

ZIEGLER, Christian

## »Das Tanzauge«

Publiziert auf netzspannung.org:  
<http://netzspannung.org/positions/digital-transformations>  
02. Dezember 2004

Erstveröffentlichung: FLEISCHMANN, Monika; REINHARD, Ulrike (Hrsg.):  
Digitale Transformationen. Medienkunst als Schnittstelle von Kunst,  
Wissenschaft, Wirtschaft und Gesellschaft. Heidelberg: whois verlags-  
und vertriebsgesellschaft, 2004.



**Fraunhofer** Institut  
Medienkommunikation

The Exploratory Media Lab  
**MARS** Media Arts & Research Studies

**who/IS**

## **CHRISTIAN ZIEGLER**

### **»DAS TANZAUGE«**

Eine Beschreibung meiner Arbeit von den Anfängen der Entwicklung der multimedialen Tanzschule Bill Forsythes bis zu meiner Arbeit an interaktiven Tanzperformances ist insofern nicht einfach, da ich zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Textes mitten im Probenprozess zu »turned« stecke, meiner zweiten großen interaktiven Tanzperformance. Natürlich rücken deshalb im Rückblick auf meine Arbeit Fragestellungen in den Vordergrund, die dieses Stück betreffen. Ich möchte deshalb auch erst einmal mit einer kurzen Beschreibung von »turned« beginnen.

#### **»turned« – Interaktive Tanzperformance**

Thema des Stücks ist die Transformation eines audiovisuellen Environments zur körperlichen, Raum greifenden Tanzperformance: Der Sound eines akustischen Instruments wird zur virtuellen Klangcollage, der Tanz entwickelt sich aus dem Bild, tritt aus dem projizierten Bild in die Untersuchung des projizierten Selbst, wird körperlich, entwickelt Raum-/Zeit Spuren, bleibt aber doch Tanz, der immer auch in Auflösung erscheint im Moment des Schauens.

Das Schauen des Zuschauers, das »Tanzauge« ist dabei der Ausgangspunkt meiner Arbeit auf der Bühne. Ich versuche ein »drittes Auge« des Zuschauers zu bauen, zu programmieren, zu projizieren. Dieses Auge in Form einer Videokamera steht meist vor der Bühne, vor den Zuschauern oder es hängt über der Bühne, um eine zusätzliche Perspektive zu ermöglichen. Es ist verbunden mit einem Computer mit einem sogenannten Echtzeitsystem, das heißt, das Bild wird im Moment der Aufnahme gleichzeitig untersucht auf die Dynamik im Tanz (wie schnell wird getanzt/Motionsensing) und des Ortes auf der Bühne (Tracking). Mit diesen Zusatzinformationen erstellt das System ein Zeit-Raum-Bildprotokoll, das den Rohstoff bildet, um Tanz neu abzubilden. Die Transformation der eigentlichen subjektiven Seherfahrung in eine zu untersuchende kollektive mediale Abbildung des Tanzes, das »kollektive Bild« sind Themen, an denen ich arbeite, seit ich angefangen habe, mich mit Tanz und Technologie zu beschäftigen.

Der Ausdruck »Tanzauge« stammt aus einer Arbeit, die mich am Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, von 1994 mit Unterbrechungen bis 1999 beschäftigte: Die CD-ROM Produktion »Bill Forsythe: Improvisation Technologies«. Der Untertitel dieser Arbeit lautet: »A tool for the analytical dance eye«.

Das Auge des Tanzinteressierten sollte und konnte »trainiert« werden. In über 100 Kurzvorträgen führt Bill Forsythe in seine Technik der »Improvisation Technologies« ein. Vergleichend dazu werden Beispiele aus den Proben angeboten. Die CD-ROM ist so gestaltet, dass der interaktive Vergleich von Theorie und Praxis möglich ist.

Die langjährige Arbeit an der 1999 eröffneten Tanzschule des Frankfurt Balletts machte mir früh klar, dass Tanz eine hochkomplexe Zeitkunst ist, die Verbindungen zu vielen Bereichen der Kunst, der Architektur und der Bildenden Kunst sucht. Tänzer arbeiten mit Informationen über die Anatomie ihres Körpers und mit Assoziationen zu allen möglichen Themen. Es ist daher manchmal schwierig für den Zuschauer, über eine rein subjektive persönliche Interpretation des Gesehenen hinaus, sich ein »objektiveres« Bild zu machen. Wenn man einen Dialog schaffen will, brauchen Künstler und Zuschauer aber einen Kontext. Multimediale Hilfsmittel können einen solchen herstellen; und sie können im Tanz somit eine wichtige Rolle spielen.

