

IIP – Interaktive, intermediale Performance

Projektleitung

Prof. Jörg U. Lensing

Zeitraum

2009–2011

Förderung

Fachhochschule
Dortmund
Forschungsbudget

Wiss. Mitarbeit

Falk Grieffenhagen

Stud. Mitarbeit

Fabian Kollakowski

Kooperationspartner

Prof. Thomas Neuhaus
ICEM der Folkwang Uni-
versität der Künste
Jacqueline Fischer
Theater der Klänge
Düsseldorf

Kontakt

Prof. Jörg Lensing
Fachbereich Design
Fachhochschule
Dortmund
Max-Ophüls-Platz 2
44139 Dortmund
Tel.: 0231 9112-469
E-Mail: joerg.lensing
@fh-dortmund.de

Einführung

Die FH-Dortmund ermöglichte mir mit Mitteln der HIFF in 2009/2010 ein Forschungs- und Entwicklungsprojekt zur Fortsetzung der Arbeit an einem sensorisierten Raum, welcher durch Bewegungen in diesem Raum, Klang und Szenografie in Form von live reagierenden Medien ermöglicht. Die Aufgabenstellung zum Zeitpunkt der Antragstellung war die, das schon zuvor entwickelte Instrumentarium¹ einer sensorisierten Bühne einerseits technisch weiterzuentwickeln und andererseits für das interaktive und intermediale Bespielen dieser sensorisierten Szenografie ein Interpretentraining zu entwickeln, welches eine tänzerische Live-Improvisation in dieser Bühne genauso ermöglichte, wie längere Formentwicklungen, die die Resultate zu eigenständigen audiovisuellen Kompositionen werden ließ. Vorausgegangen ist diesem Projekt eine ebenfalls durch die HIFF geförderte Forschungsarbeit unter dem Titel PCI (Performer, Computer Interaction) im Jahr 2004, welche in 2005 in ein abendfüllendes Tanzkonzert unter dem Titel „HOEReographien“ mündete und vom Düsseldorfer THEATER DER KLÄNGE realisiert wurde.

Das 2004 erzielte Fazit der ersten Arbeit galt als Ausgangspunkt für IIP:

„Inhaltlicher Ausgangspunkt war das infrage stellen der klassischen Abhängigkeit des Tanzes von der Musik und der Erzeugung von Bühnenbild durch die Aktion selber.

- Wenn Musik aus Tanz-Bewegungen entsteht und somit kompositorische Strukturen nicht mehr durch musikalisch kompositorische Arbeit entwickelt, fixiert und interpretiert werden, inwiefern übernimmt dann der Tänzer Kompositionsaufgaben?
- Welche Rückwirkungen hat das auf den Tanz ?
- Was ferner, wenn der Tänzerkörper auf der Bühne gefilmt und in Echtzeit zur Videoskulptur geformt wird, die wiederum mit dem Menschenkörper auf der Bühne ein bewegtes Ganzes ergibt – realer und virtueller Tanz in Echtzeit ?

Jede Bewegung in dieser Bühne führt zwangsläufig zu Musik und Videobühnenbild.

Idealerweise resultiert daraus ein Zyklus aus Einzelstücken (Soli, Pas de deus, Trios, Quartett) in Form von Tanz zu durch den Tanz erzeugte elektronische Musik, Tanz zu zeitlich entwickelter Videoskulptur und Tanz mit Live-Musik in Form strukturierter Improvisationen, sowie Mischformen dieser Konstellationen bilden eine audiovisuelle Gesamtkomposition als „autonome“ Bühnenkunst in Anlehnung an den Begriff „Autonome Musik“.

Der Forschungsansatz konzentrierte sich insbesondere auf die Musikebene. Aus den in „Eyecon“² vorhandenen Möglichkeiten wurde für die Arbeit in PCI fast ausschließlich mit „Motion Intensity“ und „Field Definition“ gearbeitet. Dabei wird die Bühne selbst in „Regions“ unterteilt, die mit unterschiedlichsten musikalischen Materialien und Texturen belegt, definiert werden. Betreten ein oder mehrere Tänzer ein oder mehrere dieser Felder, so hängt es von der Bewegungsintensität innerhalb dieser Felder ab, wie das dort zur Verfügung stehende musikalische Material „gespielt“ wird.

Da Körper durch ihre Masse eine andere Qualität von Bewegungsdynamik haben, als z.B. Finger, die ein definiertes Instrument spielen, ergibt sich aus der Möglichkeit Körperbewegung entstehen zu lassen, zu beschleunigen, abzustoppen und dynamisch zu akzentuieren ein Phrasierungsmodell von musikalischen Verläufen, welches eine besondere Form von Musikalität erzeugt. Auch die Musik von Oskar Sala (Trautonium) oder von Theremin (gestengesteuertes Antenneninstrument) klingt anders, als die Musik auf einer Orgel oder von einer Geige gespielt.

Da die Elektronik heutzutage nicht nur die Möglichkeit bietet elektronisch verformbare definierte Einzelklänge, sondern komplette musikalische Texturen, Strukturen oder komplette Kompositionen als „Spielmaterial“ zur Verfügung zu stellen, ergibt sich aus der Kombination von komplexen musikalischen, steuerbarem Material durch einen oder mehrere bewegte Körper nicht nur phrasierende Melodieführung, sondern phrasierende Formbildung eines musikalisch vorstrukturierten Prozesses, also eine andere Form von liveelektronischer Musik durch Tanz. Der Fokus der Arbeit lag also eher auf der Entwicklung einer neuen Konzertform, als auf der Weiterführung choreografischer Ansätze, die sich nur auf aktuelle Tanztendenzen konzentriert hätte.

Durch die tägliche Zusammenarbeit der Choreographin Jacqueline Fischer mit Tänzern und dem permanent anwesenden Komponisten Thomas Neuhaus, sowie einer Gruppe von Videokünstlern unter der Leitung von J.U.Lensing, entwickelte sich aus einem solchen Vorgehen ein permanentes gegenseitiges Reagieren.

Die Tänzer lernten zunehmend, während sie tanzen, wie Musiker zu denken. Die Choreographin muß eine Improvisations-Tanzsprache entwickeln, die einerseits eine stilistische Homogenität gewährleistet, andererseits offen genug ist tatsächlich live improvisatorisch im musikalischen Sinn mit einem zur Verfügung stehenden und variativ flexiblen Bewegungsmaterial reagieren zu können. Da ein solches Vorgehen gerade auch musikalisch zu sinn-

¹ siehe Forschungsbericht 2006 zu PCI

² Eine vom Ingenieur Frieder Weiß entwickelte Hard- und Softwarelösung zur Registrierung von Bewegung durch Kameradifferenzdaten und der Generierung eines interpretierbaren Datenstroms zur Weiterverarbeitung in Video und Musik.

vollen Formen kommen soll (kein Free-Jazz), galt es darüber hinaus sowohl die Choreografin, als auch die Tänzerinnen mit so etwas wie Formensprache der Musik vertraut zu machen, damit „tänzerische Themenentwicklung“ genauso wie Variantenbildung und Formbildung im Improvisationsprozeß nicht aus dem Bauch heraus, sondern im guten Wissen um variative Entwicklung und geschlossene Formbildung betrieben werden.

Auch der Komponist mußte permanent reagieren, da er nicht mit herkömmlichen Syntheseverfahren zur Klangentwicklung arbeiten kann, sondern durch sehr viele Proben die musikalischen Texturen und Strukturen anbieten muß, die sich zum „Spiel“ durch Körperbewegungen am besten eignen, gleichwohl in der Simultanität der klanglich unterschiedlich definierten Felder auch kontrapunktisch gut zusammenwirken können und für den Zuhörer „Fasslichkeit“ garantieren.

Sehr viele anderswo eingesetzte interaktive Sensorikbühnenansätze sind für ein Publikum nicht nachvollziehbar. Während man einem Instrumentalmusiker auch zuschauen kann und die haptische Form der Musikbildung eine Kopplung von Finger oder Armbewegung zu einem zu hörenden Klangeignis sicht- und hörbar verschmelzen, gibt es bei der elektronischen Sensorik die direkte haptische Kopplung nicht mehr. Da das erst von einem Publikum gelernt werden muß, ist man gezwungen die Kopplung von minimalster Bewegung an minimales Klangeignis und größtmögliche und schnelle Bewegung an eine Climax der Klangmanipulation zu koppeln. Zumindest so lange, bis dieser Prozeß von Klangbildung durch Tanzbewegung nicht mehr infrage gestellt wird und Möglichkeiten der Klangmanipulation durch Bewegung erforscht werden können, die nicht mehr nur 1:1 sind.³

Auch wenn in der aus PCI hervorgegangenen Erfahrungen für das abendfüllende Programm „HOE-Reographien“ mit klar strukturierten tänzerischen Themen zur Generierung von live-elektronischer Musik und live-elektronischem Video gearbeitet wurde, so ließ sich konstatieren, daß zum einen das einmal gefundene Material für ein abendfüllendes Programm irgendwann ausgereizt war und die einzelnen Formen durch die Zuordnung, Personenanzahl zu Musicpatch plus Videopatch, pro Stück immer nach maximal 8-10 Minuten erschöpft waren.

