

KOMETENTANZ

VARIANTEN EINER VERBINDUNG AUS FULLDOME UND LIVE-PERFORMANCE

Claire Dorweiler

Zusammenfassung/Abstract:

Die intermediale Inszenierung *KOMETENTANZ*, bestehend aus einer Live-Performance, in Form von Tanz und Pantomime, mit Fulldome-Projektionen, sowie einer Erzählerstimme aus dem Off, eigens komponierter Musik und 360°-Soundeffekten aus dem *SpatialSound Wave-System*¹, birgt viele Kombinationsvarianten zwischen Fulldome und Live-Performance in sich.

Konzeptuell werden die beiden Medien in dieser Inszenierung getrennt. Im Fulldome wird der Kosmos dargestellt, im Bühnenraum die Erde. Werden Fulldome-Projektion und Live-Performance parallel eingesetzt, kann durch die Gestaltung der jeweiligen Darstellungsform die Aufmerksamkeit des Publikums gelenkt werden. Entweder liegt der Fokus überwiegend auf einem der Medien oder beide interagieren gleichwertig miteinander. Dabei können Figuren und Objekte von einer Ebene in die andere übergehen, wobei sie gleichzeitig ihre Erscheinungsform ändern. Um Kontinuität zu wahren, behalten die Figuren deshalb charakteristische visuelle Eigenschaften bei.

Die körperliche Anwesenheit der Performer im Bühnenraum macht es möglich, Figuren individuell auf die Zuschauer reagieren zu lassen. Besonders bietet sich zukünftig für die Verbindung von Fulldome und Live-Performance der Einsatz von Motion Tracking der Live-Performer und die Generierung von Projektionen in Echtzeit an, denn so gestaltet die Atmosphäre im Raum aktiv die Aufführung mit. Die Fulldome-Projektion ist auf diese Weise in eine autopoietische Feedbackschleife nach Erika Fischer-Lichte, miteingebunden.

Es sollte ebenfalls weiter praktisch erforscht werden, in welcher Weise Licht auf die Live-Performer geworfen werden kann, damit diese sichtbar bleiben und die Dome-Projektion gleichzeitig nicht weggeleuchtet wird. Ein experimenteller Umgang mit der Aufteilung des Bühnenraums und ein freierer Umgang mit der »Area of Interest« des Domes kann das Verhältnis von Publikum und Akteuren neu definieren oder gar die Grenze zwischen Performern und Besuchern verschwimmen lassen.

The intermedial production KOMETENTANZ (DANCE OF THE COMETS), consisting of live performance (dance and pantomime) with fulldome projections, as well as an off storyteller, especially composed music and 360-degree sound effects from the Spatial-

¹ Mehr dazu online unter: https://www.youtube.com/watch?v=8xeKrJ_UrX4#t=11 [05.07.2014].

Sound Wave-System, includes many variations of combinations between fulldome and live performance.

In this production, these two mediums (fulldome and live performance) are conceptually separated. The fulldome represents the cosmos, the stage represents the earth.

When fulldome and live performance are used together, the attention of the public can be guided by the arrangement of each of these means of expression. Either the focus is on one of the two mediums or both are interacting equally at the same time. Characters or objects can change from one section into another. By doing so, they also change their outer appearance which makes it necessary to keep continuity through characteristic visual attributes.

The physical presence of the performer on stage enables the represented character to react individually on the audience. Especially the use of motion tracking on live performers and the generation of real time dome projections is self-evident for the combination of fulldome and live performance, because, due to this technique, the atmosphere has an influence on the performance. The fulldome is part of an autopoietic feedback loop after Erika Fischer-Lichte.

Further practical research is required regarding variations of the use of light on the live performers so as not to wipe out the projection shown in the dome.

Experimenting with the use of seats for the public and the positioning of the »Area of Interest« of the Dome, can redefine the relation of spectators and actors or moreover blur the boundary between visitors and performers.

Die intermediale Inszenierung KOMETENTANZ nach Paul Scheerbart, unter der Regie von Micky Remann, wurde am 21. Mai 2014 im Planetarium Jena uraufgeführt. Ein besonderes Merkmal des Projektes ist, dass darin Live-Performance, in Form von Tanz und Pantomime, mit Fulldome-Projektionen kombiniert wurde, sowie mit Musik und 360°-Soundeffekten aus dem *SpatialSound Wave* - System. Durch die Handlung des Stückes führte eine Erzählerstimme aus dem Off. Bei dieser Vielzahl an medialen Ausdrucksformen ist es wichtig, sie so zu kombinieren, dass ein organisches Zusammenspiel entsteht, statt einer reinen Akkumulation von Eindrücken.

