

Das Digitale im Tanz - der Tanz im Digitalen

Neue Chancen für die Kunstform Tanz

geschrieben von Philipp Contag-Lada

Es gibt eine interessante Spaltung im Tanz. Auf der einen Seite stehen die Traditionalisten, die die Fortschreibung ihrer Kunstform auf einem gewissen – oft sehr streng festgelegten – historischen Stand anstreben – im klassischen Ballett ebenso wie in der Folklore. Und dann gibt es da die Choreografen, die neue Strömungen, fremde Einflüsse und technologische Entwicklungen als Chance zur Erweiterung ihres Ausdrucks sehen. Schon lange, bevor die Pandemie die Türen der Theater zuschlug, hatten diese Choreografen Neue (digitale) Medien in ihre Arbeiten integriert. Für sie waren Streams und YouTube-Videos als »Ausweichbühnen« ein einfacher Schritt.

Auf der Bühne werden digitale Mittel seit Jahrzehnten eingesetzt: Projektionen als filmisch wandelbarer Bühnenhintergrund, holografische Effekte auf Tüll oder komplexe Videomappings, also die pixelgenaue Projektion von Inhalten auf Bühnenteile oder die Tänzer selbst, die dann, wie in Klaus Obermaiers »Apparition«, zum animierten Kostüm werden. Anfang des 21. Jahrhunderts machten die Begriffe Augmented Reality oder XR, also Mixed Realities, die Runde und fanden sofort Einzug in den Tanz. Die Räume wurden »immersiv« und Tanzschaffende wie das aus Lyon stammende Künstlerduo Adrien M & Claire B verschmolzen Choreografie und Raum. Hinzu kamen so genannte Trackingsysteme, die die Bilder auf die Bewegung der Tänzer reagieren ließen. Ästhetisch waren bei all dem die üblichen Pendelausschläge zu beobachten. Mal große Gesichter in Livekameras und handwerklich mehr oder weniger korrekt hergestellte plakative narrative Videos – oft wirkten solche Stücke wie »Tech-Demos« der Industrie. Auf der anderen Seite dramaturgisch geschickt abstrahierte, zeichenhaft intelligente Videos wie in Merce Cunninghams »BIPED« oder die Arbeiten von Marianne Weems mit ihrer entlarvenden Medienkritik.

Wirklich »interaktiv« wurde der Tanz mit zunehmender Stabilität und Geschwindigkeit der digitalen Systeme. In Chris Zieglers »scanned I-V« von 1999 beispielsweise filmt eine Kamera den Tänzer, und das System verwandelt Bewegungen in Klang, der seinerseits wieder vom Tänzer in seinen Bewegungen aufgegriffen wird.

Spätestens seit William Forsythes CD-ROM-Projekt »Improvisation Technologies« ist dann auch die Dokumentation von Tanz auf einem neuen Niveau, jenseits des schlichten Abfilmens, im Digitalen angekommen. Arbeiten wie Liliana Barros' »Inertia« lassen den Betrachter die Tänzerin umkreisen. Die Technologie nennt sich volumetrisches Video und filmt ein Subjekt von allen Seiten gleichzeitig, erstellt so einen bewegten 3D-Scan. Andere Arbeiten kehren diese Perspektive um und setzen den Zuschauer samt VR-Brille ins Zentrum der Performance, mit der Möglichkeit, um sich herum bewegte Körper zu erfahren.

Der digitale Raum bietet dem Tanz Möglichkeiten, die scheinbar wie für seine Umstände gemacht sind. Zum einen erlaubt eine immer günstiger werdende digitale Technik den wirtschaftlich schlanker aufgestellten Produktionen, ein breites – dank fehlender Sprachbarrieren weltweites – Publikum anzusprechen. Während Oper nur unter extremem finanziellem Aufwand »streamen« kann, kommen budgetbewusste Tanzmacher mit viel weniger aus, um ihre Arbeiten im Internet zu zeigen.

Den meisten Tänzern eigen ist ihr völliger Mangel an Berührungsangst. Dieser führt zu den ungewöhnlichsten Kollaborationen mit Vertretern experimenteller Kreativtechnologien. Besonders gut lässt sich dies auf der mit »NEUSTART KULTUR«-Mitteln gegründeten Internetseite tanz-digital.de beobachten. Unter dem Titel »Interfaces« zum Beispiel stellen etliche namhafte Choreografen ihre Werke für einen Scan auf einem kostenlosen Server zur Verfügung. Die gewonnenen Bewegungsdaten nutzen dann Computerkünstler weltweit zur Schaffung neuer Kunstwerke, die nun bei Sammlern und in Galerien hängen. Der Tanz findet also im Digitalen nicht nur ein neues Publikum, sondern vor allem auch ganz neue Darstellungsformen.

Die große Aufgabe für den Tanz im Digitalen ist das Erlernen neuer Medienkompetenzen. Es gilt,

hochtechnologische Stücke immer noch leicht und unbeschwert menschlich erscheinen zu lassen, und es geht um den Umgang mit neuen Formaten und Medien: Ist Tanz hochformatig auf einem Handy schön anzusehen? Reichen zwölf Sekunden TikTok für die Pointe einer Bewegung? Die größte Herausforderung ist aber sicher eine gewisse Distanz, um die Eigenheit des Tanzes zu bewahren. Denn so verlockend zum Beispiel die Möglichkeiten von Künstlicher Intelligenz sind, so unpersönlich und nichtssagend können Ballette werden, wenn man dem Computer ungeprüft die Hoheit über die Choreografie überlässt. Tanz ist nach wie vor ein menschlicher Ausdruck. Wenn der Mensch also digitaler wird, muss auch der Tanz auf diese Entwicklung vorbereitet sein – und sich sicher auch ein bisschen dagegen wehren.

Dieser Text ist zuerst erschienen in [Politik & Kultur 2/2026](#)