Über digitale Hilfsmittel zur Probenvorbereitung wollte ich weiter kommen in Richtung Probenarbeit und Bühne. Bereits am Ende der Arbeit an der digitalen Tanzschule dachten wir mit dem Ballett Frankfurt über eine Erweiterung der Applikation nach.

Mit Scott deLaHunta, Projekt Koordinator von »Software for Dancers« traf ich einen Wissenschaftler, der u.a. am Londoner Laban Institut in ähnliche Richtung forschte: »Software for

Dancers: tools to support the choreographic process [phase one]« was a London-based action research project organised as a collaboration between Writing Research Associates, the Arts Council of England's Dance Department, Sadler's Wells Theatre and Random Dance Company. It aimed to develop concepts for new software tool(s) to support and augment the choreographer's creative process and to use this focus to provide the stimulus to reflect critically on the: (1) recognition and transformation of materials and methods in the process of art making, whether computational or choreographic; (2) conditions for collaborations between choreographers and digital artists/programmers.«

Im Laufe dieses mehrwöchigen Projektes ging unsere Softwareentwicklung natürlich nie über die Stufe von Prototypen hinaus und simulierte vor allem Funktionsabläufe einer möglichen Anwendung in der Probe. Immerhin haben Tänzer, Choreografen und Wissenschaftler gemeinsam Fragestellungen erarbeitet, die die Verbindung von Tanz und Neuen Medien voran brachten.

Weitere Workshops wie »Cellbytes« und »Swipt« fanden im Jahre 2000/2001 an der Arizona State University, USA statt als Fortsetzung der »IDAT« (International Dance and Technology) Konferenz. Es ging nun vor allem um das Ausprobieren von möglichen Setups und darum, den theoretischen Modellrahmen einer Konferenz zu verlassen. Wir verbanden räumlich getrennte Bühnenräume über das Internet, öffneten Kommunikationskanäle für die Zuschauer, die Fragen zum Tanz artikulierten. Daneben stellte das Institute for Studies in the Arts ihre »Intelligent Stage« zur Verfügung, in der wir mit traditionellen Bühnentechnologien und neuen Technologien wie Video gestütztes Tracking und Motionsensing, Sensoren, Videoprojektion und neueste Raumklangtechnologien ausprobieren konnten.

Meine erste eigene Arbeit auf der Bühne entwickelte sich direkt aus der Arbeit in diesen Workshops. Gemeinsam mit Jayachandran Palazhy, Choreograph aus Bangalore/London und Todd Ingalls, Komponist und Programmier an der Arizona State University, begannen wir die Arbeit an »scanned V«, das Ende 2001 in München zum Spielart Festival aufgeführt wurde. Es gewann den Preis »Junge Kunst und Neue Medien«.

»Scanned I-V« ist, wie die Nummernfolge am Ende des Titels verrät, eine Serie von zusammenhängenden Einzelarbeiten. Den Anfang bildete eine Performance im neuen Münchner »Kunstraum«, der in einer nie zu Ende gebauten U-Bahnstation an der prominenten Maximilianstrasse eröffnet wurde.

»scanned I« war wie ein mediales Schattenspiel mit Tanzperformance. Ich digitalisierte Tanz in einer Probe und verarbeitete diese Videobilder live mit einer selbst geschriebenen VJ-Software. Der Tanz fand hinter der Projektionsfläche statt.

»scanned II« stellte ich am Goethe Institut in Kiew mit ukrainischen Medienkünstlern beim 1. Kiew International Media Art Festival aus. Dort entwickelte ich die Software weiter zu einem Collageinstrument, das fortlaufend Bilder in eine mutierende Bildkomposition verwandelte.

»scanned III« entwickelte die Dramaturgie des Stücks weiter. Ein erster Teil zeigte nun vor dem Projektionsbildschirm den Tanz, der im zweiten Teil darauf visuell verarbeitet wurde. Dort stand für mich die Auseinandersetzung von Körper und dessen Abbild im medialen System beziehungsweise die Entwicklung des »dritten Auges des Zuschauers« im Vordergrund. Für »scanned IV« entwickelte ich wieder eine Installation, die neue Echtzeittechnologien einsetzte: Kamerabilder (des Besuchers) wurden sofort zu einer Collage von Zeitereignissen verarbeitet.

