

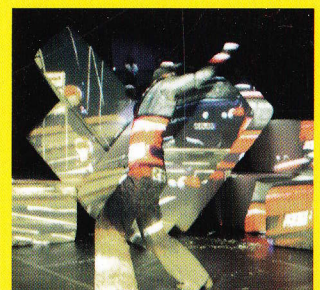
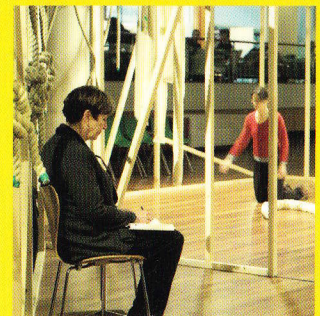
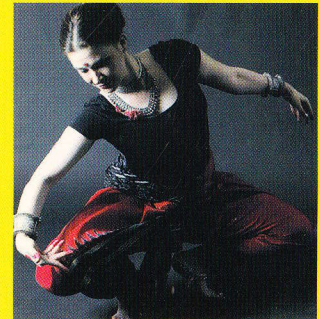
Claudia Behrens, Helga Burkhard,  
Claudia Fleischle-Braun,  
Krystyna Obermaier (Hg.)

# TANZ

Erfahrung

# WELT

Erkenntnis



22

tanzforschung 2012

HENSCHEL



Jahrbuch Tanzforschung

Bd. 22

herausgegeben im Auftrag der  
**Gesellschaft für Tanzforschung (GTF)**

Wissenschaftliche Beirätinnen:  
Dr. Susanne Quinten  
Dr. Gunhild Oberzaucher-Schüller

Claudia Behrens, Helga Burkhard,  
Claudia Fleischle-Braun, Krystyna Obermaier (Hg.)

## **Tanzerfahrung und Welterkenntnis**

HENSCHEL

www.henschel-verlag.de  
www.seemann-henschel.de

Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im  
Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN: 978-3-89487-730-9

© 2012 bei den Autoren, der Gesellschaft für Tanzforschung und dem Henschel Verlag  
in der Seemann Henschel GmbH & Co. KG, Leipzig

Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung des  
Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen,  
Übersetzungen, Mikroverfilmungen und für die Verarbeitung mit elektronischen  
Systemen.

Umschlaggestaltung: AnnA Stein  
Titelfotos (von oben nach unten):  
Proben zu *18 Happenings in 6 Parts 1959/2010*, Sommer 2010, Royal Festival Hall,  
London: Dennis Greenwood, Ben Ash, Lauren Potter, Rosemary Butcher.  
© Stefanie Sachsenmaier  
Werkstatt Tanz an der Tenri-Universität in Nara/Japan mit japanischen und deutschen  
Studierenden des Studienschwerpunktes Tanz. © Claudia Behrens  
Gudrun Märtins: *Odissi-Tanz*. © Ursus von Schwarzenberg-Greifenklau  
*18 Happenings in 6 Parts 1959/2010*, Choreografie: Rosemary Butcher, Royal Festival Hall,  
Clare Ballroom, November 2010. © Rocco Redondo  
Digitale Medien und Tanz. © Werner Gurlt

Satz und Gestaltung: BildrDruck GmbH, Berlin  
Druck und Bindung: GGP Media GmbH, Pößneck  
Printed in Germany

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier mit chlorfrei gebleichtem Zellstoff

## INHALT

*Herausgeberteam*

Einleitung und Dank ..... 9

### Tanzwelten im gesellschaftlichen Umfeld

*Gabriele Klein*

Choreografien des Alltags. Die emergenten Ordnungen  
der Lebenswelt ..... 17

*Alexandra Kolb*

Overt and Covert Politics in Contemporary Choreography ..... 34

### Konstruierte und choreografierte Tanzwelten

*Gudrun Märtins*

Das alte Regelwerk und der zeitgenössische Odissi ..... 45

*Ralph Fischer*

Dancing Gravity. Zur Kinetik des Prograven ..... 58

*Josephine Fenger*

Das Andere. Aspekte des Wahnsinns im Romantischen Ballett .. 70

*Mariama Diagne*

Boten zwischen Bühnen- und Lebenswelt. Ein Streifzug durch die  
Tanzgeschichte mit Blick auf die Darstellung von Untoten ..... 82

*Stefanie Sachsenmaier*

Vom Archiv zur Neuerfindung. Fragen zur künstlerischen  
Handschrift im kreativen Schaffensprozess zeitgenössischer  
Performance ..... 95

## Tanz und digitale Medienwelten

*Anna-Carolin Weber*

Tanz und Medialität. Anmerkungen zum Vermittlungsverständnis einer intermedialen Tanzpraxis ..... 108

*Gesa Friederichs-Büttner, Johanna Dangel und Rainer Malaka*  
Parcival XX–XI. Über den Versuch der Integration digitaler Medien in die Tanzperformance *Parcival XX–XI* ..... 119

## Sich Erinnern und Forschen in vergangenen Tanzwelten

*Frank-Manuel Peter*

Lust und Verlust. Tanzarchiverfahrung und Welterkenntnis ..... 134

*Marijana Kokanović-Marcović*

Ball-Repertoire und -Etikette als Spiegel der sozialen und politischen Bestrebungen des serbischen Bürgertums in der Habsburgermonarchie im 19. Jahrhundert ..... 152

