CYBERKINETIX – Intermedia Performance

Beitrag des Cyberkinetix-Teams zur MATERIALAUSGABE 2010



Performance-Konzept 24.04.2010

Diesjähriger Beitrag des Cyberkinetix-Teams zur Materialausgabe 2010 (Weitere Infos unter: www.echtzeithalle.de):

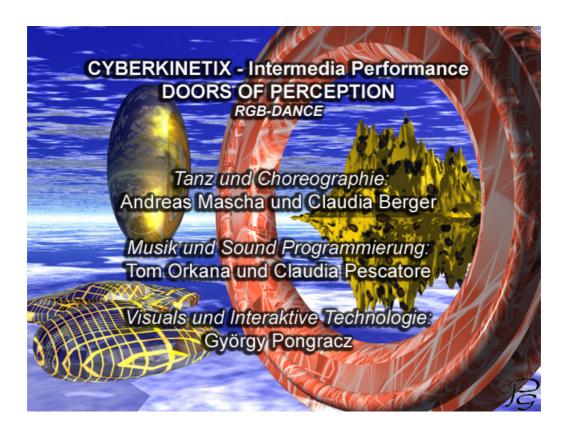
"Evolution" und "Doors of Perception" sind zwei intermediale und interaktive Stücke – zu einer poetischen Narration vereint, die von der *Evolution des Bewusstseins* – vom tiefsten Grund und Ursprungsort (α) bis hin zu den lichtvollen Höhen – handelt: Das Sein tritt aus dem Seienden Nichts in die Existenz – als Welt und Kosmos und als Existierendes und Zum-LEBEN-Erwachendes. So nimmt das Welttheater seinen Verlauf. Die Formen und Lebewesen entwickeln sich – steigen auf in der Spirale der Evolution, wachsen, erheben sich, richten sich auf…

Die FlowDance Choreographie zu "Evolution" hat einige Berührungspunkte speziell zum japanischen Butoh. Ein Körper der den Prozess der Evolution tänzerisch rekapituliert, der versucht, mit seinem somatischen Erinnerungsvermögen in bewusste Resonanz zu treten, zu den innersten ontogenetischen Informationsspeichern vorzudringen und diese Erfahrung im performativen Ausdruck sichtbar werden lässt.

Der Musiker Tom Orkana hat mit "Evolution" ein interaktives, experimentelles Musikstück komponiert, das im Dialog mit den Tänzern und dem Medienkünstler entstanden ist und sowohl eine eindrückliche, sich progressiv steigernde und entwickelnde Tonästhetik besitzt, als auch optimal für eine interaktive Steuerung einzelner Soundsequenzen, Klangstrukturen und Töne geeignet ist.(Zu den medientechnischen Details dieser Bewegungs-Audifikationen siehe den letzten Abschnitt dieses Textes von György Pongracz)



ca. 6 Minuten
Experimentelle Musik: Tom Orkana
Choreographie und Tanz: Andreas Mascha und Claudia Berger
Medienkünstlerisches Environment: György Pongracz
Visual Art: György Pongracz und Andreas Mascha



Doors of Perception, ca. 5 Minuten

"If the doors of perception were cleansed, every thing would appear to man as it is, infinite."

William Blake

Dieses Elektro-Musikstück der Musikgruppe <u>ETERNIT</u> um Claudia Pescatore und Tom Orkana (=> <u>Blake Project</u>) ist die auditive Inspirationsquelle für die Vertanzung der *Evolution des Bewusstseins*: Das Dasein ist nun in seiner menschlichen Form angekommen und macht sich forschend und spielerisch-fröhlich die Potenziale dieses wunderbaren Körper-Raum-Anzuges zunutze (=> <u>SciDance</u>). Die Pforten der Wahrnehmung werden durch Stille und Präsenz gereinigt – das Bewusstsein wird weit und weiter....und weiter....

Auf dieser Entwicklungsstufe steht ganz das SPIEL im Zentrum. Das SPIEL mit den Energien und das ZusammenSPIEL der Performer – ein Spielen mit den intermedialen und interaktiven Möglichkeiten des medienkünstlerischen Environments von György Pongracz. Ganz im antiken Mousiké-Ideal verschmelzen hier Klang und Bewegung, Musik und Tanz sowie poetische Real-Time-Visualisierungen zu einer intensiven Erlebnisatmosphäre. Die Tänzer 'spielen' mit ihren Bewegungen auch auf virtuellen Klanginstrumenten und die Sängerin Claudia Pescarore steuert z.B. zeitweise ihre Live-Stimme mit interaktiven Bewegungssequenzen.

Durch den kybernetisch poetischen Charakter der Aufführung entsteht im Geiste einer "Ästhetik des Performativen" (Erika Fischer-Lichte) eine einzigartige und vielschichtige intermediale Performance.

Eine weitere Dimension dieses intermedialen Stücks ist die medientechnisch psychologische und sinnesphysiologische, die György Pongracz in seinem RGB-Dance-Ansatz erforscht und auf der "elektronischen Bühne" zur Aufführung bringt.

RGB-Dance (by György Pongrancz)

"Der hoch entwickelte Farbensinn des Menschen ist ein biologischer Luxus – unschätzbar wertvoll für ihn als intellektuelles und spirituelles Wesen, aber unnötig für sein biologisches Überleben."