»scanned V« sollte die Entwicklung abschließen. Todd Ingalls ergänzte die visuelle Programmierung im ersten Teil zu einer interaktiven Synthese von Bild- und Tonerzeugung, in der ein Tänzer durch seine Bewegung alle Prozesse beeinflussen konnte. Durch den Einsatz der Software aus »scanned I/II« im letzten Teil des Stück erzielten wir einen doppelten Verarbeitungsvorgang der Ereignisse: Im ersten Teil erfolgte der Aufbau, Tanz beeinflusst Bild und Ton. Das System scannt den Tanz, der im zweiten Teil noch einmal »von außen« gescannt wird. Ein »synthetisches Auge« scannt durch vorhandenes Videomaterial, aufgenommen in den ersten Szenen des Stücks. Ich bediente die Software live. Ein »zweites Bild« des Tanzes entstand vor den Augen der Zuschauer. Medien- und Tanzperformance verbanden sich durch zwei zeitlich getrennte Vorgänge in diesem Schlussbild, das ein aus beiden Vorgängen resultierendes, aufeinander bezogenes, Gesamtergebnis zeigte. Am Ende entstand so der Tanz zweimal im Auge des Betrachters.

Das Eine ist der direkte Dialog eines digitalen Systems zum Beispiel zu einem Tänzer oder VJ-Operator. Eine ganz andere Herausforderung ist der Dialog mehrerer Systeme gleichzeitig auf der Bühne. Das wollte ich mit »turned« erreichen. Angeregt wurde ich von Recherchen zu zeitgenössischen Tanzkulturen, in denen neben klassischem, zeitgenössischem Tanz und Ballett, die Club Dance Culture und eine so genannte Arkadekultur existierten. In Japan erlebte ich eine Gruppe von Teenagern, die vor einem Arkadesalon auf großen interaktiven Spielkonsolen Tanzbewegungen übten, einer Art rasend schnellen Tanz-nach-Zahlen. Alleine oder im Duett mühten sich Tänzer, den Instruktionen für irrsinnig schnelle Schrittfolgen zu folgen, was nach Beherrschung des Systems dann von Einigen mit einer unglaublichen Virtuosität zu Improvisationen genutzt wurde.

Am ZKM Karlsruhe sah ich dann ein Musikkonzert der Gruppe »institut für feinmotorik«. 8 Plattenteller (Turntables) dienten der Gruppe zur Musikerzeugung und nicht zum Abspielen von Platten. Haushaltswaren wie Gummis, Papierstreifen, Klebefolien und andere Materialien erzeugten einen dichten Raumklang, der vielen elektronischen Sound-Experimenten nicht unähnlich klang. Ich sah in diesen faszinierenden kinetischen Sound-Skulpturen eine Möglichkeit, eine Brücke zu bauen von analoger zu digitaler Musikkultur. Ein Turntable kann als Instrument benutzt werden und funktioniert visuell als Objekt beziehungsweise als Skulptur, nebenbei zitiert er durch seine Drehung noch ein wichtiges Tanzelement – die Pirouette... Mein erstes Stück. »scanned« beginnt mit einer Transformation vom analogen zum digitalen Bild durch ein einfaches Schattenspiel. Mit den Turntables hatte ich endlich den Ansatz für ein zweites Stück, bei dem ich den Einstieg suchte durch die Transformation von Sound.

Ich lud zu einem Workshop im Sommer 2003 ins Medientheater des Zentrums für Kunst und Medientechnologie nach Karlsruhe ein. Bei der Suche nach einem/r Tänzer/in stieß ich auf Kazue Ikeda, die in Berlin bekannt war für Stücke, die in Kollaboration mit verschiedenen Künstlern entstanden. Neben Todd Ingalls lud ich Sean Reed (Komposition) ein, dann die Geräuschkünstler von »spuler« und eben die vier Musiker des »instituts für feinmotorik«. Ein interaktiver Entwicklungsprozess von autonomen Künstlerpersönlichkeiten sollte vor den Augen der Zuschauer ablaufen. Die vernetzte (intelligente) Bühne war Drehscheibe der Interaktivität. Wir ließen diese Drehscheibe einmalig zur langen Nacht der Museen in Karlsruhe am Zentrum für Kunst und Medientechnologie im Sommer 2003 ablaufen.

Bei »turned« flossen alle Erfahrungen aus dieser Aufführung ein. Ich destillierte ein Stück aus allen Teilen des Workshops, von denen ich glaubte, dass das System der Verbindung von autonomen Künstlern auf der Bühne über digitale Technologien am besten funktioniert hatte. Ich wollte etwas, was zum Schauen und Beobachten einlädt, was Bildsynthese und Soundexperiment ist. Der Tanz ist Dreh- und Angelpunkt des Stücks, er steht aber nicht mehr so im Vordergrund. Die Balance aller beteiligten Teile ist entscheidend für den gleichmäßigen Antrieb einer interaktiven Drehscheibe.

Nun möchte ich diesem Text am Ende auch wieder – wir drehen uns im Bild der Drehscheibe weiter – an seinen Anfang verweisen, wo ich den Inhalt meines Stückes beschreibe. Im wiederholten Lesen, im wiederholten Untersuchen von quasi Bekanntem steckt auch eines der Motive meiner Bühnenarbeit.

