

# EMD \_Institut für Entwurf, Medien und Darstellung

**Fon** 0531. 391. 3559  
**Email** emd@tu-bs.de  
**homepage** www.emd.tu-bs.de

## Mediaturen \_Digital Sparks 2006

### - Inhaltliche Beschreibung des Projektes:

Die theatrale Produktion „Mediaturen“, die im Februar 2005 im Studio-Theater „LOT“ in Braunschweig zur Aufführung kam, entstand in einem interdisziplinären „Work in Progress“ von angehenden Architekten des „EMD \_Institut für Entwurf, Medien und Darstellung“ der TU Braunschweig, Opernsängern der Hochschule für Künste in Bremen und Tänzern der Schule für Bühnentanz „T.A.N.Z.-Braunschweig“. Thematischer Ausgangspunkt der gemeinsamen Arbeit bildete die Beschäftigung mit verschiedenen Zeitbegriffen, mit Phänomenen der Geschwindigkeit, der Entschleunigung und Wiederholung, die durch das Buch „Und immer wieder die Zeit. Einstein's Dreams“ von Alan Lightman (1993) inspiriert wurden. Dabei versuchten Architekten, Sänger und Tänzer, die verschiedenen Zeitvorstellungen mit ihren jeweils eigenen Mitteln zu übersetzen. Auf diesem Wege entstand unter Einsatz von Bild, Körper, Ton und Licht ein theatrales Ereignis, das zwischen Konkretem und Imaginiertem, Realem und Virtuellem, „Live“-Performance und digital generierten Bewegtbildern changierte.

Statt eines fest eingebauten Bühnenbildes entwickelten die Studierenden der Architektur eine räumliche „Versuchsanordnung“, die aus drei beweglichen, mit Großleinwänden bespannten Metallrahmen bestand. Die fahrbaren Screens, die mit Hilfe von Hochleistungsbeamern bespielt werden konnten, ermöglichten immer neue Variationen ihrer Anordnung im Raum. Parallel zur Konzeption der drei beweglichen Leinwände entwarfen die angehenden Architekten digitale Videofilme, die dynamische, rhythmisch strukturierte Form- und Farb-Collagen zeigten und entweder auf ein, zwei oder drei Screens im Wechsel oder gleichzeitig projiziert wurden. Darüberhinaus konzipierten sie analoge „Spielrequisiten“ in Gestalt von skulpturalen Großformen oder gespannten, farbigen Folien, welche die Szenerie zusätzlich belebten. Die „Animation“ des theatralen Raumes erfolgte demnach durch analoge und digitale bewegte Elemente, durch die fahrbaren Großleinwände und Spielrequisiten, durch Stimme und Körper von Sängern und Tänzern, durch live gespielte Klaviermusik und schließlich durch wechselnde Lichteinstellungen und die digital erzeugten, auf die Screens projizierten Bewegtbilder. Alle diese Elemente standen in einem wechselseitigen Verhältnis und reagierten aufeinander. Die Szenerie war in Bezug auf den Zuschauer „interaktiv“. Interaktivität bedeutete in diesem Zusammenhang nicht eine Handlung, sondern das produktive Sehen und Hören des Zuschauers, der vor allem durch die Simultanität der dynamischen Elemente herausgefordert wurde.

Die Art der Zusammenarbeit der verschiedenen künstlerischen Disziplinen verstand sich als ein Gegenmodell zur Arbeitsweise der unterschiedlichen „Abteilungen“ an konventionellen Stadt- und Staatstheatern. Gewöhnlicherweise sind dort zu Probenbeginn Bühnenbild und Kostüme fertig entworfen, und die szenischen Erfindungen passen sich im Nachgang an die Vorlagen an. Bei der Produktion der „Mediaturen“ kamen die unterschiedlichen künstlerischen Disziplinen in der Endprobenwoche zusammen, und die verschiedenen Interpretationen von Zeitwelten wurden collagehaft und assoziativ zusammengesetzt. Es ging nicht – wie im traditionellen Theater – um die Illustration des Textes, der Musik oder des Tanzes durch das Bild, sondern um eine gleichberechtigte, eigenständige Behandlung aller künstlerischen Ausdrucksweisen. Diese Art der assoziativen Montage eröffnete für den Zuschauer einen Raum für die eigene Phantasie, da sich dieser mit den oft fremdartig wirkenden Gefügen aus Bild, Körper, Ton und Licht aktiv auseinandersetzen mußte.

### - Technische Beschreibung des Projektes:

Der analoge Teil des gestalteten Bühnenraumes bestand aus drei Rahmen in der Größe von 2,50x3,50, die aus vorgefertigten Rigging-Traversen, einem filigranen Raumfachwerk, zusammengesetzt und anschließend mit einer Operafolie als Projektionsfläche bespannt wurden. An die Rahmen angeschlossen waren ebenfalls aus Fachwerk bestehende „Ausleger“, auf denen Spezialbeamer mit hoher Bildauflösung, Lichtleistung und starken Weitwinkelobjektiven montiert waren. Die bespannten Rahmen mit „Beamerarm“ erhielten schließlich an den Längs- und Querseiten bewegliche Rollen, so dass sie sich sowohl im Hoch- als auch im Querformat im Bühnen-

# EMD \_Institut für Entwurf, Medien und Darstellung

**Fon** 0531. 391. 3559  
**Email** emd@tu-bs.de  
**homepage** www.emd.tu-bs.de

## Mediaturen \_Digital Sparks 2006

raum fahren ließen.

Die Beamer wurden über Hochleistungs-Videokabel mit drei DVD-Playern verbunden, die auf einem Regiepult an der Seite der Bühne plaziert waren. Für die synchrone Ansteuerung der DVD-Player wurde eine Funkfernbedienung angefertigt.

Zur Produktion der digitalen Bewegtbilder verwendeten die Studierenden verschiedene Computerprogramme und kombinierten sie miteinander. Die Anwendungen reichten von Illustrator, Photoshop, Auto CAD über Director, After Effects, Premiere, Flash bis zu 3D Studio und Maya. Für die Szene „Dimension<sup>XYZ</sup>“ (siehe „Szenenabfolge“ im pdf „Programmheft“) entwickelte der Autor Henri Greil eine eigene, interaktive Installation, in der er einen Tänzer live mit einer digitalen Videokamera abfilmte, die Bilder in Echtzeit am Laptop manipulierte und diese direkt auf einen Screen projizierte.

In der Endprobenphase wurden die einzelnen Videoclips zu drei synchron laufenden Filmen zusammengesetzt. Die Videoschnittsoftware ‚Final Cut Pro‘ ermöglichte dabei die exakte Herstellung und Kontrolle der drei Videospuren.

- **Spezifikationen/Systemanforderungen für Hard- und Software:** drei Spezialbeamer mit hoher Lichtleistung und starken Weitwinkelobjektiven, drei DVD-Player, Hochleistungs-Videokabel, Funkfernbedienung

**Darüber hinaus können Sie Ihren Beitrag mit weiteren Information versehen:**

- **Projekt-URL:** <http://www.emd.tu-bs.de/mediaturen>