



BÜHNEN TECHNISCHE RUNDSCHAU

ZEITSCHRIFT FÜR VERANSTALTUNGSTECHNIK • AUSSTATTUNG • MANAGEMENT

— AUSGABE 03 / 2014 —

— IN ORBIT *Begehbare Rauminstallation* — DAVID BOWIE *Die Ausstellung* — FESTIVALS *Theatertreffen in Berlin und Winterthur, Movimentos in Wolfsburg*



MIT DTHG-PODIUM



4716 • €12,50 • Der Theaterverlag – Friedrich Berlin GmbH • www.btronline.de



68

thema → BAU & BETRIEB

DIGITAL IST LEICHTER

DAS NEUE MEDIEN-EXPERIMENTIERZENTRUM SCENE 44 IN MARSEILLE

Wie passen Tanz und Medien zusammen? Das Paar N+N Corsino hat vielfältige Erfahrungen mit medialem Einsatz auf der Bühne. Für sie kann jeder Raum zur Bühne werden, und sei es interaktiv mit dem Smartphone. Im neuen digitalen Forschungszentrum scene 44 erhalten Künstler Raum für künstlerische und technologische Experimente, eine Brücke zwischen Kunst, Wissenschaft und Tablets entsteht. Ganz nebenbei auch ein neuer Begriff von Szenografie.

von THOMAS HAHN

Nicole und Norbert Corsino nennen ihr helles, von Licht durchflutetes Produktionsstudio in Marseille scene 44. Es belegt eine Etage des „Pôle médias“ (Medienpol) in der Friche Belle de Mai, dem Kunstzentrum in Fabrikgebäuden nördlich des Hauptbahnhofs von Marseille. Der Medienpol ist in einer ehemaligen Tabak- und Zigarettenmanufaktur angesiedelt, die zu einem hochmodernen, funktionellen Entwicklungszentrum umgebaut wurde. In dem Gebäude mit seinen 30.000 m² sind 6000 m² Filmstudios untergebracht. Das größte davon misst 1000 m² und weist mit 17 m die größte Deckenhöhe eines Filmstudios in Europa auf. Unter anderem wird hier die TV-Serie „Plus belle la vie“, Frankreichs Pendant zu „Rote Rosen“, gedreht. Die im Vergleich fast lächerlichen 1000 m² für digitale Kunst fanden die Stadtväter daher problemlos. „Und hinten steht noch mal ein solches Gebäude, das bisher ungenutzt ist“, weiß Norbert Corsino zu berichten.

Seit der Eröffnung von scene 44 im Oktober 2013 hat die Compagnie N+N Corsino nun ihre eigene Wirkungs- und Forschungsstätte und kann

anderen Künstlern Residenzen anbieten, während Nicole und Norbert vorher selbst durch das Land tourten und ihre Koffer dort abstellten, wo ein Medienkunstzentrum gerade frei war. Mit Geldern aus dem EU-Fonds FEDER, dem Kulturministerium und der Stadt finanziert, ist scene 44 auch eine Anlaufstelle für Medienkünstler aus aller Welt, die hier in Residenzen ihre Konzepte verwirklichen können.

Bühne vs. Szene

„The world is a stage“, sagte Shakespeare. Die aktuelle Version davon heißt: „The world is a scene.“ So sieht es Norbert Corsino. Zusammen mit Nicole Corsino bildet er nicht weniger als Frankreichs Pioniergespann in Sachen Erweiterung der choreografischen Kunst auf die szenischen Gebiete der digitalen Kunst. Wie sieht so ein Ort aus, an dem das Morgen der Kunst entstehen soll? Die Corsinos haben ihn so offen wie möglich konzipiert. Er ist reine Hardware, wie ein Computer selbst. Den Input an Ideen und Konzepten bringen die Künstler mit. Allein deshalb hätte eine Blackbox keinen Sinn ergeben, denn es geht nicht darum,



sich von der Außenwelt zu isolieren. Eher könnte man in diesem von hellen Tönen geprägten Raum von einer Whitebox sprechen. „Wir können die Fenster aber natürlich verdunkeln“, lacht Norbert Corsino beim Gang über den quadratischen Tanzboden. Das sind 12 x 12 m Schwingboden auf eine Gesamtfläche von 20 x 20 m. „Von einer Bühne zu sprechen, wäre übertrieben“, gibt er freimütig zu: „Es geht eher um eine Szene im englischen Sinn, den Ort eines Geschehens.“