*Juliana Pimentel*

Wiederbelebung von Tanzbällen des 19. Jahrhunderts in Frankreich heute. Eine neue Betrachtung des Tanzmusikrepertoires ..... 164

## Erforschen aktueller und innerer Tanzwelten

*Taiya Mikisch*

Methodische Überlegungen zum Erforschen „fremder“ Tanzwelten in Deutschland ..... 174

*Petra Jansen*

Tanz und Kognition ..... 185

*Claudia Behrens*

„Innere Welten rekonstruieren“. Empirische Studien zum Aspekt der Selbstwerterhaltung beim Tanzen und Gestalten ..... 193

*Laura Bettag*

Ist das Kunst oder ist das Therapie? Anregungen zur Schaffung autobiografischer Materialien im klassischen Bühnentanz ..... 206

## Ästhetische Bildung und Tanz: Konzeptuelle Zugänge zu Welterfahrungen

*Max Fuchs*

Tanz öffnet Welten? Vielfalt als Chance und als Problem ..... 217

*Martin Stern*

Welterzeugung und ästhetische Bildung? Reflexionen zu Selbst- und Weltverhältnissen im Tanz ..... 229

*Claudia Fleischle-Braun*

Tanz als Wissenskultur? Ästhetische Erfahrungen beim Erlernen einer fremden Tanzkultur ..... 240

*Ronit Land*

Das Wahrnehmen. Reflexionen über einen Dialog zwischen Körper und Ästhetik ..... 251

*Stefan Hölscher*

Choreografisches Lernen und das Vermögen der Körper ..... 260

*Marianne Bäcker*

Tanz trifft Raum. Tanzpädagogische Projekte zum Dialog von Tanz und Raum ..... 267

*Krystyna Obermaier und Michael Obermaier*

Tanz macht Schule. Perspektiven einer universitären Tanzbildung für Lehramtstudierende ..... 277

Autoren und Herausgeber ..... 289

Bildnachweis ..... 296



- Foucault, Michel (2003). *Dits et Ecrits: Schriften. Bd. III, 1976–1979.* (S. 392–395). Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
- Hardt, Yvonne (2008). Tanz, Körperlichkeit und computergestützte Echtzeitvideo-manipulation – eine Analyse am Beispiel der Tanzperformance I, MYSELF AND ME AGAIN von LaborGras, In Joachim Paech u. Jens Schröter (Hg.), *Intermedialität – Analog/Digital: Theorien – Methoden – Analysen* (S. 495–506). München: Fink.
- Hickethier, Knut (2003). *Einführung in die Medienwissenschaft.* Stuttgart: Metzler.
- Klein, Gabriele (2003). Tanz & Medien: Un/Heimliche Allianzen. Eine Einleitung. In Gabriele Klein u. Christa Zipprich (Hg.), *Tanz Bild Medien* (S. 7–17). Münster u. a.: Lit.
- Klein, Gabriele (2005). Medienphilosophie des Tanzes. In Mike Sandbothe u. Ludwig Nagl (Hg.), *Systematische Medienphilosophie* (S. 185–198). Berlin: Akademie.
- Luhmann, Niklas (2004). *Die Realität der Massenmedien* (3. Auflage). Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Mauss, Marcel (2010). *Soziologie und Anthropologie. Band 2. Gabentausch – Todesvorstellung – Körpertechniken.* Wiesbaden: VS-Verlag für Sozialwissenschaften.
- Paech, Joachim (1997). Überlegungen zum Dispositiv als Theorie medialer Topik. *Medienwissenschaft* 4, 400–420.
- Rosiny, Claudia (1999). *VideoTanz. Panorama einer intermedialen Kunstform.* Zürich: Chronos.

### Internetquellen

- Physical Cinema – Dance for the Camera.* Zugriff am 12.10.2011 unter <http://www.lutz-gregor.com/teach/physical-cinema-%E2%80%93-dance-for-the-camera-workshop/>
- Vowinkel, Annette. Mediengeschichte. Version: 1.0. In *Docupedia-Zeitgeschichte*, 8.2.2009. Zugriff am 10.10.2011 unter <https://docupedia.de/zg/Mediengeschichte?oldid=75527>

Gesa Friederichs-Büttner, Johanna Dangel und Rainer Malaka

## Parcival XX–XI. Über den Versuch der Integration digitaler Medien in die Tanzperformance Parcival XX–XI<sup>1</sup>



Abb. 1 Digitale Medien und Tanz (Foto: Werner Gurlt)

Die interaktive Performance *Parcival XX–XI* ist eine Kooperation der Freiburger Tanzcompany *urbanReflects* und des Technologiezentrum Informatik und Informationstechnik (TZI) der Universität Bremen. Die Performance ist als künstlerisches Forschungsprojekt entstanden und feierte im Februar 2011 im Kunst- und Kulturzentrum Spedition<sup>2</sup> in Bremen Premiere. In *Parcival XX–XI* verbinden wir zeitgenössischen

- 1 Unsere Forschung wird durch die freundliche Unterstützung der Klaus Tschira Stiftung möglich gemacht. Desweiteren bedanken wir uns bei allen Sponsoren: Kulturstiftung des Bundes, Kulturamt der Stadt Freiburg, Senator für Kunst in Bremen, Sparkasse Freiburg, LBBW, Fond Darstellende Künste e.V.
- 2 Vgl. <http://www.spedition-bremen.org/> (Zugriff am 20.02.2012)