Dort ergab sich ein Abend aus 12 Einzelstücken, welche in sich keine formale Variation beinhalteten und nur durch das Setup, wie das immer wieder eingesetzte Bewegungsmaterial Zusammenhang herstellten.

Antragstellung

Die Ausgangsbasis für die Regie führende Projektleitung, wie für die choreografische Mitarbeit und die musikalische Aufgabenstellung wurde daher wie folgt zu Beginn des Projekts 2009 im Antrag formuliert:

A) Intermediale Komposition

aller Entwicklung von Hard- und Software zum Trotz, hat sich im Entwicklungsprozess zu multimedialen Theater- oder Tanzstücken in den letzten Jahren nicht viel geändert. Zu einer von einem Choreographen entwickelten Tanzperformance liefert im besten Fall ein Komponist eine – meistens unabhängig vom tänzerischen Probenprozeß – geschriebene Musik. Ein Bühnenbildner stattet den zu betanzenden Raum aus, der von einem Lichtdesigner – abhängig von „Stimmungen“ beleuchtet wird. In der Regel gibt es zu Beginn einer solchen Arbeit Besprechungen, anschließend unabhängige Arbeitsprozesse, die in den Hauptproben und der Generalprobe kurz vor einer Premiere als fertige Resultate zusammenkommen und sich im Idealfall ergänzen. Wenn die Zusammenarbeit gut läuft, hat es im Probenprozeß gegenseitige Konsultationen gegeben.

Integratives Arbeiten

Dem gegenüber steht das Modell eines integrativen Arbeitsprozesses. In kollektiver Autorenschaft von Choreograph, Szenograph (Lichtdesigner) und Komponist geschieht ein gemeinsamer Entwicklungs- und Arbeitsprozeß. Dies ist nur da möglich, wo räumlich und zeitlich eng und oft zusammengearbeitet wird. Für die Musik in einem solchen Prozeß bedeutet das Anwesenheit eines musizierenden Komponisten in den Tanzproben. Für die Szenographie und das Lichtdesign bedeutet das täglich neue Versuchsanordnungen von Lichtsetups, Bühnenversatzstücken und Kostümauswahl zu den laufenden Proben. Aber auch dieser kollektive Arbeitsprozeß hält die „Gewerke“ getrennt. Die Interpreten werden ausgestattet und tanzen letztendlich zu einer irgendwann fixierten Musik, die sich in jeder Aufführung verlässlich wiederholt.

Integrative Komposition

Die heutige Klang- und Lichtelektronik, sowie Sensorik bietet die Möglichkeit der Reaktion auf Aktion. Diese technische Möglichkeit evoziert ein neues Denken über die Durchdringung der bisher getrennten Gewerke, die zu einer Bühnenperformance gehören. Szenographie und Licht stellen nun nicht mehr den fixierten Raum, die fixierte Ausstattung dar, in der sich Interpreten bewegen, sondern sind eine dynamische Raumbespielung

³ Forschungsbericht zu PCI, veröffentlicht in Forschungsbericht 2006 – FH-Dortmund – S. 48 - 56

durch Aktion auf der Bühne und in Abhängigkeit davon. Musik ist nun nicht mehr nur Rhythmus- und Stimmungsgrundlage für eine tänzerische Interpretation, sondern wird maßgeblich durch die Bewegungsdynamik auf der Bühne geformt und in Gang gesetzt. Wenn die bisher getrennten Gewerke nun zu einem verschmelzen, bedarf es zur Komposition dieser intermedialen Formen Künstler, die sich mit den visuellen, wie auditiven Kriterien von Formbildung auskennen. Diese sind sowohl auf dem formbildenden (Komposition/Choreographie/Szenografie), wie im interpretatorischen (Tanz/Performance) Feld gefragt. Da es bisher kaum eine solche universelle Ausbildung gibt, findet man solche Personen kaum. Es gibt aber teamfähige Spezialisten, die im Kollektiv zu einem solchen virtuellen "Künstler" werden können, indem sich beispielsweise 3 Personen im täglichen Entwicklungsprozeß zu einem Künstlerkollektiv verbinden. Auf der Interpretenseite sind zumindest Doppeltalente, bestehend aus einer musikalischen, wie tänzerischen Ausbildung gefragt. Diese gibt es im okzidental Kulturraum auf gleichberechtigtem Niveau zwar selten, aber es gibt sie.

In einer solchen kollektiven und integrativen Zusammenarbeit auf Kreativelevel, wie in der Interpretation / Performance entstehen im besten Fall integrative, intermediale Performance-Kompositionen. Diese sind als Ausdruck eines erst durch technische Entwicklung möglich gemachten Prozesses wirklich zeitgenössisch. Insofern sind solche Kompositionen gleichzeitig "Neue Musik", wie "zeitgenössischer Tanz" in einem aktuellen "szenographischen Diskurs".

Intermediale Kompositionen

Der vorangegangene Forschungsansatz von PCI beschränkte sich noch auf eine Sensorikkamera in Abbildung von Bewegungsdynamik auf musikalische Parameter sowie PAL-Frontalkameras als Bildinput für eine Videobespielung frontal auf eine 4:3 Leinwand. Dieser Ansatz soll dahingehend erweitert werden, daß die Bewegungsperformance zum einen sensorisch durch 2 Kameras dreidimensional abgebildet wird, zum anderen musikalisch mit Livesoundinput, wie mit elektronischer Klangsynthese arbeitet und nicht zuletzt den Videoprojektionsansatz auf den gesamten Bühnerraum (3 Wände und Boden) erweitert.

Prof. J.U.Lensing (FH-Dortmund)

B) Mensch-Maschine

Seit es Maschinen gibt, wird das Verhältnis Mensch-Maschine sowohl in der Philosophie wie auch in der Kunst immer wieder neu reflektiert. Von dem enthusiastischen Fortschrittsglauben, der sich z.B. in den entmenslichten Theatervisionen eines Moholy-Nagy bis zu den technophoben Visionen der Nachkriegs- und 68er Generation angesichts des Schreckens dessen, was eine Kriegs"maschinerie" im 2. Weltkrieg, aber auch danach, z.B. in Vietnam anzurichten imstande ist. Je weiter sich der technologische Fortschritt vom rein Mechanischen, und damit noch sinnlich Nachvollziehbaren über das Elektronische, Unsichtbarere hin zum Digitalen und Virtuellen entwickelte, je mehr die Komplexität der Systeme und damit ihre scheinbare Autonomie zunahm, desto mehr wurden die Visionen der Kunstschaffenden von der Idee bestimmt, daß der Mensch Teil dieser künstlichen Welt ist. In jedem Falle sind die Grenzen zwischen Realität und Virtualität, und damit zwischen Mensch und Maschine mindestens verwischt. Im beginnenden 21. Jahrhundert hat das Interesse an dieser Art Mensch-Maschine Interaktion stark nachgelassen.

Digitale Systeme

Ein weit größeres Potential steckt in der Idee, durch die reale Interaktion komplexer und quasi autonomer digitaler Systeme mit der "wirklichen Welt" zu künstlerischen Ausdrucksformen zu kommen, die die Komplexität unserer Welt abbilden und ästhetisch reflektieren können. Dazu sind Schnittstellen vonnöten, die zum Einen Informationen der Realität in das digitale System hineinbringen, (Sensoren) und zum Anderen auf die Realität zurückwirken (Effektoren). Die vorhandenen Computerschnittstellen (Maus, Tastatur, Bildschirm, Minilautsprecher) lassen dabei existierende, netzbasierte Systeme wie Second Life, World of Warcraft und andere MUDs bei aller Attraktivität für den Einzelnen, ästhetisch nicht über das hinauskommen, was sie sind: Spiele.

NB.: Das damit implizit gegebene Konzept, den Betrachter sozusagen zum Mitgestalter zu machen ist m.E. ohnehin fraglich.

Bühne

Im Bereich der Bühnenkünste, die traditionellerweise mehrmedial angelegt sind (Darstellung, Choreographie, Text, Bühnenbild, Musik, Sound-Design...), besteht jedoch durchaus die Möglichkeit, "informierte" Darsteller mit solchen Systemen interagieren zu lassen. Dabei müssen die Sensoren und die Effektoren der Bühnensituation angepaßt werden. Sie sind notwendigerweise dann nicht

(nur) für die Darsteller, sondern für das Publikum dimensioniert, daß dann ganz traditionell diesem interaktiven Bühnengeschehen beiwohnt. Wenn nun interaktive digitale Systeme aufgrund ihres sensorischen Inputs mittels ihrer akustischen und optischen Effektoren de facto die traditionelle Rolle von Bühnenmusik und Bühnenbild übernehmen, und diese damit abhängig von der Darstellung machen, die ihrerseits wiederum auf Bühnenbild und Musik reagiert, werden die traditionellen Hierarchien und Abhängigkeiten auf der Bühne aufgegeben zu Gunsten eines rekursiven Prozesses, in dem sich alles gegenseitig beeinflusst und alles von allem abhängig ist. Notwendigerweise stellt ein solcher Paradigmenwechsel die alten "Bühnengesetze" auf den Prüfstand, und viele behalten ihre Gültigkeit nicht oder nur noch in modifizierter Form.

Das Projekt "Interaktive intermediale Performance" Im Forschungsprojekt "PCI" mit dem daraus folgenden intermedialen Projekt "HOEReographien"⁴ wurde zum ersten mal der Versuch unternommen, ausschließlich in diesem neuen Paradigma zu arbeiten, und die sich daraus ergebenden Fragestellungen zu beantworten.

