

INTERNATIONAL FESTIVAL FOR
COMPUTER BASED ART DRESDEN²

NOV 11th — 17th 2010³

— CYNETART¹

N O V **11th** — **17th** 2 0 1 0

3 Editorial [thomas dumke](#), [olaf bargheer](#)

7 Hypertechnologie [olaf bargheer](#)

10 Wenn Mensch und Maschine eins werden [nico clausinger](#)

11 Klang der Zukunft [ralf lipold](#)

12 Auf eine fritz-kola mit Anke Eckardt

14 LAG [ulf langheinrich](#)

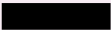
22 Die subversive Strategie des Fake [user brief](#) [aus dem netz zum brimboria-kongress](#)

23 AUFRUF ZUR TEILNAHME AM UTOPIA ATTRAKTOR-WORKSHOP mit [ubermorgen.com](#) [zur.CYNETART 2010](#)

24 Interaktivität und politisches Entscheiden [julia bonk](#)

25 Von musikalischen Geschenken und globaler Kommunikation [nadia voigt](#)

26 NOSTALGIC BEATS [nadia voigt](#)



NOT ANOTHER MAGAZINE ZUM STAND DER MEDIENKULTUR HEUTE?!

3

 **WELCOME** – Sie halten die erste Ausgabe des **CYNETART MAGAZINS** in den Händen. Ein weiteres Magazin zum aktuellen Stand der Medienkultur – braucht es das? Wir meinen ja – denn gerade unsere feinteilige und verstreut kommunizierende Öffentlichkeit legt es nahe, den eigenen Standpunkt, die eigene Idee mit Herzblut und Verve nach außen zu tragen.

Das Magazin zum anstehenden 14. **CYNETART** Festival für computergestützte Kunst will unserer gelebten elektronischen Bewusstseinskultur ein Bild geben und die Protagonisten des Festivals und der Trans-Media-Akademie Hellerau vorstellen. Medienkünstler verstehen sich zusehends als Seismographen und kritisch beobachtende Scouts für Trends und Lebensweisen innerhalb und mit Medien.

Wer die **CYNETART** in den letzten Jahren aufmerksam verfolgt hat, wird feststellen, dass auf dem Festival nicht weniger verhandelt wurde als grundsätzliche Fragen nach unserer raum-zeitlichen Wahrnehmung – und nach dem menschlichen Element dazwischen. Diesen Gedanken will das Magazin aufgreifen. Es stehen die Menschen im Vordergrund. Die Macher. Ihre Ideen, Denksätze, Produktionsweisen und Erlebnisse.

Das **CYNETART MAGAZIN** richtet sich an die Protagonisten unserer Digital Culture. Nicht unbedingt an den blassen Geek, sondern an die junge Ingenieurin, die wir sonntags früh noch bei der After Hour im Club antreffen – und mit der wir am darauffolgenden Montagmorgen Fragen der Vorteile von vertikalen gegenüber horizontalen Flächen unter dem Einsatz von Fiducials besprechen.

Es richtet sich an Menschen, geladen mit zehn, fünfzehn Jahren Technologie- und Interneterfahrung, mit der Lust am Media Hacking, dem Trieb nach elektronischer Tanzmusik, mit Sinn für Neuro-Enhancer-Lifestyle und Medienkunst-Jet-Set als Mittel der kulturellen Reflexion. Protagonisten einer gelebten kulturellen Verschiebung – von der bloßen Netzkultur in Richtung einer lust- und körperbezogenen Populärkultur. Ihre Redaktion, im Juli 2010





Vom Zukunftsforum im gläsernen Kongresszentrum aus blickt man hinüber auf das barocke Gebäudeensemble der Dresdner Altstadt. Das **CYNETART** Festival für computergestützte Kunst ist in einem Festspielhaus aus der Gründerzeit untergebracht. Historische Fassaden bilden in Dresden die Kulisse für Veranstaltungen, die konsequent die Frage nach den Technologien der Zukunft stellen. Es werden viele sein, sie kommen schnell, und sie führen uns aus dem virtuellen zurück in das reale Leben.

7

In den ersten Jahren des verheißungsvoll gestarteten 20. Jahrhunderts verfasste der italienische Avantgarde-Künstler Filippo Tommaso Marinetti einen Essay, der als **FUTURISTISCHES MANIFEST** in die Kunstgeschichte eingegangen ist. Die Futuristen verfolgten einen damals wie heute waghalsigen Ansatz: die Verknüpfung von Technologie mit Kunst. Auf ihren in die Abstraktion gleitenden Bildern wimmelt es von Automobilen, Dampfeisenbahnen und Doppeldeckerflugzeugen, in Szene gesetzt mit schnellem Pinselstrich und dynamischer Linienführung. Alle Welt war gebannt von der Geschwindigkeit und Kraftentfaltung der neuen Verkehrsmittel. Man muss sich das vor Augen führen: Das Paradigma von Postkutsche und berittener Boten hatte jahrhundertlang das Zeitempfinden bestimmt. Nun also, in rascher Abfolge, die bahnbrechenden Erfindungen von Telegrafen, Telefon, Daguerreotypie, Fotografie, Dampfmaschine, Verbrennungsmotor. Elektrisches Licht und Trams auf den Straßen von Berlin und Paris. Die ersten Wochenschauen in den Lichtspielhäusern. Zeppeline über dem Atlantik. Um diese Zeit herum wurde der Takt angeschlagen, der auch heute noch den Rhythmus der technologisierten Welt antreibt.

Der Ausbruch des Ersten Weltkrieges machte beidem – der international vernetzten Avantgarde und dem technologisch infizierten Aufbruchgeist – einen Strich durch die Rechnung. Die zwanziger Jahre brachten eine gehörige Portion Verunsicherung und Skeptizismus: Die Verarbeitung von Krupp- und Thyssen-Stahl hatte vor allem zur Produktion von großkalibrigen Kanonen und Panzern geführt. Die bürgerliche Epoche war durch die Kriegsschäden an Gesellschaft und Individuum zerrüttet. Dadaismus und Surrealismus spiegelten besser die Stimmung als der vor viriler Kraft strotzende Aufbruchgeist der Futuristen.

— Aber man muss vorsichtig sein bei der Entwicklung dieses Gedankens: Er entspringt der Sichtweise eines Europäers. Verunsicherung und Technikskepsis sind Eigenschaften, die in den USA nahezu unverstänlich aufgenommen werden. Die Goldenen Zwanziger brachten diese Verschiebung des Machtgefüges nach Amerika. Seitdem werden dort die Trends gesetzt und die Technologien entwickelt – in der Populärkultur,

in der Wirtschaft und in den Wissenschaften. Dass dieser nahezu unhinterfragte technologische Fortschritt so viel Wumms entwickeln konnte, liegt an einer ungeheuer dynamischen Vermengung von Erfindungsreichtum und Markt: Neue Techniktools werden nicht um ihrer selbst willen entwickelt, sondern dazu, eine kaufkräftige und konsumfreudige Massengesellschaft zu bedienen. Adorno oder Walter Benjamin haben dicke Schwarten zu dieser Melange geschrieben. **D A S K U N S T W E R K I M Z E I T A L T E R S E I N E R T E C H N I - S C H E N R E P R O D U Z I E R B A R K E I T** wird heute noch in jeder PowerPoint-Präsentation und in jedem ordentlichen Feuilleton-Artikel zitiert.

— Ganz in der Tradition dieses US-amerikanischen Wissenschaftsglaubens steht der angesehene MIT-Forscher Ray Kurzweil, der einen zentralen Vortrag auf dem **D R E S D N E R Z U K U N F T S F O R U M** am 10. Juni 2010 gehalten hat. Kurzweils auflagenstarke Bücher und Präsentationen wurden vom Moderator der Veranstaltung, dem Wissenschaftsjournalisten Ranga Yogeshwar immerhin als »**E T W A S G A N Z F U N D A - M E N T A L E S**« angekündigt. Ray Kurzweils hochinteressante und gewohnt streitbare Position: Die Entwicklung neuer Technologien verlaufe nicht bloß linear und daher überschaubar – sondern exponentiell und daher in so großen Schritten, dass eine gehörige Portion Fantasie und Wagemut von Nöten ist, um einen Eindruck davon zu bekommen, wie wir in 30 oder 50 Jahren leben werden.

— Mit einem Feuerwerk eindrucklicher Beispiele belegt der

Think Tank-Vorsitzende seine These: Während Gutenbergs Buchdruck noch einige Jahrhunderte brauchte, bis er den Massenmarkt und also ein breites Publikum erreichte, waren es zur Erfindung des Telefons noch 50 Jahre. Vom ersten Mobiltelefon über die Weiterentwicklung des Smart Phones bis zu den Sozialen Netzwerken im Internet schrumpfte diese Zeitspanne immer mehr zusammen.

— Neue Online-Kommunikationstools ploppen heute innerhalb kürzester Zeit auf – eine konsequente Folge der Demokratisierung dieser **T O O L S O F C R E A T I V I T Y**, die institutionsunabhängig erfunden und mit geringen Kosten für den Verbraucher angeboten werden.

— Als Motor für diesen wirtschaftlichen Aspekt des technologischen Fortschritts sieht Ray Kurzweil das **L A W O F A C C E L E R A T I N G R E T U R N S**: Weiterentwicklungen führten nicht nur zu besseren Technologien, sondern auch zu geringeren Produktionskosten und Endpreisen. Das neue iPhone ist doppelt so gut wie sein Vorgänger, werde aber von Apple zur Hälfte des

8

Preises angeboten. Hier entsteht ein unwiderstehlicher Drive und eine enge Verkoppelung von Improvement und Markt.

— So weit so gut. Jeder, der Ray Kurzweils Ausführungen lauscht, nickt zustimmend mit dem Kopf, wenn es um Beispiele aus der Kommunikationstechnologie, den Rechnerkapazitäten und der Automobilbranche geht. Unbehagen stellt sich ein, wenn das offensichtlich geltende exponentielle Wachstum auf den Menschen selber zurückführt.

— Der Schlüsselbegriff der **I N T E L L I G E N C E** sei nicht länger an die behäbig verlaufende Evolution gebunden. Nichtbiologische Nanotechnologien stünden kurz davor, Einzug in die Medizin zu finden. Und warum sollten nur Computer und Smart Phones automatische Updates vornehmen? Der suboptimal gestaltete, weil krankheitsanfällige und alternde Körper, lässt sich durch Implementierung digitaler Intelligenz von den Unzulänglichkeiten, die ihm jahrtausendlang zu schaffen gemacht haben, befreien und optimieren.

— Ein Gedankengang, so folgerichtig wie beängstigend. Er zielt auf die Ressentiments gegenüber den ungebremsten, unreflektierten Entwicklungen in der Biotechnologie. Aber: kein Ethik-Rat weit und breit. Ranga Yogeshwar, in den achtziger Jahren selber am **C E R N** in Genf, streut leise Zweifel, indem er nach dem Sättigungsgrad und der systemimmanenten Begrenzung des Wachstums fragt. Außerdem: Liegt nicht unsere Identität ganz woanders, dort, wo wir sie mit Gencodes und kognitiven Vorgängen nicht mehr beschreiben oder gar beeinflussen können?

