

ÜBER TRIKE SUMMER (2004), ADEBAR/KUBELKA (2003), TRIKE (2005) – LECTURE DEMONSTRATION¹

CHRISTINE GAIGG / 2ND NATURE,
BARBARA MOTSCHINUIK, VERONIKA ZOTT, BENJAMIN
SCHOPPMANN

Ich will mithilfe der Tänzerinnen Veronika Zott und Barbara Motschui-
nik, die live vorführen, dem Theaterwissenschaftler Benjamin Schopp-
mann, sowie DVD- und Filmausschnitten, die Bezüge meiner choreogra-
fischen Arbeit zu Filmemachern und Komponisten und wiederum deren
Verweise aufeinander skizzieren. Es handelt sich um den Experimental-
filmer Peter Kubelka, dessen »metrische Filme« aus den 1950er und
1960er Jahren für Generationen nachfolgender Filmemacher relevant wa-
ren. So für Martin Arnold, der sich grundsätzlich auf Peter Kubelka be-
ruft. Martin Arnold hat in den 1990er Jahren eine Filmtrilogie geschaf-
fen, die wiederum erneuernd auf andere Kunstformen wirkte. Zum Bei-
spiel auf die Ästhetik des Komponisten Bernhard Lang (bekannt viel-
leicht von seinem »Theater der Wiederholungen«, das heuer bei der Ruhr
Triennale aufgeführt worden ist), der Methoden in die neue Musik einge-
bracht hat, die von den Filmen Martin Arnolds beeinflusst sind. Ich wie-
derum arbeite als Choreografin mit Bernhard Lang zusammen und habe
mich von ihm und, unabhängig davon, von Peter Kubelka und Martin
Arnold anregen lassen.

Was uns vier verbindet, ist eine strukturelle Herangehensweise an
Bewegung, ob diese Bewegung nun musikalisch, filmisch oder tänze-
risch definiert ist. (Ich spreche hier immer von Bewegung und nicht von
Geste: weil Bewegung der Begriff ist, den wir untereinander verwenden;
weil Geste ein Begriff aus der Barockmusik ist, zum Auflisten illustrati-
ver musikalischer Zeichen, und deshalb für uns unpassend; im Tanz wie-

1 02.12.2006, tanzhaus nrw Düsseldorf – GESTE (FILM UND TANZ) SICH |
BEWEGEN

derum wird Geste z.B. in der Laban-Notation verwendet für eine Bewegung, die kein Gewicht trägt, eine zu einschränkende Bestimmung).

→ Christine Gaigg / 2nd Nature & Bernhard Lang,

TRIKE SUMMER (2004)

Live: Veronika Zott

SWISHER / A ROOMFUL OF SHOES TRACK 2 UND 3

[3:10min]

→ Christine Gaigg / 2nd Nature & Bernhard Lang,

TRIKE SUMMER (2004)

Live: Barbara Motschiunik

ZIGZAG / A ROOMFUL OF SHOES TRACK 4 UND 5

[3:10min]

TRIKE SUMMER

Physische Bewegung und musikalische Bewegung sind hier unabhängig voneinander geschaffen worden, aber tun prinzipiell das Gleiche. In A ROOM FULL OF SHOES arbeitet sich ein Computerprogramm mikrostottern – jitternd ist der Fachausdruck, eine Sonderform von Loop – durch eine Orchesteraufnahme erratisch vor, zurück, vor. Aus ein paar Takten Orchesterklang wird so ein halbstündiges Stück, das in einer eigenartigen Schwebeposition zwischen Nervosität und Meditation hängt.

Wir verwenden in unserer Loop-Ästhetik einen Begriff von Wiederholung, der zwar vom Minimalismus kommt, aber entgegen diesem nach Komplexität strebt. Wiederholung trägt dann Komplexität in sich, wenn sich z.B. im zu wiederholenden Element ein oder mehrere Parameter ändern oder wenn die Regeln der Generierung der Wiederholung komplex sind. Dazu müssen sehr kleine Module extrahiert werden. Die Kleinheit ist in jedem Medium natürlich anders klein, in der Musik arbeitet man mit Millisekunden, während die tänzerische Bewegung, zumindest der Intention nach, noch Impuls und Richtung erkennen lassen muss, damit sie geloopt werden kann.

Bernhard Lang und ich erforschen unregelmäßige, nicht-statische Operationen dieser kleinsten Einheiten. So bewirken Parameter-Verschiebungen im wiederholten Material geradezu das Gegenteil einer mechanisch genauen Wiederholung. Vorbild dafür ist das Scratching aus der DJ-Kultur. Die Bewegung erscheint wie unter dem Mikroskop betrachtet: Immer wieder kurz erkennbar leuchtet so etwas wie Bedeutung auf, sogar

Psychologie und Narration, nur um gleich wieder manipuliert zu werden. Ein flirrendes Bewegungsbild, das ständig zwischen festgehaltener Form und Veränderung oszilliert.

Bernhard Lang bezieht sich mit *A ROOM FULL OF SHOES* ausdrücklich auf den Filmemacher Martin Arnold. Martin Arnolds Trilogie (*PIÈCE TOUCHÉE* 1989, *PASSAGE À L'ACTE* 1993 und *ALONE. LIFE WASTES ANDY HARDY* 1998) besteht aus *found footage* von jeweils ca. 20 Sekunden langen Szenen aus Hollywood-Filmen, die er in einzelne Bildkader zerlegt und multipliziert. Er erzeugt so durch Wiederholung, Rückwärtslaufen und Umkehrungen Sprünge in der Bewegung. Arnolds Arbeitsvorgänge sezieren das Material und kehren Sexualität und Gewaltstrukturen in scheinbar harmlosen Filmszenen hervor. In dem zwölfminütigen Film, von dem ich den Anfang zeige, ist es eine Szene aus *TO KILL A MOCKINGBIRD* (USA 1962), die die Machtkonstellation einer amerikanischen Familie am Frühstückstisch realisiert (vgl. Arnold 1993).

Im Vergleich zum Film- oder Videobild, wie wir es hier gesehen haben, bietet die menschliche körperliche Bewegung einige ganz wesentlich andere Parameter, um einen vorskizzierten Bewegungsweg im zeitlichen Vor/rück entlang zu wandern. Wir haben uns bei der Arbeit an *TRIKE SUMMER* damit beschäftigt, was es körperlich heißt, eine ursprünglich lineare, organische Bewegung in Loop-Punkte zu unterteilen, wie man diese Loop-Punkte so setzt, dass sie überraschend sind, auch entgegen der Schwerkraft, mittendrin in einer Bewegung und dass man trotzdem nicht zu schnell ermüdet. Außer der Variation in der Wiederholung bezüglich Tempo und Dynamik gibt es noch die Abweichung von der Originalbewegung in koordinativer Hinsicht. Während der Zuschauer sich noch an die ungleichmäßig scratchende Bewegung gewöhnt, kann die Tänzerin Koordinationen zwischen Kopf und Arm, Arm und Bein, zwischen links und rechts verändern und so eine prekäre Situation herstellen.

