
Werden auch Theater und Tanz digital? – Das dritte Migros-Kulturprozent-Symposium zum Thema Kultur und Digitalisierung vom 27.-29. Mai 2010

Die CD ist schon fast aus unserem Alltag verschwunden. Die Musik kommt aus dem MP3 Player. Das Internet macht die Buchhandlung bald überflüssig. Fast jedes Handy hat eine Digitalkamera und Videoaufnahmen in höchster Auflösung ergeben total neue Perspektiven für den Film. Was aber passiert mit dem Theater, mit Tanz und Performances, mit jenen Künsten also, die auf der Bühne stattfinden und nicht nur die Anwesenheit des Publikums, sondern auch die Anwesenheit von Akteuren voraussetzen?

Theater, Tanz und Performance verschwinden auch im Zeitalter der Digitalisierung nicht. Denn ihre Aufführungen können nicht digitalisiert, die Schauspielerinnen und Schauspieler nicht via Internet komprimiert und verschickt werden. Digitale Techniken prägen aber auch diese Künste in einem zunehmenden Mass und eröffnen neue Perspektiven. Das führte zum Beispiel der in Deutschland lebende amerikanische Tänzer Robert Wechsler vor: In den letzten 15 Jahren hat er sich vertieft mit den Möglichkeiten von interaktiven Medien auf der Tanzbühne befasst und erstaunliche Vorführungen hervorgebracht: Motion Tracking heisst hier das Zauberwort. Kameras verfolgen und analysieren die Bewegungen auf der Bühne.

Diese Daten können dargestellt werden, sie können aber auch zur Steuerung von Bild und Ton verwendet werden. Damit kommt Tanz, Musik und Film auf der Bühne in einen interaktiven Dialog. Eindrücklich zeigte Robert Wechsler, wie sich dank dieser Technik sogar das ein Augenzwinkern oder das Zucken des Mundwinkels nutzen lässt. Dass sich diese Technik auch für Behinderte eignet liegt auf der Hand und Robert Wechsler berichtet am Symposium von einem Projekt mit Querschnittgelähmten, die so ihr kreatives Potential erschliessen können.

Der Performer Yan Duyvendak analysiert in seinen Arbeiten Identifikationsstereotypen, die durch Massenmedien erzeugt und weiterverbreitet werden, indem er mit Bildschirmen oder Leinwandprojektionen interagiert. Er versetzt sich in seinen Aufführungen in Popstars, Filmhelden oder Werbefiguren. In seiner Erkundung des Wechselverhältnisses zwischen Live-Performance und Film untersuchte er in der Performance Self-service die Verbindungen zwischen Text und Bild. Wie erfindet Text Bilder? Was erzeugt Bedeutung, Bilder oder Texte? Welche neue Bedeutung entsteht aus verschiedenen, ironischen oder gar komischen Mischungen?

In einem anderen der diskutierten Beispiele lässt der Zürcher Robotikforscher Daniel Bisig Vogelschwärme und andere Wesen über die Bühne fliegen. Was aussieht, wie eine einfache Projektion ist die Anwendung der sogenannten Schwarm-Theorie. Der Vogelschwarm wird nämlich nicht mehr im Einzelnen gezeichnet sondern am Computer programmiert und schafft die Illusion eines Bühnenbildes, das sich mit den Bewegungen der Tanzenden fortwährend verändert.

Nicht alle der Beiträge am Symposium waren indes so konkret und einfach: Immer wieder ging es auch um theoretische Fragen. Hier zeigte sich zum Beispiel, dass analog und digital nicht einfach Gegensätze sind.

Die Diskussionsbeiträge des Symposiums «Kultur und Digitalisierung» wurden aufgezeichnet. Die meisten Referate der drei Jahren sind online und können heruntergeladen werden.

www.digitalbrainstorming.ch/programm/digikult3