

Presseinformation: »HOLOstage«, das neue Projekt von Jo Siamon Salich, feiert Premiere im Rahmen des CYNETART-Festivals 2014

Das weltweit einmalige Projekt »HOLOstage« des Künstlers Jo Siamon Salich zur Erforschung von holografischen Bühnensituationen ist im Rahmen des europäischen Kooperationsprojektes METABODY von der Trans-Media-Akademie Hellerau (TMA Hellerau) entwickelt worden und wird im Rahmen des CYNETART-Festivals 2014, vom 13. bis 19. November im Festspielhaus Hellerau, seine offizielle Premiere feiern. Speziell zur CYNETART 2014 wird die Tanzperformerin Johanna Roggan in einer einführenden Performance auftreten. Nach Johanna Roggans und Lorenz Ebersbach »EmotiCam« und Isabelle Choinières »Flesh Waves«, ist dies die dritte Produktion aus dem Trans-Media-Labor Hellerau im Rahmen des METABODY-Projektes.

Die prototypische Entwicklung und künstlerische Forschung an und mit der »HOLOstage« steht exemplarisch für die praktische Arbeit im Trans-Media-Labor Hellerau. Angeregt durch die jahrelange Entwicklung von telematisch vernetzten Räumen wie zuletzt »European Tele-Plateaus«, dient »HOLOstage« der Untersuchung von Kommunikationsformen zwischen Realität und Virtualität sowie an- und fernanwesenden Stellvertretern in Form dreidimensionaler Avatare. In der ersten Stufe der Entwicklung steht die interaktive Echtzeit-Konfrontation einer real anwesenden Person oder eines Live-Performers mit einem Avatar im Fokus.

Neben der dreidimensionalen Avatar-Projektion in einen dreidimensionalen Umgebungsraum, interessiert Salich auch der philosophische Denkansatz des holografischen Weltbildes oder besser das holografische Modell unserer Realität. Dieses Modell, welches in seiner Wissenschaftlichkeit auch eine Imagination und eine Intuition bildhaft vermittelt, strahlt eine gewisse Faszination aus, der man sich schwerlich entziehen kann und die sich durchaus mit der Faszination einer räumlich-virtuellen Avatar-Projektion vereinbaren lässt. Hintergrund dieses holografischen Modells oder Nachbild unserer Realität ist die Quantenphysik. Das Modell wurde zuerst vom Physiker David Bohm entwickelt, der zusammen mit Albert Einstein an der Universität von Princeton tätig war. Bohm begann in den Bereichen Quantenmechanik und Relativitätstheorie zu forschen. Zusammen mit Karl Pribram - einem Neurowissenschaftler der Universität von Stanford - entwickelte er dann das holographische Realitätsmodell.

Jo Siamon Salich hat als Medienkünstler, Workshops organisiert und eigene mediale Produktionen umgesetzt. Er ist Dozent für Digital- und Gamedesign und realisiert Filmproduktionen. Seine letzten interaktiven Produktionen waren »red-motion« 2007, 2008 / OSTRALE, »SPIEGELRAUM« 2009 / CYNETART und »AUS DER LEERE« 2011, 2012 / LINIE 8 / Festspielhaus Hellerau.

»HOLOstage« wurde von Salich zusammen mit assoziierten Künstlern und Ingenieuren im Rahmen einer zwei-monatigen Zusammenarbeit im Labor der TMA Hellerau entwickelt.

Die Präsentation zur CYNETART 2014 ermöglicht zunächst eine Interaktion mit einem holografischen Avatar. In den nächsten Projektphasen wird schrittweise die Vernetzungsidee durch Telepräsenz weiterentwickelt, so dass Performer von Unterschiedlichen Orten auf einer Bühne in Echtzeit sichtbar miteinander interagieren können werden.

»HOLOstage« ist eine Produktion der TMA Hellerau im Rahmen der europäischen Kooperationsinitiative METABODY – Media Embodiment Tékhne and Bridges of Diversity zusammen mit DAP-Lab London und pms professional media service Dresden. Gefördert wird das Projekt von der Europäischen Kommission durch das Programm KULTUR, von der Landeshauptstadt Dresden sowie von der Kulturstiftung des Freistaates Sachsen.

Das CYNETART-Festival wird vom Trans-Media-Akademie Hellerau e.V. in Kooperation mit HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste Dresden veranstaltet.

METABODY – Media Embodiment Tékhne and Bridges of Diversity Compendium

Start 1. Juli 2013 _ Ende : 31. Juni 2018

METABODY versteht sich als Laboratorium und Observatorium der kulturellen Vielfalt, welches die Bedeutung der nonverbalen Kommunikation und des verkörperten Ausdrucks als primäre substanzielle Träger des kulturellen Erbes hervorhebt. Dieses Projekt beabsichtigt ein Verständnis für die im Zuge von Globalisierung und Informationsgesellschaft eingetretenen Effekte von Homogenisierungsprozessen zu erzeugen. Durch interdisziplinäre Entwicklungen in den neuen Medien und den Künsten, die verkörperten Ausdruck und Interaktionen in den Vordergrund stellen, werden mit diesem Projekt neue kulturelle, kommunikative und technologische Paradigmen aufgestellt.

