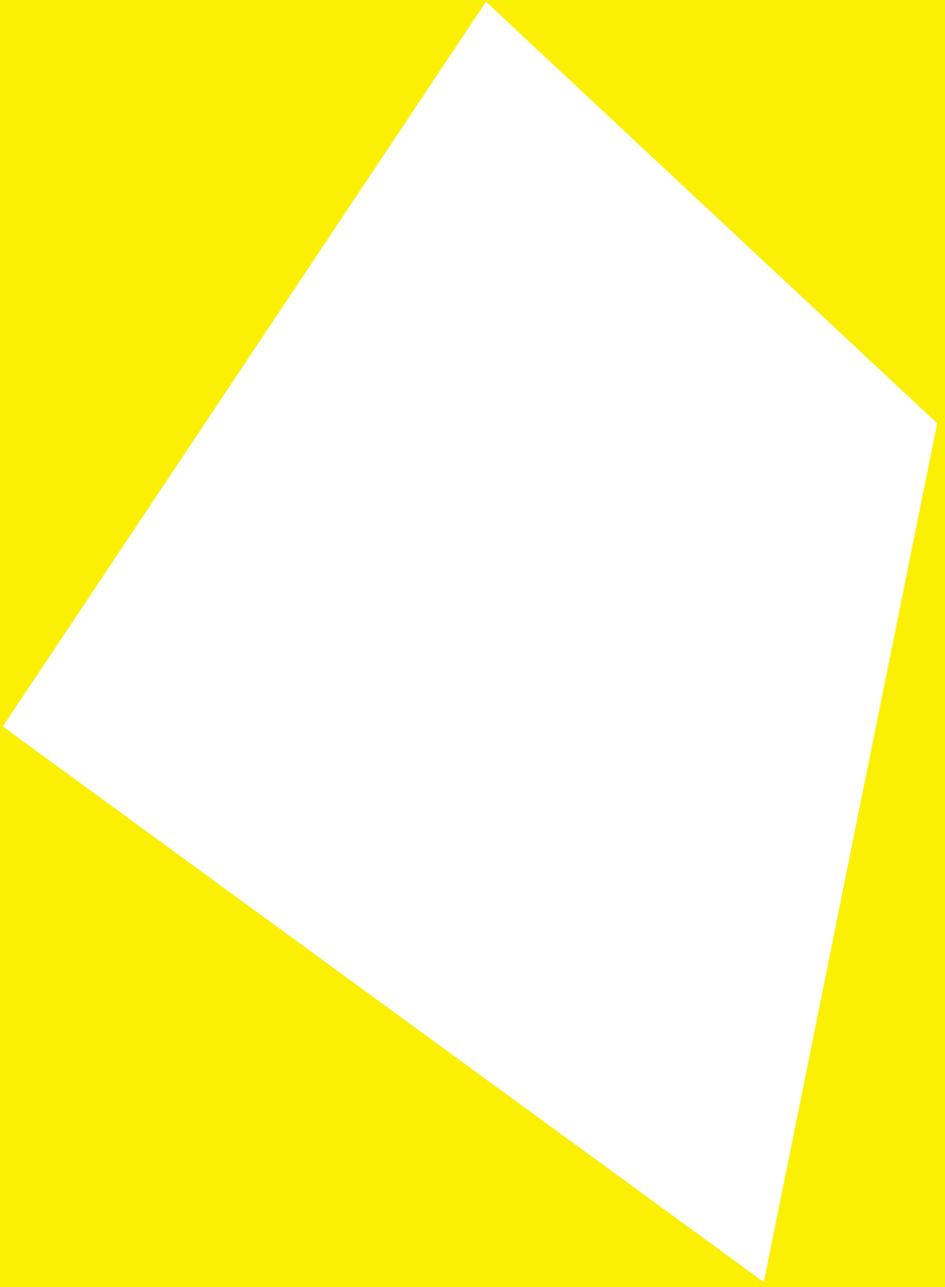


CYNETART 2012



INHALT

2

VORWORT

10

WETTBEWERB 2012

DIE JURY

CYNETART AWARD 2012

Rotes Rauschen → Kerstin Ergenzinger

SMSlingshot → VR/Urban

Sisyphus Actions → Nika Oblak & Primož Novak

E-ansã → Ricardo O’Nascimento

Hu.M.C.C. → Maja Smrekar

41

BILDTEIL

69

PROJEKTE

Cellular Performance → Verena Friedrich

Snail Trail → Phillipp Artus

Wellenfelder → Julius Stahl

Technology Addiction → Marcel Helmer

NEARNESS → Marcel Helmer

61 Man → Dik Sum

teer me apart → Carolin Weinert

Electrode → Daniel Ploeger

Movement C → Ulf Langheinrich

Unseen → Vera Ondrašíková und Kollektiv

MR-808 Klang Installation → Moritz Simon Geist

Mohn → Wolfgang Voigt & Jörg Burger

Vedana → Laetitia Morais & Zavoloka

Soulnessless Cantos I-IV /Canto V → Terre Thaemlitz

93

CYNETART POP-UP CITY

103

ICAS CITY

123

IMPRESSUM

C Y N E T



CYNETART 2012

Das diesjährige CYNETART Festival steht ganz im Zeichen der aktuellen Umbrüche, die wir auf unterschiedlichen Ebenen in unserem Alltag erleben. Die mittlerweile nicht nur dem westlichen Kulturkreis selbstverständlich gewordene Erfahrung des immateriellen Erlebens und der Vernetzung durch die medialen Strukturen des Internets, ist aus dem Denken deren Nutzer nicht mehr wegzudenken. Mehr und mehr sind wir von dem Gefühl getragen, ständig an Grenzen zu stoßen, obwohl Erfahrungen aus der immateriellen Welt widerstandsfreieres Verhalten aufzeigt und sinnlich erlebbar macht. Eigentlich ganz ähnlich wie das Künstlerpärchen Nika Oblak & Primož Novak in ihrer Arbeit Sisyphus Actions demonstrieren. Es besteht der Drang, die Grenzen zu überwinden. Wir scheitern aber an den gesetzten Rahmen-Bedingungen.

