



Ferienakademie »Computer & Interaktive Bühne« Portrait | ein Projekt der Trans-Media-Akademie Hellerau e.V.

Die Trans-Media-Akademie Hellerau e.V. richtet seit 16 Jahren das internationale Festival für computergestützte Kunst CYNETART im Festspielhaus Hellerau aus. Darüber hinaus bietet er regelmäßig kostenfreie Ferienakademien zum Lernen und Gestalten mit interaktiven Bild-Klang-Umgebungen (virtuelle Environments) an.

Schülerinnen und Schüler, die gerne tanzen, Theater spielen, musizieren, programmieren oder Videos und Musik am Computer bearbeiten möchten, können ihre Talente im Team vereinen und innerhalb einer Projektwoche interaktive Musik- und Tanzperformances entwickeln. Das Projekt bietet neuartige Möglichkeiten der Zusammenarbeit zwischen künstlerisch, musisch und tänzerisch begabten sowie computerinteressierten Jugendlichen.

Die Basis dafür bildet eine Projektionsfläche auf einem Tanzboden, die als virtuelle Bühne dient. Auf ihr werden körperliche Bewegungen mittels moderner Computer- und Sensortechnik direkt mit Bild- und Klangprozessen verknüpft. Die Jugendlichen lernen durch die Bewegungen ihres eigenen Körpers Bilder und Klänge auf der Bühne zu steuern. Vier junge Dozenten begleiten die 15 TeilnehmerInnen von der Entwicklung ihrer Ideen bis zur öffentlichen Aufführung ihres eignen Bühnenstücks!

- Termine:** 22.10. – 27.10.2012 (Kurs V) oder vom 29.10. – 03.11.2012 (Kurs VI)
Ort: Trans-Media-Labor Hellerau, historisches Gebäude Ensemble Deutsche Werkstätten Hellerau, Eingang D, Moritzburger Weg 67, 01109 Dresden
Teilnahme: *kostenfrei* für Schülerinnen und Schüler der 7. bis 12. Klassenstufe
Anmeldung:
Formular: <http://t-m-a.de/ferienakademie/anmeldung>
Kontakt: Thomas Dumke, dumke@t-m-a.de, 0351-88 38 211

Der erste Tag

Zu Beginn der Ferienakademie haben die TeilnehmerInnen ausreichend Zeit um die Ferienakademie und ihre Räumlichkeiten kennenzulernen. Nach einer Begrüßungs- und Einführungsrunde lernen sich die Jugendlichen und die Dozenten untereinander mit einem Spiel kennen.



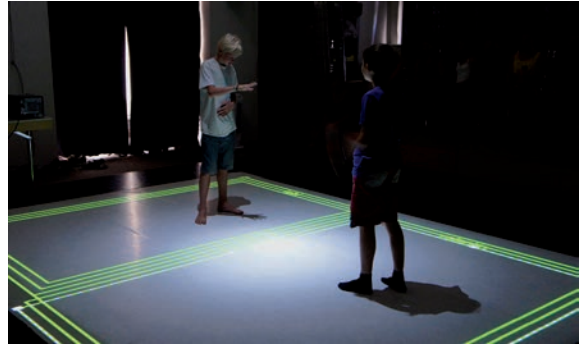
Aufnahme läuft!

Um die Verknüpfung von Klang und Bewegung das erste Mal selbst auf der Bühne zu testen, suchen sich die TeilnehmerInnen einen eigenen Klang und nehmen ihn auf.



Test

Wie fühlt sich das an, wenn man durch eigene Bewegungen Klänge steuern kann? Auch das dürfen die TeilnehmerInnen am ersten Tag mit den selbst aufgenommenen Klängen ausprobieren. Zunächst wird einzeln die Verknüpfung von Klang und Bewegung getestet um danach zu zweit miteinander zu „kommunizieren“. Zu diesem Zeitpunkt ist noch kein Bild auf die Bühne projiziert, um die auditive und motorische Selbsterfahrung zu unterstützen.



Schnuppern...

Die Jugendlichen lernen die vier grundlegenden Arbeitsbereiche der Ferienakademie und des interaktiven Systems kennen. Anschließend können sie sich für einen der Bereiche spezialisieren.

1. Visuelle Gestaltung interaktiver Umgebungen
2. Auditive Gestaltung interaktiver Umgebungen
3. Programm EyeCon zur Gestaltung int. Umgeb.
4. Dramaturgische und tänzerische Gestaltung interaktiver Umgebungen



Durchatmen!

Jeden Morgen und Abend finden sich Dozenten und TeilnehmerInnen im Bühnenraum ein um gemeinsam Ziele und Aufgaben zu besprechen und sich gegenseitig die Ergebnisse des Tages zu zeigen. Eine wichtiges Ritual bilden dabei die gemeinsamen Atemübungen um sich auf den Tag einzustimmen und ihn positiv beenden zu können.



Teamwork...

...ist ein wichtiger Aspekt der Ferienakademie und der erste Schritt hin zu einer gelungenen Bühnenperformance. Bei der Bildung von Produktionsteams ist wichtig, dass von jedem der Arbeitsbereiche mindestens ein Experte mit im Team ist.