In KOMETENTANZ werden spezielle Inszenierungsstrategien angewendet, um die Aufmerksamkeit des Publikums zu lenken. Dies geschieht sowohl über visuelle als auch über akustische Gestaltungsmittel. Der Schwerpunkt soll in diesem Artikel darauf liegen, wie das Verhältnis zwischen Fulldome-Projektion und Live-Performance gestaltet werden kann. Dabei ist auch der Einsatz von Licht beteiligt.

Weiter kommen Fulldome- und Aufführungsraum unterschiedliche dramaturgische Funktionen innerhalb des Stückes zu, die sich besonders bei Übergängen zwischen den beiden Medien zeigen. All dies wird anhand einzelner Szenen erläutert werden.

Inhaltsangabe und Anmerkungen zur Inszenierung KOMETENTANZ

KOMETENTANZ ist eine «astrale Pantomime» des Schriftstellers Paul Scheerbart, die um 1900 entstanden ist. Scheerbart überarbeitete diese Pantomime mehrfach in Absprache mit Richard Strauss, der Musik dazu komponieren wollte und sich mit Gustav Mahler schon für eine Aufführung an der Wiener Staatsoper in Verbindung gesetzt hatte. Im weiteren Arbeitsverlauf befand Strauss allerdings, das Stück sei zum Lesen sehr lustig, aber absolut unaufführbar und trat von seinem Vorhaben zurück (vgl. Vollmer 2011: 223f.).

Die Handlung kann folgendermaßen grob zusammengefasst werden:

Ein König ist gelangweilt von den unterhaltenen Tänzen seines Hofstaats und der gesamten irdischen Welt. Seinen Frust lässt er an seinen Untergebenen aus. Den Kosmos hingegen verehrt der König und sieht in ihm alles Positive. Als allerdings tatsächlich kosmische Wesen auf die Erde kommen, ist der ganze Hofstaat zunächst geschockt. Dann aber wollen alle in die faszinierenden Tänze der Himmelskörper mit einstimmen und am liebsten mit ihnen in die kosmischen Welten hinauf steigen. Doch die Sterne und Kometen verweigern



1 Die «Area of Interest» der Fulldome-Kuppel in Jena und die Bildschärfe lenken die Blicke auf einen Straßenmusiker.
(© Sascha Kriegel 2014)

sich den Befehlen des Königs. Die Situation auf der Erde eskaliert. Letztendlich verhindern drei große Kometen eine Mehrfach-Hinrichtung, indem sie den König, die Zofe und den Scharfrichter in den Weltraum entführen.

Erstmalig wurde Scheerbarts KOMETENTANZ nun in Jena aufgeführt als Kombination aus Fulldome-Projektionen und Live-Performance eines Ensembles, bestehend aus zehn Akteuren (Leitung der Theatergruppe *Zomaner*: Christiane Meyer-Koch), zusammen mit dem Tanzduo *Vainno* und der Solotänzerin Melisa Palacio. Die Erzählerstimme aus dem Off sprach Frederik Beyer ein.

Der Soundtrack wurde eigens für die Produktion komponiert. Der musikalische Leiter Ludger Nowak sowie die Komponisten Rodrigo Diaz und Michael Holz erarbeiteten sie direkt zu den Fulldome-Projektionen und stimmten während des Probenprozesses die Musik mit den Tänzerinnen ab.