Think Tank-Vordenker wie Ray Kurzweil und der Begründer des World Wide Web, Sir Tim Berners-Lee, entgegenen, wir seien schon vor dem Einzug der digitalen Technologien ein Produkt aus der Summe von angeeigneten Eigenschaften gewesen – ein Ansatz, der sich schon in der Philosophie und Psychologie des späten 19. Jahrhunderts findet. Beide scheren sich schlichtweg nicht um die vermeintliche Auflösung des Ich-Begriffs – erst recht machen sie diesen nicht am Körper fest.

Ray Kurzweils – wenn man so will – europäischer Counterpart, der auf der Bühne des Zukunftsforums fehlte, ist der französische Medienkritiker und Philosoph Paul Virilio. Auch bei ihm spielt die Geschwindigkeit der Informationsgesellschaft eine zentrale Rolle – wenngleich eine ambivalente.

Dadurch, dass die Informationstechnologien heute schneller sind als der Mensch, entstehen erhebliche Gefahren für das soziale und politische Gefüge. Die Moderne steckt voller Brüche. Unseren vermeintlichen Fortschritt sieht Virilio als ein Scheitern: Die Geschwindigkeit und globale Gleichzeitigkeit führe letztlich zu künstlich erzeugten Katastrophen wie Tschernobyl, 9/11 und dem nur mehr medial vermittelten Irak-Krieg. Ein aschespuckender isländischer Vulkan ist zunächst einmal ein verhältnismäßig kleines Übel. Erst seine Position inmitten eines hochfrequenten und entsprechend sensiblen Luftraums führt zum Chaos.

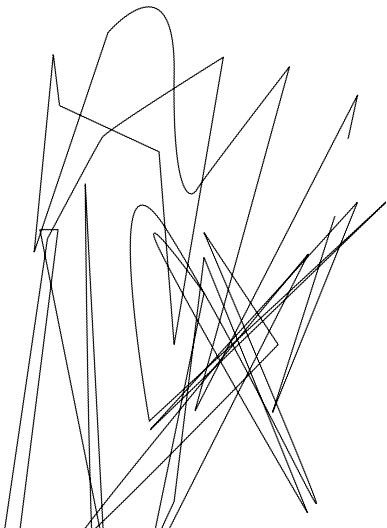
Wenn wir unsere vermeintliche Wirklichkeit nur mehr über moderne Kommunikationsmittel gefiltert und verstärkt wahrnehmen, führt das zu einer Synchronisierung und Gleichschaltung der

9

Gefühle: Wir reagieren perplex aber ohnmächtig auf die Fernsehbilder. Virilio attestiert uns eine permanente **AUDIOVISUELLE BELASTUNG**. Unser Planet – so sein Statement – sei zu klein geworden für den Fortschritt. Weil die Geschwindigkeit dafür sorgt, dass uns die Konstanten abhanden kommen. Weil sie den Raum vernichtet und die Zeit verdichtet. Sein bekanntestes Buch nannte Paul Virilio: **Rasender Stillstand**.

Für die Entwicklung der Medienkunst wirken beide Positionen enorm impulsgebend. Paul Virilio unterfüttert den Skeptizismus und die systemkritische Stoßrichtung, die den Kunstwerken innewohnt. Ray Kurzweil teilt mit den Künstlern das Gespür für Fantasie und Neugierde. Eine Schleife zurück zu den Futuristen zu ziehen, würde diesen Text arg konstruiert erscheinen lassen – dass am Beginn des technologieorientierten 20. Jahrhunderts aber der Takt angeschlagen wurde, der einhundert Jahre später die Arbeit in den Labs der Medienkunstzentren bestimmt – diese Traditionslinie kommt nicht von ungefähr.

Das ideenstiftende Zusammenwirken von Kunst und Technologie inspirierte auch die Panelmitglieder des **DRESDNER ZUKUNFTSFORUMS**. In einer Breakout Session gab eine Performance der Trans-Media-Akademie Hellerau einen Ausblick darauf, wohin die Reise gehen kann. Die Steuerung von Sound und Videoprojektionen wird nicht notwendigerweise an Tastaturen, Bildschirme und Touch Pads gebunden sein. Camera-Motion-Sensing ist eine Technik, bei der Körperbewegungen erfasst und interaktive Tools direkt angesteuert werden. Wie man diese völlig neuen Räume der sinnlichen, körperlichen Wahrnehmung und Interaktion ausreizen kann, davon wollte sich der Moderator der Performance überzeugen: Ranga Yogeshwar krempelte sich kurzerhand die blauen Hemdsärmel hoch, konzentrierte sich einen Moment lang auf die animierte Klaviatur – und schlug erstaunlich athletisch ein Rad.



Das 4. DRESDNER ZUKUNFTSFORUM bot im 15. Jahr des T-Systems Multimedia Solutions-Jubiläums wiederum spannende Themen zu gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Auswirkungen der revolutionären Kommunikations- und Netzentwicklung. Dabei ging es nicht nur um kommerzielle und technische Aspekte, sondern besonders auch um den rasant wachsenden Einfluss des Social Network und die vielfältigen neuen Wechselwirkungen zwischen Produktion und Konsumtion Prosumer/Producer sowie um die Krise klassischer Geschäftsformen, Strategien und Hierarchien.

Auch dieses Mal fehlte es nicht an Stars des globalen Innovations-Hypes: Neben dem Mit- Erfinder des Internets, Sir Tim Berners-Lee, demonstrierte Ray Kurzweil aus der MIT- Innovationsschmiede, was heute Fortschritt bedeutet: Der maßgeblich an den großen Innovationen des Informationszeitalters Beteiligte Bill Gates spricht von ihm als »führendem Experten im Bereich der Künstlichen Intelligenz« ist nicht nur genialer Erfinder und Produzent Reading-Machine; Synthesizer, sondern auch ein Protagonist der linearen Fortschrittsdoktrin.

Kaum ein Bereich der Wissenschafts- und Technologieentwicklung, der nach Kurzweil nicht immer KURZWEILIGER in die Zukunft kollabiert: Speicher- und Übertragungskapazitäten, Biotechnologie und Gehirnforschung – mit sich exponentiell beschleunigender Geschwindigkeit rasen wir, getrieben vom LAW OF ACCELERATING RETURNS Gesetz des sich beschleunigenden Nutzens, eben auch auf einen wirtschaftlichen Megaboom zu, welcher die natürliche Evolution mit der technologischen und den Menschen mit der Maschine verschmelzen soll. Die besonders in Amerika angelagerten Fettzellen werden in Kürze also durch Eingriffe ins Hirn wegrepariert und Nanoroboter werden in unseren Körper integriert. Das alles soll unser Leben verlängern, uns gar vorm Sterben bewahren.

Ich fand das alles recht spannend, weil es interessant ist, aus berufenem Munde zu

10

hören, dass die heiligen Ideologen des Fortschritts über entscheidende Phänomene nicht sprechen, ja nicht sprechen können: Warum setzen sie quantitative, wohl auch exponentielle Prozesse mit non-linearer oder gar evolutionärer Entwicklung gleich? Welche sind die Nebeneffekte, wenn immer alles kleiner, billiger und schneller wird?

Also hat Kurzweil nicht nur nicht über den rasanten Anstieg des kybernetisch verursachten Energieverbrauchs gesprochen, über bedrohliche Klimaveränderungen, nicht über geistige und materielle Verarmung, Über- und Unterernährung, nicht über Analphabetisierung und auch nicht über expandierende irrationale Kriegs- und Glaubensideologien. Vielleicht ist das schwarze Loch, welches den linearen Fortschrittsglauben nährt so stark, dass es den Blick nur noch starr in Richtung steil aufsteigender Beschleunigungen zieht. Könnte man dies die CERN - Krankheit nennen? Und wenn das schwarze Loch nur ein Symbol ist und für die Angst vor dem Tod steht?

Vielleicht wird von daher verständlich, warum Ray Kurzweil über Chancen einer qualitativen und sozialen Menschheitsevolution auch im Zeichen des Social Network nichts sagen wollte oder konnte. Wie soll er begreifen, dass wir uns mitten in der Absturzphase der vertikalen Hierarchien und Herrschaftsformen befinden, dass dem horizontalen Austausch und der freien Co-Produktion die Zukunft gehören? Wie soll er bemerken, dass dies auch tief in die Politik und die sich translokal formierenden Communities eingreifen wird; dass diese ganzen mammutartigen Finanz-, Wirtschafts-, Staats- und Militärkomplexe nicht mehr in das neue Jahrhundert des Social & Political Network passen?

Hier aber erst beginnen wir über das Virtuelle, das latent auf uns Zukommende und wirklich Neue – für manche bedrohlich erscheinende Neue – zu sprechen. Pragmatische lineare Wachstumsideologie hat, wie Ray Kurzweil eindrücklich zum Dresdner Zukunftsforum demonstrierte, wohl tatsächlich mit einem extrem starken S C H W A R Z E N Loch zu k ä m p f e n .

Das war dann auch das Lieblingsthema im Vortrag von Sir Tim Berners-Lee.

KLANG DER ZUKUNFT

RALF LIPPOLO

WAS WIRD?

KUNST

ALS

TÜRÖFFNER

DER

ZUKUNFT?

Dresden, ein verschlafenes Residenzstädtchen im Osten der Republik. Ruhig und vergangenheitsorientiert – so scheint es dem Betrachter auf den ersten Blick. Eine Entschleunigung und Entrückung von der Hektik, die man oft in anderen Städten antrifft. Ein wenig Utopia, möchte man meinen.

Trügen Blicke? Sieht man das, was ist, oder das, was man zu sehen imstande ist? Was ist schon sicher?

Es tun sich überraschende Wendungen auf, wenn feine Veränderungen in Wirtschaft, Wissenschaft, Gesellschaft und Kunst wahrgenommen werden. Möglichkeitsfenster öffnen sich für die Zukunft dieser Stadt und die mit ihr verbundenen Menschen. Und so geschah es.

Vor reichlich fünf Wochen, beim 4. DRESDNER ZUKUNFTSFORUM, hielt sich Ray Kurzweil, ein renommierter Zukunftsforscher, in Dresden auf. Relativ unbemerkt von der hiesigen Presse und den Dresdnern zeigte sich ein interessantes Verhaltensmuster von Menschen. Neue Entwicklungen, seien es technische oder soziale, werden in ihrem Frühstadium oft von Künstlern und anderen Kreativen entdeckt beziehungsweise wahrge-

nommen. So auch diesmal. Nach dem Tag mit Ray Kurzweil und Sir Tim Berners-Lee im Dresdner CONGRESS CENTRUM verließen die meisten Teilnehmer die Veranstaltung mit vollem Kopf. Fragen wie »WAS KANN DAS ALLES MEINEM GESCHÄFT NÜTZEN? WAS BRINGT DIE KUNST?« stehen im Raum.

Kunst ergeht es oft ähnlich wie anderen nicht direkt gegenständlichen Dingen des täglichen Lebens: man kann den Wert dieser nicht wirklich messen. »NICHT ALLES WAS MAN ZÄHLEN KANN, ZÄHLT AUCH, UND NICHT ALLES WAS ZÄHLT, KANN MAN ZÄHLEN.« Albert Einstein, Physiker.

11

Das Neue sucht sich stets den Weg über außergewöhnliche Kunstformen und so auch die elektronischen, wie die Performance der Trans-Media-Akademie Hellerau beim 4. DRESDNER ZUKUNFTSFORUM bestätigte. Die elektronischen Kunstformen spielen künftig eine noch größere Rolle als bisher, da die Zukunft stärker als bisher durch technologische Entwicklungen geprägt sein wird.

