DAMPF Lab
Dance and Media Performance Fusions

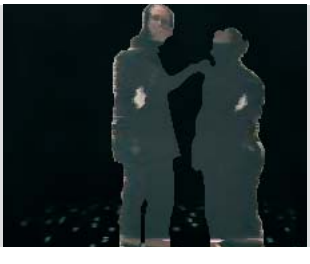
Scott deLahunta

DAMPF Lab ist ein interdisziplinäres Gemeinschaftsprojekt zur Förderung innovativer und herausragender Kunstprojekte, die interaktive Computertechnologien mit darstellender Kunst verbinden. Mit kritischer Gründlichkeit untersucht DAMPF Lab verschiedene Perspektiven der Beziehung zwischen innovativen Technologien und körperorientierten Performances, um neue Erkenntnisse über bestimmte Phänomene, wie etwa die Auswirkungen kreativer Schaffensprozesse und das wechselnde Beziehungsgefüge zwischen Produzent (Autor), Darsteller und Publikum, zu erlangen.
DAMPF Lab wird über Mittel des EU-Programms „Kultur 2000“ finanziert, das die Zusammenarbeit zwischen Kulturschaffenden aus mehreren EU-Mitgliedstaaten fördert; die Partner von DAMPF Lab sind tanz performance köln, das Ars Electronica Futurelab Linz, das V2_Lab Rotterdam und das Animax Multimedia-Theater Bonn. Die Erfahrungen, das Know-how und die Ressourcen aller Partner fließen 2003 und 2004 in verschiedene Events zweier sich ergänzender Veranstaltungsreihen ein: (1) Research Labs und (2) Co-Productions.
In den Co-Productions werden spezifische Kunstprojekte geplant und umgesetzt. Zurzeit befinden sich zwei Projekte in der Entwicklungsphase: Eines wird vom Komponisten, Dirigenten und Medienkünstler Klaus Obermaier geleitet, der bei seinen Untersuchungen zur adäquaten Umsetzung von interaktiven Technologien im Kontext einer innovativen Bühneperformance eng mit dem Ars Electronica Futurelab zusammenarbeitet. Das zweite Projekt wird von der Choreografin Angelika Oei geleitet, die bei der Herstellung verschiedener Prototypen zur Gestaltung einer Mega-Performance bzw. interaktiven Medieninstallation mit dem V2_Lab zusammenarbeitet.
Das Hauptziel der Research Labs ist es, ein breites Spektrum an verschiedensten vielseitig nutzbaren Forschungsergebnissen zu gewinnen; aus den Co-Productions sollen neue Forschungsfragen abgeleitet werden, die umgekehrt dem Schöpfungsprozess in den Co-Pro-

ductions neue Impulse verleihen. Die Research Labs sollen Impulse für neue innovative Kunstprojekte setzen. Ein weiteres Ziel ist die Entwicklung von wiederverwertbaren Techniklösungen (anhand bestehender oder neu entwickelter Hard- und Software) und schließlich die Entwicklung von dramaturgischen Konzepten und Möglichkeiten zur Bewertung des künstlerischen Schaffensprozesses. Die Research Labs sind auch bestrebt, Dokumentationsmaterial und neue Literatur zum konzeptionellen, theoretischen und pädagogischen Hintergrund dieser Projekte zur Verfügung zu stellen.
In den nächsten Monaten sind drei Research Labs geplant: das erste im Rahmen der Ars Electronica 2003 stattfinden, das zweite beim *V2_Lab* in Rotterdam und das dritte im Animax Multimedia-Theater in Bonn. Im Juni / Juli 2004 werden die in den Research Labs entwickelten Prototypen und eine Vorschau auf weitere Neuentwicklungen beim von der *tanz performance köln* organisierten DAMPF-Festival präsentiert werden.

DAMPF Lab im Rahmen der Ars Electronica

Das erste DAMPF Research Lab findet in enger Zusammenarbeit mit der Ars-Electronica-Konferenz *Pixelspaces* (8. und 9. September 2003) statt. Übergeordnetes Thema der diesjährigen *Pixelspaces*-Konferenz ist die Beziehung zwischen programmierbaren (im Unterschied zu navigierbaren) Interfaces und einer interaktiven physischen Umgebung. Unter diesem Gesichtspunkt wurden verschiedene DAMPF-Forschungsfragen diskutiert, wie etwa die Verbindungen zwischen Code und choreografischen Prozessen, komplexen perzeptiven / rezeptiven Verfahren, generativen Performing Systems etc. Zur Weiterentwicklung und Feinabstimmung der Reaktionen auf diese Forschungsfragen wird *DAMPF Lab* an der Konferenz und einigen Übungsseminaren teilnehmen und Diskussionsrunden mit ausgewählten Gästen organisieren, die u. a. selbst an der Ars Electronica mitwirken.
Weitere Informationen finden sich unter folgender URL: *http://dampf.v2.nl*

Aus dem Englischen von Sonja Pöllabauer

An Dampf sind beteiligt: tanz performance Köln, Animax Multimedia Theater Bonn,
V2_Lab Rotterdam, Ars Electronica Center Linz.
Mit Unterstützung des Culture 2000 Programm der Europäischen Union.