Aufführungen vor Publikum sind nicht vorgesehen, wohl aber Präsentationen von Konzepten und Work in progress vor Forschern, Kuratoren oder Direktoren von Theatern oder Festivals. Und derer kennen sie eine Menge, leiteten sie doch fünf Jahre lang [ars]numerica, das Medienkunstzentrum in Montbéliard. In Marseille knüpfen sie derzeit Kontakte,



Anlaufstelle für Künstler aus aller Welt: scene 44 wurde von der Stadt und mit Mitteln des europäischen Kulturfonds FEDER finanziert

mit den anderen Künstlerkollektiven, die in der Friche Belle de Mai angesiedelt sind, um gemeinsame Projekte zu entwickeln. Derartiges Networking gehört zu den Missionen und Aufträgen, die ihnen von den Lokalpolitikern auferlegt wurden.

Simpel vs. komplex

Oberhalb von scene 44 befindet sich auf einer Seite ein Balkon, fast ein Hochstand. Hier sind Arbeitsflächen eingebaut, wo Computer aufgestellt und angeschlossen werden können. Aber auch unten lässt sich jede Art von Material aufstellen und anschließen. Wichtig ist, dass der Raum ein Höchstmaß an Offenheit ausstrahlt. Diese Art von Neutralität hat Methode und ist eine Grundvoraussetzung für den Erfolg von scene 44. Der scheinbaren Einfachheit liegt in Wahrheit ein komplexes



Praktisches Probieren: Im neuen Medienzentrum kann Norbert Corsino seine Kreationen physisch und medial erarbeiten

Konzept zugrunde. „Die künstlerischen Objekte, die hier entstehen, können natürlich für Theaterbühnen gedacht sein, aber oft werden sie sich an Eventveranstaltungen anpassen müssen.“

Die digitale Welt der Kunst wendet sich an alle Arten von Spielstätten, darunter Galerien, Museen, der öffentliche Raum und die klassische Theaterbühne. Auch an öffentlichen Durchgangsorten wie Flughäfen oder Einkaufszentren kommen die Kreationen zum Einsatz. Dort wird nicht frontal inszeniert, sondern immersiv oder mobil. Im Produktionsstudio der Corsinos kann daher auch der Ton in Surround-Konfiguration und mobil eingesetzt werden. So ist die Mobilität aller Elemente die zweite Grundidee von scene 44. Hinzu kommt das Prinzip Niedrigenergie. „Wir setzen nur LED ein, keine herkömmlichen Scheinwerfer.“ Insgesamt entsteht ein beflügelndes Gefühl der Leichtigkeit, das im Einklang mit den Applikationen und Installationen von N+N Corsino steht.

Realität vs. Fiktion

Sie selbst verwandelten 2006 in Seoul, im Rahmen der Biennale „Media City“, die Eingangshalle des SK Telecom Building in eine szenische Landschaft für ihre Projektionen. Dabei „erhöht“ der reale Raum die abstrakte Lichtspiel-Fiktion. „Außer es ist umgekehrt“, sagen sie dazu. Eben. „Heightened Fictions“ hieß das Werk. Realität und Fiktion, also die künstlerische Evasion, „erhöhen“ sich gegenseitig.

Die zeitgenössische Architektur des Bauwerks mit seiner Glasfassade, seinen Spiegeln und seiner Rolltreppe wurde zur Readymade-Szenografie der digitalen Bilder. Die auf LED-Bändern die Halle an Pfeilern und unter der Decke durchlaufenden Bilder schufen eine Choreografie und



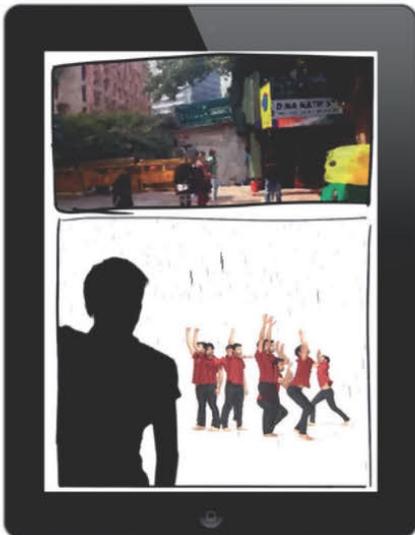
Jeder Raum wird zur Szene: Die Tanz-App von n+n Corsino, „Bangalore Fictions“



Das i-pad als Kunstmedium: Bei „Bangalore Fiction“ werden Tanz und Kalligrafie verbunden



Alternative zu Google & Co.: scene 44 bietet Medienkünstlern vielfältige Möglichkeiten



Interaktiv: Gleichzeitig an vielen Orten, virtuell und real. Neue Synergien entstehen

legten damit Fluchtlinien in der Halle offen, die im Alltag verborgen bleiben. Wie schwebende Ballerinen durchliefen die Animationen die Halle. So kreierte eine Installation einen Raum neu und schafft sich eine Szenografie, die aus der fiktionalen „Erhöhung“ erst entsteht.

