

Kerstin Evert

DanceLab

Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien

Königshausen & Neumann

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	7
1.1 DanceLab: Zeitgenössischer Tanz und Neue Technologien.....	7
1.1.1 Auswahl der Fallbeispiele.....	13
1.2 Körperdiskurs und Medientheorien.....	15
1.3 Zur Entwicklung des Verhältnisses von Tanz und Technologie.....	22
1.4 Anwendungen im Bereich Tanz und Neue Technologien.....	28
1.5 Künstler im Bereich Tanz und Neue Technologien.....	31
1.6 Zum Forschungsstand.....	33
1.7 Zur Problematik von Tanz-, Bewegungs- und Aufführungsanalyse.....	39
2 Adaption filmischer Verfahren für den choreographischen Prozess: Merce Cunningham.....	43
2.1 Filmschnitt als choreographisches Segmentierungsprinzip.....	46
2.1.1 Arbeit mit Film und Video als eigenständigen Medien.....	51
2.1.2 Zufall als choreographische Technik.....	53
2.2 Choreographie am Computer.....	58
2.2.1 Choreographie als Einzelbildanimation: <i>CRWDSPCR</i>	61
2.2.2 Die Choreographiesoftware <i>Life Forms</i>	65
2.2.3 Wechselwirkungen zwischen animierten Figuren und Tänzern.....	70
2.3 Digitalisierte Bewegung.....	75
2.3.1 Zum Verfahren des Motion Capturings.....	75
2.3.2 Digitalisierung als Syntheseprinzip: <i>Biped</i>	77
2.4 Zusammenfassung.....	84
3 Virtual Reality als Theater-auf-dem-Theater: Verführung durch Immersion ..	86
3.1 Zum Begriff der „virtuellen Realität“.....	86
3.2 Virtuelle Realität als Weltflucht: Birgitta Trommlers <i>Willkommen in der Wirklichkeit</i>	95
3.2.1 Zum Stück.....	96
3.2.2 Virtuelle Realität als Zwischenzustand.....	100
3.3 <i>La Sylphide</i> als Verführung aus dem Cyberspace.....	107
3.3.1 <i>La Sylphide</i> als romantisches Ballett.....	108
3.3.2 Die Sylphide aus dem Computer.....	112
3.4 Zusammenfassung.....	115
4 Choreographie als Hypertext: William Forsythe.....	117
4.1 Real time choreography.....	119
4.1.1 Tanz als informationsverarbeitendes System am Beispiel des Stückes <i>Seif Meantto Govern</i>	119

4.1.2 Körperkontur im Fluss: Der Tanzstil des Ballett Frankfurt.....	124
4.1.3 <i>Improvisation Technologies</i> : Interaktive Tanzschule auf CD-ROM.....	127
4.1.3.1 <i>Improvisation Technologies</i> als algorithmisches Verfahren.....	130
4.1.4 <i>The Poetry of Disappearance</i>	133
4.2 Tanz als flüchtige Raum-Schrift.....	134
4.3 Liveness und Reproduzierbarkeit.....	139
4.3.1 <i>Endless House</i> als immersiver Raum.....	141
4.3.2 Vermitteltes ‚Hier und Jetzt‘: <i>Kammer/Kammer</i>	144
4.4 Zusammenfassung.....	154
5 Interaktive Verknüpfung von Bewegungen und Aufführungsparametern als Extension des Körpers.....	156
5.1 Interaktives Aufführungssystem als Modell des „globalen Dorfes“.....	157
5.1.1 Partizipation und Interaktion in der Kunst seit den 1960er Jahren.....	157
5.1.2 <i>Variations V</i> als erweiterter und vernetzter Aufführungsraum.....	161
5.2 Interaktive Bühnensysteme als Erweiterungen des Körpers.....	167
5.2.1 Interaktive Anwendungen.....	167
5.2.2 Dialog zwischen Körper und Technik: <i>In Plane</i>	171
5.2.3 Der Körper als Interface.....	179
5.2.3.1 Aufführungspraktische Probleme interaktiver Anwendungen.....	183
5.3 Zusammenfassung.....	186
5.4 Exkurs.....	188
6 Körper am Netz: Stelarc.....	191
6.1 Entwurf eines Körper-Netz-Werks: Stelarc's Manifeste.....	194
6.1.1 Vorschläge für ein Körper-Neudesign.....	205
6.1.2 Gesamtkörperkonzept als Ganzheitsutopie.....	207
6.2 Vernetzter Körper: Stelarc's Performances.....	212
6.2.1 Immobilisierter Körper: <i>Suspension Events</i>	212
6.2.2 In Technik eingefügter Körper: <i>Exoskeleton</i>	222
6.2.3 Körper am Internet: <i>Fractal Flesh</i>	226
6.3 Körperentwurf versus Körperinszenierung.....	234
7 Tanz im Hyperraum: Zusammenfassung und Ausblick.....	237
Literaturverzeichnis.....	246
Abbildungsverzeichnis.....	274
Dank.....	276