In der Inszenierung bewegen sich die Akteure überwiegend zentral auf einer erhöhten Bühne in der Mitte des Raumes oder auf dem Boden um diese herum. Scheinwerfer beleuchteten die Performer, die auf dem Podest zentral mit Ausrichtung auf den Haupteingang spielen. Aktionen an den

Seiten der Bühne werden durch Streulicht der Scheinwerfer oder der Dome-Projektion erkennbar und/oder durch selbstleuchtende Neon-Stäbe oder Lichterketten an den Kostümen der Darsteller.¹

«Ouverture» – Visualisierung von Immersion

Die Ouverture der Aufführung bildet zunächst ausschließlich eine Dome-Projektion, die mit einer 360°-Kamera-Konstruktion, bestehend aus acht synchronisierten Einzelkameras, aufgenommen wurde. Der Bildfokus wird durch die gängigen filmischen Mittel Schärfe und Unschärfe bestimmt. An der Kuppelwand auf die die Zuschauersitze ausgerichtet sind – in der «Area of Interest» – ist ein Stra-

¹ Über den Entstehungsprozess und die Premiere von KOMETENTANZ wurde in zwei TV-Beiträgen berichtet, die zur Veranschaulichung des Projektes angesehen werden können: Fulldomefestivaleröffnung mit Uraufführung von Paul Scheerbarts KOMETENTANZ (Salve-TV, D 2014, http://www.salve-tv.net/videos/de/2014/MOBI/140513_Kometentanz1Ankuendigung_MOBI.mp4 [05.07.14]); Uraufführung vom KOMETENTANZ – Premierenbericht (Salve-TV, D 2014, http://www.salve-tv.net/videos/de/2014/IPAD/140522_Kometentanz_Premiere_IPAD.mp4 [05.07.14]).

➔ 2 Tanz der Kometen – Die zuvor digitalen Kometen sind jetzt als körperlich präsente Live-Tänzerin im Bühnenraum erfahrbar. (© Michael Schomann 2014)



Benmusikant, dargestellt von Axel Hänsch, in Jena zu sehen, der auf seiner Gitarre spielt (Abb. 1). Das Bild verdunkelt sich, was man als Einschlafen der Figur deuten kann. Nach einer Aufblende fährt die Kamera rasant durch die Straßen Jenas, in das Planetarium hinein, in dem das Publikum sitzt. Dann verwandelt sich die Kuppel durch eine Überblende in den Fulldome ähnlichen, in 3D gestalteten Glaspalast von Bruno Taut aus dem Jahre 1914, der vom KOMETENTANZ-Autor Paul Scheerbart maßgeblich inspiriert wurde (vgl. Ikelaar 1996: 50–54). Die Zuschauenden bekommen so mit filmischen Mitteln vor Augen geführt, wie sie von ihrer realen Umgebung in die fiktive Welt Paul Scheerbarts gezogen werden. Unsere reale Welt wird dabei durch gefilmte Szenen gezeigt, Scheerbarts Kometentanz-Welt wird durch 3D-Animationen im Dome dargestellt.

«Tanz der drei Kometen» – Übergang von digitaler in körperliche Präsenz

Die Variante der reinen Bühnenaktion ist in dieser KOMETENTANZ-Inszenierung nicht vertreten. Während des namensgebenden Tanzes der Kometen liegt der Fokus aber besonders klar auf der Live-

Performance der Tänzerin Melisa Palacio. Die Dome-Projektion ist dabei untermalend.

Zunächst ziehen in der Fulldome-Projektion drei verschiedenfarbige Kometen einzeln ihre jeweiligen Kreise innerhalb des Domes, bis sie alle über der Haupteingangstür des Aufführungsraumes verschwinden. In der Kuppel sind jetzt nur noch kleine blinkende Sterne zu sehen, wodurch sich der Saal fast vollständig verdunkelt. Plötzlich tritt in diese Dunkelheit durch die Haupteingangstür die Kometentänzerin und erhellt mit selbstleuchtenden Kometen in ihren Händen den Raum.

Der Fokus wird auf sie gelenkt, denn ihr Auftritt durchbricht die sehr reduzierte Dome-Projektion des Sternenhimmels mit Licht und ihrer körperlichen Präsenz. Anschließend füllt sie den Raum durch ihren serpentinartigen Tanz² mit Aktionen (Abb. 2). «Die drei Kometen» begrüßen den König und tanzen auch das Publikum an. Die Präsenz der Performerin in den Gängen und auf den Bodenflächen des Planetariums macht diese extraterrestrische Ankunft für das Publikum so nicht nur visuell,