Lang bewährte institutionalisierte und autorisierte Wirtschafts- als auch Geschäftsmodelle reiben sich an veränderten Austauschmodi oder scheitern an ihren systeminternen Verhaltensweisen. Das wirtschaftliche Potenzial der neuen Technologien treibt immer neue Blüten. Gestützt von leistungsfähigen Maschinen und der Rechengeschwindigkeit

von Algorithmen wird durch die globale Vernetzung der Finanzmärkte der Faktor Geschwindigkeit zum strategischen Gewinn-Moment, ohne Berücksichtigung des Ausmaßes der komplexen Konsequenzen, die ein Scheitern des risikobehafteten Handelns nach sich ziehen. Die vermeintlich allumfassende Berechenbarkeit von virtuellen Produkten, lässt den Faktor Mensch und seine geschaffenen Werte und Existenzgrundlagen scheinbar in den Hintergrund geraten. Dies um so mehr, als operatives Handeln in Software eingeschrieben wird. Ähnlich

der Debatte um die anthropogenen CO₂-Emissionen und der Eskalation der Effekte – verursacht durch menschliches Handeln – auf die globale Umwelt. Bedingt von gewissen Daten und Abhängigkeitsfaktoren, errechnen Wissenschaftler das Ausmaß der Katastrophe und legen dementsprechend Protokolle vor, die Politikern als Verhandlungsgrundlage für die Festlegung von Immissionsrichtwerten dienen. Ein Nebenprodukt ist die Etablierung des CO₂-Marktes, der mit Emissionshandel Milliardenumsätze macht.

Biotechnologische Verfahren der Lebensmittelherstellung ermöglichen neue Produkte und versprechen die finanzielle Ausschöpfung des eigenen Molekül-

haushaltes. Die Marketingabteilungen werden mittels Fortschrittspropaganda dafür sorgen, daß sich diese Entwicklungen flächendeckend durchsetzen werden. Egal ob Lebensmittel, Kosmetik oder militärisches Gerät. Nur zu gut sind die vermeintlichen Behauptungen aus den Neunzigern von einem sauberen Krieg im Ohr: durch Einsatz von intelligenten Raketen, die lediglich strategische Ziele zerstören, sollte suggeriert werden, dass so gut wie keine zivilen Opfer zu beklagen wären. Längst sind die Entwicklungen vorangeschritten und unbemannte Luftfahrzeuge in Form von Drohnen werden zur Überwachung der eigenen Bevölkerung eingesetzt. Mit der Verabschiedung des neuen Luftverkehrsgesetzes steht dem Einsatz von unbemannten Flugkörpern in Deutschland nunmehr nichts im Wege. Egal ob das Flugobjekt eine Kamera trägt zur Dokumentation von Ereignissen oder der Aufnahme von spektakulären Szenen bedeutungsvoller Kulturlandschaften aus der Luft für die touristische Vermarktung einer Region. Wir müssen uns mit einer radikalen (Um-)Nutzung des öffentlichen Luftraumes auseinandersetzen. Nach und nach werden die Gesetze an das wirtschaftliche Potenzialversprechen angepasst und durch diejenigen festgelegt, die sich entschlossen haben, Politik

zu machen. Betreiber von Telekommunikationsnetzwerken beabsichtigen auf ihren Netzen, Daten in unterschiedlicher Qualität zu übertragen (Stichwort Netzneutralität). Nach und nach wird in den allgemeinen Geschäftsbedingungen der Netzanbieter die Begrenzung der Übertragungsgeschwindigkeit für bestimmte Dienste als »Qualitätssicherungsmaßnahme« legitimiert und lediglich durch einen Aufpreis möglich gemacht.

Wir sind immer noch in einer Art Findungsprozess im Umgang mit den Aliens Cyberspace und New Technology. Die Verhandlung darüber, wie wir mit dem Anderen, mit dem Neuen in unserem Raumschiff Erde umgehen, ist permanentes Alltagsgeschäft geworden. Gerade deswegen ist es immer wichtiger, das Bewusstsein für die eigene und kollektive Präsenz in einer Technologie basierten Gesellschaft als auch das Selbstverständnis im Umgang mit neuen Technologie verursachten sozialen und kulturellen Phänomenen zu schärfen.

Das CYNETART Festival greift mittels verschiedenster Formate diese Themen auf. Die Erschütterungen unseres Handelns auf dem Raumschiff Erde können sinnbildlich durch die vorgenommenen seismografischen Messungen im Ausstellungsraum Rotes Rauschen von

Kerstin Ergenzinger erfahren werden. Reflexionen über die Sinnhaftigkeit von Aktionen in scheinbar endlos zyklischen Strukturen finden sich in Sisyphus Actions oder konkret bezogen auf die Zeit in der Laser-Skulptur Snail Trail von Philipp Artus, der den gegenwärtigen kulturellen Beschleunigungsprozess in den Spiralen der Schneckenhäuser sieht. Obwohl das Teeren und Federn als sichtbare Bestrafungsmethode der Vergangenheit angehören sollte, konfrontiert uns Caroline Weinert im Federkleid, mit ihrem unaufhörlichen Lächeln und Springen bis zur finalen Erschöpfung. Künstlich geschaffene Konsumbedürfnisse mittels Einsatz von bildlicher Ausdrucksmittel und Sprache in der Schönheits- und Lebensmittelindustrie hinterfragen Verena Friedrich und Maja Smrekar. Der CYNAL Salon (Wissenschaft und Kunst) wird beide Künstlerinnen vertieft behandeln und fragen, welche Art Anziehungskraft die Biotechnologie auf die Kunst im Allgemeinen ausübt und was im Speziellen die beiden Künstlerinnen daran interessiert. Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit mit Wissenschaftlern und wie werden ihre Ergebnisse wahrnehmbar? Lässt sich mit Hilfe der Biotechnologie sogar eine neue Kunst kreieren?