→ Christine Gaigg / 2nd Nature & Bernhard Lang,
TRIKE SUMMER (2004)
 Live: Veronika Zott
RUBICUBE / ROOM FULL OF SHOES Track 6 und 7
 [3:10 min]

Die Herausforderung für die Tänzerin besteht im Schwebezustand zwischen linear gezeichneter Bewegung und einer Ausführung, die im Gegensatz dazu stottert, sich auffaltet und vervielfältigt. Sie muss ständig die Zukunft der Bewegung vor Augen haben und gleichzeitig an jedem Punkt genau wissen, was sie gerade zuvor getan hat, um es im Weiterge-

hen geringfügig variieren zu können. Die Verantwortung für Timing, Dynamik, Setzung der Koordinationsveränderungen liegt bei ihr. Sie muss aufmerksam genug sein, um nicht in eine Routine des automatischen Wiederholens zu verfallen, muss präzise manche Aspekte beibehalten und andere verändern und sich darüber klar sein. Fragen zu Synchronisation, Präzision und Fehler, sowie das ständige Wechseln zwischen Kürzest-, Kurz und Langzeitgedächtnis sind nur einige der Themen, die allein die Erarbeitung dieser Bewegungstechniken anregen. Die Komplexität steigert sich geradezu didaktisch in diesem Stück, das wie eine CD Track für Track angeordnet ist. Mehr Tänzerinnen, Bewegung durch den Raum, mehr Tonspuren. Aber nie ist Bewegung authentisch, organisch oder zielgerichtet. Am Schluss gibt es als Bonustrack das Ausgangsmaterial, das wie bei Arnold jeweils ca. 20 Sekunden für eine Nummer ist.

Die Erweiterung des Projektes TRIKE im Jahr 2005 umfasste sechs Live-Darsteller, zusätzlich zu den drei Tänzerinnen eine Schauspielerin, einen Schauspieler und einen Musiker. Bei der Problematik, wie die tänzerischen und die schauspielerischen Gesten gleich gewichtet sein können, kam ich wieder auf die Arbeit zurück, die ich davor, 2003, im Rahmen des Filmfestivals Viennale gemacht hatte, ADEBAR/KUBELKA.

ADEBAR/KUBELKA

Als ich damals von Hans Hurch, dem Direktor der Viennale eingeladen wurde, ein Bühnenstück in der Nachbarschaft von Film zu realisieren, nahm ich Kubelkas ersten metrischen Film ADEBAR (1957) zum Ausgangspunkt. Mein Projekt ADEBAR/KUBELKA thematisiert die Schnittstellen filmischer und tänzerischer Bewegung, wie sie der Film selbst schon zwischen Tanzlokal und kinematografischer Behandlung thematisiert hatte (vgl. Kubelka 1957).

Peter Kubelka ist insofern der Vater jener Loop-Ästhetik, die Lang, Arnold und ich verfolgen, als er in den fünfziger Jahren für sich die Erkenntnis gewonnen hatte, dass Film nicht per se Bewegung sei, wie das die Erfindung des Films im Vergleich zur Fotografie suggerieren wollte. Sondern er sagt: Film ist eine Abfolge von vierundzwanzig projizierten Standbildern in der Sekunde, was wir beim Zuschauen als Bewegung interpretieren. Die Konsequenz aus dieser Erkenntnis hieß für Kubelka, den Materialbegriff im Film spezifisch zu definieren. Die Essenz des Films liege nicht in der Imitation von Theater oder Literatur, wie das der Hollywood Film tue, sondern im Arbeiten mit den einzelnen Filmkadern. Damals hieß Arbeit mit den Filmkadern wortwörtlich manuelle Arbeit.

Kubelka klebte Filmstreifen zu Schleifen zusammen, legte sie auf dem Fußboden aus und klebte dann Kader für Kader übereinander nach einer ausgeklügelten Partitur, in der jedes Element mit jedem anderen in zeitlicher Relation steht.

Das filmische Material von ADEBAR sind acht Einstellungen von schemenhaft erkennbar tanzenden Menschen. Diese Menschen tanzen zu einer Musik, die wir nicht hören. Was wir hören ist der Soundtrack des Films, Pygmäenmusik, den Loop einer Phrase, die sechszwanzig Kader, also etwas, das über eine Sekunde lang ist. Diese Länge bestimmt die Länge der Einstellungen, unabhängig von der gefilmten Bewegung ist jede Einstellung entweder sechszwanzig Kader oder doppelt oder halb so lang. Von diesen Einstellungen gibt es bezüglich der Form drei Varianten: die Bewegung, Standbild der Anfangsposition, Standbild der Endposition. Kubelka selbst spricht vom sentimentalen Inhalt des Films – Menschen wollen sich berühren, zueinander kommen, sie können aber nicht – und der kalten Technik, der kinematografischen Maschine.

Es gibt einen genau dokumentierten Bauplan dieses Films, mit einer Auflistung aller Parameter. Für eine transmediale Übertragung haben nun der Komponist Max Nagl, der Bühnenbildner Philipp Harmoncourt und ich jeweils den Bauplan in unser Medium transkribiert.

Die Choreografie entstand in einem aufwendigen Verfahren von Bewegungsrecherche und Schnittmethode. Dass Film in der Kamera und am Schneidetisch entsteht, dieses Schneiden musste ich in die TänzerInnen hineinragen. Das Besondere an ADEBAR ist ja die Überlagerung zweier Medien: tanzende Menschen (hot) und das maschinelle Medium Film (kalt). Außerdem kommt für die Live Version die räumliche Ausdehnung dazu und dass statt einzelner Kader fünf TänzerInnen räumlich und zeitlich organisiert werden mussten.

Für die Bewegungsforschung war es deshalb notwendig, alles Dekorative zu entfernen und einen Pool an sehr klaren und einfachen, aber koordinativ interessanten Bewegungssequenzen zu kreieren. Dabei haben sich drei Gruppen herausgebildet: Bewegungen, bei denen sich die Koordination zwischen Oberkörper und Unterkörper sukzessive verschiebt (so wie es im Film Einstellungen von tanzenden Beinen und Bruststellungen gibt), indem oben und unten verschieden gezählt wird, z.B. Beine 7 Zähler und Oberkörper 4, oder Füße 2 Zähler und Arme 7.

→ Live: Barbara Motschiunik zeigt ein paar Loops

Zweite Gruppe: Bewegungen, die Basisaspekte von Tanz vermitteln, indem sie rhythmisch sind und ihren perkussiven Ton selbst erzeugen; dritte Gruppe: kurze Begegnungen zwischen Menschen (das Thema des

Films), entweder aufrecht pulsierend oder am Boden liegend und fließend.

Aus diesen drei Bewegungspools habe ich dann für alle fünf TänzerInnen vom Filmbauplan abgeleitete durchgehende Partituren geschrieben, die im Metrum 60 (auf das der Komponist und ich unabhängig voneinander gekommen sind) durchgezählt werden, so dass es möglich ist, dass die einzelnen Darsteller sich immer wieder kurz zu zweit oder dritt treffen, wieder auseinander gehen und alle fünf im Prinzip das gleiche gestische Material verwenden, aber für maximal 6 Sekunden sind zwei Tänzer unisono.