Resultat war 2005 ein Tanzabend mit 14 Miniaturen, die sich je einem Aspekt dieser Fragestellungen widmen. Dabei wurden zwar einige Probleme zufriedenstellend gelöst, andere blieben jedoch offen, und neue entstanden während der Arbeit.

Im vertiefenden Folge-Forschungsprojekt sollen insbesondere folgende Fragen im Mittelpunkt stehen:

1. Wie können unter der o.g. Maßgabe größere formale Strukturen gestaltet werden?
2. Wie können Wendepunkte, Brüche, Einschnitte etc. zwischen Mensch und Maschine auf der Bühne kommuniziert werden?
3. Inwieweit ist ein solches Paradigma narrativ?
4. Wie ist dieses Konzept audio-visuell medial, wie szenografisch erweiterbar ?

Prof. Thomas Neuhaus (ICEM der Folkwang
Universität der Künste)

C) Mit den Füßen in der Tradition, mit dem Kopf in die Zukunft

Mit diesem Leitsatz werde ich die Tanzleitung für das Forschungsprojekt „interaktive, intermediale Performance“ mit dem darauf hoffentlich folgenden Probenprozeß zum Tanzabend „Suite Intermediale“ angehen und leiten.

Aus der festen Überzeugung „alles sei schon mal da gewesen“, sehe ich meine Aufgabe darin, immer wieder neue Kombinationen aus existierenden Mitteln zu ermöglichen und auszuprobieren. Ich scheue mich nicht meine Referenzen und Einflüsse aus dem sozialen, politischem und natürlich dem kulturellem Kontext zu holen. Meine tanzsprachlichen Referenzen sind dabei in Richtung Folkwang-, Anna-Therese de Kersmaker oder Russel Maliphant zu suchen.

Mit den „Füßen in der Tradition“, spreche ich dabei vom Inhaltlichen, vom Handwerklichen und natürlich vom Tänzerischen.

Aus der Forschungserfahrung von PCI habe ich einige fundamentale Erkenntnisse mitgenommen: Neue Tänzer sollen in mehreren Phasen an konkrete ästhetische und handwerkliche Maßstäbe herangeführt werden. Dadurch wird unter meiner Leitung und mit den Tänzern an einer eigenen Bewegungsqualität geforscht, gearbeitet und entwickelt, um eine Interaktion mit Musik und bewegten Bildern herzustellen. Diese „intimen“ Interaktionen werden erweitert durch die Einführung einer neuen: Die Interaktion mit einen oder mehreren Tanzpartnern.

Dies alles auf der Basis der strukturierten Improvisation. Um eine technische, und künstlerische Spannung zu sichern und beizubehalten, werden wir gemeinsam ein „Bewegungskonto“ einrichten, in dem Daten erst definiert, dann festgehalten und von den Tänzern körperlich gespeichert und verkörpert werden. Somit können Sie, im musikalischen Sinne, eine Virtuosität improvisatorischer Natur entwickeln, gewährleisten und einen kompositorischen Tanz improvisieren!

Erst dann entsteht eine Ausgangstanzsprache, die sich mit den oben genannten Parametern verschmelzen darf und soll.

Meine „Tradition“ ist „Folkwang – geprägt.“ Aus dem Erbe von Joss und Bausch bevorzuge ich zunächst den Menschen mit seinen Befindlichkeiten, dann den Raum. Der Tanz schafft die Verbindung zwischen den beiden. Die musikalisch ausgeführten Tanzschritte definieren diese Identität. Diese Entscheidung zwingt die Bewegungsqualität im Sinne Laban's in eine „zentrale“ Ausführung: Der Tanz soll organisch, durchaus im Sinne eines Meisters wie Jean Cébron oder des in England arbeitenden Choreographen Russel Maliphant

⁴ HOEReographien - THEATER
DER KLÄNGE 2005 /
HOEReographien Suite 2009

werden. Um dies zu erreichen, werden Begriffe wie „Initial Mouvement“, „Impuls“, „Swing“ und „Release“ aus der Bewegungslehre Rudolf Labans eine zentrale Rolle übernehmen. Aus einem ersten Körperimpuls wird Bewegung entstehen, der dank der Logik der Schwerkraft den ganzen Körper mit einbeziehen und tanzen lassen soll.

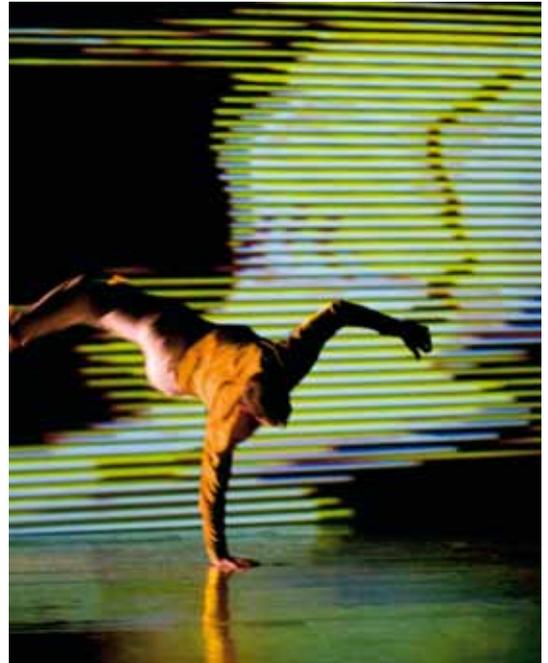
Meine „Zukunft“ ist auch „Folkwang“ geprägt. In diesen Fall wird sie repräsentiert und verkörpert durch zwei forschende Komponisten: Thomas Neuhaus und J.U.Lensing.

Ziel ist es, einen Tanz aus der Beschäftigung mit musikalischen Strukturen zu erschaffen. Mein Wunsch wäre, etwas (ein tänzerisches Motiv) entstehen zu lassen, dies dann noch mal in variiertes Fassung kommen zu lassen, um es dann es in einem virtuosem Umgehen damit weiter zu entwickeln oder wieder auf die Ausgangssituation zu reduzieren. Das Prinzip der entwickelten Variation aus der Musik übertragen auf den Tanz.

Es geht mir dabei um Ermöglichung neuer Begegnungen mit „elementaren Dingen“, die allzuoft bei Profitänzern verschüttet bleiben. Meistens öffnen diese geübten Tänzer „alte Koffer“ und holen ihnen bekannte Muster hervor. Zu oft folgen diese lange einstudierten meist vorgegebenen Bewegungsabläufen auf vorgegebene und meist bekannte Musik. Die Forschungs- und Entwicklungsprojekt soll, trotz des stark analytischen Ansatzes und dem teilweisen Verlust von Kontrolle (durch die Improvisation), eine spannende Darbietung werden, in der durch Phrasierung, Bewegungs-Dynamik und bewußtem Umgang mit Pausen dem Zuschauer durchaus noch Raum für traumhafte und genußvolle Rezeption geboten wird.

Jacqueline Fischer (Choreographin des THEATERS DER KLÄNGE)

