

Workshop/Performance

Responsive Body | Responsive Technology

Vom 30. Juni bis zum 02. Juli 2022 fand an der Hochschule Fulda ein Workshop statt, welcher von der Hochschule Fulda und der hFMA sowie dem Kulturzentrum Kreuz e.V. Fulda unterstützt wurde. Dabei ging es um zeitgenössischen Tanz, Klanggenerierung und Klangmanipulation mit durch Sensoren erfasste Körperbewegungen.

Offizielles Plakat



Roosna/Flak

Between Bone and Silence

Concert & Contemporary Dance Performance

PEOPLE*SENSORS*DANCE*CODING*LIGHT*SOUND

„Between Bone and Silence“
Responsive Dance Performance von Külli Roosna & Kenneth Flak

„Inheritance“
Interaktive Elektroakustische Musik und Tanz von Christian M. Fischer

Arbeiten von Studierenden
entstanden im Workshop „Responsive Body | Responsive Technology“
Laptops - Smartphones - Motion - Sound

Sa. 02.07.22 | 20.00 Uhr | KUZ Kreuz *Eintritt frei!*



Workshop

Responsive Body | Responsive Technology ist ein von Külli Roosna (EE) und Kenneth Flak (NO) entwickeltes dynamisches System, das auf dem Hören auf sich selbst und die Umwelt basiert. Es trainiert die Sensibilität und Koordination sowie Kraft und Ausdauer. Ziel ist es, einen sensibilisierten und intelligenten Körper zu entwickeln, der offen für innere und äußere Impulse ist. Roosna und Flak verwenden Bewegungssensoren, um die Wirkung ihrer Körper auf Klang, Licht, Bilder und Architektur auszudehnen und diese in die Bewegungserfahrung zurückzuspielen.

Im Workshop stand vor allem auf die Verbindung zwischen Bewegung und Klang im Fokus. Die Teilnehmer*Innen lernten, wie sie mit ihren Smartphones und Laptops ein voll funktionsfähiges Setup für die Sensor-Interaktion aufbauen können.

Der Workshop endete mit einer etwa 10minütigen Performance im Kulturzentrum Kreuz in Fulda, bei welcher die Studierenden zusammen als Gruppe ihre eigene Choreographie aufführten. Dazu wurden Software-Instrumente (programmiert in Super Collider) entwickelt die mittels ihrer Smartphones angesteuert werden konnten.

Insgesamt nahmen 13 Studierende teil. Von den ursprünglich 6 Anmeldungen aus dem hFMA Netzwerk kamen leider nur 3 (Uni Giessen), die nach eigenen Angaben aber viel aus dem WS mitnehmen konnten.

Aufbau:

Thu. 30.06.22	Fri. 01.07.22	Sat. 02.07.22
10.00 – 13.00h Movement Class & Coding – <i>building 34 room 108 (basement)</i>	10.00 – 13.00h Coding <i>building 46.139 (MacLab)</i>	10.00 – 13.00h Performance Preparations
14.00 – 17.00h Coding – <i>building 46.139 (MacLab)</i>	14.00 – 17.00h Movement Class & Coding – <i>building 34 room 108 (basement)</i>	20.00h Performance at <u>KUZ Kreuz</u>