² Inspiration für die Choreographie war u. a. der Serpentinanz von Loïe Fuller, bekannt aus dem Film SERPENTINENTANZ (DANSE SERPENTINE, LOUIS LUMIÈRE, F 1896)

sondern auch körperlich erfahrbar. Das zuvor nur digital repräsentierte Wesen aus der Fulldome-Projektion ist auf die Erde gekommen. Live-Aktionen machen eine direkte Kontaktaufnahme mit den Figuren der inszenierten Welt möglich. Performer und Publikum können gegenseitig aufeinander reagieren, was jeder Aufführung zusätzlich eine individuelle Komponente gibt.³

Durch den Wechsel der drei Kometen aus dem Dome in den Aufführungsraum wird der Übergang der Kometen aus der Sternenwelt auf die Erde dargestellt. Hier ist hervorzuheben, dass bei diesem Vorgang drei Figuren, die in der Kuppel einzeln zu sehen sind, nun von einer einzigen Live-Performerin verkörpert werden. Die Kontinuität wird einerseits über den Ort vermittelt: die Kometen-Projektionen verschwinden über der Eingangstür und durch dieselbe tritt wenig später die Kometentänzerin auf. Andererseits machen Requisiten die direkte Verbindung der Darstellungsformen deutlich: In den Händen hält die Tänzerin selbstleuchtende Kometen aus Lichterketten, die denen in der Kuppel ähneln. Zusätzlich finden sich die Farben der jeweiligen Kometen auch in diesen Requisiten, sowie im Kostüm und Maskenbild wieder.

Bei Übergängen von Figuren oder Objekten zwischen Dome und Live-Performance kann sich also deren Erscheinungsbild ändern. Die Wiedererkennbarkeit wird dabei gesichert durch Bestehenbleiben charakteristischer Merkmale.

Nach dem Live-Tanz kehren die drei großen Kometen wieder, wie sie gekommen sind, in den Sternenraum zurück. Die Live-Tänzerin geht durch den Haupteingang ab und über der Tür erscheinen wieder digital die drei einzelnen Kometen in der Dome-Projektion.

3 Jede einzelne Theateraufführung existiert durch die leibliche Co-Präsenz von Akteuren und Besuchern, durch eine «autopoietische Feedbackschleife», wie es Erika Fischer-Lichte benennt (2004: 58). Während die Akteure performen, nehmen die Besucher dies wahr und reagieren darauf, sei es rein innerlich oder durch erkennbare Ausdrucksweise wie Mimik, Gestik, Applaus oder Zwischenrufe. Jegliche Art der Reaktion lässt eine Atmosphäre im Raum entstehen und hat Auswirkungen auf die Intensität des Spiels der Akteure, sowie auf das Interesse und die Beteiligung der anderen Zuschauer. Die autopoietische Feedbackschleife steuert auf diese Weise den Verlauf der Aufführung. Das heißt, jede Realitätsdarstellung die im Theater konstruiert wird, modifiziert sich nach den Reaktionen des Publikums auf die aufgeführte Handlung und den Reaktionen der Akteure auf das Publikum.

«Kaleidoskop» – Bewusstes Spiel mit Grenzen der Aufmerksamkeit

Der Schwerpunkt in der nachfolgenden Kaleidoskop-Szene liegt überwiegend auf der Fulldome-Projektion. Dennoch reagieren die live dargestellten Figuren auf das Geschehen darin.

In der Fulldome-Kuppel gesellen sich den drei Kometen sieben Sterne hinzu. Himmelskörper sind in der scheerbartschen Dichtung personifiziert, was sich in der Gestaltung der sieben abstrakt gehaltenen Sterne widerspiegelt, die angelehnt an Georges Méliès' Mond, bewegte Gesichter haben.⁴ Die Himmelskörper beginnen miteinander einen Reigen zu tanzen und verschmelzen dabei zu einem Dome füllenden psychedelischen Kaleidoskop (Abb. 3). Dieses fordert den Zuschauer durch stroboskopartig zuckende, sich ständig wandelnde Formen.

Die Projektion spielt bewusst mit den Grenzen der Aufmerksamkeit des Publikums. Umfangreiche Live-Aktionen würden hier eher zu einem «Over-Kill» an Eindrücken führen, durch den die Konzentration und Faszination des Publikums vermutlich schwinden würde. Deshalb sind hier die Reaktionen der Live-Performer auf Posen beschränkt. Das Bühnengeschehen wird leicht beleuchtet. Die Gemahlinnen des Königs bringen dem Tanz der Himmelskörper im Dome Gesten der Faszination und des Verlangens entgegen. Noch im Ende des Kaleidoskops springen sie auf und wollen gemeinsam mit den Sternen und Kometen tanzen.

