Levels Choreographien von bis zu 100 tanzenden Avataren erlebe und auch die anderen Nutzer*innen, die mit mir in der VR-Experience unterwegs sind, als Avatare sehe. Die Bewegung meines Kopfes ermöglicht es mir, mich im gesamten Bühnenraum umzuschauen. Mit Hilfe des Controllers kann ich mich auf ausgewählten Levels durch den Raum bewegen, sodass ich den Tanz der Avatare aus verschiedenen Perspektiven beobachten kann. Als ich mich zum Ende der Aufführung auf einer Plattform wiederfinde, die sich schnell in die Höhe bewegt, lege ich mein Kinn an die Brust und blicke in die Tiefe des Bühnenraums – ich spüre Höhenangst in mir aufsteigen, schließe für einen Moment die Augen und setze mich auf den

Boden. Über Kopfhörer erfahre ich, dass meine Entdeckungsreise im „Totalen Tanztheater“ nun beendet sei.

TANZ ALS TEIL DER MEDIENKULTUR

Die mit der Digitalisierung verbundene mediale Durchdringung des Alltags sowie Quantifizierung und Algorithmisierung als Verfahrensweisen neuer digitaler Medien führen zur Steigerung von Komplexität, zur Zunahme von Unsicherheit und (empfundener) Kontrollverlust. Aus technischer Sicht betrachtet bedeutet Digitalisierung die Übersetzung eines analogen Signals in einen digitalen Wert – im engeren Sinne zum Beispiel die Wandlung eines analog aufgezeichneten VHS-Videos in ein digitales Videoformat beziehungsweise im weiteren Sinne die Ersetzung einer händisch aufgezeichneten Tanznotation durch ein computergeneriertes Programm. Übersetzungsprozesse der Digitalisierung provozieren – nicht nur im Tanzkontext – gesellschaftliche Debatten zu Fragen nach Original und Kopie, Autorschaft und Nachahmung, Authentizität und Manipulation, leiblicher Co-Präsenz und Telepräsenz, virtuellen und materiellen Räumen, dreidimensionalen Körpern und zweidimensionalen Bildern. Diese Debatten sind Ausdruck für den aktiven Umgang mit gesteigerter Komplexität und Kontingenz.

Da es weder die Digitalisierung noch den Tanz oder das digitale Individuum, sondern derer viele gibt, gilt es in der Debatte um Digitalisierung im Tanz anhand der jeweiligen Tanzproduktion danach zu fragen, welche spezifischen Prinzipien, Techniken und Verfahren digitaler Medien eingesetzt werden und welche Verschiebungen diese im Dispositiv Tanz nach sich ziehen. Denn: Tanzen ist eine Kulturtechnik, die Denken, Handeln und Gestalten in Bewegung umsetzt und die Teil einer jeweiligen Medienkultur ist. Konkret auf den Tanz bezogen findet Digitalisierung meist auf drei unterschiedlichen Ebenen

statt: Inhaltlich thematisieren Choreographien Auswirkungen der Digitalisierung, ästhetisch werden digitale Gestaltungsmittel wie Virtual Reality, Augmented Reality und 3-D-Projection-Mapping in Tanzproduktionen eingesetzt. Und konzeptionell kollaborieren Medienkünstler*innen verschiedener Sparten miteinander, um transdisziplinär Arbeitsweisen zu verbinden und medienchoreographische Verfahren umzusetzen.

Das Potenzial der Digitalisierung im Tanz besteht darin, angesichts von Komplexität, Unsicherheit und Kontrollverlust, die sich künstlerisch vermittelt in hybrid strukturierten Aufführungskontexten – wie dem „Totalen Tanztheater“ – erfahren lassen, die Reflexion und Neuverhandlung bestehender institutioneller und individueller Konventionen und damit eine Aktualisierung der (eigenen) künstlerischen Haltung und Praxis im Feld vorzunehmen. Denn: Wir haben es durch die Digitalisierung mit völlig neuen Dimensionen von Interaktionsmöglichkeiten und -paradigmen zu tun, eine Vielzahl von Chancen und Notwendigkeit zugleich. ■



UNSERE AUTORIN

ANNA-CAROLIN WEBER arbeitet als Tanz- und Medienwissenschaftlerin im Spannungsfeld von digitalen Medien und performativen Künsten an der Schnittstelle zur tanzpraktischen Praxis, im Universitätskontext sowie in der freien Tanzszene NRW. Die Auseinandersetzung von Tanz mit digitalen Medien ist ihr Arbeitsschwerpunkt. Als Tanzschaffende zeigt sie auch eigene Arbeiten und arbeitet als Dramaturgin. Derzeit ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt „RUB arts & culture international (in)STUDIES“ und „Virtual Reality Moves“ an der Ruhr-Universität Bochum sowie Promovendin am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft an der Universität Gießen.