→ Live: Barbara Motschiunik zeigt 1 Minute aus ihrer Partitur

So einfach das Material ist, so schwierig ist die mentale Leistung für die TänzerInnen. Es reicht schon eine Unaufmerksamkeit, um bei einem der kurzen Duette nicht rechtzeitig da zu sein und nicht zu wissen an welcher Stelle der Choreografie man ist. Gerade diese Konzentration ist mitverantwortlich für den hypnotischen Effekt. Für den Zuschauer wiederum gilt die Anforderung, dass er sich »einschauen« muss, dabeibleiben muss. Dann allerdings, nach 5 bis 7 Minuten, passiert etwas mit einem, man ist »synchronisiert« (vgl. Gaigg/2nd Nature 2003).

TRIKE

Das sich »Einschauen« gilt auch für TRIKE (2005), der Fortsetzung der Arbeit mit Bernhard Lang. Mit ADEBAR/KUBELKA im Gepäck sind wir daran gegangen, die spezifische Darstellung der SchauspielerInnen und TänzerInnen zu entleeren, so was wie »armen« Zeichen den Vorzug zu geben, die in der Kombination miteinander sich entfalten, anstatt in Konkurrenz zueinander zu treten. Der erste Teil von TRIKE ist eine bewegliche Klanglandschaft über fünfunddreißig Minuten. An diesem Punkt der Zusammenarbeit haben wir nicht mehr Musik und Bewegung aufeinander abgebildet wie in TRIKE SUMMER, sondern ausschließlich die DarstellerInnen selbst erschaffen den Sound.

Im ganzen Stück kommen nur Looping-Operationen vor, entweder eins zu eins oder vor/rück, in ständig gebrochenen Samplelängen, und gescratcht. Wie auch in ADEBAR/KUBELKA lag der Reiz darin ein Regelwerk zu notieren, das visuelle und akustische Rhythmen mischt. Hier ist das Korsett bei weitem nicht so eng wie in ADEBAR/KUBELKA, es gibt kein durchgängiges Metrum, sondern ein Cueing-System, das die fünf DarstellerInnen und den Musiker sich auf-

einander beziehen lässt. Für den Zuschauer wird durch das räumliche Set sowohl kontemplatives Sehen, als auch aktives detailgenaues Hinschauen, ein ständiges Hin und Her zweier Rezeptionsmodi, möglich (vgl. Gaigg/2nd Nature/Lang 2005).

Damit sich die Gesten der SchauspielerInnen und TänzerInnen so mischen, dass es nicht weiter von Belang ist wer welche Profession ausübt, haben wir alle zur selben Zeit im selben Raum das Ausgangsmaterial definiert, aber dieses Mal hat jeder sein eigenes Material, das er dann durch die Operationen schickt.

Barbara und Veronika haben z.B. diese Phrasen als Grundlage für fünf- und dreißig Minuten:

→ Live: die Tänzerinnen zeigen ihre Kernphrasen, je ca. dreißig Sekunden (die sie geradezu »suchen« müssen, weil in ihrem Körpergedächtnis eher das Prozessieren des Ausgangsmaterials gespeichert ist als das Material selbst) und bearbeiten es dann mit Loops, vor/rück, und Scratch.

→ Live: Veronika Zott zeigt anhand ihrer Teilphrasen »Unterhose« und »Fliege« den Unterschied zwischen eins zu eins Loop und vor/rück

→ Live: Barbara Motschiunik zeigt mit der Teilphrase »Hexe« wie durch die Sampleunterteilungen Rhythmuswechsel entstehen

→ beide zusammen in einer Sequenz, wo sie unterschiedliche Rhythmen gleichzeitig halten müssen

Benjamin Schoppmann: LOOPEN und SCRATCHEN: Bewegungsanalytische Reflexionen zu Trike III

Das Mobile

Eine Bewegung wird vorgestellt. Sie tritt auf, greift sie um sich – in die Atmosphäre der Veranstaltung, rührt darin, winkt die Aufmerksamkeit des Publikums herbei. Auf der Bühne will sie zur Geste werden, kaum aber hat der Zuschauer sich versehen, ist sie auch schon wieder verschwunden. Die Vorstellung hat (ohne Vorhang) begonnen, das Interesse ist groß, aber die Bewegung war zu klein um etwas zu erkennen; ein Grenzfall sozusagen, am Rande des Sichtbaren. Sie taucht ein weiteres Mal auf, verschwindet, und dann noch einmal, hinein in die anfängliche Erwartung eines gespannten Zuschauers, der in jener Kürze noch gar nicht begreifen hat können, was vor sich geht. Seine Augen aber und sein Zeitgefühl haben bereits begonnen sich zu adaptieren, während eine ganze Folge dieser Mikro-Bewegungen sein Gedächtnis passiert, in deren Kontext etwas erscheint, Anspruch auf Existenz erhebt, und sich sogleich wieder verflüchtigt. Ein minimales Aufbäumen, das verlöscht, winziger Zeitabschnitt einer Beugung des Raumes, ein Verziehen der ansichtigen Oberfläche, eine Bewegung, die im Ansatz abstirbt, die unterdrückt oder zurückgenommen wird; eine Geste die verblasst um – in Wiederholung – zu entstehen.

Ein Körper, der dem Blick (in der Bewegung) begegnet, wiederholt nun mehrere Male jenes Auftreten und augenblickliche Verschwinden des Bruchteils einer Bewegung – fünf weitere, im Raum verteilte Gestalten, setzen ebenfalls dazu an – bis das Getriebe mehrerer winziger Wiederholungsschleifen, mal beschleunigt mal gebremst, den Zuschauer in eine nervöse Landschaft rhythmischer Zuckungen verwebt. Ihre Bewegung überkommt ihn, wie das sich in Gang setzende Werken einer Spieluhr, im Sog einer Bewegung des Ganzen. Das pulsierende Gefüge wird zusätzlich belebt, als sich stotternde und stoßende Stimmlaute hinzugesellen, über Mikrophon verstärkt, im Vierkanalton, zwischen Konsonanten im Raum, und sich zurück. Vokale dehnen sich aus, nur um wieder zu implodieren. Atem fährt kichernd, seufzend, glucksend in einzelnen Bewegungen mit, Stimmfetzen reiben sich an Wörtern verschiedenster Sprachen, deren Laute wiederum einen Vergleich bilden lassen, zu einhergehenden Gesten und Figuren. Das verschaltete Treiben vereinnahmt den Zuschauer, legt ihn aber nicht fest, sondern legt ihm eine perspektivische Verantwortung auf, mit welcher er an der Bewegung des medialen

Mobiles teilhat. Aufgrund des ausgewogenen Arrangements von visuellen und auditiven Bewegungen auf der Bühne, dem Rahmen, in welchem es zu Wahrnehmungsentscheidungen kommt, belebt sich ein Spielraum im Verbund unserer Empfindungsvermögen, ein Aktionshorizont auf der Publikumsseite, in welchem »Bewegung« als Synthesis, als verknüpfende Leistung im Aufwand unserer Sinne erfahrbar wird. Auf unterschiedlichen Sinnesfeldern finden sich simultane oder verschobene Resonanzen ein, man kann Strukturen fassen, verbindet Ähnliches, bleibt aber irritiert, sucht verspätet den passenden Ort der zuletzt vernommenen Stimme zu eruieren, oder stöbert im Gehör nach einem Klang, der – was wir gerade eben sehen – erläutern möge.

