

MACHINE (UN)LEARNING



USER



INTERFACE



PERFORMER

Über die Performance

Körperkontakt ist ein Grundbedürfnis, wurde aber bei den vielen Regelungen zur Eindämmung der COVID-Pandemie kaum berücksichtigt. Als Tänzerin/Performerin in den Zeiten von COVID-19 fehlt mir die körperliche Verbundenheit und das Zusammenspiel der Menschen, die auf der Bühne stehen und vor ihr sitzen. Der Versuch, Tanztraining und Performances durch digitale Versionen zu ersetzen, lässt mich kalt. Doch wegen meiner Abneigung fühle ich mich gezwungen zu hinterfragen, was diese Verbindung schwächer macht als eine "echte." Was bedeutet es, verbunden zu sein? Kann das Potenzial einer tiefen Verbindung überhaupt ausgeschöpft werden, ohne körperlichen Kontakt einzugehen?

Körperkontakt und Berührung im Kontakttanz sind eine Art Interface, das uns eine fast sofortige Reaktionszeit ermöglicht. Partner kommunizieren, indem sie sich mit körperlichen Impulsen austauschen. Diese schnelle, wortlose Kommunikation funktioniert erstaunlich gut: Menschen hören aufeinander, tragen und werden getragen, führen und werden geführt. Aber in diesen pandemischen Zeiten braucht es eine andere Herangehensweise, um einen solchen Kontakt herzustellen.

Kann es "kontaktlose" Kontakt Improvisation geben, bei der ein Tool verwendet wird, das alle kennen? Ich habe ein einfaches Konzept zur Erforschung erfunden. Ich bin eine menschliche Maschine und kann mit einer herkömmlichen Computermouse manipuliert werden. Die Besucherinnen geben die Befehle, die Maus überträgt die Signale, ich tanze.

**Konzept, Tanz und Text von Zinnia Nomura
Ton-, Licht- und Videodesign von Luca Scarpati**

Vielen Dank an alle Teilnehmenden und FreundInnen, die bei der Recherche für dieses Projekt mitgeholfen haben, und an die Max-Himmelheber-Stiftung für die finanzielle Unterstützung im Rahmen der Projektförderung <Würde und Berührbarkeit>

GAMIFICATION

Im 21. Jahrhundert leidet die Welt der traditionellen darstellenden Künste am chronischen Publikumsverlust. In vielen Theatern sind nahezu alle Abonnenten und Dauergäste jenseits der Fünfzig. Diejenigen, die im Zeitalter des Internets aufgewachsen sind, erwarten, dass jede Art der Unterhaltung– von Reality-TV-Serien über Escape Rooms bis hin zu Sprachlern-Apps– interaktiv ist. Das Konzept der „Gamifizierung“ kann dabei helfen. Durch die Nachahmung des Formats eines Videospiele schafft <Machine (un)learning> einen Zugang zu zeitgenössischem Tanz und Performance, der die Users anspricht und es ihnen ermöglicht, sich voll in das Spiel einzubringen. Warum machen Videospiele Spaß? Können wir diesen Elan auf den zeitgenössischen Tanz übertragen, der für ein Publikum, das uninteressiert ist oder ihm nicht offen begegnet, möglicherweise bloß abstrakt und befremdlich wirkt?

ZUGANG ZU KONTAKT-TANZ IN ZEITEN VON CORONA

Ursprünglich wollte ich auf Aspekte des Partner- und Kontakttanzes im Kontext unserer Kommunikation in Zeiten von COVID-19 eingehen. Wie kommunizieren wir auf Distanz? Wie nehmen wir Bezug aufeinander, wenn uns der Abstand von Freunden, Familie und unseren Mitmenschen trennt? Gibt es eine Art der alternativen Kommunikation, die an die Stelle von körperlichen Impulsen und gemeinsamer Körpersprache treten kann? Können wir mit physischen Signalen und Körpersprache auf Distanz kommunizieren?

Zudem spielen Aspekte der Kommunikation eine unverzichtbare Rolle bei der Gestaltung einer Live-Aufführung, die für die Teilnahme von Zuhause aus konzipiert ist. Theater-Aufführungen gehörten in fast allen Ländern zu den ersten Opfern der Corona-Auflagen und Kulturbetriebe gehören häufig zu den letzten, die wieder hochfahren dürfen. Anstatt die darstellenden Künste aussterben zu lassen, suchen KünstlerInnen überall nach Alternativen. Ein Video-Livestream einer Theatershow, der nicht für die Leinwand konzipiert wurde, ist jedoch oft langweilig und unverständlich. Die Herausforderung des <Machine (un)learning> besteht darin, trotz der Entfernung das Gefühl zu erzeugen, in Kontakt zu sein und zu „spielen“.

INTERAKTIVITÄT

Durch meine Teilnahme an interaktiven Shows wurde ich mir des damit verbundenen Dilemmas bewusst. Es besteht eine umgekehrte Beziehung zwischen der Interaktivität und dem technischen Spektrum der Darsteller. Um beiden Parteien gerecht zu werden, muss oft entweder das technische Niveau oder die Interaktivität der Vorstellung gekürzt werden. Wenn die Performance volle Beteiligung aller Besucher*innen erfordert, grenzen die Fantasie, das technische Können und die körperlichen Kapazitäten der Zuschauer*innen das Geschehen ein.

Wenn die Interaktion jedoch mit einem Gameplay-Gerät gesteuert wird, müssen die Zuschauer nicht in der Lage sein, jede Bewegung nachzuvollziehen. Dies schafft einen gewissen Spielraum für Interpretation. Ich kann die Choreographie der Besucher - ihre Handbewegungen und Körpersprache - beobachten und in meine eigenen Outputs übersetzen. Anhand der visuellen Hinweise erfinde ich Richtlinien und Systeme, die mir helfen, mit jedem Input einen Output zu paaren. Wie schnell kann ich reagieren? Wird sich das Machine-Learning mit der Zeit verbessern, um eine neue choreografische Sprache zu entwickeln?

Angesichts der COVID 19- Pandemie sind interaktive Shows, die körperliche Nähe vom Publikum voraussetzen, aufgrund der noch strengen Hygienemaßnahmen jedoch so gut wie unmöglich. Doch die Interaktion im Videospiele-Format ermöglicht es allen Beteiligten eine Art Kontakt einzugehen, der wegen der Corona-Regelungen sonst untersagt ist. Der Kurzfilm, der die Arbeit festhält, ermöglicht eine weitere Schicht der Verbundenheit. Spielenden, Tanzenden und Zuschauenden machen ein gemeinsames Erlebnis. Wo fängt die Verbundenheit an? Und wo hört sie auf? Trotz des Ausnahmezustands, bin ich mir sicher: Kunst ist systemrelevant. Berührung ist systemrelevant. Ich bin auf der Suche nach einer neuen Sprache die der Tanzwelt hilft, unseren körperlichen Abstand zu überbrücken und trotzdem verbunden zu bleiben.