

Selbstbericht im Rahmen der Zwischenevaluation:

**Juniorprofessur für Komposition und Musiktheorie
in postdigitalen Bildungsräumen**

BEGLEITDOKUMENTATION

Anlage 4f: Künstlerisches Werk drei

Jun.-Prof. Dr. Lawrence Wilde

Adolf-Reichwein-Straße 2
57068 Siegen

Selbstbericht

Begleitdokumentation – Anlage 4f: Künstlerisches Werk drei

Künstlerisches Werk drei: *Resonanzraum* (2024)

Resonanzraum ist eine interaktive Klanginstallation, die für den Fakultätentag 2024 an der Universität Siegen entwickelt wurde. Die Arbeit verbindet Umweltbewusstsein, verkörperte Interaktion und Technologie: Über iPad-basiertes Body-Tracking und ein Mehrkanal-Audiosystem modulieren Teilnehmende Klänge durch Bewegung. Die Installation kombiniert synthetische und natürliche Klänge, regt zum ökologischen Hören an und thematisiert Nachhaltigkeit, Lärm und akustisches Wohlbefinden. *Resonanzraum* integriert künstlerische Forschung in den Hochschulalltag und fördert kritische Reflexion über Klang, Umwelt und menschlich-technologische Beziehungen.

- ❖ *Videoausschnitte der Installation sind unter folgendem Link verfügbar:*
<https://www.researchcatalogue.net/view/3706631/3725163>

- ❖ *Den Programmtext und Fotos finden Sie weiter unten in diesem Dokument.*

Resonanzraum

Jun.-Prof. Dr. Lawrence Wilde

Resonanzraum ist eine interaktive Klanginstallation, die das Konzept mehrerer gleichzeitig existierender "Räume" erforscht, indem sie physische und auditive Umgebungen durch das Zusammenspiel von digitaler Technologie und menschlicher Präsenz miteinander verbindet. Die Arbeit nutzt Body-Tracking-Software und iPad-Kameras als Sensoren, um Klänge in Echtzeit auszulösen und zu manipulieren und so einen sich ständig weiterentwickelnden Klangraum zu schaffen. Die Installation besteht aus vier iPads, die mit einem Lautsprecher gekoppelt und an einen einzigen Computer angeschlossen sind. Diese vier Stationen schaffen eine multidimensionale akustische Umgebung, in der der Klang nur dann ausgelöst wird, wenn die Teilnehmer den Raum betreten. Während sich die Teilnehmer durch die Installation bewegen, erfasst die Body-Tracking-Software ihre Bewegungen, die wiederum eine Reihe von Klängen aktivieren und modulieren, wodurch die physische menschliche Präsenz zu einem integralen Bestandteil der Komposition wird. Jedes iPad ist so programmiert, dass es Klänge aus vier verschiedenen Kategorien auslöst: (1) digital synthetisierte Klänge, (2) voraufgezeichnete Maschinengeräusche, (3) voraufgezeichnete akustische Instrumente und (4) Naturklänge. Durch die Interaktion dieser Klanggruppen entsteht ein dynamischer Wandteppich, der jeden Moment innerhalb der Installation einzigartig und vergänglich macht. Das Werk lädt die Teilnehmer dazu ein, sich mit dem Klang und der physischen Umgebung auf eine taktile und körperliche Weise auseinanderzusetzen und die Verflechtung von menschlichem Handeln und Technologie in verschiedenen Räumen zu verdeutlichen. *Resonanzraum* befasst sich auch mit dem Problem der Lärmbelästigung, einem wachsenden Problem in städtischen Umgebungen. Durch die Gegenüberstellung verschiedener Klänge soll das Bewusstsein für die Auswirkungen der Lärmbelästigung auf die Umwelt geschärft werden.

Resonanzraum

Jun.-Prof. Dr. Lawrence Wilde

Resonanzraum is an interactive sound installation that explores the concept of multiple "spaces" existing simultaneously by bridging physical and auditory environments through the interplay of digital technology and human presence. The work utilizes body-tracking software and iPad cameras as sensors to trigger and manipulate sound in real-time, creating an ever-evolving sonic space. The installation features four iPads paired with a loudspeaker and connected to a single computer. These four stations create a multidimensional auditory environment where sound is only triggered when participants enter the space. As participants move through the installation, the body tracking software captures their movements, which in turn activates and modulates a different array of sounds, making physical human presence an integral part of the composition. Each iPad is programmed to trigger sounds from four distinct categories: (1) digitally synthesized sound, (2) pre-recorded sounds of machines, (3) pre-recorded acoustic instruments, and (4) sounds of nature. The interaction of these sound groups creates a dynamic tapestry, making each moment within the installation unique and ephemeral. The work invites participants to engage with sound and the physical environment in a tactile and embodied manner, highlighting the interconnectedness of human agency and technology in multiple spaces. *Resonanzraum* also addresses the issue of noise pollution, a growing concern in urban environments. The juxtaposition of different sounds aims to raise awareness about the impact of noise pollution on the environment.