Das vertraute Mutterschiff ist nach wie vor das Festspielhaus Hellerau und wird

den Freunden der CYNETART mit den vertrauten und neuen Formaten begegnen.

CYNETART AUSSTELLUNG

CYNETART AV-PERFORMANCE NIGHTS

CYNETART ARTIST TALK

CYNAL SALON (KUNST UND WISSEN- SCHAFT)

CYNETART WORKSHOPS

POP-UP CITY DRESDEN

ICAS-CITY

Die Erweiterung des Aktionsfeldes durch ein Netzwerk aus Satelliten und temporären Spots im Stadtzentrum für die Umsetzung von Pop-Up City Dresden und ICAS-City, scheint eine deutliche Änderung im Vergleich zu den Vorjahren aufzuzeigen. Hauptmotivation war für uns die öffentliche Sichtbarmachung im Stadt-

raum selbst, um dem Festival eine aktivistisch-aktive Entsprechung zu geben. Eben den bisherigen Rahmen erweitern.

Neue Medienkunst beschäftigte sich schon immer mit der Entwicklung und dem Design neuer oder alternativer Instrumente für den Zweck der Kommunikation oder der Wahrnehmung. Die SMS-Schleuder-Aktion von VR/URBAN bietet der Öffentlichkeit eben jene Form neuartiger Instrumente, die konkret für einen bestimmten Zweck entwickelt und angewandt werden. VR/URBAN bedient den Drang, die private Verslossenheit hinter dem Bildschirm zu verlassen, weg von der vermeintlichen Maske des Anonymen hin zu einer präsenten und bewussten Stellungnahme seiner eigenen Mitteilung in der Öffentlichkeit. Die Umgebung der Aktion ist der öffentliche Raum und es bedarf der Umgestaltung einer Hausfassade zu einer Medienfassade mittels Projektion. Deborah Schmidt von der Projektgruppe KAZOOSH! geht noch einen Schritt weiter und vernetzt zwei Hausfassaden mit ihren Kartesischen Rädern. Selbstbewusst sprechen die digital natives wie Deborah von der »Eroberung des Stadtraums« und demonstriert mittels der individuell steuerbaren und vernetzten Installation kollaboratives Zeichnen über zwei Straßen hinweg.

POP-UP CITY DRESDEN

Im Grunde reihen sich unter dieser Kategorisierung die verschiedensten Anwendungen von augmentierten Realitäten (erweiterte Realitäten und sonstige Restrealitäten). Allein die Vorstellung, während des Festivals auf dem Weg von Klub zu Klub der ICAS-City einem Parcours zu folgen, dies lediglich mit der Inspiration für den CYNETART Pop-Up City Ansatz, ist genau jene Form von Bedeutung, die versinnbildlicht, dass der Cyberspace nach Außen getreten ist.

Mit der mobilen Netzverfügbarkeit und der Verbreitung der entsprechenden Geräte, hat sich unser Denken in Kategorien der Gestaltung quasi ins Grenzenlose geflüchtet. Sprich, eine bereits vorhandene materielle Umgebung, wie sie der Stadtraum nun einmal ist, einfach durch technologische Aufladungen zu erweitern, wird in Zukunft »Volkssport«.

In den Neunzigern war es in der Soziologie noch hipp Niklas Luhmann zu lesen und sich die Frage zu stellen, wie Massenmedien die Realität konstruieren? Massenmedien waren ganz eindeutig definiert: Radio, Fernsehen und die Presse. Die Frage nach der Konstruktion von Realität ist nach wie vor wichtig und interessant, muss aber unserer Meinung

nach um den Aspekt der Vernetzung und der Medienanwendung erweitert werden. Wenn wir von Realität sprechen, müssen wir uns heute mehr und mehr untereinander verständigen, mit welchen Medientechnologien wir welches Ereignis wahrgenommen haben. Fußgänger einer Straße können keine Ahnung haben, dass sie gerade durch ein virtuelles Denkmal oder eine virtuelle Darstellung laufen, die eine Person für Smartphone Nutzer programmiert hat.

Die Messung, Auswertung und Vernetzung von Daten gleich welcher Art scheint heute grenzenlos. Im nächsten Schritt könnte dies bedeuten, dass sich Fernanwesende einen Hyperraum teilen, miteinander aktiv werden, um die virtuelle Umgebung zu bespielen, sich auszutauschen, miteinander agieren, und diese Umgebung ist nur an dieser einen Straßenecke sichtbar bzw. erlebbar.

Die gegebenen Strukturen der Architekturen von Stadträumen werden wie selbstverständlich benutzt, um sich zu äußern, zu gestalten oder alternative Nutzungsmöglichkeiten anzubieten, zu diskutieren – aus welchen Beweggründen auch immer. Die scheinbar grenzenlose Varianz – ausgehend von der Struktur des Digitalen – gepaart mit ungezügelter Programmierdrang spiegelt sich auch in unserem Verhalten

und Denken wider. Die Projektgruppe KAZOOSH! zum Beispiel ist so ein Zusammenschluss von Machern, die Off-Spaces oder bereitgestellte Räume für ihre Projektwochen nutzen und ortsspezifische Installationen basteln. Dies betrifft auch die Kölner Gruppe Klangfiguren, die mit ihrem Projekt cluttAR1.0 den produzierten Datenmüll von KAZOOSH! verarbeiten und im Projektraum Club 64 in eine AR-Skulptur visualisiert übersetzen.