Tanz mit digitalen Medien, um politisches Tanztheater zu machen. Wir suchen nach einer besseren und humaneren Welt. Als Narrativ dient uns der Mythos vom Heiligen Gral. Im Laufe der Menschheitsgeschichte hat der Homo Sapiens viele Heilsversprechen zu Grabe getragen, wie zum Beispiel den Kommunismus mit seinem Postulat der Gleichheit der Menschen und den Faschismus mit seiner Vorstellung einer Vorherrschaft der Super-Rasse. Wir decodieren neben diesen historischen Gralen den heutigen Kapitalismus als falschen Gral und stellen gleichzeitig die Frage, wo unsere Visionen für eine bessere Weltordnung sind. Wir haben uns ein hehres Ziel für die Inszenierung von *Parcival XX–XI* gesteckt: Digitale Medien als gleichberechtigte Protagonisten auf die Bühne zu holen. Im Zusammenhang mit theatralen Aufführungen werden diese oft dem Vorwurf ausgesetzt, sie seien nicht existentiell integriert. Als Gründe dafür werden beispielsweise praktische Umstände genannt, wie dass nur beschränkt technische Mittel zur Verfügung stehen<sup>3</sup> oder genereller, dass eine „fast unüberwindbare Differenz im Verhältnis von Körperzeit und Maschinenzeit“<sup>4</sup> bestünde und dass es sehr schwierig ist, bei der Zusammenarbeit von verschiedenen Künstlern, wie Tänzern, Regisseuren, Dramaturgen und Medienfachleuten, eine gemeinsame Ästhetik zu finden.<sup>5</sup> Das sind einige der Probleme auf dem Weg, die digitalen Medien als dramaturgisches Element in der Theaterwelt zu verwurzeln. Die Schwierigkeiten, die eine Verbindung von digitalen Medien und Theater mit sich bringt, und damit die kreative Forschung an sich, resultieren nach Steve Dixon aus der Suche nach neuen Theorien und Paradigmen und dem Testen und Entwickeln von neuen Methodiken, der Interdisziplinarität sowie aus den für die Technologien benötigten Fachkenntnissen.<sup>6</sup> Wir wollten uns mit *Parcival XX–XI* diesen Herausforderungen stellen und eine Performance kreieren, die dramaturgisch und nicht nur technisch von den digitalen Medien abhängig ist. Dafür stellten wir die These auf, dass, indem wir die Gestaltungsmöglichkeiten an die Zuschauer weitergeben, die digitalen Medien unverzichtbar und somit gleichberechtigt zu den anderen Theatermitteln, wie beispielsweise dem Tanz, sind. Realisieren ließ sich

3 Prehn in Leeker 2001, hier S. 212.

4 Vgl. Aschwanden in Leeker 2001, S. 216.

5 Vgl. Aschwanden in Leeker 2001, hier S. 216.

6 Dixon 2011 (frei übersetzt durch die Autoren).

die Idee mit Hilfe von Nintendo Wiimote Controllern, die als Bindeglied zwischen den Zuschauern und den digitalen Bildern fungierten.

Durch qualitative Leitfadeninterviews, die wir nach den ersten sieben Aufführungen mit insgesamt 30 Zuschauern durchgeführt haben, wurde unsere zugrundeliegende These, digitale Medien durch Interaktion und Zuschauerpartizipation als äquivalenten Protagonisten zu integrieren, überprüft. Dabei mussten wir feststellen, dass vor allem die interaktiven Medien nicht als elementar für das Stück wahrgenommen wurden. Vielmehr langweilte sich das Publikum häufig bei der Benutzung der Nintendo Wiimote Controller und vermochte die Interaktion nicht in den Gesamtkontext der Performance einzuordnen. Wir distanzieren uns auf Grund der Resultate nicht von der grundsätzlichen These, halten jedoch fest, dass die Gestaltung von Interaktion und Partizipation für das Theater die Überwindung weitreichender Hürden bedeutet, denen wir in diesem Artikel ausführlich auf den Grund gehen wollen. Nach Johannes Birringer gilt es dabei das grundsätzliche Problem zu beachten, dass Partizipation in Neuer Kunst von den Zuschauern nicht erwartet wird. Er betont weiterführend aber auch, dass Partizipation als Gestaltungsmittel erlernt werden kann, wenn deren Codes mehr und mehr normal werden.<sup>7</sup> Wir machen uns im Folgenden daran, die Probleme zu evaluieren, die das Publikum mit der Partizipation hatte. Dafür beschreiben wir zunächst die verschiedenen Anwendungen von digitalen Medien in *Parcival XX–XI*. Weiterführend wird erläutert, warum wir uns für die Realisierung der partizipativen Elemente mit Nintendo Wiimote Controllern entschieden haben und inwiefern diese im Nachhinein als ein geeignetes Tool für die Ausgestaltung der Zuschauerinteraktion beurteilt werden kann. Anschließend erläutern wir, wie sich die Zuschauer im Allgemeinen mit der Zuschauerpartizipation gefühlt haben. Dabei haben wir vier Tendenzen ausmachen können: Angst, Frustration, Spaß und Schadenfreude. Darauf folgend erläutern wir, was die Interaktion für die Zuschauer im Hinblick auf den Gesamtkontext bedeutete. Wir konnten vier Argumente herausfiltern, die begründen, warum das Publikum die Interaktion als Unterbrechung

7 Birringer 2008, S. 14 (frei übersetzt durch die Autoren).



der Performance wahrnahm: Sprache, Rhythmus, eingeschränkte Exploration sowie den Wechsel in der Zuschauer-Rolle.

