

Klingende “Wearables”

DAP-Lab Design



Helenna Ren with TatlinRadiotower Headdress (incorporating motors, rotating spring, piezo [for the conversion of mechanical to electrical data], receiver and transmitter) and black box (housing amplifier, speaker & battery pack) wears productivist white suit and manipulates sensor. Design and concept by Michèle Danjoux and dans sans jeux © 2012 Brigitt Angst

Gegründet wurde das Design-und-Performance Lab (DAP) in Nottingham vor neun Jahren: Choreograf/Medienkünstler Johannes Birringer begann eine vielleicht ungewöhnliche Partnerschaft mit der Modedesignerin Michèle Danjoux, die schnell bemerkenswerte Auswirkungen hatte auf die Arbeitsweise des aus freien Künstlern, Tänzerinnen, Musikern und Softwarespezialisten bestückten Ensembles. Mittlerweile umgezogen nach London, besteht das Label “dans sans jeux” seit 2007, und Prototypen der neuen “wearables” werden

in der DAP Werkstatt hergestellt und getestet. Zum ersten Mal auf der Bühne konnte man die neuen sensorischen Kleider in "Suna no Onna" 2007 am Laban Centre beobachten. Danach führt das DAP-Lab Tanzwerke und Installationen auf, produziert Tanzfilme, publiziert wissenschaftliche Essays oder stellt neue interaktive Kostüme auf Ausstellungen aus, reist zwischen London (wo Birringer mittlerweile die Forschungsabteilung für digitale Performance an der Londoner Brunel University leitet) und Tokyo hin und her, und gewinnt Aufmerksamkeit durch seine besonderen Kollektionen, die bis jetzt nur in der Performance zum eigentlichen Leben finden, nicht in der Modewelt,

Denn sogenannte "Wearables" – also intelligente Kleidung mit integrierter Elektronik – deuten auf eine spezifische ästhetische Funktion hin, die sich früher oft auf die interaktiven Instrumente der experimentellen Musiker bezog. Während Soundkünstler daran interessiert waren, das Repertoire der Klanginstrumente zu erweitern bzw. mit neuen Softwaremöglichkeiten für real-time Klangsynthese zu koppeln, baut das DAP-Lab Kostüme, die den Tänzern gestische und kinetische Spielräume öffnen zur choreographischen Interpretation von Rollen, die sowohl Klangerzeugung als auch Interface-Manipulation von Filmprojektionen und virtuellen Räumen ermöglichen.

Schon früh erkannte Birringer dieses Potential, seit seine Arbeit im internationalen Netzwerk der Tanz-Technologie Bewegung (seit 1994) ihn dazu trieb, verschiedene Formen der Interaktion (mit der Isadora Software) in seine Stücke einzubauen – die Tänzer bewegten sich in einem Umfeld von Kameras, die in Echtzeit jede Bewegung im Raum in Daten umwandeln und auf die Bild- und Soundproduktion einwirken. Die Zusammenarbeit mit Danjoux veränderte die Methode, und Stoffe wie bewusst fragmentarische Textur und Veränderbarkeit des Kostümkörpers – Schlemmer's Figurinen der Bauhaustänze und Lissitzky's Konstruktivismus waren eine nicht unbedeutende Inspirationsquelle, aber auch Miyake, Yamamoto, Kawakubo und das Kabuki Theater – rückten in der Vordergrund. Sensoren oder kleine Mikrophone werden in die Kleider integriert; *soft technologies* erlauben bessere Anwendungsmöglichkeiten der Elektronik, die sich in die Textilien einschmiegt und auf Wärme, Berührung oder Bewegung reagiert.

Mit der 2009-10 in Tokyo, Maribor, und am Londoner Sadler's Wells aufgeführten Installation "UKIYO [Moveable Worlds]" gelang der Durchbruch. Danjoux's Arbeitsweise des

“bewegten Design” (design in motion) geht davon aus, dass eine Konzeption für ein Kostüm nicht auf dem Zeichenblock skizziert, sondern erst in den Tanzproben zusammen mit Tänzern entwickelt wird, Schritt für Schritt, mit Kleidungsstücken und Accessoires, die hinzugefügt oder weggenommen werden, gleichsam als choreographische Annäherung an die Veränderbarkeit von akustischem und plastischen Raum – ein Raum der immer auch Bildprojektionen und virtuelle (telematische) Dimensionen umfasst. Denn das DAP-Lab führt Stücke oft in Zusammenklang mit Internet-(oder Second Life) Übertragungen auf – der Raum ist “augmented” (erweitert), Raumpartitur ist choreographisches Prinzip.

Der Tänzerkörper wird dabei zum Klangkörper, zu einem erweiterten Instrument der choreographischen und szenographischen Dramaturgie der bewegten Bildlichkeit, oder – wie Birringer es bezeichnet – des “tragbaren Raums.”