Züge der Geste

Zwischen visuellem und auditivem Ereignis wird man hin und her gezogen, wie in einer fremden Stadt, die Aufmerksamkeit erweitert sich, um die Mikro-Bewegungen besser in den Blick zu bekommen, sie übersteigt sich bald in ein offenes Staunen. Was sich ereignet, erfasst den Schauenden fast mehr als er erfassen kann; die fremde, ja unheimliche Bewegungsart der Choreographie unterläuft unsere Sehgewohnheiten und erwirkt so beim Schauenden zunächst einen »visuellen Schock«. Er ist mit einem optischen Problem konfrontiert, das Bedingungen von Sichtbarkeit in Frage stellt, mit Brechungen, die Bereiche eines Unsichtbaren einladen. Es lockt den Blick, fordert ihn heraus, und wirft ihn innerhalb des Sehens einer Bewegung, als problematisierte Bewegung, auf sich selbst zurück. Diese *Problematisierung der Bewegung*, im Oszillieren zwischen Sicht- und Unsichtbarem, führt, über Distanzen, eine Kritik der Objektivierung von Bewegung vor. Sie bricht unser Bild von ihr, und nötigt, bzw. ermöglicht in unserem Wahrnehmungsverhalten eine reflexive Neuorientierung. Ein Effekt, der, was aus dem Alltag als bekannt gilt, wieder auf eine Ebene des Erkennens zurück beordert, auf jene Ebene des Wieder- und zugleich Anders-Erkennens. Der »Erkenntnisschock«, wie ihn Gilles Deleuze befürwortet, erzwingt, als Fürsprecher des Realen eine gesteigerte Aufmerksamkeit des Schauenden (der nun seinen Augen nicht mehr traut). Er führt ihn – über Verstörung – zu einer Reflexion der gewohnten Wirklichkeit und deren Auswertung mittels unserer Sinne, er provoziert eine Kritik der Wahrnehmung im Medium der Wahrnehmung. In den verfremdenden Loops von TRIKE werden alltägliche Gesten aus ihren Zusammenhängen gerissen, sie schälen sich aus unserem rezeptiven Deutungs- und Wertungsgefüge heraus, und während die imaginäre und symbolische Kraft der Schalen verblasst, bringt *das Gestische*, als

sich performativ ein- und entladendes Prinzip, die grundlegenden Bedingungen seiner ›Medialität‹, des ›Erscheinens-Inmitten‹ – in den Horizont des Geschehens ein. Dem Blick des Zuschauers, der in seinem Zugriff auf die Bewegung selbst als gestisch herausgestellt ist, wird der Handschlag verweigert, die Mikro-Bewegung wird zurückgezogen, bzw. zieht weiter, treibt ihr gespenstisches Unwesen zwischen Nicht-Ankommen und Nicht-Vergehen.

Orientierungslosigkeit überträgt sich von den Figuren auf den Zuschauer, wodurch Zwischenräume frei werden für ein sich allmählich erneuerndes Sehen, das kein Sehen *der*, sondern ein Sehen (und Denken) *in* Bewegung sein wird. »Die Einbildungskraft braucht Zeit um sich zu gewöhnen« (Alexander Kluge) – die *Ästhetik der Wiederholung* bietet diese Zeit, innerhalb der Leerstellen die sie mit einbringt; sie hat insofern zugleich etwas Schockierendes als auch etwas Tröstliches. Zwar sind wir geradezu beleidigt, wenn sich die Veränderungen in unserem Gesichtsfeld, auf die wir (wie programmiert) anspringen, so bald wieder in Luft auflösen und uns unbefriedigt lassen, jedoch können wir ruhig durchatmen, wenn wir erfahren und verkraftet haben, dass sie damit auch nicht aufhören werden, dass sie immer wieder erscheinen werden um uns (fort – da) Zeit zu geben. Gegenüber dem nicht enden- bzw. nicht fortschreiten wollenden Selbst-Entzug dieser mikroskopischen Tanzintervalle wird der Zuschauer von TRIKE an die Grenzen seiner Wahrnehmung berufen, um hier (im Rahmen der Einbildungskraft) mit unbewussten Mechanismen konfrontiert zu werden, mittels derer er sich (wie üblich) seine Realitäten vom Fließband der Gegenwart bestellt. Im technischen Operieren mittels Loops werden Bewegungen in ihrem ›Auftritt‹ unter die Lupe genommen und ein Moment des Sich-Zeigens eröffnet. TRIKE bietet dem Publikum darin eine performative *Phänomenologie der Geste*, ist weniger intelligibles Konzept denn eine sinnfällige Analyse von Bewegung und deren Tanzbarkeit.

Auch die akustischen Bewegungen im Stück (der Stimmen und der Musik), verlangen nach differenzierter Aufmerksamkeit gegenüber ihrer Genese, ihrem räumlichem Entstehen, gegenüber der Komplexität ihres Spektrums, der Schwingungen, ihrer Obertöne. Wir müssen sie erhören, bevor wir sie verstehen, und verstehen, noch ohne sie uns erklären zu können; sie führen uns ein in eine *atmosphärische Erfahrung*. TänzerInnen und Musiker fordern unseren Sinnen dabei eben jene Beweglichkeit ab, die unser Verstand, am Tanz, den er auf der Bühne zu sehen bekommt, zunächst vermisst. Während die übliche Dominanz eines visuellen Bewegungserlebnisses unterlaufen wird, regt das Bewegungsorchester die Investition alternativer Wahrnehmungs-vermögen beim Nachspüren und Erfahren transmedialer Fahrten an. Die Choreographie sträubt

sich gegen ein alltägliches Bewegungssehen, das, den Gewohnheiten nach, Figuren und Gründe der Umwelt primär aus der Erinnerung hochrechnet, gegen ein ökonomisches Bewegungsdenken, das deren Komplexität immer gleich zu reduzieren weiß auf Linearität und eine (bekannte) Richtung, auf einen Zweck hin; und das sie folglich mit ausschließlich *einem* Sinn ver-sieht. TRIKE erfordert ein ästhetisches Wahrnehmen und Denken in Bewegung – als Bewegung – von Bewegung, das nicht versessen ist auf Eindeutigkeit, sondern sich in einer unausgerichteten Logik der Vielheit bewegt, die für Differenzen und Ansätze einer Veränderung offen bleibt. Wollen wir die Mikro-Bewegungen der TänzerInnen erfassen, kommen wir nicht daran vorbei, jene vorausahnende Absicht aus unserem Blick zu nehmen, jene optische Einfältigkeit, die von der vielfältigen Erscheinung einer Bewegung absieht, zugunsten einer symbolischen Verwertung. Im Zuge taktischer Spielverzögerungen – jenen Einbrüchen, die das Stück skandieren – stellt TRIKE Regeln und Regelungen von Bewegung zur Diskussion, dekonstruiert das *was* und *wie* Bewegung ist, (und wo sie her kommt), hält *seine* ›Bewegung‹ in der Schwebe, um, auf der Basis minimaler Elemente, eine Erfahrung ihrer Kontingenz auszulösen.