Auch neue Formen der Kommunikation wie Facebook und Twitter, zunächst als Spielerei tituliert, führen dazu, dass über das Neue wesentlich schneller und vernetzter gesprochen werden kann. Die kreativen Felder in der Dresdner Geschäftswelt, wie z.B. die Kunst, bieten Räume, die – offen für Neues – Anwendungen neuer Technologien ermöglichen und somit Diskussionsgrundlagen für weiterführende Gespräche schaffen.

Ob eine Klanginstallation, wie beim 4. DRESDNER ZUKUNFTSFORUM erlebt, ausschließlich Kunst ist, bleibt zu hinterfragen. Zunächst entsteht eine derartige Installation in einem GESCHÜTZTEN RAUM, dem sogenannten CONTAINER oder CULTURAL ISLAND – wie es Edgar Schein, ein US-amerikanischer Organisationspsychologe mit sächsischen Wurzeln, nennt. Erst in diesem Kontext ist es möglich, im Dialog zu weiterführenden Anwendungsfeldern zu gelangen. Und so sieht es aus, als ob nicht viel passiert. Erst, wenn Innovation eine gewisse Stärke und Robustheit erlangt hat, wird auch die breitere Öffentlichkeit Interesse daran bekunden ohne sofort die negativen und nicht funktionierenden Seiten daran zu sehen.

Es sind stets die aufrührenden und verwirrenden Dinge, die zum gemeinsamen Dialog animieren und somit Neuem den Weg in die Realität öffnen. Das monatliche Designertreffen UNDSO NSTSO begann in einer Garage im Hechtviertel. Es kommt zu den Vorträgen stets ein kleiner und neugieriger Besucherkreis, der sich auch mit den Themen der Vortragenden wandelt. Über die Monate hat sich die Veranstaltung inzwischen herumgesprochen. Cross-Fertilization über Branchengrenzen setzt nun ein. Nach einem Workshop der Staatlichen Kunstsammlungen im COORPHEUM im Rahmen des WORLD INDUSTRIAL DESIGN DAY, sah man auch Teilnehmer aus dieser Runde bei UNDSO NSTSO. Immer wieder die Gelegenheiten bieten, gemeinsam über die Zukunft und innovative Dinge zu sprechen, das ist die hohe Kunst, Neues in die Welt zu bringen. Was wird, wenn die Klanginstallation der Trans-Media-Akademie Hellerau vom 4. DRESDNER ZUKUNFTSFORUM als fester Bestandteil der Stadtlandschaft in Dresden zu erleben ist?

21. JULI, mittags, in den Räumen der Trans-Media-Akademie Hellerau: Zwei Lap-tops, ein Telefon, ein paar Stifte, eine volle fritz-kola und Anke Eckardt am an-deren Ende des Hörers, gerade fertig mit dem Frühstück und in der richtigen Laune, mit uns über ihr Projekt und dies und das zu reden.

Thomas Dumke Guten Morgen Anke. Bist du bereit?

Anke Eckardt Ja, ich habe gerade gefrühstückt.

TD *Meine erste Frage, ganz pauschal, da gehe ich ins Eingefleischte rein: Welche Kompromisse gehen wir ein beim Versuch, die Welt anhand unserer Sin-neseindrücke auf eine ganz bestimmte Art und Weise zu interpretieren?*

AE ^(lacht) Da sind wir direkt beim Thema mei-ner Klangskulptur. Was mich interessiert ist, dass ich glaube, dass es nicht E I N E

Art und Weise gibt, die Welt zu interpretieren. Man kann sogar sagen, dass es nicht einmal eine Art und Weise gibt, die Welt wahr-zunehmen. Das liegt einfach an dem Zusam-menspiel unserer Sinne, dass wir also hören, sehen, schmecken, tasten und riechen. Ich glaube auch, dass wir alle gelernt haben, eine gewisse Konsistenz zu suchen in dem, was wir wahrnehmen in unserer Umgebung. Damit alles schlüssig bleibt und für uns irgendwie Sinn ergibt. Und dass wir deswegen versuchen, die Sinneseindrücke, die wir simultan über verschiedene Sinnesmo-dalitäten aufnehmen, zu einem gemeinsamen Bild zu formen und das Wahrgenommene auf einen Ausschnitt zu reduzieren. Das hat mich interessiert und auch fasziniert und ich glaube, dass mei-ne Skulptur das recht schön und beispielhaft zeigt.

TD *Das ist alles super, was du sagst! Aber wie kommt man dazu, mit Sound Kunst zu machen? Ich meine, bist du sel-ber gelernte Soundtechnikerin oder hast du dich allein in dieses Metier eingearbeitet?*

AE Nein, ich habe '95-'97 eine Ausbildung als Tontechnikerin ab-solviert und danach primär auch als Tontechnikerin gearbeitet, für Konzerte gemischt, internationale Touren gemacht und so weiter. Dann habe ich schließlich auch Kunst- und Musikveranstaltungen organisiert.

TD *Was waren da so die Highlights, was war das Beste, was du da erlebt hast?*

AE Was die Produktionsleitung betrifft waren das sicher der ^{Club} Transmediale und die ^{Musikzone}, wo sehr viel experimentiert wurde, was ich ziemlich anregend fand. Und was die Tontechnik betrifft: spä-estens, wenn du ein paar Jahre im Club alles gemischt hast, hast du die Welt gehört. Irgendwann dann, nach vielen Jahren Berufs-erfahrung, ging es mir aber tatsächlich so, dass ich dachte: Das ist zwar ziemlich toll, aber wenn ich das machen würde, dann würde ich es anders machen.

TD *Den Spruch kenne ich!*

AE Ja, ich dachte also: Vielleicht sollte ich mich einmal meiner eigenen Arbeit widmen. Das war im Jahr 2008. Und dann habe ich – in dem Sinne relativ spät, denn ich war schon über dreißig – mit einem Studium an der Universität der Künste angefangen. Ich kam aus der Praxis, aus dem realen Leben sozusagen, und habe dann zwei Jahre lang mein Studium absolviert, das ich im März diesen Jahres abgeschlossen habe. Und das war dann auch die Zäsur in meinem Leben – 2008 habe ich also angefangen, mich hauptberuflich mit meiner eigenen künstlerischen Arbeit ausein-anderzusetzen und das waren ab dem Zeitpunkt Skulpturen und Installationen, die mich interessiert haben.

TD *Wie bist du denn überhaupt auf dieses '!' gekom-men? Du hast ja anfangs schon et-was über Simulati-on, Imagination und das Interpretieren der Welt gesagt,*

aber wie kommst du dann auf so einen großen Blubb?

AE Um ganz konkret auf den Titel einzugehen: Mir bereitet die-ses Ausrufezeichen sehr großes Vergnügen, und zwar aus zwei unterschiedlichen Perspektiven heraus: Zum Einen kann man das Ganze grafisch betrachten und sieht eine Linie, die von oben nach unten geht und mit einem Punkt endet. Dazu fallen mir so-fort Fall und Aufprall ein, die ja auch wesentliche Bestandteile oder Elemente meiner Skulptur sind – dass scheinbar etwas fällt und zugleich scheinbar auch im Tank etwas aufkommt. Und der andere Aspekt ist, dass ein Ausrufezeichen natürlich immer eine Art Signalwirkung hat, dass man also merkt: Achtung, hier pas-siert etwas!

TD *Und wie kann man sich das konkret vorstellen? Du sitzt dann beispielsweise verträumt hinterm Mischpult, die Musik, die du mischen sollst, ist vielleicht gerade nicht so spannend und dann kommt plötzlich der Gedanke: Ich neh-me mir mal ein pneumatisches System, fülle einen Bottich mit schwarzer Flüssigkeit und mache Blubb?*

AE Mein Ansatz war ja immer, dass ich dachte: Mei-ne Güte, ich habe echt schon viel erlebt in meinem Leben, gibt es jetzt noch irgendetwas, das mich vom

Hocker reißen würde, wovon ich tatsächlich überrascht wäre? Ganz konkret war die Idee, was physikalisch ja eigentlich gar nicht geht: Wie wäre es, wenn ein Klang fällt? Ich habe dann tausend Überlegungen angestellt, habe gedacht, dass ich das nie hinkriege, denn Schall funktioniert als Phänomen einfach anders, wird nicht fallen, wird nicht aufprallen. Doch dann habe ich mir überlegt, in die Trickkiste zu greifen und verschiedene Sinne in Anspruch zu nehmen und es auf diese aufzuteilen. Dass ich sozusagen etwas höre, wo ich nur imaginiere, dass es fällt, und ich sehe es aufprallen. Und dann kam ich mehr und mehr zu dem Punkt, ein Setup dafür zu bauen. Ich habe mir dann im Aquaristikladen erst einmal Wasserpumpen angeguckt, aber schnell gemerkt: Das ist eigentlich nicht das, was ich meine. Dann war ich bei C O N R A D , wo Leute ihre Bauteile für elektrische Eisenbahnen kaufen und habe mir zwei kleine Motoren besorgt, die ich mit Tape an eine kleine Kurbelwelle geklebt habe und das dann bei mir zu Hause in einer Salatschüssel ausprobiert und bewegt und dachte: Gut, das ist jetzt eine Art Schaufelrad, wirkt aber eher so, als ob ich gerade versuche, einen Rührkuchen herzustellen, was mit einem Aufprall erst einmal noch gar nichts zu tun hat. Dann bin ich wieder einen Schritt weiter gegangen und habe das Ganze mit einem etwas größeren Motor – auch wieder in der Badewanne – probiert. Das kam der Sache schon näher, sah aber so aus, als würde ein Spatz in einer Pfütze baden. Ich war am Ende meines Lateins, ich brauchte Hilfe, ich konnte nicht alles selber können und wissen. Ich habe einen alten Freund kontaktiert, der früher in vielen Berliner Lokalitäten unterwegs war und dort alles geschweißt und gebaut hat. Mit ihm zusammen habe ich dann

nachgedacht und er hat mich dann weiter verwiesen an einen alten Bekannten aus den Neunzigern, einen Maschinenkünstler und Bastler. Bei ihm war ich dann, in einer großen Halle am Rande Berlins, und er meinte: Pneumatik, das ist es! Ich dachte mir: Ja, das habe ich schon mal gehört, aber keine Ahnung, wie das richtig funktioniert. Und dann gingen die ganzen Experimente los, mit

pneumatischen Kolben in großen Wassercontainern. Es spritzte fantastisch und mir war klar: Das ist genau die Vehemenz, die ich haben will. Es war und ist ein langer, langer Weg, auf dem ich mich mehr und mehr einem Erlebnis annäherte, das ich kreieren will. Insgesamt hat diese Experimentierphase mehr als ein Jahr gedauert.

TD *Noch eine letzte Frage: Wie stark haben dich denn die Neunziger beeinflusst? Techno, Art...?*

AE Weißt du, es gab Gründe warum ich damals nach dem Abi nicht direkt studiert habe, weil ich dachte: Hey, das Leben passiert auf der Straße, da will ich dabei sein, da gehöre ich hin. Ich wollte in alles involviert sein, wo es abging. Das habe ich viele Jahre gemacht und das möchte ich auch nicht missen. Inzwischen hat sich das alles verändert und ich betrachte es aus einem anderen Blickwinkel. Aber ich habe natürlich ganz viele Erinnerungen, die jetzt noch eine Rolle spielen, Dinge, die mich wirklich weggerissen haben. Und dieses Gefühl, diese Intensität würde ich eigentlich gern in einem anderen Rahmen erzeugen.

