

## ICH<sup>2</sup> – TANZ INTERMEDIAL

→ AUTOR | NORBERT M. SCHMITZ



→ ALLEMAL ÄSTHETISCHES NEULAND: ICH<sup>2</sup>, BILD: TOM DUSCHER



Es ist bezeichnend für die Entstehung und Entwicklung neuer Medien: Zunächst versichern sie sich der Erfahrung der alten Künste. Im Falle der digital animierten Projektion ICH<sup>2</sup> im 360°-Kuppelraum des Kieler Planetariums ist es denn auch eine der ältesten: der Tanz.

In dem von Tom Duscher, Medien-designer an der Muthesius Kunsthochschule in Kiel, Mario Schrödter, Leiter des renommierten Kieler Balletts, und einem großen Team im Mediendom inszenierten Stück, können die Zuschauer eine einmalige Vermischung von präserter Körperlichkeit zweier Tänzerinnen und digital räumlichen Erlebniswelten auf der Projektionskuppel des Planetariums erleben. Das Ganze nennt sich Tanz Intermedial, und der von Eduard Thomas geleitete Mediendom als digital beispielbares Planetarium an der Fachhochschule Kiel bietet selbst schon Anlaß eigenwilliger ästhetischer Erfahrung genug. Doch bei der Aufführung von ICH<sup>2</sup> zeigt sich, daß jener Rückgriff auf die unmittelbare physische Präsenz bei aller digitalen Euphorie letztlich Bezugspunkt jeder künstlerischen Sensation bleibt: das Abgleichen mit der physischen Befindlichkeit unserer selbst. Die interessante Inszenierung, die ihren sachlichen

Gegenstand – Gentechnologie und seine Folgen für das Subjekt – eher nur als Vorwand ihrer eindrucksvollen artistischen Übungen nimmt, lohnt der Betrachtung. Dies gilt nicht nur des Spektakels des panoramatischen Effekts wegen, der Ahnung eines momentan noch Neuen, das wohl bald unsere alltägliche Wahrnehmung prägen wird. Eindrucksvoll sind vor allem die vielen Bruchkanten, welche die Unzulänglichkeiten der technischen Möglichkeiten enthüllen, Nahtstellen, die sich nicht so einfach wegwetuschieren lassen wie im Internet oder Computerspiel. Immer da, wo die Illusionsmaschinerie trotz allen technischen Fortschritts an ihre Grenzen stößt, und dies ist bei einer Rundprojektion in einer solchen Kuppel trotz aller digitalen Möglichkeiten immer noch ein Problem, werden diese »Problemstellen« nicht einfach kaschiert, sondern mit Finesse zum Anlaß sehr feiner künstlerischer Lösungen.

Der Simulationsraum dieses Stückes wird als eigener ernst genommen. Man versucht erst gar nicht das Unmögliche, also vorzutäuschen, es gäbe die grundlegende Unterscheidung zwischen realer menschlicher Wahrnehmung und ihrer illusionären Rekonstruktion nicht mehr. Ästhetisches Neuland ist diese spannende Technologie allemal, aber eben auch nur ein Ort, neue künstlerische Ausdrucksmöglichkeiten zu erproben.

Der Besuch dieser Inszenierung sei empfohlen, denn wengleich der vordergründige Inhalt eben auch etwas vordergründig bleibt, wird ein künstlerischer Inhalt, nämlich die Frage nach den Verschiebungen, die eine solche dreidimensionale Simulationstechnologie für unsere Erwartungen an Theater und Film bewirken, auf anregende Weise in Szene gesetzt. Die Schwerkraft der Tänzerinnen wird unter den digitalen Projektionen eben gerade da zum Erlebnis, wo ihre Körperlichkeit das Ganze ans Irdische zurückbindet. Die Imersion findet nicht statt: Es springt sich eben doch noch nicht so leicht durch Datenräume und Zeiten wie in der Matrix!

NÄCHSTE VORFÜHRUNGEN IM MEDIENDOM DER FACHHOCHSCHULE KIEL, SOKRATESPLATZ 6, 24103 KIEL, AM 03.02.07, 18:00 UHR UND 20:00 UHR, AM 04.02.07, 20:00 UHR, [HTTP://WWW.ICH-QUADRAT.DE/](http://www.ich-quadrat.de/) KONTAKT TD@MUTHESIUS.DE