## 1 Digitale Medien, Tanz und Zuschauerpartizipation

Die in *Parcival XX–XI* verwendeten digitalen Medien lassen sich in drei Kategorien einteilen. Erstens arbeiten wir mit vorab erstellten Projektionen, die Architekturen des heutigen Kapitalismus wie zum Beispiel die Frankfurter Banken oder Warenlandschaften in Supermärkten zeigen. Die digitalen Bilder werden auf zwölf weiße Styroporquader (Dimensionen 1,50 x 1,00 x 0,50 Meter) projiziert. Zusätzlich dienen die in weiß gekleideten Tänzer als Projektionsfläche. Sie bewegen sich mit den Quadern und formen ein sich ständig änderndes Bühnenbild. Tanz und Medien verschmelzen auf diese Art und Weise miteinander (vgl. Abb. 1).

Zweitens arbeiten wir in *Parcival XX–XI* mit Live-Kameraschaltungen, die das Geschehen auf der Bühne aus verschiedenen Winkeln aufnehmen. So können Perspektiven sichtbar gemacht werden, die ansonsten, bedingt durch die L-förmige Anordnung der Zuschauer um die Bühne, für Einige ungesehen blieben. Diese aufgenommenen Bilder können in Echtzeit manipuliert werden und zeitverzögert oder vielfach wiedergegeben werden. Dadurch eröffnen sich neue Gestaltungsaspekte. So ist es beispielsweise möglich, eine Umgebung zu schaffen, die das Interagieren der Tänzer mit einem eigenen digitalen Klon erlaubt. Anders als bei einem normalen Spiegelbild, kann das virtuelle Abbild mit einem Eigenleben versehen werden (vgl. Abb. 2). Auch können die Zuschauer als digitale Kopie in das Geschehen auf der Bühne eingebunden werden.

Drittens integrieren wir interaktive Videosequenzen in die Performance. Damit schaffen wir uns die Möglichkeit, dass auf der einen Seite die Tänzer auf die digitalen Bilderwelten Einfluss nehmen und auf der anderen Seite, die Zuschauer aktiv in die Kreation miteinbezogen werden können. Zu letzterem Punkt wird im Laufe des Artikels ausführlich Bezug genommen.



Abb. 2 Die Tänzer und die digitalen Klone (Foto: Werner Gurlt)

## 2 Nintendo Wiimote Controller – ein geeigneter Mitspieler ?

Im Entstehungsprozess von *Parcival XX–XI* waren uns im Hinblick auf die digitalen Medien drei Aspekte wichtig<sup>8</sup>: Zunächst ist die Robustheit aller verwendeten Technologien wichtig. Als zweiten Aspekt können wir die Verständlichkeit des Tools benennen, welches die Zuschauerpartizipation ermöglicht. Und abschließend den dritten Punkt, der in diesem Artikel auf dem Prüfpunkt steht: Die Integration der digitalen Medien in die Performance *Parcival XX–XI* durch Interaktion. Bei rückblickender Betrachtung können wir ergänzen, dass bei der Gestaltung einer Performance, welche die digitalen Medien als integralen Bestandteil begreift, die drei Kategorien stark voneinander abhängig sind und somit die Einhaltung aller umso wichtiger scheint.

8 Die Ergebnisse wurden erstmals in Friederichs-Büttner, Dangel u. Walther-Franks 2011 vorgestellt.



## Robustheit

Im Hinblick auf das Interaktionstool haben wir uns sehr früh für ein einziges kohärentes Eingabegerät für alle Interaktionslevel entschieden. Aus hauptsächlich praktischen Gründen fiel die Wahl dabei auf Nintendo Wiimote Kontroller. Dieser Punkt wird ausführlich an anderer Stelle beschrieben.<sup>9</sup>

## Verständlichkeit

Während des Designprozesses von *Parcival XX-X* haben uns zwei Fragen begleitet: Erstens, wie kommunizieren wir, dass der Zuschauer partizipieren darf und wann. Und zweitens, wie können wir die partizipatorischen Momente so gestalten, dass diese leicht verständlich für den Zuschauer sind und sich zudem nachhaltig in die Dramaturgie des Abends einfügen. Hier schlagen wir vor, drei verschiedene Verständnisebenen zu differenzieren. Als Erstes kategorisieren wir ein Verstehen auf einem technischen Level. Für unsere Performance bedarf es daher einer Vermittlung, wie man die Nintendo Wiimote Kontroller benutzt. Als zweiten Punkt benennen wir das Verstehen der eigenen Handlungskonsequenz. In *Parcival XX-XI* geht es daher darum zu verstehen, was die Aktion mit dem Nintendo Wiimote Kontroller in der direkten Konsequenz auslöst. Und drittens gilt es, ein Verstehen auf einem dramaturgischen Level zu generieren. Es ist also wichtig, dass der interagierende Zuschauer seine Aktionen in den Gesamtkontext der Performance einzuordnen vermag. Wir schlagen an dieser Stelle keine generalisierbaren Methodiken vor, wie man ein solch komplexes Verstehen beim Zuschauer erreichen kann. Wir beschränken uns vielmehr auf den Hinweis, dass es für die Designer von ähnlichen intermedialen partizipativen Performances hilfreich sein kann, die drei genannten Verständnisebenen im Hinterkopf zu behalten, um erstens die eigenen technischen und konzeptionellen Anforderungen an die Zuschauerpartizipation während des Designprozess zu definieren und zweitens diese dann im Nachhinein auf ihre Einhaltung zu prüfen.