TD *Ich bin ja auch ein Kind der Neunziger. Meine Behauptung ist ja immer, dass all das, was da so erlebt wurde sich heute in der Medienkunst widerspiegelt.*

<http://ankeeckardt.org>

AE Absolut. Ich komme natürlich aus der anderen Richtung – Avantgarde-Rock, Metal. Wobei ich irgendwann, allein durch die Tontechnik, mit jeglicher Form elektronischer Tanzmusik sehr viel zu tun hatte. Und ich habe festgestellt, dass das, was Leute nutzen, um sich auf der Bühne zu inszenieren, also der Umgang mit Performativität, die Dinge sind, die ich heute aufgreife, das ist mein Sekundärwissen, das sich in meinen Skulpturen widerspiegelt. Das ist der Umgang mit Sub-Bass, der Umgang mit einem klaren, aber fetten Sound, mit Licht, Tiefe, Raum, Nebel und so weiter. Das sind alles Dinge, die bei mir ganz präsent sind.

Anke Eckardts
Soundskulptur
''' ist vom
11. – 17. November
zur CYNETART 2010
im
festspielhaus
hellerau
zu erleben.



Ulf Langheinrich schlug nach seiner universitären Laufbahn an den Hochschulen in Dresden, Leipzig und Kassel vorerst einen klassischen künstlerischen Weg ein. In den frühen neunziger Jahren begann er, sich dezidiert dem Bereich Medienkunst zuzuwenden; gemeinsam mit Kurt Hentschläger gründete er das Projekt Granular Synthesis, das bis zum Jahr

LAG

14

2003 bestehen blieb und die Grenzen und das Miteinander von Performance-Kunst, elektronischer Musik und Installationen auslotet, experimentell verschiebt, neu bestimmt und ins rechte Licht rückt. Seit 2007 lebt und arbeitet Ulf Langheinrich in Accra, Ghana.

Zum diesjährigen TonLagen Festival präsentiert Ulf Langheinrich »KU« - ein Konzert für Orgel und 3-D-stereoskopischen Film.
festspielhaus hellerau 07. & 08. Oktober 2010
Beginn 20:00 Uhr

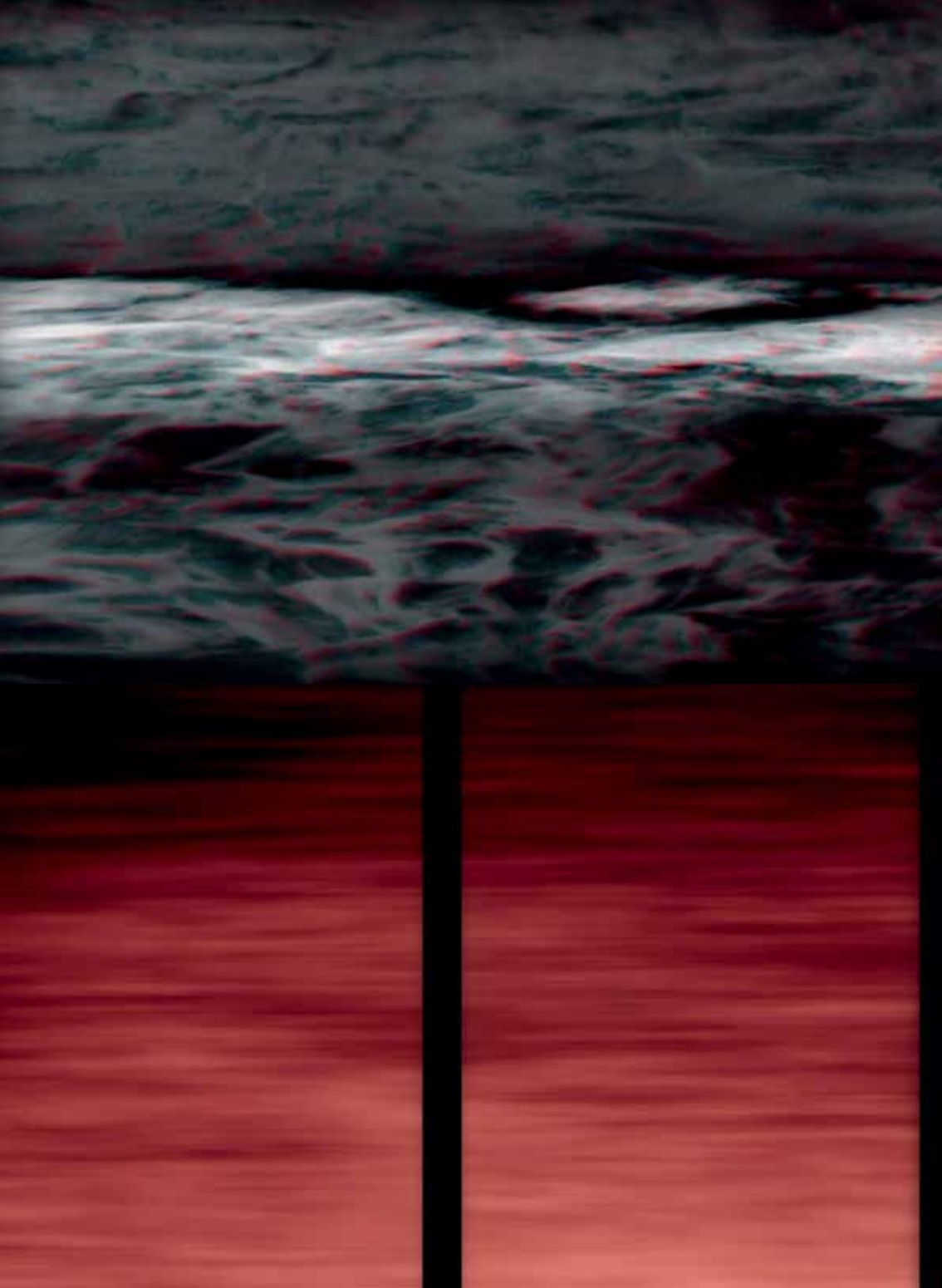
Sein jüngstes Projekt **LAG** wird erstmals vom 11. bis 17. November 2010 zur **CYNETART**₂₀₁₀ im festspielhaus hellerau zu erleben sein.

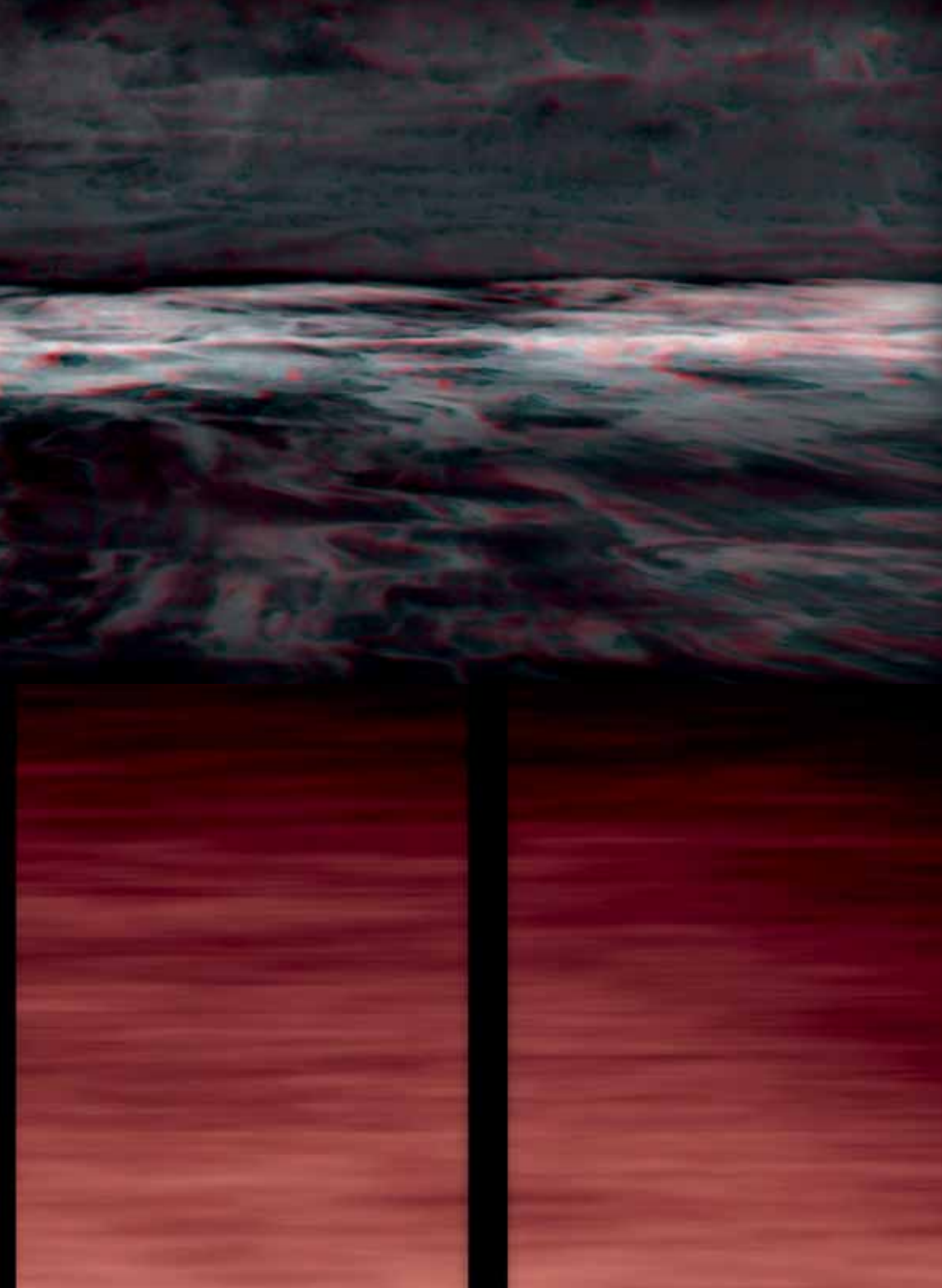
Ulf Langheinrich

LAG, 2010

nächste Seite

LAND 2009 // WAVEFORM A, 2005/2008







LAG steht in einer Reihe mit meinen früheren Arbeiten, die Codes der klassischen Malerei ^{das BILD an der Wand} als auch Codes des Films ^{die Sequenz} aufgreifen, in denen es um die Ambivalenz von Gesamtbild und Bildsequenz, von Zeit und Oberfläche geht – Fragestellungen, die auch in vielen meiner früheren statischen Bilder ^{Malerei und Fotografie} sichtbar waren.

— Die Frage nach schlüssiger Aufhebung der Erlebnissituation des klassischen Tafelbildes im Environment instabiler elektronischer Medien ist für mich zugleich die Frage nach der Materialität der Projektionsoberfläche und der Realität des projizierten Bildes.