«Pas-de-Deux» – Interaktion zwischen Fulldome und Live-Performance

In der folgenden Szene liegt der Fokus gleichwertig auf Fulldome-Projektion und Live-Tanz. Es besteht darüber hinaus eine Interaktion zwischen beiden.

Auch hier gibt es im gemeinsamen Einsatz von Fulldome und Live-Performance eine konzeptuelle Trennung der beiden Medien: Handlungen der Himmelskörper finden oben in der Fulldome-Projektion statt, irdisches Geschehen wird von live Akteuren im Aufführungsraum repräsentiert.

Während sich die Sterne und Kometen im Dome fröhlich aus ihrem Kaleidoskop-Tanz lösen, beginnen die Gemahlinnen, dargestellt vom Tanzduo *Vainno*, sich auf der Bühne nach den Sternen auszustrecken, um mit ihnen zu tanzen. Die Sterne

4 Vgl. DIE REISE ZUM MOND (LE VOYAGE DANS LA LUNE, Georges Méliès, F 1902).

➔ 3 Performer reagieren in Posen auf das Kaleidoskop, das die Aufmerksamkeit des Publikums einfordert.
(© Sascha Kriegel 2014)



im Dome kommen lächelnd näher und gruppieren sich im Kreis über der Bühne, während die beiden Performerinnen im Aufführungsraum ihr Pas-de-Deux beginnen. Doch schon bald verziehen die digitalen Sterne ihre Gesichter zu angewiderten Fratzen, da ihnen der irdische Tanzstil nicht zu entsprechen scheint. Die Königinnen tanzen daraufhin pikiert ihren Part weiter bis die Sterne durch eine Abblende aus der Kuppel verschwinden, woraufhin die Gemahlinnen beleidigt abgehen.

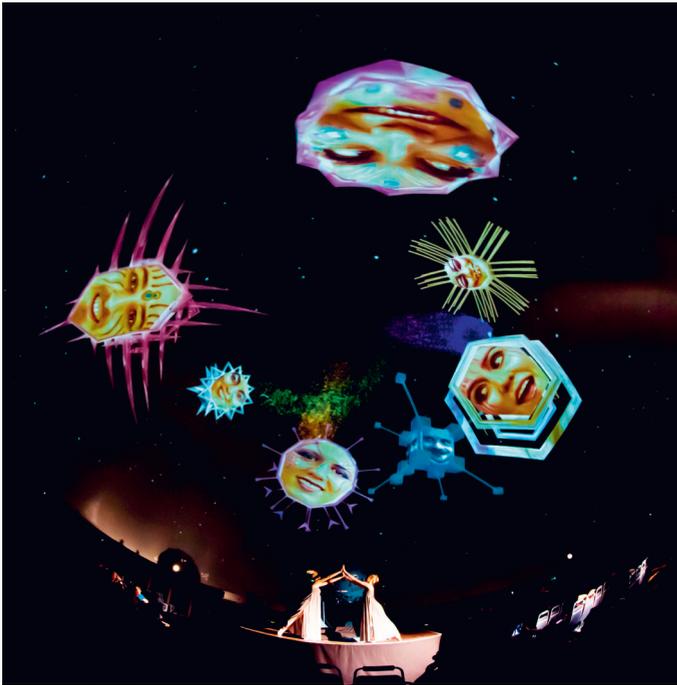
Es wird deutlich, dass Figuren im Fulldome und auf der Bühne miteinander in Kontakt treten können. Hierfür müssen in der Herstellung der Projektion schon die ungefähren Positionen und Handlungen der live Akteure mitgedacht werden, um das Verhalten der Figuren in der Kuppel nicht unorganisch wirken zu lassen. Denn diese kann im Probenprozess nicht ohne weiteres angeglichen werden, und zwar aufgrund von langen Renderzeiten. Die Live-Akteure müssen sich während ihrer Performance stark am Timing der Projektion orientieren und sich so verhalten, dass die jeweiligen Reaktionen zueinander passen.