Roosna & Flak

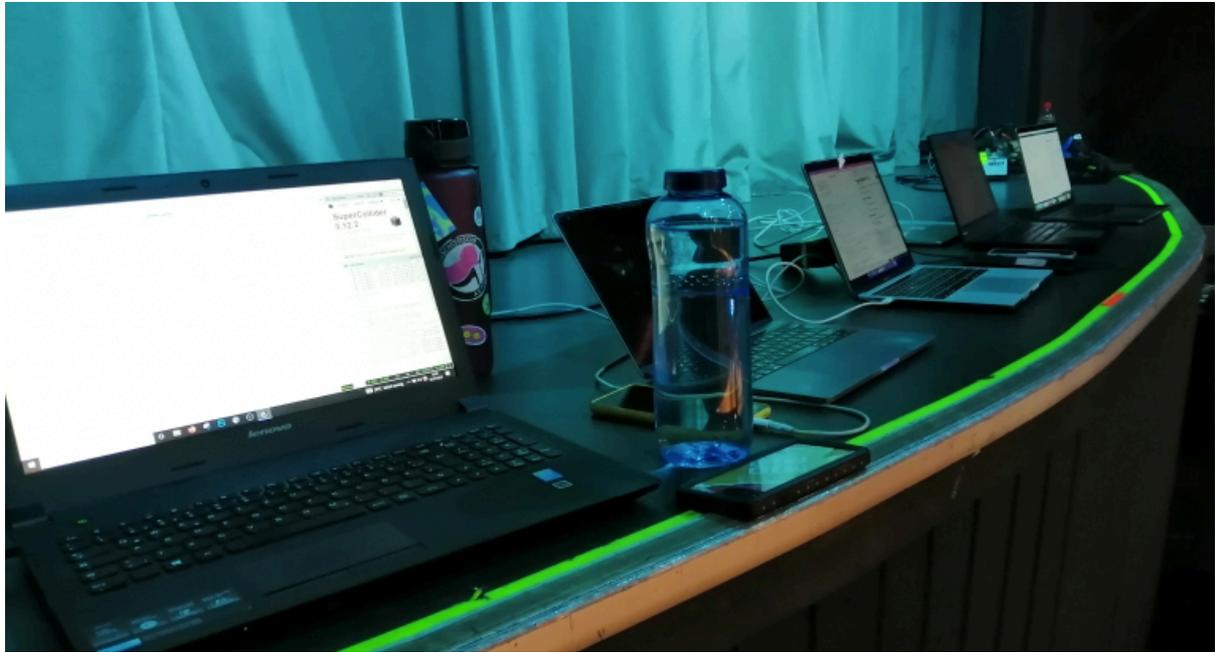
Die international tätigen Choreographen und Tänzer Külli Roosna (Estland) und Kenneth Flak (Norwegen) arbeiten seit 2008 zusammen. Unabhängig davon, ob sie ihre eigenen Choreografien entwickeln oder mit anderen zusammenarbeiten, beschäftigen sie sich in ihrer Arbeit mit den Erzählungen und Technologien des Körpers. Sie haben ein breites Spektrum an Themen erforscht, darunter Tiefenökologie, Wikingermythologie, Totalitarismus und Internetkultur. Der Kern ihrer Arbeit ist die menschliche Erfahrung in miteinander verbundenen Realitäten. Dies wird oft in einem ständigen Dialog mit digitalen Technologien und Diskursen durch die Möglichkeiten und Grenzen des tanzenden Körpers erforscht.

Ihre interaktive Musik- und Tanzperformance Blood Music - 2014 wurde für die Estonian Dance Awards nominiert. Stalking Paradise - 2014, eine Auftragsarbeit für das Lubliner Tanztheater, wurde für die alle zwei Jahre stattfindenden Polnischen Tanztage ausgewählt. Prime Mover - 2018 und Two Body Orchestra - 2020 wurden für die Estonian Dance Awards nominiert.



In der an den Workshop angeschlossenen Konzertperformance führten die beiden die Arbeit „Between Bone and Silence“ auf.

Impressionen



Laptops auf der Bühne



Performance Vorbereitung



Studierenden Performance



Külli & Kenneth

```
1 (fork{
2 ~phone = Phone.new(\iPhone, 8000);
3
4 s.waitForBoot({
5
6   SynthDef(\playbuf,{
7     var sig, env, buf, lag;
8     lag = \lag.kr(0.1);
9     buf = \buf.kr(0);
10    env = EnvGen.kr(Env.asr(\attack.kr(0.1), 1.0, \release.kr(0.1)), gate: \gate.kr(1), doneAction: \da.kr(2));
11    sig = PlayBuf.ar(1, buf, rate: BufRateScale.kr(buf) * \rate.kr(1, lag), startPos: \startPos.kr(0), loop: \loop.kr(1));
12    sig = Pan2.ar(sig, \pan.kr(0));
13    sig = FreeVerb2.ar(sig[0], sig[1], mix: \reverbMix.ar(0.0, lag));
14    sig = sig * \amp.kr(0.3, lag) * env;
15    Out.ar(\out.kr(0), sig);
16  }).add;
17
18  ~buf = Dictionary.new;
19  PathName("C:/Audacity/").folders.do({|folder|
20    ~buf[folder.folderName.asSymbol] = SoundFile.collectIntoBuffers(folder+"/"++"*.wav");
21  });
22 });
23
24 4.wait;
25
26 ~deltaTriggerRandomSample = PhoneDeltaTrig.new(
27   phone: ~phone,
28   threshold: 0.02,
29   speedlim: 0.5,
30   minAmp: 7,
31   maxAmp: 16,
32   function:{|dt, minAmp, maxAmp|
33     Pbind(
34       \instrument, \playbuf,
35       \rate, BufRateScale.kr(buf) * \rate.kr(1, lag),
36       \startPos, \startPos.kr(0),
37       \loop, \loop.kr(1)
38     )
39   }
40 )
```

SuperCollider Code