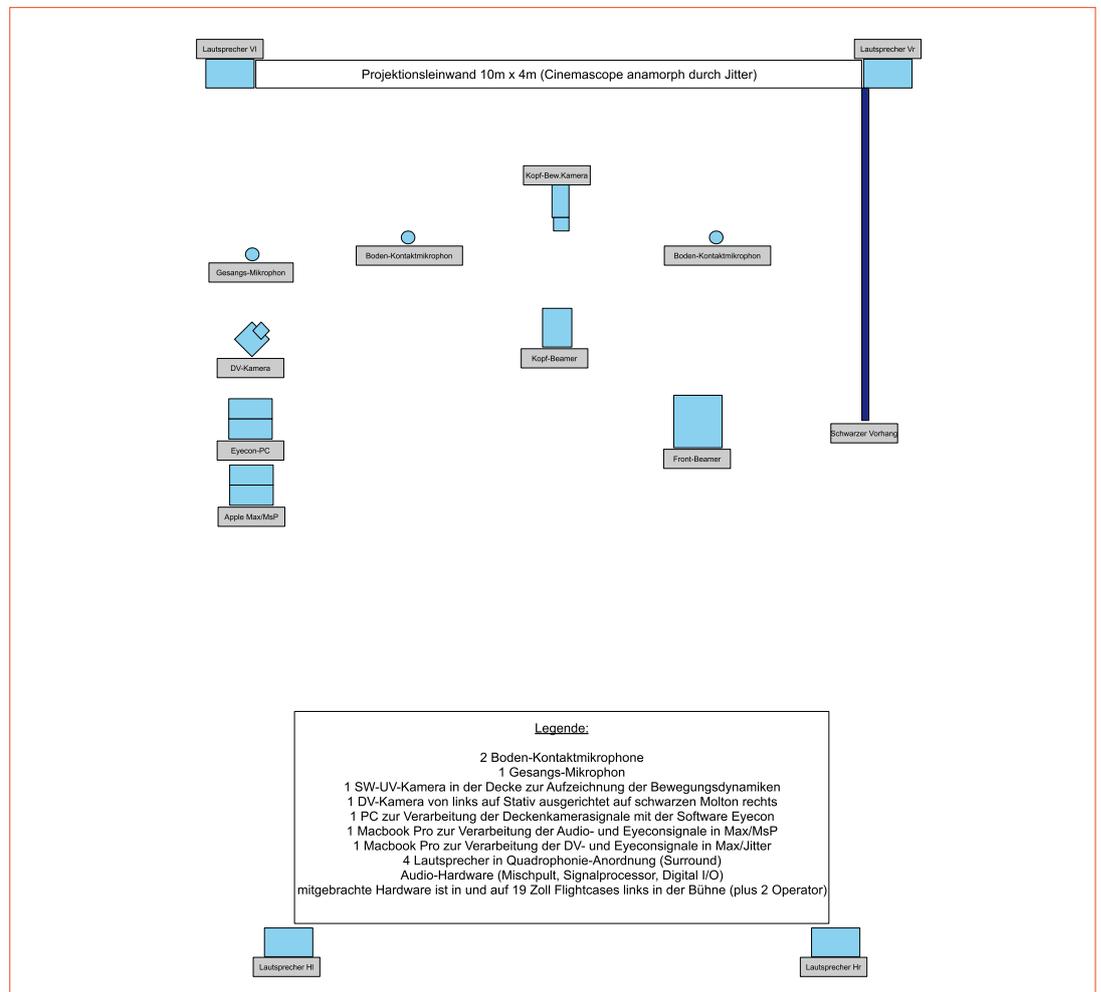
Überblick und Zusammenfassung



Arthur Schopa in „Solo“ aus SUITE intermediale (Foto: Rosa Rühling 2010 / THEATER DER KLÄNGE)

Das Forschungsprojekt wurde in zwei Phasen entwickelt. Die erste Phase fand von 1. September bis 7. November 2009 im Probenstudio des Düsseldorfer THEATERS DER KLÄNGE statt und mündete in Arbeitspräsentationen erster Ergebnisse im Anhaltischen Theater Dessau am 21.11.2009 und am 11.12.2009 im Hörsaal des FB-Design der FH-Dortmund im Rahmen des Kongresse „Szeno02“. Die zuerst erarbeitete Komposition „SW“ wurde vorab alleine am 11.10.2009 im tanzhaus nrw im Rahmen der Veranstaltungsreihe „now-next“ präsentiert. Am 26.11.09 gab es in der Stiftung Bauhaus Dessau zu dem Projekt einen praktischen Workshop. Inhalt dieser ersten Forschungs-, Entwicklungs- und Probenphase war in Zusammenarbeit mit dem Komponisten und Professor für Musikinformatik Thomas Neuhaus (ICEM – Folkwang Universität der Künste) und der Choreographin Jacqueline Fischer (THEATER DER KLÄNGE), sowie dem Video-Informatiker Falk Grieffenhagen und 6 Tänzern die Grundlagensetzung und die Erarbeitung von drei funktionierenden intermedial, interaktiven kompositorischen Verläufen. Thomas Neuhaus entwickelte in Max/MsP⁵ eine durch MIDI-Controller (Korg Nano) bespielbare Oberfläche, die die aus dem Videoüberwachungssystem (Eyecon⁶) generierten Daten zur Modulation und strukturellen Beeinflussung von elektronisch-musikalischen Texturen nutzte.

⁵ und ⁴ siehe cycling74.com
⁶ siehe Skizze zum technischen Bühnenplan



Für die Videoentwicklung machte Falk Grieffenhagen in Zusammenarbeit mit Thomas Neuhaus das Gleiche in Max/MsP/Jitter mit dem Novum, daß Jitter sowohl mit dem direkt aufgenommenen Videobild der auf der Bühne gefilmten Tänzer, wie mit einem Datenstrom von Eyecon und dem Soundoutput aus dem Max/MsP-Rechner als Steuerinputs für die Videomodulation arbeiten konnte.

Zeitgleich entwickelte Jacqueline Fischer mit den 6 Tänzern (1 Mann, 5 Frauen) Strukturen, die sowohl in Paarkombinationen, als auch solistisch halbimprovisatorisch ausgeführt werden konnten. Viel Zeit in dieser ersten Phase diente der Diskussion und der direkten Ideenfindungen der Nutzung dieses Systems. In den Präsentationen konnten die angestrebten drei Kompositionen mit den Arbeitstiteln „SW“, „Syn-A-Syn“ und „Dancing Sprites Solo“ präsentiert werden. Jede einzelne dieser audiovisuellen Kompositionen widmete sich einem anderen Thema der Interaktion, der Farbgebung und des formalen Aufbaus.

Die zweite Phase des Projekts fand von 19. Mai bis 27. Mai und fortgesetzt von 31. August bis 11. November 2010 ebenfalls im Probenstudio des THEATERS DER KLÄNGE in Düsseldorf statt. In der Vorprobenphase im Mai wurden zum einen drei neue Interpreten rekrutiert, als auch der Film-Fernsehstudent der FH-Dortmund Fabian Kollakowski als Operator für die Videosteuerung eingearbeitet. Drei Tänzerinnen aus der ersten Phase wirkten nicht weiter mit. Technisch wurde in der zweiten Phase nur noch ein leistungsstarker Beamer für die Großleinwand eingesetzt (vorher zwei) und ein Kopfbeamer zur Projektion auf den Boden/Körper zusätzlich ins System eingebaut. Die von Falk Grieffenhagen entwickelten und zur Verfügung gestellten Videomodule in Jitter wurden von ihm extern weiterentwickelt und von Fabian Kollakowski ausgebaut und im täglichen Entwicklungsprozess eingesetzt.

Aus den vorangegangenen Resultaten der ersten Phase wurden von mir teilweise neue Zuordnungen von Sound und Videointeraktion zu den

schon entwickelten kompositorischen Verlaufsstrukturen gesetzt und eine Aufgabenstellung für drei weitere Kompositionen plus eine Introduction gesetzt. Jacqueline Fischer entwickelte mit dem Interpretenstamm von drei männlichen und drei weiblichen Tänzern neue kontrapunktische Tanzthemen für Soli und Duos, die wieder improvisatorisch für die verschiedenen Kompositionen eingesetzt werden konnten. Ebenfalls in der zweiten Phase wurde mit bewegtem Licht in Form von Moving Lights (Lichtdesigner: Boris Kahnert), als auch in Form von den Tänzern mitgeführten Scheinwerfern und lichtstarken Taschenlampen experimentiert. Die neue gleichberechtigte Zusammensetzung des Ensembles (m/w) erlaubte insbesondere stärkere Formen der Paarimprovisation. Neben der schon in der ersten Phase ausprobierten Möglichkeit den Boden zu mikrofonisieren und damit die Bodengeräusche, welche aus der tänzerischen Aktion resultierten, zum Klangmaterial zu machen, bot uns eine Tänzerin mit Gesangsausbildung auch die Möglichkeit ihren Gesang als Direktinput für die Klangsynthese zu nutzen.

⁷ MAX / MSP ist eine modulare Software, die speziell zur Entwicklung von elektronischen Musikinstrumenten auf virtueller Ebene geschrieben wurde. Mit Hilfe dieser Software auf einem leistungsfähigen Computer können elektronische Musikinstrumente von einer Komplexität gebaut werden, die mit Hardware ungleich aufwendiger realisierbar wären. Der Musiker, der mit Max/MSP umgeht, muss sich aber auf das Programmieren und Entwickeln von eigenen „Instrumenten“ einlassen, was weit über das Userverhalten gängiger Keyboarder mit fertig konfigurierten Kaufinstrumenten der Geräteindustrie hinaus geht.

Im Verlauf dieser zweiten Phase gewann die Forschungsarbeit ihren Präsentationstitel „SUITE intermediale“, welche im Resultat aus insgesamt 7 einzelnen audiovisuellen Kompositionen mit den Titeln „Introduction“, „Spuren“, „SW“, „Solo“, „Fragmente“, „Texturen“ und „Coda“ bestand. Dieses insgesamt fast 70-minütige audiovisuelle Tanz-Konzertprogramm wurde erstmals am 12.11.2010 im Rahmen des Festivals „Novembermusic“ in der neuen Aula der Folkwang Universität der Künste in Essen-Werden uraufgeführt. Eine in der Coda veränderte Fassung des Gesamtprogramms wurde im Rahmen des Festivals „temps d’images“ im tanzhaus nrw am 18.1.2011 komplett gezeigt. Weitere Aufführungen dieser endgültigen Fassung wurden von 27. bis 29.1.11 in der Rudolf-Steiner-Düsseldorf, am 11.2.11 als Forschungspräsentation im Theater im Depot Dortmund und vorerst abschließend von 17. bis 19.2.2011 im Dock11 in Berlin präsentiert. Eine Voraufführung von drei Kompositionen aus diesem Programm (Spuren, SW und Texturen) fand am 23.10.10 im Theater Vorpommern im Rahmen des Festivals „Tanzendenzen“ in Greifswald statt.

⁸ Jitter ist die Videoerweiterung von Max/MsP

Ausführlicherer Bericht Ausgangspunkt für IIP - SUITE intermediale



Sarah Biernat in „Coda“ aus SUITE intermediale
(Foto: Rosa Rühling 2010 / THEATER DER KLÄNGE)

Die technische Ausgangssituation für IIP war ein Setup bestehend aus Eyecon, MaxMsP⁷ für die elektronische Musik, einer Mini-DV Videokamera für Jitter⁸ zur Generierung von interaktivem Video und zunächst zwei kleineren, später einem leistungstarken Beamer zur Bespielung einer 9m x 4m großen Leinwand, welche als hintere Wand aufgestellt wurde.