»Kontingent ist etwas, was weder notwendig ist noch unmöglich ist; was also so, wie es ist (war, sein wird), sein kann, aber auch anders möglich ist. Der Begriff bezeichnet mithin Gegebenes (Erfahrendes, Erwartetes, Gedachtes, Phantasiertes) im Hinblick auf mögliches Anderssein; er bezeichnet Gegenstände im Horizont möglicher Abwandlungen.« (Luhman 1984: 152)

Auf schmalen Grat zwischen aktueller Wirklichkeit und virtueller Möglichkeit kommt es zur anschaulichen Auffächerung eines komplexen *Bewegungsspektrums*, das unser Streben danach, das Wesen *einer* Bewegung festzustellen, bricht und zugleich ein Wesen *von* Bewegung generiert, indem es dieses Streben selbst (*als* Bewegung) immer wieder aufs Neue herausfordert. Eindeutige Richtungen kommen in den Loops zu kurz, werden zwar angesetzt – aber unterlassen. Vershoben im stockenden Raum, erscheinen sie ständig versetzt; man stößt auf Lichtungen innerhalb laufend variierender Brechungswinkel. Ein Sinn oder das Ziel, und sei es nur die elegante Geschmeidigkeit sogenannter ›tänzerischer‹ Bewegung erscheint eigentümlich suspendiert, Bedeutung einer Geste wird im Loopen aufgeschoben, im Scratching verrissen. Die »Zufahrtsstraßen des Sinns«, wie man sie mit Roland Barthes ermitteln könnte, sind zu kurz; es sind Sackgassen, in denen wir nur auf den Asphalt oder auf uns Selbst treffen können.

Im Blick _ der Körper

Sie dreht ihren Kopf zur Seite und wieder zurück, ... und so weiter ..., bis die Bewegung (im Loop) zum verweilenden Moment wird. Der Blick kann und muss sich für immer neue Sichtweisen entscheiden, um die Bewegung überhaupt sehen zu können, ihren Prozess zu erkennen, oder genauer: ihn mimetisch nachzuvollziehen. So sehen wir einmal den Hals, der die Drehung des Kopfes ausführt, dann leitet die Nase die Bewegung, das nächste Mal lenkt das Ohr nach vorne oder der Blick wendet sich über die Schulter; als Resultat des bewegten Zuschauerblickes ergibt sich jedes Mal ein anderer Zusammenhang, in der immer gleichen oder eben ähnlichen Bewegung. Jede Wiederholung eröffnet im Eintritt immer auch eine gewisse Spanne von Differenzen, und der angewandte, über die Wiederholung entrichtete, Blick wird notwendigerweise ein kaleidoskopischer. Jedes Mal ein Ansatz, der die Frage der Bewegung neu ins Rollen bringt, der die Untersuchung am Laufenden hält – und jedes Mal ein weiterer Entwurf einer Interpretation, der *die* Bewegung auf genuine Weise zu verantworten sucht.

Sie dreht ihren Kopf zur Seite und wieder zurück ..., doch was wir dabei sehen, variiert von Mal zu Mal. Wie der Blick durch den Raum zoomt um Tiefe wahrzunehmen, dringt er auch in die Bewegung der Tänzerin, versucht seinen Verstand hinein zu versetzen, und die Bewegung auf einen Grund hin festzulegen, sie anzuhalten. Ruckartig aber wird er von ihr abgeschüttelt, wird vergessen müssen, was er gesehen hat, muss in Bewegung bleiben, um affiziert werden zu können.

So kommen und gehen die Körper in Schüben, flackern auf wie Projektionen, und in jeder ihrer Gesten kann der ewig suchende Blick sich einbilden etwas aufzuspüren, eine Bedeutung, eine Intention, einen Willen, ein verantwortliches Selbst. Besonders wenn zusätzlich zur körperlichen Bewegung der Atem und die Qualität der Stimme hinzukommen, ist es kurz so, als ob in (oder an) den Bewegungen die Spur eines Bewusstseins zu erkennen sei, als sehe und höre man – endlich – eine Seele. Kaum erfasst, wird aber der soeben gewonnen geglaubte Eindruck wieder verunsichert. Die Verbindung reißt ab..., ein anderer Kontakt schaltet sich ein. Die vermeintlich ertappte Seele des Körpers, jene Garantie seiner Sichtbarkeit, läuft fluchtartig ab, seine »Bewegungen« überlagern sich, ohne haftende Identität. Zwischen Sein und Schein rutschen die Figuren einmal lebhaft, dann wieder wie leibhaftige Irrtümer in unseren Blick; im Brechungswinkel der Choreographie erfahren wir, was Bernhard Waldenfels das »Paradox einer leibhaftigen Abwesenheit« nennt. »Die Abwesenheit des Anderen ist das, was sich mir entzieht, doch die-

ses sich Entziehende ist als solches gegenwärtig.« (Waldenfels 2006: 392)

Immer wieder, so scheint es, war man dem Verborgenen auf der Spur. Die eine oder andere Tänzerin will..., sie wollte gerade etwas tun, eine Geste aufführen, die sich als Ausdruck eines Bewusstseins gebärdet und als Inhalt eines Bewusstseins hätte erfahren werden können; eine Möglichkeit durchaus, die Spur zum dynamischen Ursprung der Bewegung zurück zu verfolgen. Das Stocken aber, und der erneute Ansatz einer wiederum von ihrem Vorgang abspringenden Geste, stellen jenen Grund, jenen *Ur-Sprung*, aus dem die Geste heraus – und in unsere Sinne hinein – ragt, wieder in Frage. Sie stellen ihn zugleich aus, weisen ihn auf, deuten ihn an, wenngleich sie ihn stets bloß im Format seiner Fragwürdigkeit performen können. Im Aufstocken der Geste vervielfältigt sich ihr Ursprung, bekommt Sprünge, wird sprunghaft, erscheint kontingent. Dieser Sprung in die Vielfalt problematisiert, auf Seiten des Zuschauers, das Vermögen unserer Einfühlung als sichere Quelle der Erkenntnis, der kaleidoskopische Nachvollzug des Loops kann zu keiner eindeutigen Ergründung führen, hat viel mehr eine perspektivische Entsicherung und Streuung zur Folge. Andererseits aber erzwingt das Stocken als Schock eine Anstrengung des Intellekts zur Reflexion unseres intuitiven Gewahrseins, jener alltäglichen Grundlage unserer vermeintlichen Kenntnis vom Menschen. Wir ›wissen‹ zwar, dass da ein Mensch vor uns steht, und mit bestem ›Gewissen‹ werden wir ihm das gleiche reichhaltige Innenleben zugestehen wie wir es an (oder in) uns selbst erfahren, den gleichen ›Antrieb‹, das selbe tiefe ›Dahinter‹; doch je häufiger wiederholt wird, je tiefer man einzudringen meint, desto fragiler wird das Bild wieder, desto poröser die Vorstellung einer erschlossen geglaubten Seele. Ein Tänzer zupft sich einen Fussel vom Leib und schwenkt den Arm, um den unbeliebten Zeugen der eigenen Vergänglichkeit anderenorts weg zu schnipsen. Seine Fassade löst sich jedoch weiterhin auf. Die zunächst unscheinbare Alltagsgeste wird im Modus der Wiederholung zum *Instrument der Dekonstruktion des Subjekts*; aus dem Unbewussten herausgreifend, um eine reibungslose Oberfläche zu gewährleisten, wird sie Anzeichen seines Verhaftetseins in Vergehen und Veränderung, sowie eines Unterworfenenseins unter den Blick der Anderen.