Ein von einem Instrument gespielter Ton oder eine vor der Kamera getanzte Bewegung wird digitalisiert und steht zur Untersuchung zur Verfügung. Im besten Falle erzeugt die Transformation am Ende eines dialektischen Prozesses neue Erkenntnisse.

Was aber steht am Anfang? »turned« steht auch für einen sich wiederholenden Vorgang, bei dem die Gefahr besteht, dass das Experiment sich ewig wiederholend totläuft. Ich habe im Gespräch mit vielen Theatermachern und Kuratoren das Gefühl, dass auf der »anderen« Seite des medialen Experiments, beim Zuschauer langsam Müdigkeit eintritt, wenn nicht gar das Interesse an der aktiven Teilnahme schwindet. Vielleicht sind wir aber auch längst bei einem gesunden Dialog zwischen Künstler und Zuschauer angekommen, in dem die Faszination des technisch Neuen in den Hintergrund tritt.

Worum geht es nun? Nun, es sind diese Fragen, die auch jeder andere Künstler in eine solche Auseinandersetzung einbringen würde: Seine eigenen Fragen. Ich wünsche mir das Recht als Medienkünstler, meine Fragen zu stellen. Die Medienkunst wurde nach dem Hype der 90er Jahre stark vorverurteilt auf ein Interesse am technischen Experiment. Sind wir wieder gemeinsam neugierig, kann das Experiment eines interaktiven Dialogs von Künstler, Zuschauer und medialer Transformation gelingen. Dann wird die Drehscheibe in diesem Bild nicht zur Tretmühle, sondern zu einer netten dialektischen Spirale, einer fruchtbareren Auseinandersetzung über Neue Medien im Theater.

## ABBILDUNGEN





ABBILDUNG 1-4:  
»turned« von Christian Ziegler, Tanz: Kazue Ikeda ©Foto: Christian Ziegler

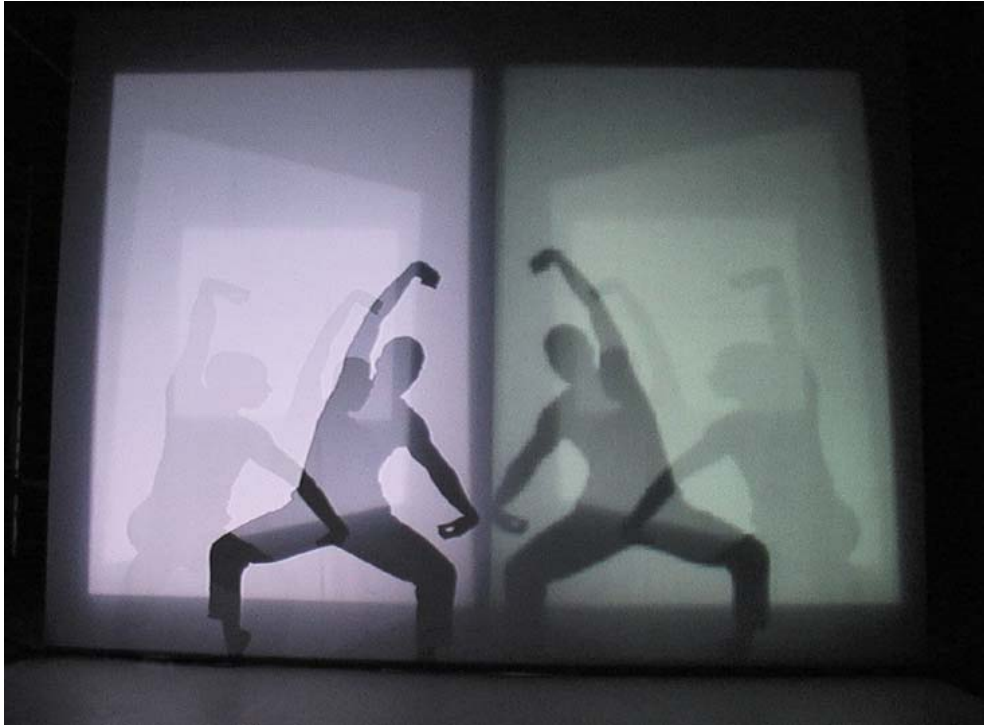


ABBILDUNG 5-6:  
»scannedV« von Christian Ziegler, Tanz: Jayachandran Palazhy ©Foto: Christian Ziegler





ABBILDUNG 7:  
»turned« von Christian Ziegler, Tanz: Kazue Ikeda ©Foto: Christian Ziegler