- Für die Arbeit an IIP sollten über den Ansatz von 2005 hinaus drei Fragestellungen Grundlage sein:
1. Pro Komposition soll ein eigenes tänzerisches Material, wie ein entwickelbares Musiksetup und Videosetup bereitgestellt werden.
 2. Jede Komposition soll in sich geschlossen ein bestimmtes Thema intermedial entwickeln und zu medialen Konsequenzen auf allen Ebenen führen.
 3. Das szenografische Setup soll über die Labornordnung hinaus einen Raum erzeugen, welcher zusätzlich als szenischer Raum funktioniert.

Schon PCI - HOEReographien setzte den Ansatz 2005 konsequent in ein komplett intermediales Werk um. Der Ansatz der Interaktion war neu: durch Bewegung lassen sich elektronische Musik sowie elektronisch generierte Videos direkt steuern und beides hat wieder direkten Einfluss auf die Bewe-

gung. Zu echten Kompositionen kam es in HOEReographien jedoch nicht, sondern zu Kombinationen, die in ihrer jeweiligen Form jeweils von fünf bis zu acht Minuten tragfähig waren.

IIP - SUITE intermediale hatte das Ziel zu mehreren in sich geschlossenen größeren Kompositionen zu gelangen, in deren Verlauf sowohl die Musik, als auch die dynamische Entwicklung des Videoflows, wie die choreographische Setzung kompositorischen Dramaturgien folgt. Gleichzeitig sollten diese Kompositionen auf allen Ebenen (Musik, Video, Tanz) so offen sein, dass strukturierte Improvisation möglich ist, um jede Aufführung zu einem Unikat zu machen.

IIP - Suite – ein intermediales Konzert

Der Grundansatz ist der eines Konzerts mit einem neuen Instrumentarium. Da es für dieses Instrumentarium keine ausgebildeten Interpreten gibt und „Laptop-Musiker“ oder ein „Videoperator“ in der Regel weder darstellerisch ausgebildet, geschweige denn in ihrer Tätigkeit am Rechner für ein Theater- und Konzertpublikum von Interesse sind, arbeiteten wir mit Tänzern als Interpreten. Diese sind ausgebildet für Bühnendarstellung, wissen sich ästhetisch zu bewegen und haben z.T. eine ausgeprägte Musikalität. Im Stückkontext geht es um den Ansatz einer Echtzeit-Komposition, in der Sound- und Videoperatoren direkt mit den Interpreten interagieren. Durch diese Live-Interaktion gelangen sie zu einem intermedialen Konzert, das jeden Abend – wie im Jazz – seine Struktur in der konkreten Interpretation bzw. Live-Komposition variiert. Die von uns verwendete Technik ist ein neu gebautes Instrumentarium, das bespielt werden kann.

Die Frage ist, wie spielt man dieses Instrument, so dass Musik damit gemacht wird und welche Form von Musik evoziert das Instrument?

Das für IIP - SUITE zusammengestellte und damit verfügbare audiovisuelle Instrumentarium ermöglicht das akustische sowie das visuelle „Musizieren“. Um diese Wechselwirkungen geht es bei dieser Arbeit.

Inwiefern reagiert Musik und szenografischer Raum auf körperliche Performance.

Wie reagiert die Performance auf die sich weiterentwickelnde – durch die Performer ursprünglich erzeugte – Akustik und das von ihnen gegeben szenografische Abbild und die strukturellen Weiterentwicklungen dieser Abbilder und Klänge durch die vom Videokünstler und Komponisten gegebenen Algorithmen?

Die großen Fragen, die dabei zunehmend in den Fokus rückte:

- Wie vermittelt sich dieses „Glasperlenspiel“ einem live beiwohnenden Publikum?
- Wie kann dieses ästhetischen Mehrwert aus einer solchen Performance gewinnen und ggf. sogar Materialgebend oder strukturell beeinflussend mit einbezogen werden?

Die Arbeitsweise

Der Komponist und der Videokünstler bereiteten reagierende Patches/Strukturen für Video und Musik vor, die dem Ensemble als Grundlage der Improvisation vorgestellt wurden.

Die Tänzer bereiteten zeitgleich gemeinsam mit der Choreographin Jacqueline Fischer Duo-Kombinationen sowie aus diesen Kombinationen abgeleitete Solo-Bewegungssequenzen vor. Duos und Soli sind flexibel im Bewegungsmaterial angelegt. So lassen sie sich durch festgelegte Variationsparameter unterschiedlich ausführen und kombinieren. Dies ist vergleichbar mit einem musikalischen Thema, das immer variiert wiederholt werden kann.

Die Regie kombiniert und wählt Materialien in Tanz, Musik und Video und setzt die strukturelle Form den intermedialen kompositorisch/dramaturgischen Ablauf. Diese Strukturen entstanden aber erst durch zahlreiche Improvisationen der Interpreten mit Video und Musik. Für IIP - SUITE intermediale übernahm die Projektleitung/Regie auch die strukturelle Setzung der Videokompositionen. Dabei arbeiteten wir in der ersten Phase zu „IIP“ mit Falk Grieffenhagen als Softwareentwickler für das Video, der das Instrumentarium/die Software bereit stellte und in der weiteren zweiten Phase zur Entwicklung der „SUITE intermediale“ mit dem Studierenden Fabian Kollakowski als Video-Operator, der Ergänzungen in die bestehenden Patches programmierte.

Die Interpreten in der SUITE sind nicht in erster Linie Musiker. Was sie tun, geschieht nicht, um in erster Linie Musik zu machen. Vielmehr entsteht ein interpretatorisches Wechselspiel. Zum einen interpretieren sie durch ihre Bewegung die Musik. Mit wesentlich größeren Spielräumen als der Pianist einer Beethoven-sonate. Auf der anderen Seite agieren sie nicht aufgrund einer musikalischen Partitur, sondern aufgrund tänzerisch/choreographischer Bestimmungen. Insofern interpretiert auch die Musik den Tanz. Diese Unbestimmtheit, die Auflösung von Abhängigkeiten und Hierarchien (Wer bestimmt wen, was dient wozu, was ordnet sich wem unter) ist das, was einen großen Reiz an dieser Arbeit ausmacht. Diese Ambivalenz aufrecht zu erhalten und zu kompositorischen Lösungen zu kommen, die in der Gesamtdramaturgie Sinn machen (oder sie möglicherweise auch zu bestimmen) war die eigentliche Herausforderung.

Die in IIP entwickelte Technik, nutzbar gemacht für die SUITE intermediale

Die Bilder

Eine Videokamera nimmt die Bühne von schräg hinten auf. Diese Bilder werden in Echtzeit, zum Teil sehr stark verfremdet und verarbeitet. Sie machen das Bühnenbild aus, das von einem Beamer von vorne auf eine Leinwand projiziert wird, die den ganzen Bühnenhintergrund einnimmt. Gelegentlich kommt ein zweiter Beamer zum Einsatz, der an einigen Stellen den Bühnenboden, bzw. die sich an der entsprechenden Stelle befindliche Person bestrahlt.

Eine weitere Schwarzweißkamera aus der Überwachungstechnik ist über der Bühne platziert und beobachtet die Tänzer von oben. Vor dieser Kamera gibt es einen Filter, der nur infrarotes Licht durchlässt, damit das Beamerlicht, das auch auf die Tänzer fällt, die Messung der Bewegungsdaten nicht verfälscht. (Beamerlicht ist sehr Infrarotarm). Die Bühne wird mit infrarotem Licht (oder stark abgefilterten „normalen“ Flutern ausgeleuchtet, sodass es für diese Kamera immer relativ „hell“ ist. Die Bilder dieser Kamera werden von einem Programm namens EyeCon (entwickelt vom Ingenieur Frieder Weiss) analysiert. Die resultierenden Daten werden zur Steuerung von Sound und Videoprogrammen genutzt.

Der Sound

Auf der Bühne sind zwei Körperschallmikrophone angebracht (AKG C411L) die in einem Teil des Stückes die Fußgeräusche der Tänzer aufnehmen, aus denen dann die Musik für diesen Teil gemacht wird. Die Musik ist grundsätzlich quadrophon und wird von vier Lautsprechersystemen, die um das Publikum herum platziert sind, wiedergegeben. Hier sind wir nicht auf spezifische Systeme festgelegt, da jeder Aufführungsort anders ist, und wir optimistischer Weise annehmen, dass die Betreiber von Theatern eine für ihre Räumlichkeiten optimale Anlage installiert haben.

Hard- und Software

Je ein MacBook Pro ist im Weiteren für die Sound- bzw. Videogenerierung zuständig. Die MacBooks und der EyeCon Rechner (ein No-Name Windows PC unter Windows XP) sind miteinander in einem Ethernet-Netzwerk verbunden. Beide Rechner haben somit Zugriff auf die Bewegungsdaten von EyeCon, der Videorechner erhält zusätzlich einige musikalische Informationen vom Soundrechner sowie das Audiosignal selbst zur Auswertung. Die

Sound- und Videoprogramme sind mit Max/MSP/Jitter selbst geschrieben.