Wir selbst als Kulturschaffende sind stärker denn je nach Tools und Ideen gefragt, um den gegenwärtigen Teilhabe- und Mitgestaltungsanspruch aufzufangen. Es verändert sich sich der Anspruch über die Dinge, die für uns selbstverständlich sind oder nicht. Gerade auch in der Umsetzung von kulturellen Veranstaltungen. Das CYNETART Festival hat sich im Juni diesen Jahres zusammen mit weiteren Partnern aus Dresden, am STFU Festival 2012 im Alten Wettbüro engagiert. STFU – aufgelöst »Shut the Fuck Up«, freundlich ausgedrückt soviel wie »Halt doch bitte mal Deinen Mund!« bedeutend, ist ein Musikfestival, dass sich vor allem durch drei Dinge von anderen Festivals unterscheidet: es ist ein wanderndes Festival, d.h. es zieht nomadisch von Stadt zu Stadt, von Land zu Land. Der zweite Aspekt ist der, dass das Festival

aus einer internationalen Online-Szene für Musik heraus gewachsen ist. Interessant ist dabei der Weg eben vom Online- zu tatsächlichem Treffen, die jetzt seit fast zehn Jahren stattfinden, sowie der Aspekt, dass diese Szene mit sehr starken Einstellungen zu Do It Yourself (DIY), independent music und freier Kultur hantiert. Das ist eine Bewegung, die weniger am Geldmachen, als vielmehr an anderen Dingen interessiert ist: dem Miteinander, dem freien Zugang, der freien Möglichkeit zur Weitergabe und weiteres.

Ganz im Sinne des I.C.A.S.-Kommuniqués. Als Partner im I.C.A.S. – INTERNATIONAL CITIES OF ADVANCED SOUND – Netzwerk, ein globaler Festivalverbund, setzt sich die CYNETART sowohl für den kulturellen Wert der Musik und Klangschöpfung an sich als auch für dessen Bedeutung in Bezug auf die facettenreichen Ausdrucksformen, in denen sich Musik und Klang mit anderen kulturellen Praktiken verbinden, ein. Aus diesem Netzwerkverbund ist auf europäischer Ebene das EU-geförderte Projekt E.C.A.S. – Networking Tomorrow's Art For An Unknown Future hervorgegangen, welches dieses Jahr zum CYNETART-Festival aus der Dresdner Neustadt die

ICAS-CITY

macht. Zusammen mit den Klubs Bon Voyage, Club 64 und Altes Wettbüro bringt ICAS-City den Sound vom MUTEK Festival Montreal, vom INSOMNIA! Festival Tromsø als auch dem Skaņu Mežs Festival aus Riga nach Dresden und lebt dabei die modernen Musik und Sub-Kulturen in einem urbanen Kontext. Das längst für tot erklärte Medium Radio erfährt mit der ICAS-Radio Sendung von Susanna Niedermayr (musikprotokoll Graz) und Oliver Baurhenn (CTM Berlin)

12-13 eine neue Chance sich als Tool für die noch unbekannt Zukunft zu bewerben. Am 16. November 2012 wird der Kultursender des ORF, Österreich 1, von dem Veranstaltungsort Club 64 Dresden eine Live-Radiosendung mit dem Titel Zeitton Extended abwickeln. Mittels technischer Programmhilfe im Sinne der guten wechselseitigen Beziehungen zwischen der ARD und dem ORF wird dies möglich gemacht – für das österreichische Publikum live aus der Dresdner Neustadt von der CYNETART. Der Veranstaltungsort Club 64 ist im Herzen der Dresdner Neustadt gelegen. Gleich gegenüber dem zweiten Partnerort des Festivals Bon Voyage. Am Tag der Live-Übertragung des ICAS-Radios werden wir exemplarisch

demonstrieren, wie Künstler und Stadtbewohner auf ihre Art und Weise sich mit neuen Medientechnologien beschäftigen und sich im öffentlichen Raum äußern (Pop-Up City Dresden). Von Performances im öffentlichen Raum (Paul Wiersbinski – One Man Unit) über elektronische Live Konzerte internationaler Gäste hin zur Errichtung temporärer Projekträume für Workshopgruppen. Unter Anwendung des Spektrums transdisziplinärer Ansätze des Festivalverbundes bauen die ICAS-Mitgliedsorganisationen aktiv Brücken zwischen verschiedenen Kunstdisziplinen, kulturellen Feldern, Szenen und Genres. Auf Einladung vom MUTEK Festival Montreal hat die Trans-Media-Akademie Hellerau bereits vom 28. bis 30. Mai 2012 den so genannten A.P.P.I.A. Workshop im PHI Center Montreal durchgeführt. Mit dieser Maßnahme haben die fünf Dozenten Matthias Härtig, Jacob Korn, Johanna Roggan, Thomas Dumke und Joanna Szlauderbach den Arbeitsgegenstand des Vereins auf einem der wichtigsten Festivals für digitale Künste und elektronische Musik in Nordamerika präsentiert.

Bridging (Brückenbildung) und kulturelle Vermittlung ist nach wie vor Thema für die TMA Hellerau. Die Teilnahme am Programm Tandem / Shaml soll eine langfristige Partnerschaft aufbauen und

ein neues transnationales Kulturnetzwerk schaffen. Ziel der Unternehmung ist bisherige Selbstverständlichkeiten im Kulturmanagement für die teilnehmenden Kulturmanager aufzubrechen und alltägliche Routinen in Frage zu stellen. Die transnationale Diversität von Akteuren soll zu neuen Formen der kulturellen Zusammenarbeit führen und innovative Denkweisen befördern. Tandem / Shaml ermöglicht die Kooperation zwischen der Trans-Media-Akademie Hellerau (vertreten durch Joanna Szlauderbach) und dem Medrar for Contemporary Art Kairo (vertreten durch Dia Hamed), was gemeinsam zu dem Projekt InterLAB: Cairo-Dresden führen soll. InterLAB wird junge Studierende und Wissenschaftler der Informatik und Mediengestaltung aus Dresden und junge Künstler aus Kairo zusammenbringen. Dies mit dem Ziel, den Austausch von Wissen zu befördern und einen nachhaltigen Kontakt zwischen diesen beiden Gruppen in Form von gemeinsamen Workshops, Tele-Ausstellungen (Dresden & Kairo) sowie einer gemeinsamen Ausstellung in Kairo anzuregen.