Brainstorming

Wir sind ein Team - aber welches Thema wollen wir gemeinsam auf die Bühne bringen?
Um die Themenfindung zielgerichteter gestalten zu können, erarbeiten die TeilnehmerInnen ausgehend von ausgewählten Schlagwörtern eine Mindmap zu ihren Assoziationen. Ist das Thema klar, wird ein Storyboard erarbeitet und die Aufgaben im Team verteilt.



Kling, Klang - musikalische Arbeit

Welche Töne und Klänge brauchen unsere Szenen für die Bühne?

Mit Unterstützung von Musiker und Komponist Hartmut Dorschner schneiden und produzieren die Gruppen eigene Klangcollagen und Musik mit dem Open-Source-Programm „Audacity“ für ihre Produktionen.



Felder und Linien - EyeCon

Der Musiker Jacob Korn führt die TeilnehmerInnen in die grundlegende Arbeit mit dem Programm „EyeCon“ ein. Diese Software ist das Herzstück interaktiver Bild-Klang-Umgebungen (virtuelle Environments), da mittels Feldern, Linien oder ähnlichen Strukturen Bilder und Klänge auf die Bewegungen der Tänzer ausgerichtet werden.



Tanz und Choreografie

Auf der Tanzfläche proben die Tänzer der Produktionsteams ihre Szenen. Die Tänzerin Johanna Roggan leitet sie dabei hinsichtlich der Dramaturgie, der Bewegungsabläufe und der Choreografie an.



Die Grafik - Kalypso

Matthias Härtig lehrt den Umgang mit Bildbearbeitungsprogrammen und dem Motion-Tracking-System Kalypso. Kalypso ist eine Software von Softwareentwickler Frieder Weiss, die speziell für die Schnittstelle zwischen Tänzer und Bühne eingesetzt wird. Mit verschiedenen Parametern werden den Szenen Bilder und Grafiken gegeben, die der Tänzer durch seine Bewegungen verändern, steuern und bewegen kann.



Pause

Zwischen den intensiven Arbeitsabschnitten am Tag wird darauf Wert gelegt, dass die TeilnehmerInnen und Dozenten genügend Pausen haben.

So ist bei den täglichen Spaziergängen durch die Gartenstadt Hellerau und in die Hellerberge Zeit für geistige Entspannung, Gespräche und ein Miteinander abseits aller Aufgaben.



Showtime!

Wenn alle Aufgaben erledigt sind, die Generalprobe sitzt und alle Produktionsteams aufgeregt und fröhlich sind, dann ist es soweit! In der öffentlichen Präsentation werden die TeilnehmerInnen ihren Eltern, Freunden und Verwandten die von ihnen innerhalb einer Woche arrangierten Stücke zeigen. Nun sind sie es selbst, die ohne die Hilfe der Dozenten ihr Bühnenstück allein vorführen können! Rechts zu sehen ist eine Szene aus dem Stück „Konsum“.



Eindrücke

Eine Szene aus dem Stück „rosa Fliege“.



Eindrücke

Eine Szene aus dem Stück „Evolution“.



Ist das Kunst?

Auf jeden Fall! Und das möchten die TeilnehmerInnen nach ihrer Aufführung auch ihren Besuchern nahebringen. Gemeinsam sprechen sie über ihr Stück, relevante Arbeitsschritte und wie sie zu ihrem Thema gekommen sind.



Urkundenverleihung

Zu einer gelungenen Aufführung gehört natürlich auch eine Urkunde. Einige Jugendliche, die als TeilnehmerInnen der CrossMedia Tour die Ferienakademie absolviert haben, bekommen auch dafür einen Nachweis.



© 2012 Trans–Media–Akademie Hellerau e.V.
Karl–Liebknecht–Straße 56
D – 01109 Dresden

Phone: +49 – 3 51 – 8 89 66 65
Mail: info@t-m-a.de
Web: www.t-m-a.de

Beteiligte und Dozenten:

Konzeption:	Dr. Klaus Nicolai	(Dipl. Kulturwissenschaftler)
Projektmanagement /-leitung:	Viola Zetzsche	(Dipl.-Ing. /Publizistin)

Dozenten:		
Dramaturgie/ Performances:	Johanna Roggan	(Tänzerin, Choreografin, Tanzlehrerin)
Interaktive Klangkomposition:	Hartmut Dorschner	(Musiker, Komponist)
Interaktive Bildkomposition:	Matthias Härtig	(Dipl.-Ing. / Medienkünstler)
Interaktive Medientechnik:	Jacob Korn	(Dipl.-Ing. / Musiker)

Kunstpädagogische Betreuung:	Linda Dietrich	(Kunst-/ Medienpädagogin B.A.)
------------------------------	----------------	--------------------------------

Ferienakademie Computer & interaktive Bühne

Eine Produktion der Trans-Media-Akademie Hellerau e.V. im Trans-Media-Labor Hellerau.

Finanziert aus Mitteln der Europäischen Union und des Freistaates Sachsen.

Förderer:
Europäischer Sozialfonds
Sächsisches Staatsministerium für Kultus

Unterstützer:
Grundbesitz Hellerau GmbH
T-Systems Multimedia Solutions Dresden GmbH
Danco Technik – Anlagen- und Komponentenbau Dresden GmbH

Die Ferienakademie Interaktive Bühne & Computer wird in Zusammenarbeit mit der Workshop-Reihe CrossMedia Tour 2 0 1 2 durchgeführt.