19 Letztendlich sind aber vor allem Überlegungen aus dem Sounddesign ausschlaggebend, etwa die Vorstellung einzelner Oszillatoren innerhalb einer klassischen Synthese-Architektur, die nur leicht gegeneinander verstimmt werden, um eine Schwebung zu erzeugen. Dadurch verschwimmt der Klang und entwickelt sich von einer punktförmigen Anmutungsqualität hin zu einer irisierenden Fläche. Während digitale Oszillatoren hier in der Regel mit wenig inspirierendem Pumpen aufwarten, sind analoge – also a priori im Drift befindliche – Oszillatoren in der Lage, schon bei zwei gegeneinander verstimmtten Wellenformen reiche und elegant schwebende Flächen zu erzeugen.

— Die vier Bildtafeln von **M O D E L L 5**, einer Arbeit von **G R A N U L A R S Y N T H E S I S**, stehen für genau diese Multifunktion: Bildtafel, Gleichzeitigkeit einer sequenziellen Abfolge, Oszillator ^{Stimme}.

— Bei **W A V E F O R M A**, einem Auftrag des **A U S - T R A L I A N C E N T R E F O R T H E M O V I N G I M A G E A C M I** in Melbourne, sind Wellen, die in Accra gefilmt wurden, das Ausgangsmaterial. Diese mit Stativ aufgenommenen Sequenzen im Hochformat sind mit X/Y-Transition auf der Zeitebene neu organisiert – und die so entstandene Ambivalenz in der Behauptung einer Realitätsabbildung mit einem vertikal über die Bildfläche ziehenden Feld aus horizontalen Streifen verknüpft worden.

— Sowohl die Teilebenen innerhalb eines Bildes als auch die Sequenzen auf den vier Bildtafeln verschieben und re-synchronisieren sich permanent. Am Ende versteift sich der gesamte Bildfluss dramatisch und erstarrt schließlich in einem digital-strikten Loop. Auch die Bildqualität verändert sich ausgehend von einem fein durchgezeichneten roten Glühen in Richtung harter Schwarz-Weiß-Kontraste.

S O I L basiert auf Found Footage, einigen Filmen, die zu jener Zeit auf meiner Harddisk herumlagen. Das Bildmaterial ist von diesen Filmsequenzen abgeleitet, aber lediglich herausdestillierte Vertikalbewegungen der zu horizontalen Streifen gefilterten Bildobjekte bleiben übrig und imponieren als vertikal driftende Zonen in einem weitgehend blauen Farbraum. Dabei driftet das Material auch zwischen den vier Bildtafeln, bleibt aber ein konsistentes Ganzes innerhalb der Hermetik eines Vier-Tafel-Bildes. Das ursprüngliche Bildmaterial wird in Aspekten aufgehoben/ gewahrt, aber seine eigentliche Bedeutung wird aufgehoben/ist verschwunden.

— Der Soundtrack ist eine synästhetische Behauptung, insofern ich allen Aspekten mir R I C H T I G erscheinene akustische Entsprechungen intuitiv zugeordnet habe. Die durch den auch akustischen Drift zwischen den vier Bildtafeln entstehenden Schwebungen sind bereits beschrieben worden.

In L A G imponiert zunächst jene algorithmisch generierte S U B S T A N Z , welche seit geraumer Zeit meine Arbeiten infiziert zu haben scheint: ein semi-opakes Partikelsystem. Es präsentiert sich dem Betrachter als Rauschfeld, das durch Parameter wie Konsistenz, Spannung, Dichte und Beweglichkeit gekennzeichnet ist.

— Darin eingebettet erscheint das cinemascopisch breite Panorama einer afrikanischen Menschenansammlung verteilt auf vier Einzelfelder – ein fernes Bild.

— Die Details der zunächst scharfen und hyperrealistischen digitalen Sequenzen werden weitgehend aufgelöst und stattdessen mit dem scharf und deutlich gezeichneten animierten Rauschfeld verknüpft, wodurch sie wie von dem digitalen Partikelsystem besiedelt erscheinen. Die extreme Zeitlupe ursprünglich durchaus zügiger Körperbewegungen reißt in den Bereichen, in denen sich E T W A S T U T , signifikante Lücken in die Kontinuität des Bildflusses, die sich durch Überblendung der Ursprungsframes allein nicht überzeugend schließen lassen. Dies ist umso dramatischer, als die Ausgangsbilder auf der Zeitachse so weit auseinander liegen, dass die Erfassung schneller Bewegungen unmöglich ist und selbst weniger zügige Bewegungen sind eigentlich nicht zu rekonstruieren.

— Anstatt zwischen den Einzelframes dennoch irgendwie zu überblenden, suchen und erfinden die hier angewandten Vektor-basierenden Morph-E F F E K T E Übergänge und verflüssigen als N E B E N W I R K U N G damit das gesamte Bild, ein Effekt, der durch das zuvor eingerechnete Rauschen deutlich verstärkt, ja eklatant sichtbar wird. Wenn also die Bildsequenz extrem gedehnt wird, greifen die für G U T E Zeitlupe optimierten Algorithmen so tief in das Material ein, dass sie das Bildkontinuum eigentlich neu erfinden. Denn wie ein permanenter Drift (!) werden nun alle, auch die ursprünglich statischen Bildinhalte, mit den Rauschkörnchen, die sie besiedelt haben, als Teil des als Vektorsystem aufgefassten Gesamtsubstrats verschoben und verzogen.

— Damit sind die menschlichen Bewegungen, wenn auch selbst geisterhaft langsam, Animator von Reorganisationsbewegungen im Bildraum.

— Ursprünglich designt zur überzeugenden Rekonstruktion der zu vermutenden Wirklichkeit zwischen Zeitsegmenten ^{gute Zeitlupe}, sind die Software-Interventionen überfordert. Überzeugen können sie dennoch, als Mittel zur Erfindung eines fremdartigen Bildflusses und zur Behauptung von Realität im Sinne der auf Lese-Erfahrung basierenden Dekodierung virtueller Bildräume. Den Widerspruch zwischen der Wahrnehmung räumlicher Tiefe im stereoskopischen Bildraum als wesentliches Moment sinnfälliger Behauptung der Wirklichkeit dieses Raumes ^{mit seinen darin operierenden Alter Egos} und der Abwesenheit anderer wesentlicher Aspekte wie Schärfe, Farbe und Konsistenz, erlebt der Betrachter als Mangel, und zwar anders, als er das bei einem zweidimensionalen Abbild empfinden würde. Das Gesehene ist unwirklich.

- Lediglich ein durch den Bildraum wandernder Laser-Strich verweist auf das, was wir sehen: einen Bildschirm, denn an der Membran des Bildschirms wird das Licht als scharfe Linie reflektiert.

K O N T E X T

20

Jedes in Afrika gecapturte Image ist für ein europäisches Auge per se exotisch. Mediale Inszenierung ist die einzige Realität und bestätigt ihre Sicht: Wilde Tiere ^{deren Aussterben wir im IMAX-Kino gern beweinen,} wilde Musik, schön starke, irgendwie für ihre physische und mentale Kraft bewunderte, für ihre Rückständigkeit und Kriege bemitleidete Afrikaner. Vom Dokumentarfilm ^{wo ein guter Afrikaner am besten ein bisschen unter Dürre leidet und einen Suppenteller in der Unterlippe hat} zur großen Fernseh-Weihnachtsspenden-Gala ^{mehr Dürre bitte} bis hin zum Internet-Porno ^{Blacks on Blondes}.

— Letzter Spiegel-Bericht über Ghana: Kinderarbeit auf der Müllhalde. Man weiß hier in Accra auch von dieser Müllhalde, es ist der grausigste Ort der Stadt, Kofi Normalo war noch nie dort, wohin es deutsche Reporter magisch zieht.

— Man stelle sich nur vor, es gäbe regelmäßig Berichte auf G T V aus Pflegeheimen und Legebatterien in Deutschland, der Ghanaer und alle Hühner Westafrikas würden sich mit Grausen wenden.

— Wir sind in U N S E R E N Bildern von fremder Welt zu Hause, nämlich in der uns vertrauten Medieninszenierung der Welt der Bilder von Stauenden ^{der westliche Kameramann} für Stauende ^{Terra X}. Spätestens dann, wenn die unabwendbaren kehligen irisch-mongolisch-bulgarischen Gesänge romantisches Fremdeln verordnen ^{„zuletzt gehört in Avatar“}, vertrauen wir den Bildern als Beleg für unsere Sicht der Welt, was wir so erfahren, wird Erfahrung.

— Ein mit europäischem Auge gedrehter Film über Afrika wird sich in Afrika nur geringer Anhängerschaft erfreuen, auch wenn

Hybride der Sicht – von der Europäischen Kommission bewertete und mit europäischen Geldern unterstützte Filme – gern beim Filmfestival in Ouagadougou zur Aufführung gebracht werden
Ouagadougou, von dem man in Deutschland als Witz von Peer Steinbrück gehört hat: Berlin = Ordnung.

Ouagadougou = Wahnsinn. Ich finde die auch gut, kritisch, aufgeklärt ...

Danach mehr Festivals, in ein paar Goethe-Institute und zu A R T E . Ghanaer zum Beispiel sehen so etwas normalerweise nicht. Die sehen A K A N - D R A M A , eine Art Ohnesorg-Theater als Sonntags-Tatort, und international am liebsten N O L L Y W O O D : Kampf der immergleichen Sofa-Garnitur = christlich braver Mittelstand gegen billige Videotricks im Busch = unterentwickelter afrikanischer Voodoo-Zauber, gebrannt auf in jedem Haus irgendwo in der Nähe des TV-Sets als loser Haufen herumliegende und dadurch völlig zerkratzte DVDs. Die Kratzer, nur ein kleines Beispiel für die Ergebnisse des landesüblich wurschtigen Umgangs mit Ressourcen aller Art, bewirken, dass Filme ständig hängen bleiben und dabei mit allerlei Artefakten imponieren – neben gelegentlichen kurzen Stromaussetzern in der Leitung ein integraler Bestandteil des hiesigen Medienkonsums.

— Ghanaer erkennen sich in I H R E N Filmen, in uns völlig überzeichnet erscheinender Mimik und Gestik denn so kommunizieren die Leute wirklich, in übersteuerten Dialogen und dazu einen bizarren Muzak, dessen symbolische Metafunktion als Sedativ be calm, be civilized dem Soundtrack in der Anstalt von E I N E R F L O G Ü B E R S K U C K U C K S N E S T E N T S P R I C H T für die Fachfrau: M1 und D50 Werksounds immer in Dur sind Pflichtprogramm.

21

Ruhe will sich dennoch nicht einstellen, denn alles pumpt wegen der auf Anschlag gedrehten Kompressoren irgendwo jenseits von 0 dB und das ist dann durchaus authentisches Lebensgefühl. — Auf Anschlag gedreht sind auch die Verstärker und lokale Boxen haben etwa viermal mehr H O C H T Ö N E R als die bei C O N R A D , auch dies ist integraler Bestandteil des acoustic-environment Designs des sich im Medienkonsum Zu-Hause-Fühlens. Eine besserwisserische Aufführung einer hiesigen Filmproduktion, über meine Studio-PA, führte zu Sprachverständlichkeitsproblemen und einem generellen Unbehagen darüber, dass irgendwas nicht stimme. Erst die Rückverkabelung in die in meinen Augen hoffnungslos übersteuerten Mini-Lautsprecher aus heimischer Manufaktur stellte das vertraute Klangbild her und es wurde wieder verstanden, was da in merkwürdig künstlich-altbackenem Englisch verhandelt wurde.
WOZU BRAUCHT DER MENSCH DA NOCH GLITCH-CORE?