9 Vgl. Friederichs-Büttner, Dangel u. Walther-Franks 2011.

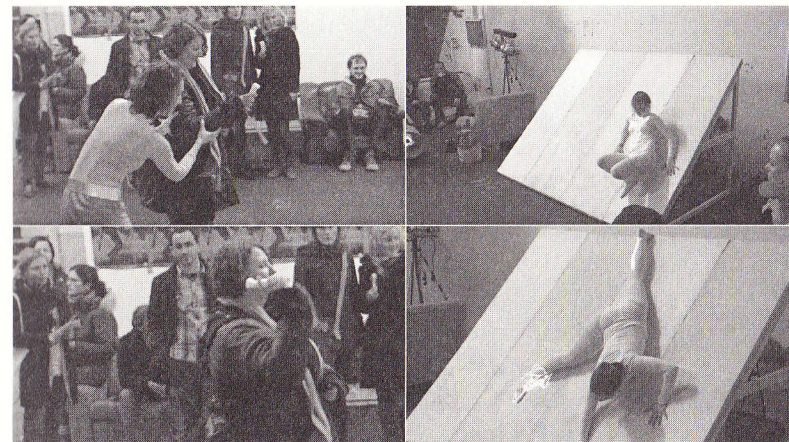


Abb. 3 Pre-Performance im Foyer (Fotos: Werner Gurtl)

Im Folgenden erklären wir in diesem Zusammenhang, wie in *Parcival XX-XI* versucht wurde, das technische Verständnis zu vermitteln, bevor wir dann im zweiten und dritten Teil des Artikels detailliert erläutern, was wir uns von den partizipativen Momenten versprochen haben und inwiefern wir unseren eigenen Ansprüchen gerecht werden konnten.

## Pre-Performance

Mit Hilfe der Pre-Performance, die direkt vor der Aufführung im Foyer stattfand, haben wir versucht, den Zuschauer mit den Nintendo Wiimote Controllern vertraut zu machen. Die Pre-Performance bestand aus einer „Wii-Fee“, dem Jingle „Zeit, sich einzumischen!“, einer Tänzerin auf einer diagonalen Wand, Projektionen und dem Publikum.<sup>10</sup>

10 Vgl. dazu Friederichs-Büttner 2011. Darin wird der Ablauf der Pre-Performance ausführlich beschrieben.



### Integration (durch Interaktion)

Unser Ziel war es, die digitalen Medien als existentiellen Protagonisten in *Parcival XX–XI* zu integrieren. Um diesem Ziel nachzugehen, haben wir uns für Interaktion entschieden. Wie anfangs bereits erwähnt, ist uns dieses Ziel nicht ausreichend gelungen. Die Auswertungen der Interviews lassen erkennen, dass es nicht viele Zuschauer geschafft haben, die Konsequenz der Interaktion zu verstehen. Eine dramaturgische Verortung der partizipativen Momente in den Gesamtkontext der Performance konnte nur selten erzielt werden.

Im Folgenden werden wir detailliert ein partizipatives Szenario aus der Performance vorstellen.

#### Szenario 1: Der Kleidertausch

Hier haben wir acht unserer Styroporquadern zu je zwei aufeinander gestapelten Blöcken als Projektionsfläche arrangiert. Je ein Tänzer steht weiß gekleidet – und somit als Projektionsfläche dienend – vor einem Block. Vier Zuschauer stehen mit den Nintendo Wiimote Kontrollern bestückt vor ihrem Tänzer. Die Zuschauer haben die Möglichkeit, durch die zwei gelernten Gesten ihren Tänzer mit digitalen Kleidungsstücken anzuziehen, indem diese „gestohlen“ bzw. fixiert werden und damit nicht „gestohlen“ werden können. Denn es gibt für die vier Tänzer nur drei Kombinationen an Kleidung. Ein Tänzer wird also in der Szene stets nackt bleiben.

Uns ging es in den partizipativen Szenarien nicht nur darum, den unmittelbaren Effekt der Interaktion verständlich zu machen, wie beispielsweise hier das „Ankleiden“ eines Avatars. Vielmehr verweisen wir darauf, dass analog zu dem geschlossenen System Theater, das seinen Repräsentationsmodus nie verlässt und somit stets einen „performing frame“ bereithält, wir in *Parcival XX–XI* die Gesellschaft auch als ein geschlossenes System verstehen, welches für seine Bürger eine Art „performing frame“ bereit hält, und somit nur eine begrenzte Freiheit an Handlung. Denkt man also in diesen Systemgrenzen, so hat ein handelnder Bürger auch nur ein begrenztes Set an Handlungsoptionen. Auch wenn die Teilnehmer bei *Parcival XX–XI* scheinbar handeln, innerhalb der von uns vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten von „an-