Auch hier entsteht durch die körperliche Präsenz der Tänzerinnen eine «autopoietische Feedbackschleife» nach Erika Fischer-Lichte (2004: 58)

zwischen Akteuren und Publikum (siehe Fußnote 4). Obwohl die Gemahlinnen mit den Sternen in der Projektion interagieren, ist die Fulldome-Projektion im Pas-de-Deux jedoch nicht Teil dieser gegenseitigen Modifizierung, da sie in jeder Aufführung gleich abläuft. Das Spiel der Sterne und deren Ausdruck würde sich nicht ändern, wenn das Publikum johlen und sie anfeuern würde.

Die Dome-Projektion wäre in folgendem Fall aber ebenfalls in die autopoietische Feedbackschleife miteingebunden: Unter Einsatz von Motion Tracking generieren die Bewegungen der Tänzenden in Echtzeit Bilder für den Dome.⁵ Die Projektion verändert sich dabei live über die Tänzer, deren Ausdruck sich durch die Reaktionen des Publikums und die entstehende Atmosphäre modifiziert. So ist der Fulldome aktiver Teil der autopoietischen Feedbackschleife, denn er ruft ebenfalls Reaktionen beim Publikum hervor und verändert die Stimmung

⁵ Dieses Verfahren wurde bereits 2006 in der Fulldome-Show ICH² (Muthesius Kunsthochschule/Bühnen der Landeshauptstadt Kiel/FH Kiel, D 2006) technisch und szenisch erprobt in einer Kooperation des Kieler Balletts und des Choreographen Mario Schröder mit der Muthesius Kunsthochschule und dem Mediendom der Fachhochschule Kiel (vgl. Duscher 2007: 40–45).



4 «Pas-de-Deux» – Interaktion der Live-Tänzerinnen mit den projizierten Sternen im Fulldome. (© Sascha Kriegel 2014)

im Raum, was sich wiederum auf die Tanzenden und wieder auf die Projektion selbst auswirkt.

«Finale» – Verschmelzung der Welten durch parallele Dome- und Live-Aktion

Im Finale ist die klare Trennung zwischen irdischem Geschehen auf der Bühne und dem des Kosmos in der Kuppel sowohl inhaltlich als auch inszenatorisch aufgehoben.

Die Kometen nehmen König, Zofe und Scharfrichter mit sich in den Weltraum. Das Geschehen wird in der Live-Performance durch einen Tanz dargestellt, in dem Melisa Palacio die Darsteller, Sven Knaack, Sabine Thyrolf und Thomas Vogel, mit ihren Kometen-Requisiten umtanzt, einwickelt und mit sich in den Bühnenhintergrund nimmt. Gleichzeitig ist eine Fulldome-Animation mit der gleichen Handlung in der Kuppel zu sehen: Die drei Kometen in ihrer für die Projektion üblichen Erscheinungsform tragen jeweils einen der Menschen, abstrakte menschliche Silhouetten, mit sich, bis sie im Zentrum der Kuppel immer kleiner werden und verschwinden.

Die Doppelung, die Szene sowohl auf der Bühne als auch parallel als Fulldome-Projektion

darzustellen, akzentuiert die Handlung und hebt inhaltlich die Grenze zwischen Himmel (Fulldome) und Erde (Live-Performance) auf.

Fazit und Ausblick

Eine Verbindung von Fulldome-Projektion und Live-Performance kann zur Darstellung unterschiedlicher Welten dienen, die miteinander interagieren und verschmelzen. Bei Übergängen von Figuren von einer in die andere Welt bleibt Kontinuität gewahrt indem deren Hauptmerkmale bestehen bleiben. Die parallele Darstellung desselben Geschehens im Fulldome und auf der Bühne kann die Bedeutung einer Szene verstärken. Allerdings sollte das Verhältnis des Einsatzes von Fulldome-Projektion und Live-Aktion auf den Inhalt der Szene angepasst werden.