Im unnachgiebigen Loop verliert die Geste den Charakter ihrer Beiläufigkeit und übersteuert in geradezu absurdes Pathos. Je normaler die Bewegung, je banaler der gewählte Ausschnitt des Alltags, desto grotesker wird seine multiple Verzerrung auf der ›Bühne der Wiederholung‹, desto amüsanter sind die vergeblichen Bemühungen, in welchen das ›Subjekt‹ des automatisierten Menschen sich wiederholt erschöpft, um der der Me-

chanik des Alltags Stand zu halten. Die Unvernunft der Sisyphusbewegungen aber, der zappelnde Versuch dem Schicksal des eigenen (sozialen) Todes entgehen zu können, provoziert Gelächter. Aus einer Position der wissenden Überlegenheit wirkt der zum Scheitern verurteilte Aufwand komisch, wir lachen die Figuren aus, aber nehmen sie im Lachen doch in und zu uns auf. Exemplarisch tragen sie den unvermeidlichen Kampf Lebendiges vs. Mechanisches aus, und im analytischen Loop zeigt sich, wie der ›Einzug des Mechanischen‹ in den Körper zu einer ›Depersonalisierung der Bewegung‹ (Gabriele Klein) führt. Wir erhalten diskontinuierliche Körperbilder ohne personale Realität, ohne stabiles Selbst. Die Figuren wirken grotesk, gespenstisch wie entflohenes Filmkader-Material oder verspulte Bildschirmbewohner. Bis zur Unkenntlichkeit getrieben erscheinen sie uns völlig aus dem Zusammenhang gerissen; Verschnitte aus dem Zusammenhang des Films, Parodien eines projektiven Blickes. Und während man – nachvollziehend – das Verhängnis der Körper in der getanzten Wiederholungsschleife reflektiertieren kann, wird der eigene Blick (das eigene Denken) auf ebenso unheimliche Weise technologisch überformt; der Blick auf die Bewegung der Körper wird zum Blick der Kamera.

Es ist die dramaturgisch angelegte Folge einer sensorischen Umbildung seines Blickverhaltens. Kulturelle und historische Prägungen des Zuschauerblicks, der sich seine Geschichte(n) sucht, werden nicht nur unterwandert; die Koordinaten der perzeptiven Ausrichtung werden ab Beginn der Choreographie systematisch aufgelöst und für den Ausblick auf den weiteren Verlauf des Stückes umtrainiert. Das Auge lernt, gewöhnt sich an diese neue ›mediale Weise der Sichtbarkeit‹ (Lambert Wiesing), und bald finden wir uns in einer eigenartigen Position pseudogöttlicher Objektivität wieder. Wieder trauen wir unseren Augen nicht, aber jetzt scheint man darüber zu stehen, geradezu als bestimmendes Prinzip im Raum zu schweben und alles zu erkennen. Ab und zu trifft es sich im sprunghaften Rhythmus sogar so, als hätten wir mit unserem Blick die Kontrolle über die Bewegungen der Tänzer, als ob unsere Augen es wären, die ihre Bewegungen anleiten. An den sich auftuenden Stichproben (Samples) des Anderen, in welche sich immer wieder etwas von uns selbst hineingemischt hat, erfährt man sich in der eigenen Position, als ›unsichtbaren Rand des Sichtbaren‹ (Georg Christoph Tholen). Gerade in diesem raffinierten Einbezug des Betrachteten in die Aufführungssituation, in die Bewegung des Austausches und der (optischen) Täuschung, liegt das ästhetische Vergnügen der Choreographie. Wenn die Inszenierung einer Gegenwirklichkeit für den Zuschauer zum unterhaltsamen Reflexionsanlass über seine Kultur wird, erfährt sie der Zu-

schauer, und sich selbst in ihr, in TRIKE, auf eine ungewohnte, neue Art und Weise.

Zeigen, Scratching und Übertragen

Der Besucher kratzt sich womöglich am Kopf, die TänzerInnen tun es auf jeden Fall des Öfferns im Schleifenlauf der Vorstellung. Loopen, also das unveränderte wiederholen eines Ausschnittes oder Samples, sowie das Kratzen bzw. Scratching einer Bewegung, das sich mit Bernhard Langs *loop-aesthetics* als Verfahren mit bzw. in modulierten Loops beschreiben lässt, bilden die grundlegenden bewegungstechnischen Manöver der Choreographie, sowohl auf tänzerischer, wie auf akustischer Ebene. Vorbilder dieser Verfahrensweise finden sich im Experimentalfilm und vor allem natürlich in der Musik bzw. am Dancefloor. Der scratchende Turntablist setzt sich mit seinem Eingriff über die Melodiefolge der Schallplatte, über ihre ›Spuren‹, hinweg, wobei der Apparat und die Materialität des Tonträgers verstärkt hörbar, und der performative Akt des Kratzens der Spurrillen selbst zum neuen Klangmaterial erhoben werden. Ähnliches gilt für den Umgang mit Bewegung in TRIKE. Das Ausgangsmaterial wird in seiner Linearität unterwandert und dient lediglich als Basis für das performative Heraufbeschwören von Bewegungsereignissen, für ein thematisch unbesetztes Aufzeigen von Körperlichkeit.

Mit dem Zitat der Geste des Scratchings – mit der Übertragung des Begriffs wie der performativen Methode auf den Tanz – verrückt Christine Gaigg die ›Choreographie‹ (die ›Tanz-Schrift‹) im Bedeutungsspektrum des griechischen *graphein*, dem neben dem ›Schreiben‹, auch das ›Kritzeln‹ und ›Kratzen‹ inne wohnt. Ihre choreographische Methode zielt weniger auf das Festschreiben eines bestimmten Materials ab, als auf die Performance des Tanzens ›der Bewegung‹ selbst. Im Loopen und Scratching finden sich analytische Mikroimprovisationen über den Ereignishorizont einer Geste ein. Das Ausgangsmaterial stellt zwar noch einen vorgeschriebenen Plan dar, und insofern »spuren« die Loops noch, aber sie kratzen dabei unentwegt an diesen ihren Vorschriften, sie unterschreiben sie nicht, sie schreiben sie um, sie versprechen. Ob nun methodisch oder gestisch, ob auf Seiten der Zuschauer oder der Akteure, TRIKE scratcht sich ganz von selbst durch die Reibungsflächen verschiedenster Interpretationsebenen. Der dekonstruktive Ansatz, mit dem sich die Wiederholungen, im Auf- und Abtragen von Schichten, ständig an Grenzbereichen bewegen, macht die Körper zu Benutzeroberflächen eines Analysege-

schehens, auf denen sich Tiefenaspekte von ›Bewegung‹ artikulieren, die als Symptome eines Unsichtbaren gesehen werden können.