Die kontinuierliche Kollaboration zwischen den teilnehmenden Partnern und deren interdisziplinäre Forschung und Gestaltung wird den Einbezug von lokalen Künstlergemeinschaften, Forschern, sozialen Gruppen und breiten Publikumsschichten ermöglichen. Workshopangebote und öffentliche Präsentationen sowie der Bau eines mobilen Laboratoriums – eine experimentelle architektonische Struktur, die interaktive multisensorische Umgebungen beinhalten wird und in verschiedenen europäischen Städten ab 2017 touren soll – werden für das Projekt und dem Thema eine öffentliche Aufmerksamkeit bieten. Diese besondere Architektur soll sich in Relation zu anwesenden Körpern permanent transformieren und entsprechend der ortsspezifischen Begebenheiten, Performances, Installationen und Workshops beherbergen sowie neue Netzwerke und Gemeinschaften von Körpern, Orten und Institutionen zum METABODY herstellen.

METABODY umfasst ein hochgradig transdisziplinäres Feld: von Tanz und Musik zu experimentellen Architekturen, von den Bildenden Künsten und Medienkünsten zu den Kognitionswissenschaften, von der Philosophie zur alternativen Mathematik, von den Kommunikationstechnologien zur Geschichte der Gefühle, von den Körperbehinderten zu Gender-Themen und kulturellen Minderheiten. Dieses inhaltliche Konglomerat wird über fünf Jahre ein neues Konzept bewegungsbasierter, interaktiver, performativer und multisensorischer Räume und Designs entwickeln.

<http://metabody.eu>

Die Trans-Media-Akademie Hellerau und das METABODY-Projekt

In den letzten dreizehn Jahren hat keine andere Organisation sich derartig intensiv mit dem kulturellem Erbe Helleraus im Kontext der gegenwärtigen Entwicklungen von Kommunikations und Wahrnehmungstechnologien beschäftigt wie die Trans-Media-Akademie Hellerau. In künstlerischen Thematisierungen und Erarbeitungen zu Hellerau wird seitens der Protagonisten des Vereins der Körper als kulturbildendes Instrument wie Medium in Form von Performances und Virtuellen Umgebungen reflektiert. Der Verein bietet eine infrastrukturelle wie auch ideelle Möglichkeit zur Pflege und Aktivierung des notwendigen Erprobens und Erforschens alternativer Medientechnologien. Was im Festspielhaus Hellerau mit den Sommerakademien primär auf der Ebene des Herstellens von technischen Verknüpfungen, des künstlerischen Austestens und wissenschaftlichen Reflektierens seit 1999 initiiert wurde (Sommerakademie für die Weiterbildung von Theaterkünstlern und Dramaturgen im Umgang mit Neuen Medien, Körper – Computer – Interaktion, Realtime and Presence – Komposition virtueller Bild-Klang-Räume) und später darauf aufbauend, in den Workshops zur Komposition virtueller Bühnen und Interaktionsräume mündete, hat sich nunmehr kontinuierlich im Trans-Media-Labor Hellerau im Gebäudeensemble Deutsche Werkstätten Hellerau verortet. Die Erkundung und Vermittlung des tänzerisch performativen menschlichen Potenzials innerhalb virtueller und vernetzter Klang-Bild-Licht-Umgebungen bilden wichtige Arbeitsschwerpunkte. Dafür stehen in den letzten Jahren die Projekte »European Tele-Plateaus« und »Ferienworkshops zur Förderung individueller Lern und Leistungspotenziale im Rahmen der Entwicklung und Erprobung interaktiver Bild-Klang-Umgebungen«.

»Es geht dabei um nicht mehr und nicht weniger als um Erkundungen von virtuellen Räumen der leibhaftigen Selbst, Sozial- und Weltwahrnehmung. Transdisziplinarität und (Re)Präsenz bilden dabei den verbindenden Impetus zwischen den Hellerauer ›UrSprüngen‹ im Hier und Jetzt.« (Klaus Nicolai)

Gefördert durch das Programm KULTUR (2007-2013)

Koordination: Asociación Transdisciplinar REVERSO (Spanien), Partner: Infomus – Università di Genova (Italien), Trans-Media-Akademie Hellerau – (BRD), DAP Lab – Brunel Universität West London – (Großbritannien), KDanse – (Frankreich), STEIM – Studio for ElectroInstrumental Music – Amsterdam (Niederlande), Fabrica de Movimentos – (Portugal) Palindrome Inter.media Performance Group – (BRD), Autonome Universität Madrid – (Spanien), Kouros – Pablo Palacio y Muriel Romero (Spanien), IMM Group – Mittweida (BRD), TU Delft, Hyperbody Research Group – (Niederlande)

Ansprechpartnerin für die Presse: Joanna Szlauderbach

Telefon: +49-3 51-8 89 66 65

E-Mail: pr@t-m-a.de

www.cynetart.de

Pressebilder: <http://www.cynetart.de/#presse>

www.t-m-a.de



METABODY
Media Embodiment Tékhne
And Bridges of Diversity