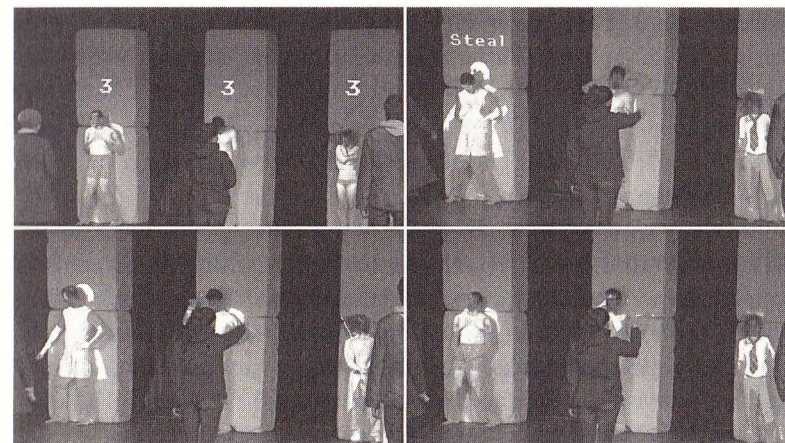


Abb. 4 Zuschauer kleiden ihren Avatar und entkleiden einen Anderen (Fotos: Werner Gurlt)

kleiden durch Kleider stehlen“ und „angekleidet lassen“, so können sie die Tatsache nicht ändern, dass stets ein Tänzer nackt bleiben wird.

In diesem Zusammenhang hätten wir uns gewünscht, dass die dramaturgische Verortung für den Zuschauer nachvollziehbar gewesen wäre und einige nach individuellen Lösungen gesucht hätten. Um das scheinbar nicht lösbare Problem zu beheben, wäre es zum Beispiel denkbar gewesen, die eigene Jacke herzugeben, um damit den vierten nackten Avatar zu bekleiden. Leider konnten wir das gewünschte dramaturgische Verstehen nicht generieren und von daher bedarf es unter Anderem einer Neugestaltung der interaktiven Elemente. Die Gründe dafür sind vielfältig und beschränken sich keinesfalls auf das gewählte Interaktionstool. Im Folgenden werden wir darauf eingehen und Ergebnisse vorstellen, die aus 30 Interviews mit Zuschauern resultieren.

### 3 Zuschauerrezeption

Da *Parcival XX–XI* als künstlerische Feldforschung konzipiert war, wollten wir natürlich wissen, was sich beim Zuschauer eingelöst hat ... und wo wir leere Versprechungen gemacht haben, speziell im Hinblick auf unser Hauptanliegen, die digitale Medien in die Performance zu integrieren. Nach jeder Vorstellung haben wir uns also unter das Publikum gemischt und insgesamt 20 männliche und zehn weibliche Zuschauer



zwischen 24 und 63 Jahren alt zum Einsatz der digitalen Medien in *Parcival XX–XI* befragt. Wir hatten drei Leitfragen: Erstens: Was ist Ihnen besonders aufgefallen? Zweitens: Wie haben Sie den Einsatz der digitalen Medien erlebt? Drittens: Wie würden Sie den Einsatz der Nintendo Wiimote Controller bewerten? Die Interviews dauerten zwischen fünf und zwanzig Minuten.

Im zweiten Teil des Artikels erläutern wir, wie sich die Zuschauer im Generellen mit der Zuschauerpartizipation gefühlt haben. Wir haben aus den Interviews<sup>11</sup> die folgenden vier Tendenzen ausmachen können: Angst, Frustration, Spaß und Schadenfreude.

### Die Angst vorm Partizipieren

„Ich habe immer weggeschaut, wenn sie vorbei kam, um Teilnehmer zu suchen. Und es hat funktioniert. Sie hat es respektiert.“ (Interview 11, m.)

Aussagen dieser Art waren häufig bei den Interviews. Diese Angst oder Zurückhaltung ist eine große Herausforderung bei partizipativen Inszenierungen. Gerade im Frame „Theater“ sind viele Zuschauer eingeschüchtert aus ihren dunklen Sitzen in das Zentrum der Aufmerksamkeit zu gehen – und sind erleichtert, wenn der Kelch an ihnen vorüber geht. Die Angst, sich zum Narren zu machen, mag ein zusätzlicher Grund sein. Darüber hinaus haben einige der Interviewten angemerkt, dass der Respekt vor der Technologie trotz der hilfreichen Pre-Performance nicht gewichen war, und man Angst hatte, etwas falsch zu machen.

„Ich war glücklich, dass ich nicht spielen musste. (...) Ich hätte nicht gewusst, was ich tun soll. (...). Als ich aber dann gesehen habe, was die da auf der Bühne tun, habe ich gedacht, das ist ja piepeneinfach. (...) Trotzdem, ich hätte wahrscheinlich den falschen Knopf gedrückt. Ich hatte keine Angst, auf die Bühne zu gehen.“ (Interview 5, w.)

<sup>11</sup> Die folgenden Zitate stammen aus den 30 geführten Interviews und wurden originalgetreu wiedergegeben. Lediglich leichte Anpassungen durch die Autoren für eine bessere Lesbarkeit wurden vollzogen.

### Der Partizipierende: Frustration und Spaß

„Und bei den Interaktionen ist es natürlich sehr schwierig, in dem spontanen Moment sofort zu begreifen, was eine Reaktion auf eine Aktion ist, was da quasi gerade die Interaktivität ausmacht.“ (Interview 3, m.)