Übrigens brach bei der Vorführung einiger Sequenzen solcher Filme im Rahmen einer Vorlesung über Sounddesign an der FH Salzburg in den Reihen ein vorher nie erlebter Tsunami der Emotionen los, ...ohne Original-PA.

Meine bis dato einzige Produktion, bei der in Ghana gedrehtes und als solches auch erkennbares Bildmaterial zum Einsatz kommt – S P I N T E X – ein kurzer HD-Film in Co-Produktion mit Gina Carnetzki, ist in ihrer Bildsprache für die meisten Ghanaer so spannend wie Radiowellen vom Mond Europa. Das muss nicht erstaunen, Medienkunst läuft auch in Deutschland nicht um 20 Uhr auf RTL; um die Zeit nicht mal auf A R T E . In Ghana ist das ganze Land instabile media. Eine Medienkunstgalerie?

F Ü R w e n ?

Dabei wird hier durchaus anerkannt, dass S P I N T E X normale Menschen zeigt und nicht die Initiationsrituale irgendeiner Pygmäen-Truppe (Wir waren die ersten, die diese letzten, noch in ihrer Ursprünglichkeit ...; denn solche Bilder sind in Ghana noch fremder als in Deutschland. Unsereiner sieht dauernd letzte Wale, Seeschildkröten, Eingeborene ...).

Wenn' s exotisch sein soll, sehen Ghanaer Jackie Chan.

— In S P I N T E X sieht man eine Diskothek: gut aussehende Leute, Housemusik – Easy Living.

In L A G sieht man auch sich bewegende Menschen. Der einzige Grund, nicht das Gedränge der Wiener U-Bahn oder der Dresdener Einkaufspassage zu verwenden, ist die simple Tatsache, dass ich hier und eben nicht woanders bin. Dadurch weit weg von meinem Publikum zu sein, das ein Ghanaisches nicht ist, empfinde ich als irrelevant. Es geht in meinen Arbeiten ohnehin um Verlust, um das Versanden und Verschwinden fremder und

fremder werdender Bilder, so ich denn überhaupt Bilder mit einer Kamera erzeuge.

— Mein Ansatz ist auch hier: Das aufgenommene Material wird als Material behandelt, als Erfindung einer Medienmaschine und nicht als Aufbewahrung der Wirklichkeit vor der Linse. Anders als in der Erinnerung wird das Gewesene im Akte des Scannens tatsächlich vernichtet, noch so viele für immer eingescannte Bilder zeigen von der Wirklichkeit dessen, was war, gar nichts. Sie sind durchaus wirklich: als Zeugnis meines Blicks und meines Kamerasensors.

E S I S T W I E M I T D E M B L U T F Ü R D E N V A M P I R .
U N S T E R B L I C H S E I N E T R O P H Ä E N A U S T R I N K E N D ,
W I R D E R N I C H T L E B E N D I G .


<http://ulflangheinrich.com>

1. Ausschnitt aus einem Erlebnisbericht BRIMBORIA-Kongress, Mensa und EEG, Westwerk Leipzig

ReferentInnen

Marc Ammann, Antipreneur, BBZN / IaReprise.org, Alain Bieber, Martin Büsser, Daniela Kuka, Lars Quadfasel, Stefan Römer, Martin Sonneborn, Alf Thum, UBERMORGEN.COM, Tilman Loos, Udo Eidinger, Roger Behrens, Andreas Ulrich.

Userbrief aus dem Netz zum BRIMBORIA-Kongress — Die subversive Strategie des Fake

PLZ HELP. HACK MY FUTURE



<http://brimboria-kongress.net>



<http://brimboria.net>
<http://eexistence.de>

b.velen2010@googlemail.com schrieb am 24.04.2010 um 23:21 einen neuen Eintrag:

„() ich muss zugeben, dass ich anfangs etwas unbeeindruckt war, wie viele freischaffende, die der erklärkunst der institutionellen kaum noch praktische effekte abgewinnen können, habe ich oft keine lust auf „good-old-times-rückblicke“, programmatisch durchkonzipiert und fachmännisch unsubjektiv vorgetragen. der versuch erscheint mir paradox: ein anregendes, weil subversives phänomen wieder dort festzumachen, wo es sich gelöst hat - von der gewöhnlichen festbarkeit - sollte man, (wenn ja, wie?) ein gesellschaftliches naturschauspiel, wie die „subversion“ erklären, die den theorien von gesellschaft ein eigenleben abtrotzen will, kann und muss.

dennoch, wie viele dieser kollegen hier und spürbar weniger draußen, fühlte ich mich vom anbot der veranstalter angesprochen, die sich unter dem label „brimboria“, als freie initiative mit dem themenfeld „subversive kunst“ beschäftigen. der anspruch der veranstalter ist/war “ (...) in bestimmten künstlerischen praxen ein geeignetes mittel sehen, debatten anzuregen, rezipientInnen zu verstören und anzuturnen. (...)“

da ist es wieder... ich hab lust mein gefühl auf die straße zu tragen, meine skills anzuwenden, und irgendwen anzumachen. hat man die techniken erstmal intus, reizt es sie auszuprobieren...da bin ich user durch und durch - da bin ich kind meiner zeit. aber genau da unterscheide ich mich kaum von meinen artgenossen!... zwiespältig zwischen akademischem forscherdrang, eigenen weltverbesserungsphantasien und meinem bedürfnis aus der eigenen soße zu schwimmen, etwas ganz unmittelbares zu machen, nicht weil ich zeitgenössisch pflichtbewusst produzieren will, nicht weil ich kunstvermittelnd belehren - bekehren will... meine selbsterfahrung in den klugen aktionen anderer - so reizvoll und schwierig zugleich. aber ihr müsst euch entscheiden, wollt ihr anregen und kurzfristig wirken oder wollt ihr missionieren, in der hoffnung die fachwelt und damit die gesellschaft, zwar langfristig aber nur institutionell zu sensibilisieren!? letztlich geht es immer darum etwas zu bewirken, das teils bestellte feld erst einmal sichtbar zu machen. so ein format muss sich realisieren lassen. dazu braucht es strategien die sich klug zwischen den konventionen bewegen. die kunst hat zwar theoretisch alle freiheiten, praktisch braucht sie mittel. sie braucht förderung um öffentlichkeitswirksam aufmerksamkeit zu konstruieren. ich stelle fest, dass ich kaum bekannte gesichter aus der hiesigen kunstszene gesehen habe...[ich ertappe mich gerade selbst dabei, dass ich das irgendwie erwartet habe]. letztlich war gerade der raum im randbereich des kongresses, der beste pool um zu beobachten. da spricht der freischaffende journalist von problemen mit urkundenfälschungen und über das harte los der freiberuflichen existenz, um unabhängig journalistisch arbeiten zu können.

ein sozialpädagoge und student der politikwissenschaften aus thüringen schildert, wie er nach strategien mit jugendlichen gegen rechtsextremismus in der provinz sucht,...nein er ist kein Künstler,...auch kein aktivist...er war lange perspektivlos...diesen job hat er sich selbst geschaffen...das klingt spannend... ruf du an, ich weiß nicht ob ich da die zeit finde.../ ach du auch hier...wie lange ist das her, als wir uns das letzte mal gesehen...ja wollt gestern schon, keine zeit,...ist ja soviel los in der stadt...alles interessante veranstaltungen...hab das erst gestern erfahren...sollte hier filmen...sorry,...muss jetzt weiter...lass uns mal treffen.... / leider trifft man sich zumeist so schnell nicht wieder. andere szene, andere projekte...schade. alle scheinen wahnsinnig aktiv, aber zu beschäftigt um sich für spontane projekte freizuhalten. und doch. die kontinuierität der veranstaltungen,...die angebote den gesprächsbedarf zu decken, podiumsdiskussionen, ausstellungen, oder beim gehäuften interessierten vorbeikommen. man trifft sich immer öfter. und man hat sich was zu sagen.

UTOPIA ATTRAKTOR –

WORKSHOP MIT UBERMORGEN.COM ZUR CYNETART 2010

12th ————— 14th NOV 2010

festspielhaus hellerau

ANMELDUNG

E-Mail an info@cynetart.de

Betreff Utopia Attraktor-Workshop

Transkription, Netzwege und Netzstrukturen können Utopie sein. Heute ist es möglich, dass jeder Mensch mit jedem Menschen zu jeder Zeit, an jedem Ort kommunizieren kann.

Doch welche Chancen ergeben sich daraus für uns?

Die Utopielosigkeit der letzten zwanzig Jahre lässt uns stocken und es gärt an allen Ecken unseres Weltbildes. Gibt es schon Neuigkeiten, fantastische Ideen, Visionen und vermeintliche Utopien, die es wert sind verkündet zu werden?

23

Um es mit den Worten von Mercedes Bunz auszudrücken: »Damit all das sichtbar werden kann, braucht es jedoch Utopie, braucht es immer noch ein radikales Setting, (...). Es braucht also einen Abstand, der zur herrschenden Normalität hergestellt wird und in diesem Abstand könnte eine Möglichkeit liegen, der Aneignung entgegenzutreten. Nur kurz, nur vorübergehend, aber immerhin.«

Der Workshop ist eine offene Plattform, bei dem ihr die Arbeitsweise von UBERMORGEN.COM ergründen könnt, eigene Ideen entwickelt und schärft, um den Utopia Attraktor damit zu füttern, dessen Output wir für 2011 erwarten.

Siehe auch Utopia Attraktor-Gruppe auf Facebook <http://facebook.com/.../Utopia-Attraktor>

Utopia Attraktor ist eine Kooperationsunternehmung der EEG essential existence gallery Galerie für Interaktive Kunst und Neue Medien und CYNETART Dresden.

<http://cynetart.de>

<http://eexistence.de>

UBERMORGEN.COM ist eine 1999 von livlx und Hans Bernhard Gründer der berühmten net.art-Gruppe etoy, etoy.CORPORATION ins Leben gerufene Künstlergruppe. Sie schöpfen bei ihren künstlerischen Arbeiten aus den Überbleibseln und Überschreitungen von net.art und seinen inhärent systemkritischen Dispositiven sowie aus der sogenannten post pop-culture, aus der Formel 1 und aus Regierungsdokumenten.

»brilliant...« the New York Times

Hinter UBERMORGEN.COM stehen einige der uneinholbarsten Identitäten – kontrovers und nonkonformistisch – der zeitgenössischen europäischen Techno-Kunst Avantgarde. **Übermorgen** ist ein deutsches Wort für »super-morgen«.

Der französische Philosoph Jean Baudrillard sagte einmal bezüglich UBERMORGEN.COM: »Übermorgen meint den Tag nach morgen, ein kleiner Verweis auf ihre ästhetische und aktivistische Vision sowie Befangenheit. Sie sind hardcore und radikal in ihren Aktionen und sie sind extrem seltsame und hochintelligente Persönlichkeiten.«

— Internet und Computer als neue Leitmedien werden ähnlich wie die Erfindung des Buchdrucks die Struktur der Gesellschaft von Grund auf verändern, durchdringen und prägen.