Sound beeinflusst Bilder

Sowohl in den Sound- wie auch in den Videoprogrammen sind bestimmte Aspekte nicht programmiert, sondern werden auf Grund der Bewegungsdaten in Echtzeit erzeugt. Solche Abhängigkeiten können analog sein (Je stärker die Bewegung, um so mehr Klangereignisse werden erzeugt, umso mehr Kopien des Videobildes werden übereinandergelegt) oder nur Triggerfunktion haben (Wenn die Bewegungsintensität einen bestimmten Schwellwert überschreitet, dann ändert sich der Rhythmus). Bei den Teilen mit klarer musikalischer Metrik kann der „Taktgeber“ des Soundrechners mit jedem „Schlag“ eine Information an den Bildrechner senden, der daraufhin sein Bild verändert. So entsteht eine rhythmische Synchronizität. In anderen Teilen analysiert der Bildrechner den Klang selbst und erzeugt z.B. je nach Lautstärke ein mehr oder weniger in Einzelpixel aufgelöstes Bild usw.

Beeinflussung der kreativen Ergebnisse durch technischen Neuentwicklungen von Computern oder Software

Einen großen Sprung, technisch wie ästhetisch, machten wir in der ersten Arbeitsphase von Suite intermediale, als Falk Grieffenhagen (Videotools) zu uns stieß und unsere Videoprogrammierung auf eine andere Basis stellte (technisch: von Jittereigenen Matrix-Operationen auf OpenGL basiertes Rendering). Damit wurden wesentlich komplexere Videomanipulationen möglich, da der Großteil dieser Rechnungen nunmehr vom Grafikprozessor direkt übernommen werden konnte.

Die technische Machbarkeit ist damit sowohl auf interaktiv reagierender Sound-, wie auf der Videoebene heute weitestgehend absturz sicher gegeben. Damit stellt sich die Frage nach der ästhetischen Relevanz. Die Frage ist also, führt diese Technologie zu einem Mehr an künstlerischem Ausdruck?

Die Frage der Zusammenarbeit spielt in einem solchen Prozeß eine entscheidende Rolle, da es ja nicht um die einzelne Autorenschaft, sondern um eine kollektive Entwicklung in der Kombination unterschiedlichster Kompetenzen geht. Alleine schon die gleichberechtigte Autorenschaft von Musikalgorithmen, Videoalgorithmen, choreografisch modularem Materials und inszenatorischen Einheiten verlangt von jedem im Entwicklungsprozeß beteiligten Autor Disziplin und Respekt vor der Leistung der gleichberechtigt Mitwirkenden. Dazu kommt die ungewöhnlich große Freiheit der Interpretationsmöglichkeiten an die Interpreten, da diese ja eben nicht nur Tanz-Performer, sondern

gleichzeitig auch Bildgeber für den Videoinput und Musiker der durch den Komponisten live angebotenen Texturen sind. Gleichzeitig müssen sie sich im mit der Choreographin vereinbarten Rahmen der Variationsgrenzen mit dem vorgearbeiteten Material bewegen. Nicht zuletzt gehört ein Vertrauen in die benutzte Technik dazu, aber auch in die Fähigkeit der Performer mit Unzulänglichkeiten der Technik spielerisch umzugehen.

Die technischen Möglichkeiten live-elektronische Musik und live-elektronisches Video von und mit



SW - Eröffnungs- und Schluss-Quartett

professionellen Tänzern bespielen und mit ihnen spielen zu lassen, bedeutet nicht zwingend, daß auch ein sinnvolles intermediales Interagieren daraus entsteht. Vielmehr ist die Versuchung da, die faszinierenden Möglichkeiten als Show oder addierende Effekte zu nutzen.

Fazit

IIP diente dazu das vereinfachte und dabei doch vergrößerte Grundsetup, die grundsätzliche Arbeitsweise und Fragestellungen für abstrakte Kompositionen zu entwickeln. Die Resultate dieser Anordnung wurden von November 2009 an bis Februar 2010 in Dortmund (Szeno02), im Landestheater Dessau und im Forum Freies Theater Düsseldorf präsentiert.

Die Weiterentwicklung dieser Anordnung mit zum Teil gewechseltem Personal an Mitarbeitern wurde ab Herbst 2010 im Rahmen des Festivals Tanzendenzen (Theater Vorpommern), des Festivals „Novembermusic“ (Folkwang Universität der Künste), des Festivals „Temps d´images“ (Tanzhaus nrw) und im Theater im Depot Dortmund, wie im Dock11 in Berlin präsentiert.



SW - erstes Solo

Für 2012 ist eine Wiederaufnahme in Planung, die das Stück in Hannover, Erfurt, Dessau und erneut in Düsseldorf zeigen wird.

Beispiel

Wie die intermediale Komposition sich gegenseitig beeinflusst, durchdringt und formbildend wirkt mag am Beispiel der Komposition „SW“ aus der „SUITE intermediale“ aufgezeigt werden: Zunächst stellen 4 Tänzer (2 x m, 2 x w) einen stillen und ohne Video begleiteten Formteil vor, indem Material von jedem Tänzer als Schleife geloopt vorgestellt wird. Die Tänzer tanzen dabei kontaktlos sich kreuzend aneinander vorbei. Sobald dieses Material exponiert ist, verbleibt einer der Tänzer auf der Bühne.

Dieser in weißer Kleidung tanzende Performer auf schwarzem Tanzboden vor einer schwarzen Lein-



SW - Solo-Handschatten

wand schält sich aus dem Videobild in dem Moment als Kontur in weiß, indem sich eine Geräuschstruktur, welche durch ihre Fußgeräusche erzeugt wurde, durch Algorithmen sequentiell rhythmisiert. Die sich verselbständigenden Rhythmussequenzen bestimmen durch ihren sich entwickelnden Puls die Rhythmisierung des sich nun weiter entwickelnden Tanzmaterials, während die sich synchron im Video bewegende Körperkontur langsam weiß füllt – ein negatives Videoschattenbild.

Während der Tanz zunehmend agiler wird „verschmiert“ das mitlaufende Körperbild im Video zu Spuren und führt zu einer Abbremsung des Real-tanzes, bis dieser am Bühnenrand (aus dem Video rausgehend) erstarrt. Dieses vorläufige Ende öffnet den Raum indem die Leinwand nun weiß wird, was eine ideale Schattenfläche für eine von der anderen Seite auftretende 2. Tänzerin bietet. Das nun auf der Leinwand zu sehende Bild ist der reale Schatten der Tänzerin erzeugt durch das frontal auf sie auftreffende weiße Beamerlicht.

Erst wenn die Tänzerin zum Tänzer gelangt und mit diesem zusammen in den Bühnenraum tanzt, ist ihr „Schatten“ nun ein Live-Videobild von ihr als schwarzer Körper auf weißer Leinwand. Interessanterweise ist der erste Tänzer seit seiner „Verschmierung“ nun real Schattenlos, wie Vide-oabbildlos, was dadurch hergestellt wird, daß er sich im vorderen Bühnenbereich außerhalb der Videokamera und unter dem Videobeamerlicht bewegt. Wir haben es nun mit einem Trio von einem Tänzer, einer Tänzerin und einem „Videoschatten“ der

kum, aber nicht in der Kamera. Wir haben es also mit 3 Figuren in unterschiedlichen Perspektiven zu tun. Schleifgeräusche des beiderseitigen Aufgangs sind das akustische Material der nun einsetzenden Geräuschvariationen durch Bewegungen der beiden. Der nun folgende Pas de deux variiert die Möglichkeiten von zwei Personen mit keinem Schatten, einem Video-Schatten und am Ende auch zwei Videoschatten in sich steigernder Variation des Schleifgeräuschmaterials.

Nachdem der Tänzer von der Tänzerin von der Bühne getrieben wird, erobert sich die Tänzerin die Videokamera am linken Bühnenrand, um mit einer Variation ihres Themas, lediglich getanzt in Armbewegungen ein neues Element der Videobearbeitung einzuführen. Ihre Armbewegungen vor der Kamera, im Beamer nach wie vor als schwarze Schatten auf die Leinwand interpretiert vervielfältigen sich durch Echosetzung vierfach. Dies führt zum Aufgang des gesamten Tänzerkörpers in die Bühne, dieses mal in der Videokamera, was zu vier sich sammelnden Schattenfiguren auf der Leinwand führt. Der nun folgende Tanz entzerrt diese vier Schattenfiguren zusehends durch eine Tanz-loop, welche sich fächerförmig im Kamerapiegel zusehends aufweitet. Eine letzte Bewegung in die Bühne bringt die Tänzerin am hinteren Bühnenrand vor die Leinwand, aber heraus aus dem Kamerakegel. Da sich die Tänzerin durch ihre Bewegung nach hinten in der Kamera von rechts nach links bewegt hat, tanzen die „Videoschatten“ auf der Leinwand nacheinander von rechts nach links aus der Leinwand heraus. Die Tänzerin nutzt den vierten „Videoschatten“, um mit diesem synchron nach links zu tanzen.