Die Unterschiedlichen Formen des Verhältnisses von Fulldome-Projektion und Live-Performance lassen sich in einer Graphik übersichtlich zusammenfassen (Abb. 5):

Jedes der Medien kann, wie gewohnt, einzeln eingesetzt werden und es können die ihm eigenen Darstellungsformen für die Inszenierung genutzt werden. Bei reiner Dome-Projektion können mit fil-

Formen der Lenkung der Aufmerksamkeit zwischen FullDome-Projektion und Live-Performance:

FullDome Projektion	Beispiel: „Ouverture“
Live-Performance	
FullDome Projektion < Live-Performance	Beispiel: „Tanz der drei Kometen“
FullDome Projektion > Live-Performance	Beispiel: „Kaleidoskop“
FullDome Projektion = Live-Performance	Beispiel: „Pas-De-Deux“; „Finale“

➔ 5 Zusammenfassende Grafik. (Eigene Darstellung)

mischen Mitteln Übergänge zwischen Welten dargestellt werden. Dies kann durch Überblenden oder den Wechsel von unterschiedlichen Darstellungsstilen (Realfilm und Animation) geschehen, wie sich am Beispiel der Ouverture zeigt. Die Aufmerksamkeit des Publikums wird hier, typisch für Filme, über die Regelung von Schärfe und Unschärfe gelenkt.

Freie Gestaltung des Fulldome-Bildfokus

Die gängige Darstellungspraxis den Bildfokus in den meisten Fulldome-Projektionen ausschließlich in der «Area Of Interest», dem Bereich der Kuppel auf die die Sitze des Planetariums ausgerichtet sind, zu belassen, kann infrage gestellt werden. Gerade in Verbindung mit Live-Performances und der Möglichkeit von bewegten Figuren im Raum, die mit der Projektion interagieren, bietet es sich an, auch in der Kuppel freier mit dem Bildfokus umzugehen und mit Orientierungswechseln zu experimentieren. Beispielsweise könnte ein plötzlicher Wechsel des Bild-Fokus im Raum als dramaturgisches Stilmittel eingesetzt werden, der die Zuschauer dazu verleitet sich abrupt umzudrehen und sich so beispielsweise mit einer Figur zu identifizieren, die erschreckt wird (s. unten zum Umgang mit dem Raum).

Praktische Erforschung von Lichteinsatz

Bei gleichzeitigem Einsatz von Fulldome und Live-Performance kann der Fokus entweder auf einem der beiden Medien liegen oder aber auf beiden zugleich.

Die Schwerpunktlegung auf eines der Medien geschieht über eine Reduzierung der Aktion auf der jeweils anderen Ebene. Der Einsatz von Licht, sei es in Form von Scheinwerfern oder leuchtenden Kostümaccessoires, unterstützt den Fokus auf den

Aufführungsraum. Wenig oder gar keine Beleuchtung lenken den Fokus automatisch auf die Lichtspiele in der Fulldome-Kuppel.

Die Verwendung von Licht im Bühnenraum sollte weiter praktisch erforscht werden. Wie lässt sich bewusst das Licht, das die Fulldome-Projektion auf den Aufführungsraum wirft als Beleuchtung einsetzen? Oder wie können Bühnenscheinwerfer auf die Performer virtuos und wirkungsvoll so eingesetzt werden, dass trotz des zusätzlichen Lichts die Dome-Projektion nicht zu stark verblasst?

Auch in dieser Hinsicht wäre es lohnenswert, das Prinzip der selbstleuchtenden Kostüme weiter technisch und ästhetisch auszubauen.

Fulldome und Live-Aktion jeweils dramaturgisch konzeptuell einsetzen

Wenn bei gleichzeitigem Einsatz von Fulldome und Live-Performance die Darstellungsweise in einer der Ausdrucksformen schon für sich sehr reich an Eindrücken ist, empfiehlt es sich, die Aktionen im anderen Medium während dieser Szene eher gering zu halten (vgl. Abschnitt «Kaleidoskop»). Die Besucher sollten nicht mit Eindrücken überfordert werden, sondern das Spiel mit den Grenzen der Wahrnehmung des Publikums sollte ggf. bewusst eingeleitet und dramaturgisch sinnvoll eingesetzt werden.

Es bietet sich an, die verschiedenen Medien Fulldome-Projektion und Live-Performance konzeptuell inhaltlich unterschiedlich einzusetzen. In KOMETENTANZ stellen sie unterschiedliche Welten dar, die astrale (Fulldome) und die irdische (Live-Performance). Diese können miteinander interagieren (vgl. «Pas-de-Deux») oder die gleiche Situation parallel darstellen, um eine völlige Vermischung der Welten zu zeigen (vgl. «Finale»).