So hat es ein Partizipant umschrieben. Denn als Akteur auf der Bühne wollen wir verstehen, was wir da machen: Wenn wir unsere Handlung auf der Bühne nicht im Kontext der laufenden Performance sehen können, so ist die Interaktion nicht selbsterklärend – und dadurch schnell frustrierend, weil wir dem Ganzen keine Bedeutung zuweisen können. Wir haben diese Art des Verständnisses bereits als „Verstehen der eigenen Handlungskonsequenz“ beschrieben. Trotzdem hatten einige Spieler Spaß auf der Bühne mit diesem Tool.

„Mir hat es Spaß gemacht auf der Bühne zu stehen und mit diesen Figuren zu interagieren, aber ich habe nicht wirklich verstanden, was ich da mache.“ (Interview 6, m.)

### Der passive Zuschauer: Schadenfreude und Frustration

„Ich fand es total interessant die Leute zu beobachten, wie einige abgegangen sind, total mitgemacht haben und andere eher introvertiert sich und vorsichtig, sich eher nicht getraut haben. Was viel über die Leute ausgesagt hat. Das fand ich total spannend. (...) Ich (hingegen) habe Glück gehabt. (...)“

„Ich habe tatsächlich den Bezug zwischen Zuschauerinteraktion und Projektion nicht verstanden (...). Da habe ich versucht, mir einen Reim drauszumachen. Das habe ich nicht verstanden.“ (Interview 3, m.)

„Nur war mir da ein bisschen zu viel Aktion auf der Bühne. (...) das war mir dann ein bisschen zu viel Chaos (...) damit man nicht immer wie beim Tennis immer hin und her gucken muss. Sonst ist der Effekt schon weg, bevor man mit dem Auge folgen kann.“ (Interview 12, w.)

„Als ich nur zugeschaut habe, konnte ich besser folgen, und fand es spannender als dass ich es selber in der Hand hatte und Impulse gegeben habe (...).“ (Interview 14, w.)

Wir sehen hier, dass auch die passiven Zuschauer den Effekt der beobachteten Handlung (hier der Handlung der nun aktiven Zuschauer) in den Kontext der laufenden Performance einordnen wollen. Und auch hier ist die Rezeption zweigeteilt, diesmal allerdings zwischen erstens



einer gewissen Schadenfreude, den Nachbarn auf der Bühne zu beobachten, und zweitens der Frustration, das scheinbar so hoch aufgeladenen Szenarios der Zuschauerinteraktion nicht mit Bedeutung versehen zu können.

### Wahrgenommene Unterbrechung

Im dritten Teil unseres Artikels erläutern wir anhand der geführten Interviews, was die Interaktion für die Zuschauer im Hinblick auf den Gesamtkontext bedeutete. Und hier zeigt sich unser Scheitern, wollten wir die digitalen Medien doch als existentiellen Player integrieren. Denn die Zuschauer haben die Partizipation als Unterbrechung wahrgenommen. Aus den Interviews konnten wir hierfür vier Argumente herausfiltern. Sprache, Timing, eingeschränkte Exploration sowie den Wechsel in der Zuschauer-Rolle.

### Sprache

„Der Jingle und der geschriebene Text. Das hat das Ganze vielleicht mehr abgesetzt als es eigentlich gewollt war.“ (Interview 12, w.)

Wir denken, die Benutzung von Sprache war das offensichtlichste Element, warum die Zuschauer die partizipatorischen Szenarios als Unterbrechung wahrgenommen haben. Immer wieder werden der Jingle „Zeit, sich einzumischen“ sowie die Sprachprojektionen „3, 2, 1, go!“, „Steal/Keep/You are already dressed!“ und „Defend/Attack!“ genannt, welche die partizipativen Szenen ästhetisch (von der ansonsten non-verbalen Performance) absetzen. Weiter wird argumentiert, dass der Einsatz von Sprache eine Betonung auf diese Szenen gelegt hat, die keine Analogie auf der inhaltlichen Seite hatte. Warum wir uns letztlich für den Einsatz von Sprache entschieden haben, war der Versuch, die Interaktion – auf der technischen Verstehensebene – schnell und einfach verständlich zu machen.

### Rhythmus

„Die interaktiven Momente waren schon interessant, aber nicht so gut integriert in den Rest der Performance (...).“ (Interview 3, m.)

Viele der Interviewten haben die partizipativen Szenen negativ wahrgenommen, weil sie den Rhythmus der Performance gestört haben. Hier wird auf ein wichtiges Moment verwiesen, das *Timing*. Aus dramaturgischer Sicht hat das erste partizipative Szenario den richtigen Ort innerhalb der Performance. Bevor wir über totalitäre Systeme im zweiten Akt von *Parcival XX–XI* sprechen, bieten wir dem Publikum die Erfahrung an, dass sie als Bürger Teil eines politischen Systems sind und nach dessen Regeln spielen: Entweder durch Konfirmation oder durch Rebellion. Aus choreografischer Perspektive ist die erste Partizipation zeitlich zu einem ungünstigen Moment gesetzt, da sie direkt nach einer langen Szene ohne Musik und ohne Projektionen anschließt, wo wir uns auf die Materialität der Quader fokussiert haben. Zu diesem Augenblick bräuchte das Publikum offensichtlich etwas Dynamisches und Energetisches, stattdessen intensiviert der eingespielte Jingle die Stagnation zu einer Pause. Die Zuschauer werden auf die Bühne geführt, mit den Nintendo Wiimote Controllern bestückt und müssen ihre Positionen einnehmen. Das dauert alles seine Zeit, in der wir das Publikum immer wieder „verloren“ haben.