Das Scratching der ›Geste des Scratchens‹ eröffnet uns als doppeltes Zitat aber auch die Relation zwischen ›Zeigen‹ und ›Zeichen‹. Die *Geste des Zeigens* (mit dem Finger) bedeutet dem Blick zunächst etwas Anderes als sich selbst. Sie lenkt ihn von sich ab, bleibt aber Grund für die Ausrichtung eines Bewusstseins auf das Gezeigte. Sie leitet, als schweigender Kommentar, die ihr verliehene Aufmerksamkeit auf das ausgewiesene Andere, verweist rückbezüglich aber immer auch auf sich selbst, als jene Dimension, die sich im Ereignisfeld aufrichtet, um ein Bewusstsein von oder für etwas auszuzeichnen, um im *Akt des Zeigens* für ein Bewusstsein zum Zeichen zu werden. In ihrem Auftauchen stellt jede tänzerische Bewegung als Geste im übertragenen Sinn, stets den in sie einschiebenden Ort und die Zeit ihres Ausgangs, ihre sogenannte mediale Verfasstheit aus. Sie gestaltet den Vortrag ihrer Leiblichkeit. Dieter Mersch formuliert: »Die Leiblichkeit hinterlässt im performativen Vollzug ihre eigene Spur. *Es verweist auf die Spur eines sich Zeigens*. [...] Diese Struktur des Zeigens bildet die Sprache des Performativen, ohne jedoch als Sprache ausweisbar zu sein. Das Zeigen ist im Unterschied zum symbolischen stets auf Wahrnehmung bezogen, es privilegiert die Sinne gegenüber der Immaterialität der Zeichen, freilich so, dass das, was sich jeweils zeigt, in deren Bedeutungen eingeht.« (Mersch 2000: 82f.)

An einer sehr dichten Stelle in TRIKE scratcht eine Tänzerin diese *Geste des Zeigens*, wobei sie mit dem Finger stochernd auf eine Bewegung zielt, in der sich ihr Gegenüber gerade selbst *zeigt*. Dieses Duett des Zeigens wird umrundet von den übrigen drei TänzerInnen, die begeistert im Ausdeuten der Angelegenheit wetteifern. Eine loopt bzw. stottert sich hektisch durch den Satz: »Da, jetzt zeigt sie mit dem Finger«, während ein anderer, wiederum fingerzeigend, sich an einem weiteren Kommentar versucht. Unter den TänzerInnen entfaltet sich ein komplexes Verweisungsgefüge, in dem verschiedenste Einsichten in das Motiv des Zeigens und des Sich-Zeigens performt werden. Der theatrale Akt des *Zeigens der Geste des Zeigens* dekonstruiert sich im Kurzschluss der angelegten Wiederholungsschleifen selbst. Er performt ›Wiederholung‹ als semiotisch zentrale Funktion in ihren Effekten der Sinnstiftung und Verdrängung, welche das ›Gleiten der Signifikanten‹, die ›endlose Bewegung der Interpretation‹, antreiben. Das Zeigen des Zeigens parodiert und übertreibt das ›Zeigen‹ solange, bis es *sich auszeigt* hat, bis die Interpretation ermüdet, und die Präsenz erwacht.

Neben solch offensichtlich kommunikativen Momenten kommt es auch zu weniger demonstrativen Berührungen im Ensemble der Medien,

es kommt zu *Übertragungen* einzelner ›Gesten‹. Die Szenerie der Gesten (lat.: *gerere* = ›tragen‹, ›ausführen‹) führt somit, in der Übertragung, eine Austragung struktureller Unterschiede vor, wenn Details verschoben und gemäß der jedem Medium eigenen Beschaffenheit spezifisch konfiguriert (verfremdet) wiedergegeben werden.

Eine Tänzerin lacht sich wiederholt ins Fäustchen, was der Geiger auf seinem Instrument kichernd dupliziert, wobei sich über die Lautlichkeit der Klangkörper eine Spur ihrer Materialität in den Raum löst, um in unserem Gehör auf einen Vergleich zu treffen. Am Moment der Berührung, sei diese aktuell oder erst Folge eines verspäteten Schlusses, lassen sich im gestischen Zusammentreffen strukturelle Verwandtschaften wie Differenzen ausmachen. Immer wieder ragt kurz ein dialogischer Kontakt zwischen Ton und Bild aus der ansonsten unverbindlich scheinenden Koexistenz der formalen Abläufe heraus. Man entdeckt gestische Kreuzungen, die Tanzen und Tönen ineinander stattfinden lassen, ihre Qualitäten aufeinander bezieht, Korrespondenzen, in denen Aspekte der Körperbewegung lautlich „bestimmt“ und Laute als Bewegungen, als Gesten wahrnehmbar werden. Die Kopräsenz unterschiedlichster Materialitäten stiftet dabei jenen transmedialen Kommunikationsraum, in welchem es zur Erfahrung sinnlicher Ähnlichkeiten, aber auch von Differenz, kommen kann. Kontakte erscheinen wie zufällig und dauern nur solange an, bis sich ein Teil wieder verschiebt, bis das kommunizierte Detail wieder eingeholt wird von der andauernden Veränderung des Ganzen.

Nabelschau des Virtuellen

Die Akteure (Schauspieler, Tänzer und Musiker) zerstückeln und durchwandern im Verlauf der Choreographie ein Ausgangsmaterial von 24 Sec. in sich verschiebenden Wiederholungsschleifen – sie Loopen und Scratchen – und dehnen es dabei auf fünfunddreißig Minuten, den ersten Teil der Performance, aus. Das eigentliche ›Ausgangsmaterial‹ allerdings, das hierbei nun bereits analytisch prozessiert zur Anschauung kommt, kann der Zuschauer selbst nur errahnen, kaum aber in voller *Länge* rekonstruieren. Und stellt man die *Breite*, den Überschuss und die Abweichungen in Rechnung, welche zwischen den Wiederholungen freigesetzt werden, so gerät jegliche Vorstellung eines eigentlichen ›Ausgangsmaterials‹ als ›das Original‹ der Bewegungen sowieso in eine Krise. Denn sowas lässt sich letztendlich in keiner aktuellen, sondern nur in einer virtuellen Dimension, in der Vorstellung nämlich, lokalisieren, im Gedächtnis/Körper der Tanzenden. Sie ›wissen‹ es, *wie* aber ist dieses ›Wissen‹ beschaffen, bzw. wie lässt es sich beschaffen? Fragen, auf die

sich *Trike* als *performatives Gedächtnismodell* zubewegt und um die sich im Tanz eröffnenden Einsichten bereichert. Der Körper ist Medium und Erfahrungshorizont von Wissen (Bewegung).

Ähnlich wie bei den Filmexperimenten Martin Arnolds, dessen Methoden Christine Gaigg explizit aufnimmt, handelt es sich bei den im Stück bearbeiteten Bewegungen und Gesten um beliebige Ausschnitte, die aus dem Alltag der Akteure zusammengetragen wurden, um das sogenannte ›Ausgangsmaterial‹ zu stellen, jenes unsichtbare ›Wissen‹, das dann geloopt und gescratcht, und dabei (gemeinsam mit dem Zuschauer) *analysiert* wird. Im Unterschied zur Arbeit mit Filmmaterial aber ist die Bearbeitung von Bewegungsmaterial im Tanz eben ganz anderen *Bedingungen der Verfügbarkeit* unterworfen. Eine präzise Kontrolle in der Handhabung, jene technische ›Macht‹, die der Autor oder Filmschaffende über sein Material erfährt, wird weder der Tänzerin noch der Choreographin zu Teil. Die Einsprüche sind stets jene eines lebendigen Gedächtnisses. Ohne Wiedergabetaste oder Cut'n Paste Kombinatorik wird hier die Differenz zwischen maschineller Reproduktion (Musik und Film) und dem lebendigen Körper als (Re)Produktionsmittel deutlich. Gerade in seiner Ereignishaftigkeit aber, als lebendiges (kulturelles) Archiv, stellt der menschliche Körper jenen ästhetisch hoch interessanten Umstand dar, der zeitgenössischen Tanz beschäftigt. Choreographie bedeutet folglich Arbeit mit und am Gedächtnis, und zwar in Form eines Reflektierens und Kooperierens mit dessen Funktionen. Tänzerische Bewegungen sind nicht beliebig speicher- und abrufbar; der ›Gehalt‹ von dem, was unser (Bewegungs-) Gedächtnis ausmacht, bleibt dem Zugriff der Sinne verborgen, solange er sich nicht im Kontext einer Gegenwart aktualisiert. Erst wenn es – im richtigen Moment, gewünscht oder zufällig – zu einer Erinnerung kommt, ereignet sich uns das ›virtuelle Gedächtnis‹ (Henri Bergson) im flüchtigen Ausdruck seiner Effekte. Es muss sich also eher um eine Befragung als um eine Bearbeitung handeln, und TRIKE lässt sich durchwegs als eine Befragung des Körpers und Erfragung des Gedächtnisses aller Anwesenden (und Abwesenden) lesen.