Austragungsort für Dresden wird das Trans-Media-Labor Hellerau (TML) im historischen Gebäudeensemble Deutsche Werkstätten Hellerau sein. Das Trans-Media-Labor widmet sich der Entwick-

lung, Erprobung und Anwendung von virtuellen Environments sowie audiovisuellen Projekten, die die Basis für multimediale Performances, Tanzproduktionen und Installationen sowie für Workshops bilden. In diesem Kontext steht die jährliche Ausrichtung des Internationalen Festivals für Medienkunst CYNETART, die Durchführung von Ferienakademien zur Förderung individueller Lern- und Leistungspotenziale mit und durch neue Medien für Schüler und Schülerinnen sowie die Vernetzung mit internationalen Kooperationspartnern zur Durchführung kooperativer Projekte zwischen Wissenschaft und Neuer Medienkunst.

C Y N E T A R T
W e t t b e w e r b
2 0 1 2



NADINE BORS

Nadine Bors, * 1973, Den Haag, Niederlande, Museologin, lebt seit 2010 in Dresden und arbeitet als freie Kuratorin. Sie war bei der Mondriaan Foundation in Amsterdam beschäftigt und hat von 1997 bis 1999 für das Niederländische Media Art Institute / Montevideo in Amsterdam im Projekt für die Bestandssicherung und Entwicklung der Datenbank für Videokunst gearbeitet. Über dieses Thema hat sie diverse Artikel geschrieben. Ab 2000 arbeitete sie als Kuratorin und von 2006 bis 2010 als Direktorin für die Stiftung Media Art Friesland. Hier organisierte sie Festivals, Events und Projekte im Bereich Medienkunst für eine breite Öffentlichkeit. 2008 wurde sie als beste Unternehmerin Frieslands im Kulturbereich gewürdigt. Bors' Know-how wird häufig in internationalen Komitees und Jurys erbeten. Seit 2011 entwickelt sie in Dresden Videoabende für die Motorenhalle, Projektzentrum für zeitgenössische Kunst, koordiniert und kuratiert sie Film- und Videoprogramme für die Dresdner Schmalfilmtage (2012/2013), kuratiert und produziert Programme der Bildenden Kunst, Performance und Medienkunst für Ostrale012 sowie dem CYNETART Festival.

LUCREZIA CIPPITELLI

PhD, Wissenschaftlerin, Kunsthistorikerin und Kuratorin
in Brüssel und Rom.

Professorin für Ästhetik an der Universität L'Aquila, Gastwissenschaftlerin an der Cornell-Universität in Ithaca (New York), Gastprofessorin an der Universität von Addis Abeba. Als Wissenschaftlerin der zeitgenössischen Kunst konzentriert sich Lucrezia Cippitelli in ihrer Forschung auf postkoloniale Studien, nicht-westliche Methoden und das Kunstsystem. Als Kunstkritikerin und Kuratorin arbeitet sie mit Medien, konzeptuellen Künstlern und prozessorientierten Praktiken, die in sozialen und öffentlichen Raum entwickelt wurden. Sie ist Autorin von »Alamar Express Lab« (Rom, Gangemi 2007), Mitherausgeberin von »Tania Bruguera« (Mailand, Postmedia 2010) und Redaktionsmitglied der Plattform »Digicult«. Kommende Projekte: Addis Contemporary (2012-2014); Scenographies Urbaines (Dakar, 2012; Medelin 2014).

DIE JURY

WERNER JAUK

Werner Jauk (* 1953) ist ein österreichischer Musiker und außerordentlicher Universitätsprofessor am Institut für Musikwissenschaft der Universität Graz. Jauk ist Gründer der Plattform grelle musik und selbst als Künstler aktiv. Er studierte Psychologie, Pädagogik und Philosophie an der Universität Graz und schloss dieses Studium 1980 mit einer Dissertation aus dem Bereich Musik und Kybernetik ab. Danach war er Lehrbeauftragter für Experimentelle Ästhetik am Institut für Wertungsforschung der Hochschule für Musik und Darstellende Kunst in Graz, ab 1982 Univ.-Ass. und ab 1995 Ass.-Prof. und Lehrbeauftragter für Systematische Musikwissenschaft. 1986 erfolgte die Gründung von grelle musik, einer Plattform zur Realisierung experimenteller Formen der akustischen und visuellen Künste. 2005 habilitierte er sich im Fach Musikwissenschaft mit der Habilitations-Schrift »Der musikalisierte Alltag der digital Culture« und wurde 2006 Ao. Univ.-Prof. an der Universität Graz.

Seit 1990 führten ihn mehrere Arbeitsaufenthalte an das IRCAM. In den Jahren von 1992 bis 1996 war er Mitglied der internationalen Jury des Prix Ars Electronica für die Sparte Computermusik. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Kunst und neue Technologien einerseits und Kunst und Wissenschaft andererseits.

KLAUS NICOLAI

Dr. Klaus Nicolai studierte von 1977 bis 1982 Kulturwissenschaft, promovierte anschließend und war als Dozent an der Karl-Marx-Universität Leipzig tätig. Von 1987 bis 1992 lehrte Nicolai als Dozent für Kulturtheorie und Ästhetik an der Hochschule für Bildende Künste Dresden. Daneben war er als freischaffender Projektentwickler unter anderem an der Stiftung Bauhaus Dessau beschäftigt. Von 1995 bis 2005 war Nicolai Referent für Medienkultur beim Kulturamt der Landeshauptstadt Dresden. 1997 bis 2005 gründete und leitete er das Internationale Festival für computergestützte Kunst CYNETart. Seit 2001 ist Dr. Klaus Nicolai Mitbegründer und Sprecher des Vorstandes der Trans-Media-Akademie Hellerau e.V. (TMA) und leitet die Projektentwicklung interaktiver und vernetzter virtueller Environments an der TMA. Von 2005 bis 2009 fungierte Nicolai als Gründer und künstlerischer Leiter des Licht-Klang-Festivals transNATURALE. 2006 gründete und leitete er den Dresdner Innovationsfonds für Kunst und Medientechnologie (DIF) und das Labor für virtuelle Environments. Im gleichen Jahr initiierte er die Internetplattform Virtuelles Parlament. Seit 2009 ist Dr. Klaus Nicolai als freischaffender Projektentwickler, Autor und Dozent tätig.