Installation vs. Videomapping

Diese Integration geht einen Schritt weiter als Videomapping, das mit existierenden Fassaden spielt, sie aber nur zeitweise verzaubern kann. Dabei überlagern sich Realität und Fiktion, bleiben aber eine Fantasie, mit viel Theatralität und manchmal mit Witz und Humor.

Was danach bleibt, ist die Erinnerung an eine Fiktion, für die bestehende Architektur zur Bühne wurde. Auch dadurch ändert sich der Blick auf ein aus dem Alltag bekanntes Gebäude. Der Vorteil des Mapping liegt darin, dass die Videokünstler jeden Winkel einer Fassade oder eines Volumens nutzen können. Eine Installation wie „Heightened Fictions“ beschränkt sich dagegen auf glatte Bildschirme, kann aber interaktive Elemente mit einbeziehen. Das Prinzip zeigt, dass im digitalen Zeitalter praktisch jeder Ort zur „Szene“ und damit zur Szenografie werden kann, wenn Künstler sich intensiv mit ihm auseinandersetzen. „The world is a scene“, das gilt auch für jene virtuellen Räume, die unseren Alltag bestimmen. Die Unterscheidung zwischen Raum und Szenografie wird hinfällig. N+N Corsino haben damit jede Menge Erfahrung gesammelt, ob für die Bühne mit 3D-Projektionen und Ton im Wave Field Synthesis, in interaktiven Installationen, choreografischen Abenteuern für das iPhone oder zuletzt mit einer interaktiven Tanz-App für das iPad, die „Bangalore Fictions“. Sie forschen zur Beziehung zwischen Kalligrafie und menschlichem Körper und kreieren Installationen für Ausstellungsräume und öffentliche Räume jeglichen Formats. Ihr aktuellstes Werk ist die Ausstellung „Signs, surfaces and the instant“ für das ebenfalls im Oktober 2013 eröffnete Aurora Museum in Shanghai. Die Installation, die sich dem Zusammenhang zwischen Choreografie und Kalligrafie widmet, wird spätestens 2015 auch in Europa zu sehen sein. Die 3D-Szenografien für unsere interaktiven Handbildschirme entwirft Patrick Zanoli, ein Autodidakt der ersten Stunde, der sich heute als 3D-Szenograf be-

zeichnet und der scène nationale von Montbéliard angeschlossen ist, wo er den Bereich digitale Kunst leitet.

scene 44 vs. Google Lab

Unter dem Strich ist scene 44 so etwas wie Frankreichs Gegenentwurf zum Pariser Google Lab, das im 4. Quartal 2013 eröffnete und ebenfalls jungen internationalen Medienkünstlern Residenzen anbietet. Der Unterschied liegt in der Methode. Google stellt seine Technik zur Verfügung und will für diese neue Anwendungen entwickeln lassen. N+N Corsino verfolgen den entgegengesetzten Ansatz. Hier ist eine Grundausstattung vorhanden, die hauptsächlich aus Hochleistungs-Computern von Apple besteht. Die endgültige Konfiguration wird dann dem jeweiligen Projekt angepasst. Die Technik folgt dem Geist der Menschen. „Wir können Licht- und Tontechniker zur Verfügung stellen, in gewissem Rahmen Material beschaffen und vor allem mit unseren Kontakten behilflich sein. Daher legen wir Wert darauf, während der Residenzen, die bei uns nicht länger als eine oder zwei Wochen dauern können, vor Ort zu sein.“ Tanz, Zirkus, Musik, Licht, visuelle Kunst und mehr verbinden sich mit digitalen Anwendungen. N+N Corsino arbeitet auch mit wissenschaftlichen Einrichtungen zusammen, darunter das Laboratoire des sciences cognitives et psycholinguistique in Paris, und das Institut des sciences du mouvement in Marseille. „Die treten schon mal an uns heran und fragen, welche Künstler Interesse an diesem oder jenem Forschungsprojekt haben könnten.“

WWW.NNCORSINO.COM