Die Konsequenz dieser „Entdeckung“ führt zu einem



SW - erstes Schattentrio der Solistin



Nina Hänel in Fragmente

Tänzerin zu tun. Da die Videokamera in der linken Bühne aufgestellt ist, filmt diese die Tänzerin im Profil von links, während sie mit dem Rücken zum Publikum sitzt. Der Tänzer steht frontal zum Publi-

Kreuzen der Kamera mit vier unterschiedlichen Bewegungsmaterialien, welche jeweils für den Zeitraum des Kreuzens gesammelt werden und anschließend als Loop repetieren. Dies hat zur Folge, daß eine

Tänzerin vier Bewegungsfiguren erschaffen hat, die auf der Leinwand als Quartett tanzen. Dieses Videoquartett wird von den drei anderen Tänzern beobachtet. Einer dieser Tänzer greift einen der vier sich repetierenden Bewegungsabläufe auf und tanzt mit diesem synchron deckungsgleich. Die anderen drei Tänzer (darunter die vormalige Solistin) folgen diesem Beispiel und ergreifen jeweils eine der Bewegungsabläufe als Blaupause für das eigene synchrone Mitlaufen. Die „Videoschatten verschmieren“ zu Bewegungsspuren, während sich die vier Tänzer mit „ihrem“ Material variierend selbstständig. Das Quartett vom Anfang ist wieder hergestellt, dieses Mal aber abgeleitet aus der vorherigen Interaktion der Solistin mit den Möglichkeiten des Videopatches. (siehe obige Abb.)

Dieses Beispiel verdeutlicht gut, inwiefern Intermedialität hier tatsächlich rekursiv funktioniert. Nicht nur die Tänzerinnen erzeugen durch ihre Aktionen Reaktionen im elektronischen System, sondern das Produkt von Klang und hier insbesondere Video erzeugt Strukturen, die direkt Auswirkungen auf das tänzerische Material und den choreographischen Satz haben.

Eine weitere Komposition „Fragmente“ koppelt eine durch Eyecon modulierbare Klangsynthese im Output an die Modulation von Jitterpatches mit einem mit „Dancing Sprites“ benannten Patch. Das hat zur Folge, daß jede Bewegungsaktivität der größtenteils solistisch agierenden Performer sowohl eine direkt hörbare Konsequenz als Veränderung des Repetitionsmusters von gegebenen Klangstrukturen hat, wie ein direkt sichtbare Konsequenz auf die Bewegung der multiplizierten Sprites im Hintergrund. Da diese Sprites aus dem Videoabbild des live agierenden Solisten besteht, schließt sich auch hier wieder ein Kreis, da der Solist jeweils wieder auf die sich verändernden Repetitionsstrukturen mit einer Variation seines Tanzmaterials reagiert.

Schlußfolgerungen

Um diese Wechselwirkungen geht es bei dieser Arbeit.

Inwiefern reagiert Musik und szenografischer Raum auf körperliche Performance?

Wie reagiert die Performance auf die sich weiterentwickelnde – durch die Performer ursprünglich erzeugte – Akustik und das von ihnen gegebene szenografische Abbild und die strukturellen Weiterentwicklungen dieser Abbilder und Klänge durch die vom Videokünstler und Komponisten gegebenen Algorithmen?

Die SUITE intermediale ist das gelungene Ergebnis aus der o.b. Aufgabenstellung und verweist im Resultat über sich selbst hinaus auf eine weitere Arbeit, die demnächst mit dem nun ausgereiften und gut handhabbaren Instrumentarium entwickelt werden soll. Während die Bühnenaktion - insbesondere im Tanz und im Klang - normalerweise immer flüchtig ist und Klang, wie visuelle Form immer schon im Moment des Machens Vergangenheit werden, bietet die elektronische Bühne die Möglichkeit Gegenwart einzufrieren, gerade produzierten Klang oder gerade gefilmte Bewegung zu fixieren oder zu repetieren. Daraus entstehen Momente des Stillstands oder der Addition von Momenten zu einem neuen Ganzen, die durch die Aktion selber so nicht herzustellen wären. Diese Möglichkeiten haben Rückwirkungen auf die Aktion der Performer und bilden für den Rezipienten gleichzeitig eine andere Form der Wahrnehmung, da ja quasi Vergangenheit und Gegenwart gleichzeitig, aber in einer gebrochenen – oder besser gesagt – künstlerisch transformierten Gestalt stattfinden. Im Unterschied zum Film, in dem diese Formen der Zeitstreckung oder Dehnung ja auch stattfinden, geschieht das in dieser Bühnenumgebung aber immer in von der Live-Aktion abhängigen Konstellationen und Kontexten. Dies bietet für die Weiterentwicklung der Bühnenkünste tatsächlich einen durch die Entwicklung eines neuen elektronischen Instrumentariums geschaffenen Schritt nach vorne in punkto Entwicklung, Ausführung und Wahrnehmung.

Danksagungen

Das Forschungs- und Entwicklungsprojekt IIP (interaktive, intermediale Performance) wurde ermöglicht mit Mitteln der HIFF (hochschulinternen Forschungsförderung) der FH-Dortmund. Das aus diesem Projekt resultierende Programm „SUITE intermediale“ entstand in Zusammenarbeit von Prof. J.U.Lensing (FH-Dortmund) mit dem THEATER DER KLÄNGE Düsseldorf und mit Unterstützung durch das ICEM der Folkwang Universität der Künste.

Die Produktion der Kompositionen für die SUITE intermediale wurde im THEATER DER KLÄNGE Düsseldorf erarbeitet. Das THEATER DER KLÄNGE wird kontinuierlich durch die Stadt Düsseldorf und das Land Nordrhein-Westfalen unterstützt. Die Produktion „SUITE intermediale“ wurde unterstützt aus Mitteln der Landeshauptstadt Düsseldorf, des Fonds Darstellende Künste und der Stiftung van Meeteren.

Quellenverzeichnis

- Interaktive, intermediale Performance - ein Forschungsbericht
in: transcript - Szenografie & Szenologie
Band 4 - 2011
- IBewegungsgesteuerte Musik / Visualisierte Musik in Bühnenperformances
TONMEISTERTAGUNG - VDT INTERNATIONAL CONVENTION - 25. - 28.11.2010 · Congress Center Leipzig - TAGUNGSBERICHT / CONFERENCE PROCEEDINGS - ISBN 978-3-9812830-1-3
- IFrom Interdisciplinary Improvisation to Integrative Composition:
Working Processes at the Theater der Klänge
in: Composed Theater - Hrsg. Matthias Rebstock and David Roesner - intellect Bristol, UK/Chicago, USA - ISBN 978-1-84150-456-8
- Figuren und Klänge in Räumen
in: Kunst und Kirche Heft 3: KlangRaum 2009
- Jede Aufführung ist ein Unikat - SUITE intermediale, ein interaktives und intermediales Tanzkonzert
in: Bühnentechnische Rundschau – Medien. Kunst.Technik 2011
- http://www.fh-dortmund.de/de/ftransfer/progs/Forschungsbericht_2005.php
- http://www.fh-dortmund.de/de/ftransfer/progs/Forschungsbericht_2011.php
- <http://www.theater-der-klange.de>

Anhang zur tänzerischen Entwicklung

Mit den Füßen in der Tradition, mit dem Kopf in die Zukunft

Mit diesem Leitsatz habe ich die Tanzleitung für das Forschungsprojekt „Interaktive, intermediale Performance“ mit dem darauf folgenden Probenprozess zum Tanzabend „SUITE Intermediale“ angegangen und geleitet.

Aus der festen Überzeugung „alles sei schon mal da gewesen“, sah ich meine Aufgabe darin, immer wieder neue Kombinationen aus existierenden Mitteln zu ermöglichen und auszuprobieren.

Aus der Forschungs- Erfahrung von PCI habe ich einige fundamentale Erkenntnisse mitgenommen: Neue Tänzer sollen in mehreren Phasen an konkrete ästhetische und handwerkliche Maßstäbe herangeführt werden. Dadurch wurde unter meiner Leitung und mit den Tänzern an einer eigenen Bewegungsqualität geforscht, gearbeitet und entwickelt, um eine Interaktion mit Musik und bewegten Bildern herzustellen. Diese „intimen“ Interaktionen werden erweitert durch die Einführung einer neuen:

- Die Interaktion mit einen oder mehreren Tanzpartnern.

Dies alles auf der Basis der strukturierten Improvisation. Um eine technische, und künstlerische Spannung zu sichern und beizubehalten, haben wir gemeinsam ein „Bewegungskonto“ eingerichtet, in dem Daten erst definiert, dann festgehalten und von den Tänzern körperlich gespeichert und verkörpert worden sind. Somit konnten Sie, im musikalischen Sinne, eine Virtuosität improvisatorischer Natur entwickeln, gewährleisten und einen kompositorischen Tanz improvisieren!

Der Tanz ist organisch. Um dies zu erreichen, haben wir Begriffe wie „Initial Mouvement“, „Impuls“, „Swing“ und „Release“ aus der Bewegungslehre Rudolf Labans, übernommen. Aus einem ersten Körperimpuls ist Bewegung entstanden, der dank der Logik der Schwerkraft den ganzen Körper mit einbezogen und tanzen lassen hat.

Ziel war, einen Tanz aus der Beschäftigung mit musikalischen Strukturen zu erschaffen. Mein Wunsch ist, etwas (ein tänzerisches Motiv) entstehen zu lassen, dies dann noch mal in variierten Fassungen kommen zu lassen, um es dann es in einem virtuosem Umgehen damit weiter zu entwickeln oder wieder auf die Ausgangssituation zu reduzieren. Das Prinzip der entwickelten Variation aus der Musik zu übertragen auf den Tanz.