### Handlungsfreiheit

„Ich fands enttäuschend, dass es nur zwei Gesten gab!“ (Interview 25, m.)

Die zwei Gesten wurden von den interviewten Personen oft als zu einfach beschrieben, da sie keine wirkliche Handlungsmöglichkeit eröffnen. Für uns war interessant, dass offensichtlich niemand darüber nachdachte, dass wir genau dieses Gefühl produzieren wollten. Die ausgeführten Gesten wurden von den Zuschauern daher nicht in dem Kontext der ganzen Performance verortet, was wir oben als dramaturgisches Verstehen bezeichnet haben. In keiner der Performances hat ein Zuschauer versucht, die gesetzten Systemgrenzen zu verlassen – wie es



eine Dame auf der Hauptprobe gemacht hat. Sie kam zwar auf die Bühne, weigerte sich dann aber zu kämpfen.<sup>12</sup>

### Zuschauerperspektive

„Es ist ziemlich langweilig, Leute in Wintermänteln zu beobachten, die ewig die gleichen Bewegungen ausführen!“ (Interview 15, m.)

Obwohl es unser erklärtes Ziel war, gerade keine traditionelle und passive Publikumssituation zu schaffen, haben die Zuschauer die partizipativen Szenarios immer wieder als ein „Rausgerissenwerden“ aus der offensichtlich vorher herrschenden Guckweise beschrieben. So erklären die Zuschauer, dass es für sie ungemütlich war, ihre Stühle zu verlassen und auf die Bühne gehen zu müssen, um dort mit den Nintendo Wiimote Kontrollern zu agieren. Andere reflektieren, dass es langweilig ist, Laien auf der Bühne zu beobachten, die dazu noch repetitive Bewegungen vollziehen.

### 4 Fazit

Die künstlerische Recherche über den Einsatz von digitalen Medien in Tanz vertiefen wir in unserer weiteren Arbeit. Drei Aspekte werden uns in der kommenden Arbeit beschäftigen: Die Frage der Ankündigung der Performances und damit der generierten Erwartungshaltung des Publikums (an der man scheitern kann oder die man nutzen kann, um ein junges, neues Medium auf der Bühne zu explorieren), den Umgang mit den drei Verstehensebenen beim Einsatz von digitalen Medien und damit einhergehend mit einer leichteren Verständlichkeit des Tools, so dass das Publikum nicht alle Energie auf das Verstehen der Technik und der Handlungskonsequenz im Umgang mit dem Tool verschwenden muss, sowie ferner der Möglichkeiten einer offeneren Partizipa-

12 In *Parcival XX–XI* bieten wir ein partizipatives Moment an, indem wir den Zuschauer zum *Kämpfen* auffordern. Nachzulesen z. B. unter Friederichs-Büttner u. Dangel 2011.

tion, so dass die Zuschauer sich nicht mehr als ausführende „Roboter“<sup>13</sup> wahrnehmen müssen.

### Literatur

- Aschwanden, Daniel (2001). Die spezifische Zeit interdisziplinärer Zusammenarbeit [in Leeker, Martina (2001). *Träume, Wünsche, Enttäuschungen. Fragen an Dozenten der Hellerauer Werkstätten* (S. 315–316)]. In Dies. (Hg.), *Maschinen, Medien, Performances: Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin: Alexander.
- Birringer, Johannes (2008). *Performance, Technology and Science*. New York: PAY.
- Friederichs-Büttner, Gesa (2011). Don't Duck Your Head: Notes on Audience Experience in a Participatory Performance. In *Proceedings of Smartgraphics 2011* Bremen, S. 115–125.
- Friederichs-Büttner, Gesa u. Dangel, Johanna (2011). *Parcival Goes Digital: New Media as Part of a Gesamtkunstwerk*. In *Proceedings of ISEA 2011*, Istanbul (accepted).
- Friederichs-Büttner, Gesa, Dangel, Johanna u. Walther-Franks, Benjamin (2011). Interaction and Participation – Digital Media and Dance in Interplay. In *Proceedings of Conference on Interactive Media Arts* (accepted).
- Dixon, Steve (2011). Researching Digital Performance: Virtual Practices. In Baz Kershaw u. Helen Nicholson (Ed.), *Research Methods in Theatre and Performance* (S. 41–62). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Prehn, Horst (2011). Interaktive Medien und Theater als zwei Welten [in Leeker, Martina (2011). *Träume, Wünsche, Enttäuschungen. Fragen an Dozenten der Hellerauer Werkstätten* (S. 312–315)]. In Dies. (Hg.), *Maschinen, Medien, Performances: Theater an der Schnittstelle zu digitalen Welten*. Berlin: Alexander.

### Internet-Quelle

<http://www.spedition-bremen.org/> (Zugriff am 20.02.2012)

13 Eine interviewte Person beschreibt das Interagieren mit den Kontrollern als ein „nahezu degradiert werden zu Robotern“ (Interview 15, m.).