

# "Ich-Quadrat" - Ein digitales Tanzprojekt

**Kiel – Über die Kuppel flimmern ein paar Pfeile, wie sie sich beim Gebrauch der Maus auf dem Computer-Monitor in Bewegung setzen. Darunter schwingt sich eine weiße Welle durchs Rund, auf zwei Ebenen Aktionsraum für Tina Slabon und Lisa May vom Ballett Kiel. Sechs Rechner sind im Mediendom im Einsatz, dazu sechs Beamer, Kamera und diverse Sensoren, die die Körpersignale der Tänzerinnen an den Computer übermitteln.**

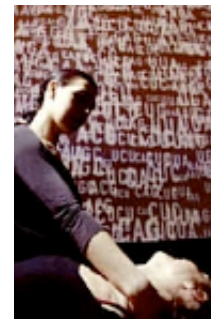
Der Computer setzt die Körpersignale in Bilder um. Motion-Tracking heißt das im Film, wo es unter anderem dazu dient, animierte Figuren wie Comic-Held Hulk lebensecht in Bewegung zu setzen. "Ein Experiment", sagt Tom Duscher, Professor für digitale und interaktive Medien an der Muthesius Kunsthochschule, der das Crossover-Projekt Ich-Quadrat angestoßen von Mediendom-Direktor Eduard Thomas, mit Ballettchef Mario Schröder entwickelt hat, und rechnet stets mit einer unvorhersehbaren Laune von so viel Technik.

Die Suche nach Formaten für die 360-Grad-Projektionen in Planetarien jenseits des gängigen Angebots an Sternenhimmeln und –kriegen war schon 2003 Ausgangspunkt für das Projekt. "Wir wollten ein digitales Theater", sagt Duscher, "aber nicht bloß als technisches Experiment, sondern verknüpft mit einer Erzählstrategie." Die haben der Medienwissenschaftler und der Ballett-Chef im Rahmen eines Seminars mit den Muthesius-Studenten entworfen: "Wir haben etwas gesucht, wo Mensch und Technik direkt konfrontiert werden – und in der Gen-Technologie zeigt sich diese Spannung sehr prägnant." So geht es in Ich Quadrat um das, was Mario Schröder auch in seinen Choreographien immer wieder umtreibt: "Um Klone, Spiegel, Doppelgänger – den Menschen, der sich erweitert."

Die beiden Macher reizt die Dialektik von Wissenschaft und Kunst ebenso wie die unterschiedliche Dynamik der Kunstformen. "Da kommt das filmische Moment, das Zeit zerlegt, mit der Echtzeit des Tanzes zusammen", sagt Tom Duscher. Und Mario Schröder sieht die Tänzerinnen als Bindeglied zwischen virtuellem und realem Raum: "Das ist eine Chance zur Ausdruckserweiterung, die sich sicher auch auf das Kieler Ballett auswirken wird. In Richtung Motion-Tracking will ich unbedingt weiterarbeiten." Für Duscher aber ist noch etwas anderes wichtig: "Im Grafik- und Filmbereich hat man stets alles unter Kontrolle. Man dreht, schneidet und hat irgendwann ein fertiges Produkt. Hier aber, mit dem Live-Anteil, gibt es keinen letzten Schnitt." Im Gegenteil: In der Mischung aus durchchoreographierten und improvisierten Sequenzen verändern sich mit den Körpersignalen in jeder Vorstellung auch die Bilder. "Das wird sehr dicht", sind sich Schröder und Duscher bewusst, "aber die Augen sollen auch wandern."

Die gegenseitige Anziehung von Tanz und Film glimmt schon länger und ist seit den Neunzigern dabei, beide Kunstformen spannend zu erweitern. Wenn alles gut läuft, so Duscher und Schröder, soll das digitale Theater als mobile Produktion auf Reisen gehen – und unterm 360-Grad-Himmel vielleicht eine weitere Kunstgattung etablieren.

Uraufführung am 8. Juni, 19.30 Uhr, im Mediendom der Fachhochschule Kiel. Weitere Vorstellungen: 10., 11., 18., 24. Juni. Karten: 0431/2101741. Internet: [www.mediendom.de](http://www.mediendom.de), [www.ich-quadrat.de](http://www.ich-quadrat.de)



Das Kieler Ballett im Crossover mit den digitalen Medien-Welten von der Muthesius Kunsthochschule.

Von Ruth Bender

---

Im Internet finden Sie diese Meldung unter der URL:

<http://www.kn-online.de/artikel/1873417>

© 2005 www.kn-online.de