Die Problematik der Flüchtigkeit von Bewegung lenkt die Aufmerksamkeit auf das Moment ihrer (rhythmischen) Erfassung, auf das Funktionalisieren und die Grenzen der Wahrnehmung, und darauf bezogen: das *(Aus-)Maß ihrer Wiederholbarkeit*. In der Performance einer durchläufigen Wiederholung flüchtiger Ereignisse versucht TRIKE dem ›Rätsel des Virtuellen‹ näher zu kommen, dem Denken des Flüchtigen auf die Sprünge zu helfen. Dem sich entziehenden Bewegter, dem Entzug, der Bewegung, dem Problem des tänzerischen ›Materials‹, wird im repetitiven Verfahren begegnet, und gerade in den Verrückungen, in der Verschiebung der Ausschnitte, im Einblicken der Faltungsmomente kommt

›Bewegung‹ als dynamische Beziehungen zwischen Virtuellem und Aktuellem zur Geltung. Zwischen Performer und Betrachter erweist sie sich als kontextabhängiges Phänomen, als Gratwanderung zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem.

Raum für Rhythmus

Schließlich macht sich endgültig Nervosität breit. Ein Zucken und Rücken nicht nur auf der Bühne, sondern auch im umgebenden Zuschauer-raum. Das sich gegenübersitzende, aus der Zentralperspektive befreite Publikum wird in einem Blick, der nun präzise auf jede kleine Veränderung angelegt ist, selbst zur Bewegungslandschaft. Im Hin- und Herschauen, dem Wechseln der übereinander geschlagenen Beine und aufgestützten Ellenbogen, spiegelt sich der Rhythmus der Gesten von der Bühne in die Sitzreihen. Das Publikum bleibt nicht ausgeklammert, sondern wird zum (sich selbst) beobachtenden Teil der Analyse. Der Geist der Choreographie spukt durch den Raum bis in die Nervenbahnen der Zuschauer und ruft auch sie in einen zirkulären Zustand. Dem hypnotischen Pendeln der Figuren auf der Bühne folgend, gelangt der Teilnehmer (im Idealfall) zu einer Bewusstseinsweiterung, im Nachvollzug der Polyrhythmik, zu einem offenen Gewahrsein des Jetzt. Das ursprünglich transformative Potential des Tanzens kommt zum Tragen, wo es (im Bühnentanz) nicht nur den Tänzer ergreift, sondern sich in der (inner-)körperlichen Nachahmung auch auf den mentalen Zustand der Zuschauer überträgt. Das zyklisch pulsierende Klima intensiviert eine Erfahrung der Dauer des In-der-Welt-Seins und unterbindet die Ausprägung linearer Ordnungsvorstellungen. Auf verschiedenen Sinnesebenen übereinander gelagert, organisieren mehrere asymmetrische Rhythmen (ungleiche Wiederholungen) die Atmosphäre von TRIKE, ohne vom visuellen oder akustischen Monopol einer zentralen Richtlinie abhängig zu sein, die für alle zu gelten beansprucht. Die Metrik der Rhythmen, das Maß ihrer Wiederholung, geht von keiner abstrakten Norm aus, sondern lediglich von der Beschaffenheit des jeweiligen Mediums, und trägt somit die Bedingungen seiner Performanz, seine Medialität in die Bereiche der Wahrnehmung und Reflexion.

So ist es auf der anderen Seite dem Zuschauer überlassen, bzw. wird ihm permanent abverlangt, sich zu entscheiden, Zäsuren zu setzen, und die Bewegungen in der Wahrnehmung rhythmisch zu organisieren, um sie zu erfassen und sich darin orientieren zu können. Der Prozess der ästhetischen Erfahrung spielt sich in erheblichem Maße in den Regionen der Wahrnehmung durch den Zuschauer ab, der in TRIKE als aktiver

Empfänger ernst genommen wird, der als Zuschauer hinzu schaut, was – zu sieht dass – er sieht. Rhythmus fungiert dabei (über den Körper) als bestimmendes Bindeglied zwischen sensorischen Impulsen, als Einheit verhandelndes Prinzip zwischen Bühne und Podium. Er ereignet sich im Bruch, der eine Sequenz beendet und zugleich den Beginn einer weiteren auf den Plan ruft; eine Spannung zwischen Sichtbarem und Unsichtbarem, zwischen Fragmentierung und Kontinuität.

So zeigen sich uns die TänzerInnen zwar als ferngesteuerte Abgüsse einer technologischen Denkfigur der Zähl- und Teilbarkeit des Werdens, es sind die »Spurenelemente einer technisch verfassten Wirklichkeit« (Alexander Kluge), die ihren Kreislauf durchströmen und den Körper auf ein kulturelles Gedächtnis beziehen, aber ihre Loops repräsentieren dies weniger, als sie eine rhythmische Entrückung performen, sie scratchen einen Befreiungsakt vom chronologischen Regime einer Geschichte oder zumindest eine distanzierende Durcharbeitung ihrer Diktate. Die Tänzerinnen sind eben nicht ferngesteuert, sondern weichen in ihren Loops als lebendige Körper, die sie sind, immer von einer mechanischen Reproduktion ab, verändern ihre Vorbilder, erzeugen Bezüge in Variationen.

www.2ndnature.at

Literatur

- Arnold, Martin (1993): *Passage à l'acte*, Österreich, 16mm, S/W DVD, Anfang, 4:30 min.
- Gaigg, Christine/2nd Nature (2003): *Adebar/Kubelka*, Tanzquartier Wien 25.10.03, DVD
- Gaigg, Christine/2nd Nature/Lang, Bernhard (2005): *Trike*, Tanzquartier Wien, 24.11.05
- Kubelka, Peter (1957): *Adebar*, Österreich, 16mm, S/W.
- Luhman, Niklas (1984): *Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bernhard Waldenfels (2006): *Das leibliche Selbst. Vorlesungen zur Phänomenologie des Leibes*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Mersch, Dieter (2000): »Körper zeigen«. In: Erika Fischer-Lichte, Christian Horn, Matthias Warstat (Hg.), *Verkörperung. Theatralität 2*, Tübingen Basel: Francke, S. 75-91.