Es geht mir dabei um Ermöglichung neuer Begegnungen mit „elementaren Dingen“, die all zu oft bei Profitänzern verschüttet bleiben. Meistens öffnen diese geübten Tänzer „alte Koffer“ und holen ihnen

bekannte Muster hervor. Sie wiederholen altes. Zu oft folgen diese lange einstudierten meist vorgegebenen Bewegungsabläufen auf vorgegebene und meist bekannte Musik.



Nina Hänel in SW

Die Struktur des Stückes und der sich in jeder Aufführung neu gestaltende Entstehungsprozess

Die Forschungs- und Entwicklungsprojekt ist trotz des stark analytischen Ansatzes und dem teilweisen Verlust von Kontrolle (durch die Improvisation), eine spannende Darbietung geworden, in der durch Phrasierung, Bewegungs-Dynamik und bewusstem Umgang mit Pausen dem Zuschauer durchaus noch Raum für traumhafte und genußvolle Rezeption geboten wurde.

In SUITE Intermediale sind wir mit den Tänzer einen Schritt weiter gegangen, was den Umgang mit Freiräumen angeht: Die Handlungsfreiheit der Tänzer wurde im Rahmen der jeweiligen Abendvorstellung erweitert und angereichert.

Wie geplant haben wir (...) ein Basisvokabular für jeden Teil gesucht und festgehalten welches auf der Grundlage eines Systems unterschiedlicher Informationsangebote basiert. Die Tänzer schöpfen im Moment des Tanzens (Bewegungssequenzen) aus diesem Basisvokabular, um dieses mit Hilfe von Operationsregeln zu transformieren. (DanceLab: Zeitgenössischer Tanz und neue Technologien von Kerstin Evert)

Die abendliche Vorstellung ist kein in sich geschlossenes und fertiges Produkt geworden, sondern nach dem Prinzip des Work in Progress, einer ständigen Veränderung unterlegen: Absprachen, was das Grundthema sei, wurden verbindlich mit den Tänzern besprochen, so dass es eine feste und fixiere Struktur mit festen Abläufen gegeben hat, die die Tanzeinsätze regeln konnte. Die Tänzer haben dennoch jeden Abend die Aufführung neu gestalten und konzipieren können, indem Sie die Freiräume und Zwischenräume nach gemeinsamer Absprache pro Vorstellung (in Duos und Trios), mit Variationen live auf der Bühne ausführen konnten. Sie improvisierten, machten sich gegenseitig Vorschläge und gestalteten somit einen echten Tanz-Dialog mit spontanen tänzerischen (Be-

wegungs-) Antworten, auf der Grundlage und Inspiration der vom Videokünstler geschaffenen digitalen Bilder und der vom Komponisten vorgeschlagenen musikalischen Textur. Die Darsteller wurden somit zu Co-Choreografen der jeweiligen Vorstellung. Der Zuschauer konnte dieses Echtzeitergebnis gespannt mitverfolgen.

Diese Arbeitsweise passte sehr gut zum formalen Aufbau und Verlauf des Stückes. 7 eigenständige Kompositionen gestalteten die SUITE intermediale, sowie gleichzeitig einen „Konzertabend“. Einige Fragen bleiben für mich noch offen:

- Ob dieses Realtime - choreografische Verfahren auch mit einer inhaltlichen Fragestellung funktioniert?
- Ob andere künstlerische Mittel wie Sprache, Gesang und theatralische Darstellungsformen im Verbindung mit Tanz, Musik und Videokunst zu einer abendfüllenden Composition führen können?

Jacqueline Fischer, Oktober 2011

Anhang zur musikalischen Entwicklung

Resultate aus kompositorischer und musikinformatrischer Sicht

Form und Dramaturgie: Im Gegensatz zu den z.T. studienhaften Miniaturen, die das Stück „HOE-Reographien“ als Resultat des vorangegangenen Forschungsprojektes PCI ausmachten, besteht „SUITE Intermediale“, das künstlerische Resultat aus IIP, aus 5 Großsätzen, eingerahmt von einer Introduction und einer Coda, was eine wesentlich geschlossenere formale, quasi sinfonische Anlage darstellt. Dies stellt wesentlich höhere Anforderungen an den Komplexitätsgrad der Interaktionen sowie an das Verhältnis von eigenständiger musikinterner Dramaturgie und den Steuer- und Beeinflussungsmöglichkeiten der Tänzer auf das musikalische Geschehen. Dies bedingt allerdings auch einen höheren Grad an formaler Absprache zwischen Musikkomposition und Choreographie

Narration: „Suite Intermediale“ ist weit entfernt von jeder Art des „Storytelling“. Gearbeitet wurde jedoch an der Generierung von Ausdrucksformen, die durch choreographische wie musikalische Massnahmen nahegelegt. Diese wurden von den Interpreten bewusst aufgenommen und in ihrem performativen Verhalten widerspiegelt. Versuche, die darüber hinaus in Richtung Narration gingen, schlugen meist fehl, weil die verwendeten Mittel zur reinen Ornamentik verkamen. Es ist fraglich, ob in dieser Art des interaktiven Medieneinsatzes Narration im eigentlichen Sinn möglich oder überhaupt erstrebenswert ist.

Zum Verhältnis Performer/Musiker/Komponist: Gelegentlich wurde postuliert, die Performer auf der Bühne würden zum Musiker, gar zum Mit-Komponisten. Diese Idee scheint mitnichten zu funktionieren. Überträgt man den Performern genuin musikalische Aufgaben, reduziert sich Ihre Performance auf eben dies. Dabei bleiben ihre eigenen, tänzerischen Qualitäten auf der Strecke, mangels Ausbildung kann aber die musikalische Virtuosität und Souveränität vergleichbar der eines ausgebildeten Instrumentalisten in keinem Fall, selbst bei Interpreten mit hoher Musikalität erwartet werden, denn die jahrelange musikalische Ausbildung an einem Instrument ist nicht ohne weiteres durch sensorisierte elektronische Medien zu ersetzen. Dasselbe gilt in noch höherem Masse für das Verhältnis Performer/Komponist. Die Verantwortung für alle kompositorischen Belange muss vom Komponisten, der diese von ausserhalb des Bühnengeschehens und ausserhalb der Performancezeit organisiert und plant übernommen werden. Der Komponist hat in dieser Konstellation sogar, mehr noch, die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass bei aller Unterschiedlichkeit des sensorischen Inputs

seitens der Performer das musikalische Ergebnis ästhetisch zufriedenstellend ist. Eine musikalisch mißlungene Aufführung kann vielleicht in einem traditionellen Konzert einem ausführenden Pianisten oder Dirigenten angelastet werden, in der Konstellation von IIP jedoch den Tänzern nur dann, wenn sie sich entweder völlig unsensibel oder komplett gegen gemachte Absprachen verhalten. Auf der anderen Seite führt die Sensibilisierung der Performer für musikalische Belange, z.B. in isolierten musikalischen Übungen zu einer massiven Steigerung des Ausdruckspotentials.

Stück-, Musik- und Programmentwicklung: Die integrative Konzeption erfordert auch eine integrative Arbeitsweise, bei der Choreographie, Musik und Interaktionsprogrammierung quasi gleichzeitig erfolgen und jeweils aufeinander Bezug nehmen. Dies erfordert einen ständigen Austausch der jeweiligen Ergebnisse sowie die Möglichkeit, schnell auf die Angebote und Notwendigkeiten des jeweils anderen „Gewerkes“ reagieren zu können. Dies steht im Gegensatz zu traditioneller Komposition bei der Musik „im stillen Kämmerlein“ (oder auch nicht so stillen Studio) komponiert wird, und der Komponist erst mit dem Ergebnis an eine Öffentlichkeit tritt. Auch Softwareentwicklung besteht aus relativ langen Zeiten in denen alleine oder im Team an einzelnen Problemen gearbeitet wird. Die in IIP nötigen Iterationszyklen sind wesentlich kürzer. In der Regel wurden Dinge, die morgens getrennt entwickelt wurden bereits Nachmittags gemeinsam ausprobiert. Dies erfordert (und erzeugt) ein hohes Abstraktionsvermögen bezüglich der notwendigerweise unvollkommenen Ergebnisse des jeweils anderen Gewerkes, den Mut, unvollkommenes anderes zu präsentieren und das Vertrauen in die Partner, dass sie in der Lage sind, diese Unvollkommenheiten (bis spätestens zur Premiere) auszumergen. Dieser Entwicklungsprozess erinnert, obwohl auf ein komplett anders geartetes Produkt bezogen, von Ferne an aktuelle Entwicklungsmodelle in der Softwareentwicklung (agile development, scrum)

Weiterentwicklung: Im Moment glaube ich, dass eine Weiterarbeit an interaktiven Bühnenkonzepten im Sinne von IIP die erreichten kompositorischen und informatrischen Ergebnisse zwar perfektionieren würde, jedoch keine darüber hinaus gehenden Erkenntnisse generieren würde. Dies ist jedoch eine subjektive und zeitgebundene Einschätzung meinerseits, die sich durchaus nach einer gewissen Zeit ändern kann.

Prof. Thomas Neuhaus (ICEM der Folkwang
Universität der Künste)