Laut dem Medien-Philosophen Vilém Flusser bietet die Digitalisierung der Gesellschaft die Chance, den Schwerpunkt der Kommunikation von den von ihm als herrschaftsförmig bezeichneten »vertikalen Diskursen« hin zu den horizontalen, dem Austausch von Informationen dienenden, »Dialogen« zu verlagern. Die Ausbildung von mehr Knotenpunkten sei zu erwarten. Wenn das keine gute Aussicht ist: diese Gedanken bilden für mich den Hintergrund, vor dem ich die Chance einer Demokratisierung mithilfe des neuen Mediums sehe. Vielfalt der Meinungsäußerung, eine erhöhte Freiheit der Assoziation und Kommunikation, Zugang zu Information – dies alles stellt die Übertragung demokratischer Grundlagen in den digitalen Raum und zugleich die Vervielfachung ihrer Effekte dar. —

INTE RAKTI VITÄT U ND POLI TI SCHES ENTSCHEI DEN

julia bonk

— Dabei ist allerdings noch nicht die Frage des Entscheidens berührt: Erhebungen der TU Dresden zufolge hat das Internet bisher die Transparenz des öffentlichen Teiles des politischen Raumes erhöht – Zugriffe auf Protokolle, Videomitschnitte von Debatten etc. – aber noch nicht zu einer Verbreiterung der personellen Basis von Entscheidungen beigetragen. Das gilt für das Parlament sowie für Parteien und Organisationen selbst.

24

Diese Chancen dürfen nicht ungenutzt bleiben: sowohl die Meinungsbildung als auch die Entscheidungsfindung können und müssen auf eine breitere Basis gestellt werden. Der sächsische Landtag zum Beispiel bietet inzwischen wohl die Möglichkeit der Online-Petition an, nicht aber als Massenpetition. Dies muss sich ändern: Es ist auch Aufgabe der öffentlichen Hand, diese Umstrukturierungen mitzugestalten: Parteien können diesen Input bei der Erarbeitung von Programmen ebenso wie beim Auffinden von Problemen nutzen – und so ihre Glaubwürdigkeit und die des politischen Systems erhöhen. Die vermehrte Einbeziehung direkt demokratischer Elemente ist aus meiner Sicht eine zwingende Konsequenz. Dem Stand der Zeit entspricht, Volksanträge auch online unterzeichnen zu können – was bislang nicht der Fall ist – und die Chancen dieser Initiativen von der ihnen zuteil werdenden Aufmerksamkeit, nicht in erster Linie von ihrer organisatorischen Infrastruktur abhängig macht. Ansätze von Adhocratie können dann diskutiert werden. —

— Wie bei einer solchen Strukturveränderung nicht anders zu erwarten, stellen sich grundlegende Fragen: Wie soll angesichts einer zunehmenden, auch kommunikativen Ausdifferenzierung die Diskussion von Fragen in der Gesamtgesellschaft erreicht werden – wie eine wirklich breite Öffentlichkeit zurückgewonnen? Ein Ansatz muss sein, das politische System in seine Pflicht zu nehmen, diese öffentlichen Räume zu schaffen: durch einen nicht-anbieterabhängigen Diskussionsraum aller BürgerInnen im Internet, der von der öffentlichen Hand zur Verfügung gestellt wird, und durch mehr gemeinsames Entscheiden. —

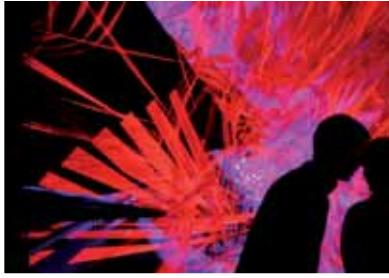
Es ist seit einigen Jahren eine schöne Tradition, dass irgendwann um Weihnachten herum einige Dresdner Klangtütfler zur **BOHNERWACHS SESSION** einladen

– dann passiert es, dass sich verträumte Bleeps und Blurps mit nebulösen Soundschwaden verschränken und man für einen kurzen Moment vergisst, wo man ist – ist man erst aus dem Club nach draußen gestolpert, irrt man ein wenig ziellos umher und ist: lost in space. Gut, wenn man dann einen Ort hat, an dem man ankommen kann, an dem man auf solche Leute trifft, die dasselbe umtreibt.

PHONOCAKE ist so ein Ort – ein virtueller zwar, aber man darf sich ruhig ein Herz fassen und behaupten: einen gigantischen Unterschied macht das in Zeiten, in denen Hinz und Kunz Klamotten und Gemüseboxen online ordern, eigentlich nicht. Das Netlabel ist seit sieben Jahren im Auftrag avancierter elektronischer Musik ein Raum, in dem Musik entdeckt, gehört und umsonst heruntergeladen wird, wo sich die Tracks von Künstlern aus der ganzen Welt, die sich – sei es durch Zufall oder nach gezielter Suche – gegenseitig aufgespürt haben, wie ein Netz aufspannen, ohne dass hiesige Acts aus dem Blick geraten. Wenn man will, kann man **PHONOCAKE** sogar als Kristallisationspunkt facettenreicher Acts bezeichnen: hier kann kommen und gehen, wer mag, mal dauert die Reise nur kurz, mal lang.

Im Falle der Kollegen von Bohnerwachs ist letzteres der Fall: **ANAXY**, **IDHREN**, **KERN**, **ESCAPE NOW!**, **ENZYME**, **ECHOLOGY**, **NOIZE CREATOR** und **CYCLOTRON** – ohne sie alle über einen Kamm scheren zu wollen – schmieden Beats, treibende Flächen, sphärische und bisweilen auch verstörende und abgründige Soundmatten zu melancholischen, verfrickelten Türmen zusammen, von denen man eine famose Sicht über bizarre Landschaften hat, die aber nie den Dancefloor außer Acht lassen. Die Mischung aus Euphorie und Träumerei – das ist die große Stärke der Jungs.

Bohnerwachs-Phonocake-Showcase
08. Oktober 2010
TonLagen Festival
festspielhaus hellerau



microscope session -
ru electronics



25

*von musikalischen
geschenken und
globaler kommunikation*

Von musikalischen
geschenken und
globaler kommunikation

<http://phonocake.org>

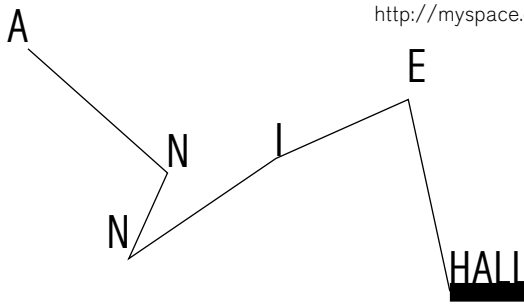


NOSTALGIC BEATS

Als das grandiose deutsche Label **MILLE PLATEAUX** 2004 insolvent ging, anschließend mit ein paar gebrochenen Gliedmaßen wieder auferstand und sich bis vor zwei Jahren nicht mehr recht erholen konnte, schien das symptomatisch für das, was in Deutschland und anderswo in elektronischen Gefilden vor sich ging: Minimal Techno hatte irgendwann zu Beginn der 2000er das Ruder an sich gerissen und trat seinen frohen Siegeszug durch tobende Wasser an – andere Genres oder Produktionen verschwanden indes klammheimlich oder offensiv, einzig auf der Insel blieb es dank **BURIAL**, **KODE9** und dem sehr kräftig wuchernden Dubstep-Dschungel im Allgemeinen spannend und schließlich schwappte das Ein oder Andere ja auch nach Deutschland hinüber.

Was **MILLE PLATEAUX** hinterlassen hat und womit es in diesem Jahr nun auch wieder zurückgekehrt ist, ist der schöne Begriff **CLICKS & CUTS**, der beim Frankfurter Label zum Namen einer Compilation wurde, die sich inzwischen über ihre fünfte Ausgabe freuen darf. Den Titel kann und soll man entweder als musikalische Herangehensweise oder aber als Nischengenre lesen, das auf Klangströme, Verschiebungen und Überlappungen insistiert. Im Falle der spanischen Musikerin Annie Hall – ja, hier liegt in der Tat eine Vorliebe für Woody Allens Meisterwerke vor – ergibt Letzteres mehr Sinn: sie liebt analoge Geräte, ist technikaffin, lässt auf den großen spanischen Festivals den Apfel leuchten und ist ansonsten auf jenen Labels anzutreffen, die den Ton angeben, wenn man von Elektronik spricht, zuletzt konnte man ihren Klangskulpturen auf dem diesjährigen **SÓNAR**-Festival in Barcelona lauschen.

ANNIE HALL live
12. November 2010
CYNERTART
festspielhaus hollerau



Zurück auf Anfang – wie kam sie überhaupt dazu, sich durch den elektronischen Busch zu schlagen? – Der Bruder trägt schuld: »My brother is a DJ as well, then I started making music five or six years ago. In reality, all my life I have been surrounded by music.« Zu Beginn drehte sich alles um analoge Geräte, etwas später kamen gängige Softwares hinzu und vor drei Jahren wurde das erste schwarze Gold via **MINUENDO** vertrieben; es folgten Releases auf dem irischen Label **D1** und **SEMANTICA**, die als Spielwiesen zum Ausloten diverser Genrengrenzen bekannt sind.

Bei der Erwähnung von **CLICKS & CUTS** machen sich Good Vibrations breit – Annie Hall spricht von »similar minds« und der frühzeitigen Begeisterung für die Musik des Labels: eine gewisse Melancholie und Nostalgie kann und möchte sie nicht leugnen – pünktlich zum Einbruch des Minimal-Tsunamis in Deutschland gab es in Spanien ähnliche Entwicklungen, die Annie Hall recht kritisch sieht:

»To be sincere, the scene in Spain is really poor at the moment. In most of the places it's always the same minimal-sound – and nothing else.«

26

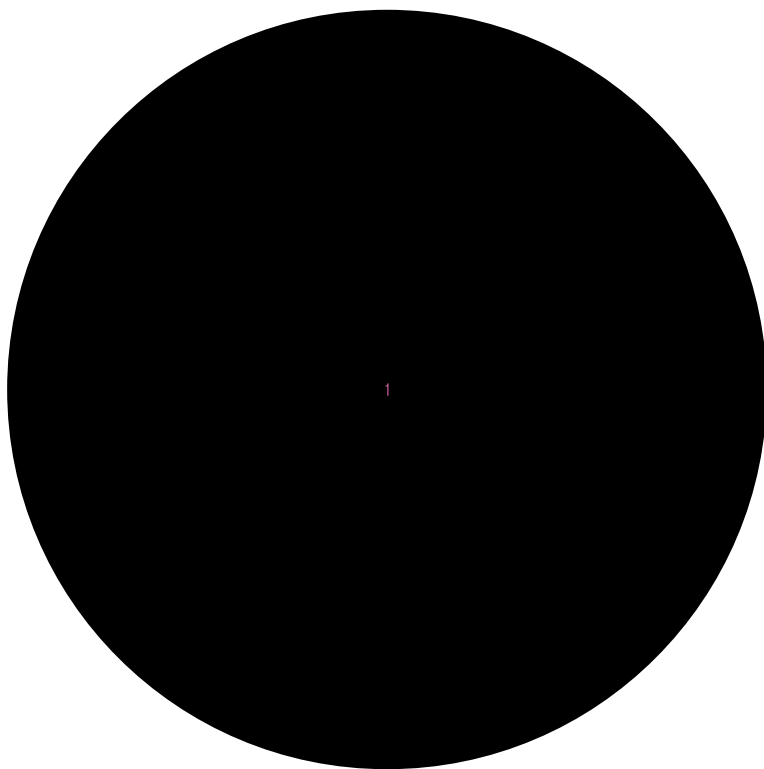
Mit Titeln wie **SUNDAY REFLECTIONS** schielt sie umso stärker in die Richtung von IDM und experimenteller Musik, die holprige Beats und Synthiefächen zu atmosphärischen oder breakigen Tracks aufstapeln und Tanzaktivisten und Tagträumer gleichermaßen aus der Reserve locken – **WARP** oder auch **GHOSTLY INTERNATIONAL** winken von hinten herüber.