Werner, Jauk

CYNETART AWARD 2012 – ALLGEMEINER TENOR AUS MEINER SICHT

Der Fokus der Auswahl fiel auf Medienkunstprojekte, die die Körperlichkeit in einer durch Medien »vermittelten« Interaktion mit einer durch Vermittler« (auch durch solche **Interaktionen**) geschaffenen Virtualität künstlerisch explorieren. Lag das Zentrum dieser künstlerischen Exploration bisher auf der medialen Generierung von Virtualität als »Bild« der Schaffung von Wirklichkeit durch den mediatisierten / extended Körper, so ist nun ein Besinnen auf die Wirklichkeit des Körpers in dieser mediatisierten Körper-Umwelt-Interaktion zu beobachten.

Wurde bisher der Körper als in der menschlichen Wahrnehmung grundsätzliche Konstante erachtet, so wird mehr und mehr seine Machbarkeit durch vermittelte Information seines Lebens gedacht – ein nicht Nach-, sondern Voraus-Denken über die mediale Verschiebung der Grenzen des physischen Körpers im Spiel der Wirklichkeitskonstruktion beginnt – abseits der »extension of man«, abseits einer Erweiterung des Bestehenden impliziert dies das Denken über eine Neu-Konstruktion.

So drastisch sich diese über die Mutation des Körpers nun zeigt, so notwendig ist es, diese Neu-Konstruktion in einer digitalen Kultur zu denken, in einer digitalen Welt, die sich ob ihrer Immaterialität den Vorstellungen über Wirklichkeit, wie sie sich durch die Materialität des Körpers ergeben, längst entzieht ...

Damit zeugen die eingereichten Arbeiten von der Relevanz zur Notwendigkeit des Neudenkens einer Körper-Kultur abseits der Disziplinierung, abseits des pseudowissenschaftlichen Erkundens des Körpers in künstlerischen Kontexten schließlich von der künstlerischen Innovation, dieses Neudenken zu erregen ... hier schließt der Gedanke von Hellerau, das Denken einer Kultur als Körperkultur, auf zur digitalen als hedonischer Körperkultur der Immaterialität ...

FÖRDERPREIS DER SÄCHSISCHEN KUNSTMINISTERIN

→ Kerstin Ergenzinger

ARTIST-IN-RESIDENCE- STIPENDIUM DER SÄCHSISCHEN KUNSTMINISTERIN

→ Sebastian Piatza

CYNETART-AWARD, VERGEBEN VON DER OSTSÄCHSISCHEN SPARKASSE DRESDEN

→ Nika Oblak & Primož Novak, »Sisyphus Actions«

CYNETART-AWARD, VERGEBEN VON DER T-SYSTEMS MULTIMEDIA SOLUTIONS

→ Ricardo O'Nascimento, »E-ansã«

CYNETART-AWARD, VERGEBEN VON HELLERAU – EUROPÄISCHES ZENTRUM DER KÜNSTE DRESDEN

→ Maja Smrekar, »Hu. M. C. C.«

FÖRDERPREIS DER
SÄCHSISCHEN KUNSTMINISTERIN

20 – 21

Kerstin Ergenzinger

ROTES RAUSCHEN

Installation, 2012

in Zusammenarbeit mit Thom Laepple

Skulptur 270 × 70 × 50 cm; Expandiertes Polypropylen (EPP), Nitinoldraht Silikon, Kohlenstoff, Pigment,
Waage und Seismometer: Aluminium, Kupfer, Messing, Stahl; Steuer- und Leistungseinheit

Rotes Rauschen* verbindet ein bewegliches, skulpturales Objekt mit einem Seismometer. Die Installation vermisst und übersetzt gleichermaßen feine Bodenerschütterungen, die den Erdboden als mikroseismische Aktivitäten kontinuierlich durchziehen und ihn in einen steten Unruhezustand versetzen. Ebenso reagiert die Skulptur auf Bodenbewegungen, welche durch die Betrachterinnen verursacht werden, die bei ihrem Eintreten die Gewichtsverteilung im Raum verschieben.

An die Senkrechte einer Wand im Ausstellungsraum ist das umgelenkte Pendel eines Seismometers angebracht, dessen horizontale Basis die Bodenfläche ist. Im Zentrum schwingt, balanciert und pendelt die kinetische Skulptur, die als Waage über Umlenkrollen mit einem ihr entsprechenden Gegengewicht aufgehängt ist. Das skulpturale Objekt bildet einen gekrümmten Körper, der - obwohl technoid - wie ein getrocknetes Blatt oder abgeschälte Baumrinde an etwas unbestimmbar Natürliches denken lässt. Es wird durch drei um den Schwerpunkt angebrachte, gleichlange Nitinoldrähte bewegt. Diese verkürzen und dehnen sich analog zu den empfangenen Signalen aus bzw. ziehen sich wieder zusammen. Die dünne EPP-Schalung biegt sich durch die Kontraktion der Drähte, rollt sich zusammen oder streckt sich nach außen, wobei sie Töne erzeugen, die durch den Resonanzraum der Skulptur verstärkt werden.