Aldous Huxley

Die neuen Medien haben in der künstlerischen Praxis großen Einfluss gewonnen. Ihre vielfältigen Möglichkeiten haben das Augenmerk auf den gesamten Menschen und seine multisensorielle Wahrnehmung gelenkt: Synästhesie als Vernetzung der Sinne ist zu einem wesentlichen Thema der Neuen Medienkunst geworden. Am eindrücklichsten wird diese Tendenz im neuen multimedialen Tanz umgesetzt, der den Mensch-Maschine-Dialog unter Einbeziehung aller Sinne in den Mittelpunkt rückt. Die Erkundung und Modellierung der Parallelität und Simultaneität der Verarbeitung sinnlicher Daten stellen für Kunst und Wissenschaft gleichermaßen eine aktuelle, noch nicht bewältigte Problematik dar. Eine interaktive Bühne ist eine Theaterumgebung, in der die Performer mit physischen Aktionen auf elektronische Medien einwirken und sie manipulieren können. Dieser Raum bietet Künstlern die Möglichkeit, über eine Vielzahl von Methoden mit Medien zu improvisieren.

Das RGB Farbsystem basiert auf dem Grundprinzip, dass sich jede Farbe aus den Spektralfarben Rot, Grün und Blau (RGB) zusammensetzt. Farben entstehen, indem mehr Licht zur unbunten "Startfarbe" Schwarz hinzugefügt wird.

Das menschliche Sehen basiert auf den Sinneszellen der Netzhaut des Auges. Diese Photorezeptoren erkennen die drei RGB Grundfarben.

Farben können die verschiedensten Reaktionen und Assoziationen im Menschen auslösen. Eine Vielzahl von Farben können beim Betrachter gewisse Stimmungen und Gefühle erzeugen.

Unsere Psyche zeigt sich auch durch unseren Körper, sowie dessen Bewegungen. Es gibt psychische Verbindungen zwischen Körperbewegung, Farbe und Musik. Unser interaktives System verknüpft in Echt-Zeit körperliche Aktionen und Interaktionen mit Klang- und Bild-Kompositionen sowie LED-Kostümfarben im virtuellen kybernetischen Raum.

Das Ergebnis sind "sensible" und hochgradig dynamische virtuelle Umgebungen bzw. "elektronische Bühnen", welche körperliche Bewegungen im Raum direkt in auditiv und visuelle Ereignisse transformieren.

EYESWEB PRORAMMAUFBAU

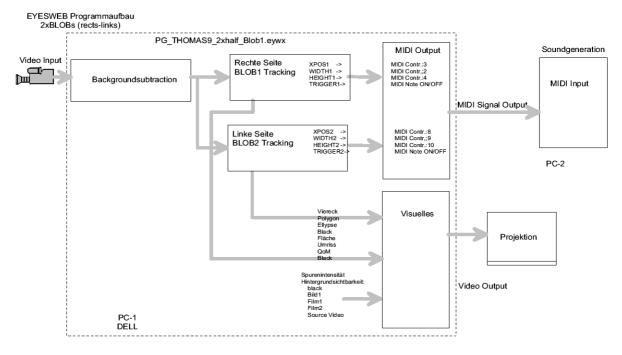
Programm 1: Tracking zwei Personen/Blobs (rechte und linke Hälfte der Bühne)

Analyse der Bewegung

Daten-mapping: Bewegungen auf andere Medien zu konvertieren

MIDI-Signal für Musiksteuerung

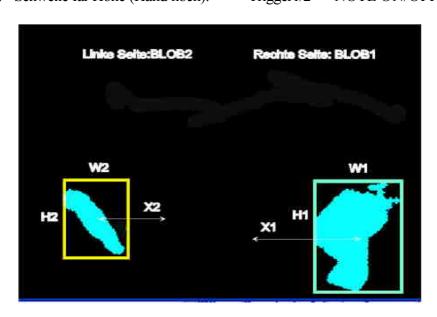
Visuelle Darstellung für Videoprojektion



Output Parameters für MIDI Steuerung:

1. Rechte/linke Seite: BLOB1/BLOB2

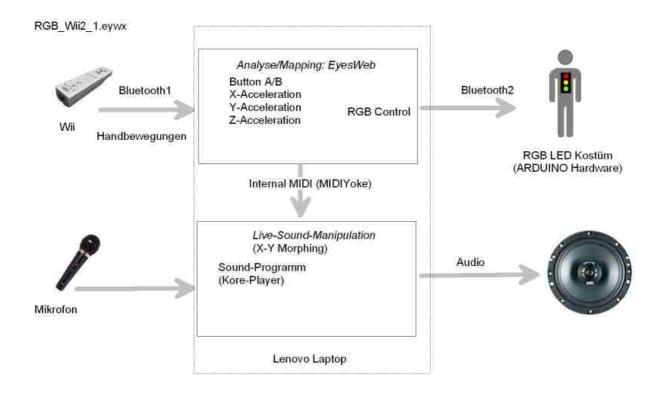
a. X-Position des Mittelpunkts: X1/X2 -> MIDI Controller 3/8
 b. Breite des Umrahmungsvierecks: W1/W2 -> MIDI Controller 2/9
 c. Höhe des Umrahmungsvierecks: H1/H2 -> MIDI Controller 4/10
 d. Schwelle für Höhe (Hand hoch): Trigger1/2 -> NOTE ON/OFF



Programm 2: Live Sound- und Kostümfarbemanipulation mit Handbewegungen

Input: Wii Fernbedienung mit Beschleunigungssensor. Über sie kann man das Mikrofonsignal und die LED-Farbe mit natürlichen Bewegungen steuern. Die Fernbedienung sendet ihre Informationen per Bluetooth an EyesWeb.

Output: Audio von Sound-Programm und LED Farbsteuerung über ARDUINO Bluetooth Interface



(c) György Pongracz und Andreas Mascha

mail@gyoergy-pongracz.de

http://www.pg-art.net/Dance/

www.cyberkinetix.de

München 2010