[left] Anne Laure Misme as WorkerWoman rotating wireless speaker - wears dysfunctional speaker bra, mini metal cage crinoline with tiny speakers, ostrich leather armbands, rag wristbands, leggings, transmitter and contact mike. UKIYO, KIBLA Media Arts Center, 2010 © DAP-Lab [right] Helenna Ren as SpeakerWoman wears pvc trouser suit, shin pads and foam asymmetric hat and carries martial bo with 20W suspended spherical loudspeakers. UKIYO, KIBLA Media Arts Center 2010. All designs by Michèle Danjoux / dans sans jeux © DAP-Lab

Wie stellt man sich einen tragbaren Raum vor? In “UKIYO” lag das Augenmerk auf der intimen Vermischung von Tänzern und Publikum, alle zusammen auf der Bühne, nahe am

Geschehen. Der Zuhörer kann auf engstem Raum der Figur lauschen, die als “FactoryWoman” mit Lautsprecher-Büstenhalter und Kontaktmikrofon eine Schallplatte bearbeitet, die den gesamten Raum in eine dröhnende Industriehalle verwandelt. Oder sich auf die japanischen Butoh-Tänzerin konzentrieren, die in einem Kleid aus Ginkgo-Blättern mit kleinsten Bewegungen – die Finger auf einem Sensor-Blatt – eine Landschaft zum Entstehen bringt, die dreidimensional auf einen schwebenden Ballon projiziert wird, der über den Köpfen des Publikums schwingt, eine japanische Landschaft, von Hokusais und Hiroshiges Zeichnungen inspiriert und von 3D Designer Doros Polydorou entwickelt. Danjoux fertigte das Kostüm mit echten Ginkgo-Blättern, aus Tokyo mitgebracht.



Katsura Isobe dancing the 3D creation scene in Ginkgo LeavesDress in *UKIYO*, Sadler's Wells 2010. Design by Michèle Danjoux / dans sans jeux © DAP-Lab

In der jüngsten Produktion, “for the time being” – 2012 am Watermans Art Center in London uraufgeführt – wagt sich Birringers Ensemble an eine Neuinterpretation der vor 100 Jahren in St Petersburg entstandenen futuristischen Oper “Sieg über die Sonne” heran. Was die revolutionären Konstruktivisten damals ausheckten war eine unglaubliche Geschichte über den Neuen Menschen, der die Sonne erst einmal zum Erlöschen bringen muss vor dem Neuanfang. Gleich in der ersten Szene der DAP Version sieht man, dass revolutionäre Kommunikationstechnologie tragbar wird: Tatlins Turm ist auf dem Kopf der chinesischen Tänzerin Helenna Ren gelandet, vor der Brust trägt die eine Blackbox, aus der

Stimmengewirr und Radioübertragungen erklingen, die sie mit den Sensoren in ihren Händen steuert.

Sie tanzt einen Radio-Tower, der sich im Raum bewegt. Später wird sie in einem "Totengräber" Kostüm mit ihren Armen den Untergang der Sonne besiegeln, deren Laufbahn ihren Bewegungen folgt. Es ist eine Anspielung auf die Fukushima Katastrophe, denn in der zweiten Szene sehen wir bereits die Ingenieure in weissen Anzügen, wie sie verstrahlte Erde und elektromagnetische Felder untersuchen.



Helenna Ren as "Gravedigger" in sarcophagus garment made of heat resistant material stencilled with enamel spray paint, protective sunhat, glasses and gloves . Design by Michèle Danjoux / dans sans joux © 2012 Brigitt Angst

Jeder Tänzer ist Klangerzeuger – die gesamte Musik/Sound-Bewegung des Stücks ist den audiophonen "Wearables" geschuldet, die Danjoux mit Hilfe der Elektroniker des Ensembles entwickelt hat, d.h. alle Klänge, die wir hören, werden von Tänzern erzeugt, sie sind die einzige Quelle. Gleichzeitig konstruieren ihre Figuren die narrative Zusammenhänge einer postmodernen "Tanzoper." Von besonderem Interesse für die zukünftigen Produktionen des

DAP-Labs ist diese Klangerzeugung in Echtzeit: der Tatlin Tower ist eine Klangmaschine, und Ren, zusammen mit Aggeliki Margeti, Yoko Ishiguro und Ross Jennings, entwickelt eine tönende Choreographie, in der körperliche Präsenz, Stimme und Agitation vermischt sind mit der unmittelbaren Interaktion der Kleider, eingebauten Mikrophone, Sensoren und Lautsprecher.



Aggeliki Margeti as Pall-Bearer and Helenna Ren (right) as "Man with Bad Intentions" perform a duet with wireless microphone for amplification of breath and voice and wired small speaker carried by Ren. Pall-Bearer wears red neoprene dress (with back leatherette trim, angular shoulder and circular skirt) integrating wireless microphone for amplification of breath and voice in duet performance. All designs by Michèle Danjoux / dans sans joux © 2012 Brigitt Angst

Der neue Mensch, in der Vision des DAP-Labs, ist ein Vermittler der mobilen Medien, die auf dem Körper getragen werden und auf die Welt Einfluss nehmen (wie man es auch im arabischen Frühling verfolgen konnte). Auf der Bühne wird diese Mode zur Charakterisierung der Individuen benutzt: nach dem Untergang der Sonne tanzt die "Sargträgerin" zur Beerdigung im roten Neopren-Leder-Kleid, während der "Mann mit böser Absicht" ihr falsche Versprechungen ins Schultermikro flüstert.

Links:

Label: <http://www.danssansjoux.org>

Research and production: <http://www.brunel.ac.uk/dap>

Directors: Johannes Birringer & Michèle Danjoux



Two design prototypes (TatlinTower Headdress and Aztec Queen), featured in the “choreosonic performance” *for the time being* (Watermans, London, May 2012) and the *UKIYO* installation (Sadler’s Wells, 2010), were exhibited at “Critical Costumes” (Edge Hill, January 2013), and KINETIKA Art Fair, London, February 2013. The company has been invited to the Platforma festival in Moscow, June 2013, European touring dates for 2013-14 will be released after a residency at the 10th Interaktionslabor (August 2013). For press coverage on the design, see “Touch me, wear me,” *Tanz: Zeitschrift für Ballett, Tanz und Performance*, May 2013, pp. 70—71.