→ - Abb. 1, 2, 3

Auf diese Weise übersetzt Rotes Rauschen die gemessenen Bodenschwingungen in Bewegung und Geräusche, die sie für uns erst erfahrbar machen. Ähnlich einem Ohr horcht die Skulptur in den Raum hinein, erkundet und reflektiert seine Verfasstheit. Dabei verbindet sie lokale und globale Impulse miteinander, wodurch Raum und Ortsspezifität aus einer örtlich beschränkten Vorstellung gelöst und in einen übergeordneten Kontext eingebettet werden.

Text: Alexandra Waligorski

* Rotes Rauschen, z.B. mikroseismische Schwingungen oder Infrasounds, ist eine Eigenschaft natürlicher Phänomene, in denen niedrige, langsame, Frequenzen stärker ausgeprägt sind als im gleichmäßig verteilten weißen Rauschen.

→ <http://www.nodegree.de>

Werner Jauk

JURY STATEMENT

Die Arbeit ist als Medienkunstprojekt ein Gegenentwurf zur Thematisierung mediatisierter Wahrnehmung als mediatisierte Körper-Umwelt-Interaktion. Denn Medienkunst exploriert vorrangig die Auswirkungen mediatisierter Interaktion und (auch dadurch geschaffene) mediatisierter Umwelten auf den Körper. Rotes Rauschen stellt sich der grundlegenden Frage der Wahrnehmung des Körpers von physikalischen Bewegungen und zwar durch die Reduktion der Bewusstmachung von physikalischen Bewegungen der Umwelt durch technische Instrumentarien: natürliche wie solche durch die Instrumentarisierung des Körpers erzeugte Bewegungen der Umwelt werden für den Körper wahrnehmbar.

Instrument der Erfahrung von Umwelt-Bewegung ist ein kinetisches Objekt, dasjenige in assoziativer Nähe zu einem fliegenden Wesen. Obwohl als sichtbares Objekt gestaltet, folgt dieses in seiner Bewegung der Logik des Hörens:

- Bewegungen der Umwelt werden analysiert und in re-sonierender Art auf die Bedeutung des Körpers bezogen:

- das Mitschwingen von schwingungsfähigen Verbindungen des Körpers zur Umwelt

– also physikalischen Vermittlern zwischen Körper und Umwelt – bringt den sichtbaren Körper zum Schwingen und damit zum Klingeln. Dieses analysierende Wahrnehmen von bewegter Umwelt wird seit McLuhans Ahnung von der Parallelität des elektronischen (bewegten) Raums und dem (mechanisch passiven) Körper zunehmend Modell der Interaktion menschlicher Körper mit virtuellen Umwelten – nicht zuletzt durch die Arbeit des Autors.

Obwohl als reaktive kinetische Installation konzipiert, ist diese Arbeit eine interaktive Arbeit der Medienkunst – allerdings bleibt die »Hochrechnung« auf die Bewegung technisch mediatisierter Umwelten den wahrnehmenden Körpern überlassen ... und damit offen ...

Damit fokussiert die Arbeit klar und subtil die Mediatisierung des physischen Körpers.

Lucrezia Cippitelli

JURY STATEMENT

Rotes Rauschen von Kerstin Ergenzinger ist ein lebendiges Environment, das auf die Anwesenheit fremder Objekte reagiert. Der Besucher findet sich selbst als Teil eines resonanten Gebiets wieder, welches von einer Lebensform bewohnt wird und äußere Einflüsse aufnimmt. Dieses Wesen dreht sich, hallt wider, schrumpft und dehnt sich aus bei jeder geringsten Veränderung des ihn umgebenden Systems. Wenn der Besucher sich bewegt, bewegt sich das Wesen. Es sendet Geräusche aus, zieht sich zusammen und weitet sich aus. Je nach Anzahl der Besucher, ihrer Bewegungen, dem Druck ihrer Schritte auf dem Boden und ihres Abstandes passt die Klangumgebung ihre Tonalität, Polyphonie und Intensität an. Das Wesen ist eine Mischung zwischen einem biologischen Lebewesen und einer komplexen Maschine. Als kinetische Plastik erweckt sie den Anschein eines Vogels, während sie in der Mitte des Raumes schwebt. Form, Struktur und Substanz hängen von einem dünnen Draht herab, der es dem Wesen ermöglicht, sich zu drehen und zu biegen. Dieser Draht ist mit einem Apparat verbunden, der Erschütterungen im Raum verzeichnet. Mit Hilfe von einfachem expandierten Polypropylen und Nitonoldrähten verwandelt Kerstin Ergenzinger den Ausstellungsraum in ein Seismometer und veranlasst den Besucher dazu, seine eigene Präsenz, sowie seine Umgebung wahrzunehmen. Während Ergenzinger die Existenz des Raumes durch die Reaktionsbewegungen der schwebenden Plastik offengelegt, forciert sie den Besucher letztlich dazu, seinen Einfluss auf seine Umgebung zu überdenken und damit, im weiteren Sinne, seinen Einwirkung auf die Umwelt.

Die Jury hat Rotes Rauschen mit einem Preis gewürdigt wegen seiner formalen Schlichtheit, der konzeptionellen Geradlinigkeit und seinem Vermögen zum unmittelbaren Einbezug des Besuchers.

22 – 23

Kerstin Ergenzinger

»Rotes Rauschen« Installationsansicht Edith-Russ-Haus für Medienkunst 2012 © Franz Warmhof

»SMSlingshot«

CYNETART im Gespräch mit VR/Urban
Ideenskizze

Können Sie uns eure Idee und die konzeptionellen Überlegungen eurer Arbeit im Bezug auf das Profil des Festivals darlegen?

Die SMSlingshot entstand in Anlehnung an die Performance Spreadgun im Jahr 2008. Eine Holzkanone ermöglichte es, projizierte Kurznachrichten an städtische Wände zu schießen. In der Weiterentwicklung wurde stark am Arschtaschenformat der Installation gearbeitet, also der real dimensionalen Skalierung und der konzeptionellen Spezifizierung. So wurde aus der Holzkanone mit angeschlossenem Touchpanel eine Steinschleuder mit integriertem Tastenfeld. Schaut man jetzt auf die CYNETART und euer Profil hinsichtlich zeitgenössischer und interaktiver Bewegtbildkunst, so bewegen wir uns, wenn auch nicht beabsichtigt, in der Linie, die Alexander Graf mit seiner interaktiven Sprühdose im Festival 2008 mit seiner Bio Can begonnen hat: *physical devices for virtual means*.

