

Ausschnitt aus:

pro Ballett Dortmund

32. Ausgabe Dezember 2023

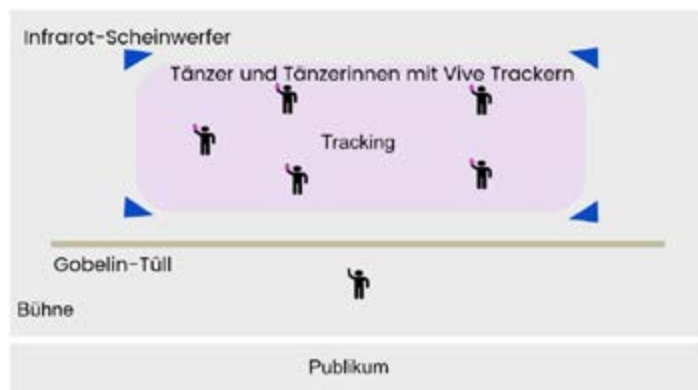


Making of „Morph it“

Ballett verbindet sich mit digitalem Bühnenerlebnis

Xin Peng Wang hat mit seinem künstlerischen Team als 1. Preisträger den mit 20.000 € dotierten Prof. Balzert-Preis für seine analog-digitale Ballettchoreografie „Morph it“ erhalten. Die künstlerischen, technischen und digitalen Herausforderungen dieser Choreografie werden im Folgenden kurz beschrieben.

In der Mitte der Bühne (siehe Skizze) wurde ein schwarzer Gobelin-Tüll als nahezu unsichtbarer Schleier gespannt. Mit 4 Beamern wurde auf den Tüll projiziert. Helle Bildelemente schweben dadurch im Raum, während an dunklen Stellen nur der Hintergrund sichtbar ist. Digital und Analog vereinen sich in einem dreidimensionalen Tanz aus Licht und Bewegung. Die Tänzerinnen und Tänzer wurden durch die Bühnenscheinwerfer beleuchtet.



Grafik
© Phil Jungschlaeger

Um die Bewegungen der Tänzerinnen und Tänzer in Echtzeit zu verfolgen, wurde eine Technik aus dem Virtual Reality-Bereich verwendet: 5 sogenannte „Vive Tracker“ benutzen die Tänzerinnen und Tänzer an ihren Handgelenken (siehe Foto).

4 Infrarot-Scheinwerfer schicken ein zeitliches Muster in den Raum. An den „Vive Trackern“ sind Infrarot-Sensoren, die das Infrarotlicht erkennen und somit feststellen können, wo sie sich in Relation zu den Scheinwerfern befinden. Die „Vive Tracker“ schicken die Informationen zum Computer und dort wird aus den erfassten Mustern die Position ermittelt. 5 Tänzer und Tänzerinnen können bei „Morph it“ zur gleichen Zeit verfolgt werden.



© Leszek Januszewski

Für die Echtzeit-Einbindung des „Tracking“, die Transformation der Bewegungen, die Steuerung der 4 Beamer, des Bühnenlichtes und des Sounds wurde die Software „Touchdesigner“ verwendet, eine visuelle Programmiersprache für interaktive Echtzeit-Multimedia-Inhalte.

Die „Vive Tracker“ liefern 3D-Koordinaten (x,y,z-Koordinaten), die bezogen auf den Bühnenraum kalibriert sind. Dadurch können auf dem Tüll entsprechend perspektivisch beliebige 3D-Objekte platziert werden. Die Koordinaten wurden im „Touchdesigner“ zum Beispiel zu Linien transformiert, die sich über die Zeit mit Algorithmen weiterentwickeln. Farbe, Form und Position können live beliebig verändert werden. Das Foto unten zeigt, wie die Tänzerinnen und Tänzer durch ihre Bewegungen Figuren zeichnen, die von der Software als Linien auf den Tüll projiziert werden. Anschließend werden die Figuren von der Software auf dem Tüll nach oben „geschoben“.



© Leszek Januszewski

Mit verschiedenen Software-Programmen (3ds Max, Adobe After Effects, Tiltbrush) wurden digitale Kunstfiguren – z.T. angelehnt an griechische Statuen - vorproduziert. Diese vorproduzierten Inhalte wurden dann mit den Echtzeit-Figuren vermischt.

Bei klassischen Ballettchoreografien, die Videos verwenden, werden diese Videos vorproduziert und die Tänzerinnen und Tänzer lernen, sich exakt synchron zu dem Video zu bewegen.

Im Gegensatz dazu ermöglicht die Echtzeit-Verfolgung der Tänzerinnen und Tänzer feingranulare und freie Bewegungen, die bei einer Ballettchoreografie mit nur vorproduzierten Videos nicht möglich sind. Das hat zur Folge, dass jede Aufführung eine individuelle „Note“ erhält. Jede Aufführung ist ein Unikat. Diese Ausführungen zeigen, dass eine analog-digitale Ballettchoreografie eine technische, digitale und künstlerische Kompetenz erfordert, die Xin Peng Wang mit seinem Team ausgezeichnet gemeistert hat.

Für die Mitarbeit an diesem Artikel danke ich Phil Jungschlaeger und Tobias Wüstefeld.

Die Langfassung dieses Artikels finden Sie auf der Webseite der Ballettfreunde: www.ballettfreunde-dortmund.de

Das Video zu „Morph it“ finden Sie hier:
<https://vimeo.com/theaterdo/morph-it-balzert-preis>

Helmut Balzert