Bei diesen Interaktionen liegt der Aufmerksamkeitsschwerpunkt auf beiden Medien zugleich. Überschreitet eine Figur die Kante zwischen Dome und Aufführungsraum, findet ein Übergang in eine andere Sphäre statt, was sich auch an deren verändertem Erscheinungsbild erkennen lässt (vgl. «Tanz der Drei Kometen»). Durch Beibehalten von Hauptmerkmalen bleiben die Figuren dennoch wiedererkennbar.

Das Verhältnis von Besuchern und Akteuren und die Aufteilung des Raums

Die plötzliche körperliche Präsenz einer Figur, die zunächst nur in der Projektion zu sehen war, spielt für die Lenkung des Fokus ebenfalls eine Rolle. Die Figur kann nun potentiell mit jedem der Zuschauenden interagieren. In KOMETENTANZ wurde die Grundbestuhlung des Planetariums belassen, weshalb dies nur für die Menschen galt, die an den Gängen saßen in denen getanzt und gespielt wurde. Die 360°-Form des Aufführungsraumes bietet allerdings großes Potential, um mit der Anordnung der Zuschauersitze im Planetarium zu experimentieren.

Unterschiedliche Versionen der Bestuhlung sind denkbar, z. B. eine solche wie in Walter Gropius' Entwurf eines Totaltheaters von 1926/27, in dem die Position der Bühne durch Rotation eines Teils des Theaters im Raum verschoben werden kann (vgl. Blume & Hiller 2014: 192-193, 196-197). Interessant wäre es, diesen Vorgang szenisch zu nutzen und gleichzeitig Fulldome-Projektionen einzusetzen. Nur würden die Projektionsflächen nicht, wie von Gropius geplant, ausschließlich um die äußerste Reihe des ovalen Theaters herum verlaufen, sondern die Kuppel würde sich komplett über den gesamten runden Zuschauerraum erstrecken.

Auch wäre es möglich, Zuschauerplätze im Zentrum des Domes in Kreisform anzuordnen, dann einen breiten Ring als Bühne für die Darsteller frei zu lassen und um diesen Ring herum noch einmal mehrere Sitzreihen für die Zuschauer vorzusehen.⁶

Um 360° drehbare Einzelsitze würden sich für jede Art der Bestuhlung anbieten. Aber auch frei bewegbare Kissen oder Matten können ausgelegt werden oder es könnte sich in einem leeren Raum

völlig frei bewegt werden. Wenn über die Raumaufteilung das klare Zuschauer/Akteur-Verhältnis aufgehoben ist, könnten sich Performer unter Publikum mischen oder Besucher selbst zu aktiv eingebundenen Akteuren werden. Für letzteres bietet sich besonders auch der Einsatz von interaktiven Echtzeit-Projektionen im Dome an.

Es zeigt sich also: Ausgehend von der Verbindung aus Fulldome und Live-Performance in KOMETENTANZ sind eine Vielzahl an Kombinationsvarianten denkbar, die sich hoffentlich in der nächsten Zeit noch in weiteren Inszenierungen verwirklichen werden.

Literatur

- Blume, Torsten & Hiller, Christian (Hg.) (2014): *Mensch – Raum – Maschine. Bühnexperimente am Bauhaus*. Dessau: Stiftung Bauhaus Dessau.
- Duscher, Tom (2007): ICH² – Tanz intermedial für Planetarien. In: *Jahrbuch immersiver Medien. Beiträge zu innovativen Projektionsformen 2007*. Hg. von Eduard Thomas. Kiel: Fachhochschule Kiel.
- Fischer-Lichte, Erika (2004): *Ästhetik des Performativen*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Ikelaar, Leo (Hg.) (1996): *Zur Geschichte einer Bekanntschaft. Scheerbarts Briefe der Jahre 1913–1914 an Gottfried Heinersdorff, Bruno Taut und Herwart Walden*. Paderborn: Igel.
- Scheerbat, Paul (1903): *Kometentanz. Astrale Pantomime in zwei Aufzügen*. Leipzig: Insel.
- Vollmer, Hartmut (2011): *Die literarische Pantomime. Studien zu einer Literaturgattung der Moderne*. Bielefeld: Aisthesis.

⁶ Vgl. Theaterinszenierung *Das Geheimnis der Truhe von Troncoso (O secreto da arca de Troncoso)* der Gruppe *Vilavox* im Jahre 2012