Wenn wir mit Blick auf **WARP RECORDS** schon mal mit halbem Bein auf der Insel stehen gleich noch etwas hintendran: Annie Hall ist ein musikalisches Chamäleon. Kaum lobt man sie und haut mit Referenzen zu den Größen der elektronischen Musik um sich – allen voran Aphex Twin –, schon holt sie einmal tief Luft und tut so, als wäre das nichts weiter. Viel interessanter und agiler findet sie im Moment nämlich all das, was sich rund um Dubstep und Advanced Hip Hop tut – schade, dass es ^{Kitty-Yo} nicht mehr so richtig gibt, sonst hätte sich auf den seinerzeit sehr populären Futurism-Samplern gewiss ein Platz für Miss Hall gefunden. Schön zur Ästhetik und dem Artwork, mit dem Futurism vor einigen Jahren aus dem Hinterhalt hervor preschte und für Erstaunen sorgte, passt natürlich Annie Halls Foto mit Klon-Kumpare, das Facebook einem präsentiert: das Ding wurde tatsächlich für ein Heidengeld ersteigert oder gemietet (so richtig wissen wir das auch nicht) – nach der Aussage von Annie Hall war es »a great fun«, mit einem Kostüm zu posieren, das der große George Lucas bereits in den Händen hielt. Das ist natürlich etliche Jahre her, aber genau dahin soll's wieder gehen – »nostalgic beats« ist ein Schulterblick zurück und selbstverständlich auch ein Aufruf zu mehr Experimentierfreudigkeit und Feingefühl für die kleinen Risse zwischen den Genres.

n a d j a v o i g t









27.
KASSELER
DOK FEST
9.-14. NOVEMBER 2010

DOKUMENTARFILM VIDEO KUNST | JUNGES DOKFEST
AUSSTELLUNG MONITORING | FACHTAGUNG INTERFICTION
AUDIOVISUELLE PERFORMANCE | DOKFESTFORUM

PROGRAMMKATALOG AB 22.10.2010

Filmladen Kassel e.V. | Goethestr. 31 | 34119 Kassel
Fon: +49 (0)561-707 64 -21 | dokfest@filmladen.de
www.filmladen.de/dokfest



NODE10
FORUM FOR
DIGITAL ARTS

15. - 20. NOVEMBER 2010
FRANKFURTER KUNSTVEREIN

[HTTP://NODE.VVVV.ORG](http://node.vvvv.org)



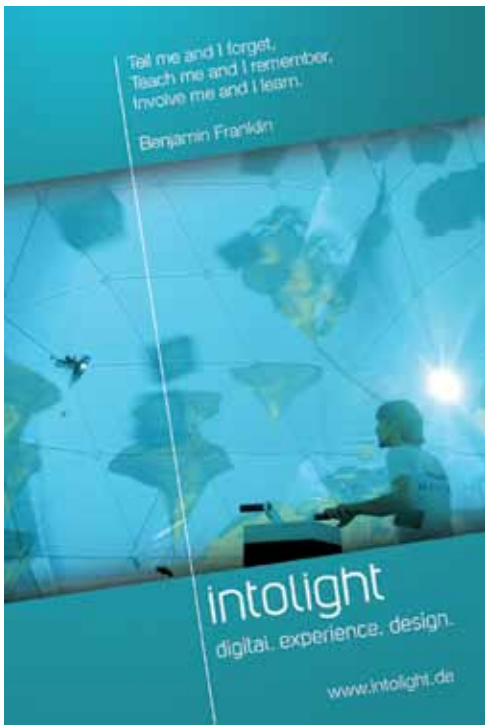
Deutscher Multimediapreis für Kinder und Jugendliche bis 21 Jahre
www.mb21.de

mediebb**ildwelten**

Deine Multimedia-Produktion bei MB21!

Reiche deine Arbeit ein und gewinne tolle Preise! Die besten Beiträge werden beim MB21-Festival öffentlich prämiert. Gemeinsam mit der CYNETART verleihen wir den Sonderpreis „Medienkunst“ der Landeshauptstadt Dresden.

MB21-Festival, 12. - 14. November, Scheune Dresden



HERAUSGEBER Trans-Media-Akademie Hellerau e.V. Karl-Liebknecht-Straße 56 D-01109 Dresden
Tel.: +49-351-889 66 65 Fax: +49-351-889 66 67 info@t-m-a.de www.t-m-a.de

REDAKTION Olaf Bargheer, Sven Dämmig, Thomas Dumke, Julia Rülcke, Nadja Voigt

AUTOREN Olaf Bargheer, Julia Bonk, Nico Clausinger, Thomas Dumke, Ulf Langheinrich, Ralf Lippold, b. velen, Nadja Voigt

BILDRECHTE Wenn nicht gesondert aufgeführt liegen die Rechte der Abbildungen bei den Künstlern bzw. Verfassern oder der TMA Hellerau.

5 Fotograf Robert Henke 6 <http://dresdner-zukunftsforum.de> 13 Fotograf Holger Kist/Nachbearbeitung: Peter Votava

22 EEG licensed under CC-BY-NC-SA-DE 25 Fotograf Thomas Heller 27/28 Fotograf Phlegoton

GESTALTUNG pingundpong Designbüro

DRUCK Druckhaus Dresden

Es sind zwei weitere Ausgaben des CYNETART MAGAZINS in Arbeit. Die nächste wird voraussichtlich Anfang Oktober erscheinen und versteht sich in erster Linie als ein Leitfa-
den zum diesjährigen Festival. Die dritte Ausgabe soll kurz vor dem Festivalauftakt Anfang November vorliegen. Die Edition aus drei Magazinen soll während der CYNETART im
Festspielhaus Hellerau sowie über den Online-Shop der TMA Hellerau (<http://t-m-a.de/shop>) angeboten werden.

32

CYNETART

14th INTERNATIONAL FESTIVAL FOR COMPUTER BASED ART

NOVEMBER 11th – 17th ₂₀₁₀ festspielhaus hellerau

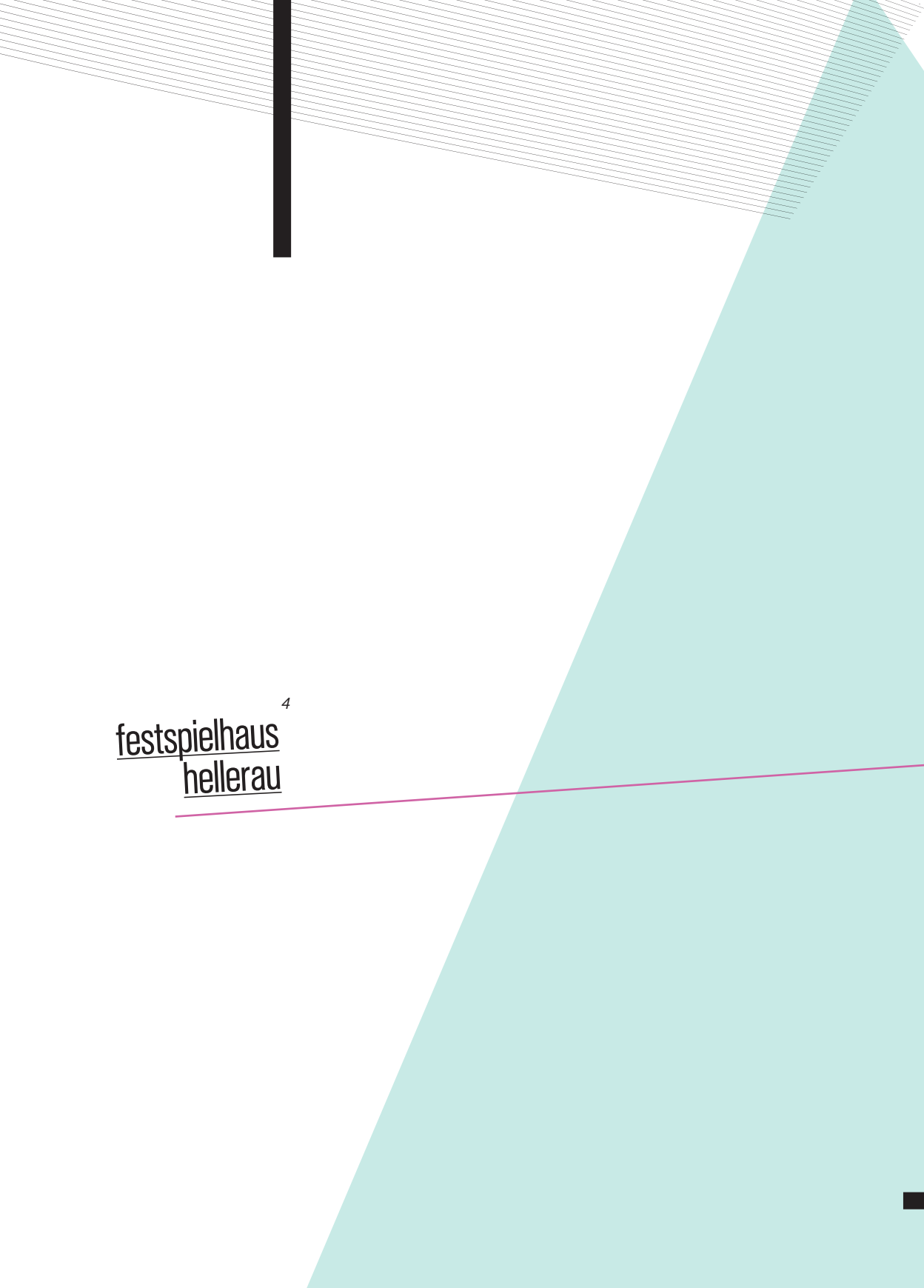
VERANSTALTER Trans-Media-Akademie Hellerau e.V. in Kooperation mit
HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste Dresden

LEITUNG Thomas Dumke **PRESSE- UND ÖFFENTLICHKEITSARBEIT/MARKETING** Julia Rülcke **ASSISTENZ ÖFFENTLICHKEITSARBEIT** Nadja
Voigt **ASSISTENZ PROJEKTLEITUNG** Michael Lotz **SOCIAL MEDIA EXPERT/WEBMASTER** Sven Dämmig **/KONSULTIEREND** Jadwiga
Müller

Das Programm der 14. CYNETART ist ab September 2010 auf der
Festival-Website online <http://cynetart.de>.

Neuigkeiten werden außerdem auf unserer Facebook-Seite
unter <http://facebook.com/CYNETART> sowie über den
CYNETART-Newsletter veröffentlicht.

Anmeldung unter: <http://t-m-a.de/cynetart/service/newsletter>



festspielhaus⁴
hellerau