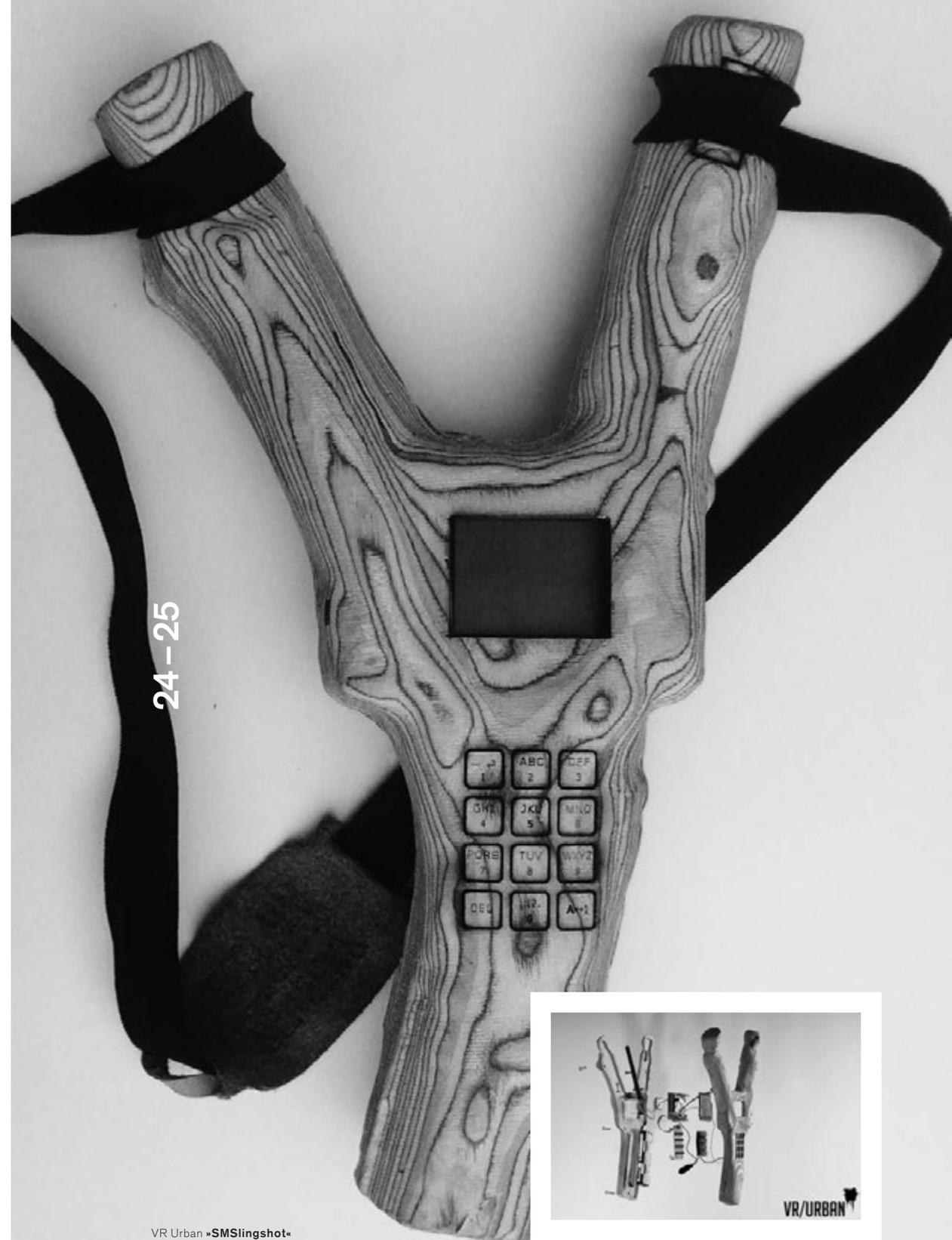
Wie würdet ihr eure Herangehensweise an Kommunikation beschreiben?

Kommunikation muss frei sein. Vor dem Hintergrund der zunehmenden Verbreitung kommerzieller Interessen, die öffentliche Plätze mit ihren Werbeflächen zu pflastern, schien es dringend notwendig, Vorrichtungen für Interventionen zu entwickeln. Wir versuchen auch das uralte Verlangen aufrechtzuerhalten, den umgebenden Raum zu kommentieren – also Tags zu hinterlassen. Unser Ziel ist es, den städtischen Raum zurückzuerobern und den Bewohnern ein Instrument in die Hand zu geben, mit dem sie die umgebende Umwelt als freie Zeichenfläche für sich beanspruchen können. Die Menschen sollen nicht in der Rolle passiver Zuschauer verbleiben, sondern sich des Rechts auf freie Meinungsäußerung und der nötigen Werkzeuge bedienen, um ihre eigenen (multimedialen) Inhalte auf den Straßen verbreiten zu können. Die Medienfassaden sprießen wie Pilze aus dem Boden; LED-Wände, Werbe-Screens und riesige Projektionsflächen sind interessante und wertvolle technologische und auch kulturelle Entwicklungen, aber im Gegensatz zu altmodischen Plakaten ist es beinahe unmöglich, eigene Inhalte für diese Flächen zu schaffen oder eigene Videos auf sie zu projizieren. Deswegen unser Motto: Reclaim the Screens. Auch wenn wir dem nicht ganz gerecht werden können (das Hacken von bestehenden Media-screens ist gefährlich und wohl doch einfach Sachbeschädigung), versuchen wir die SMSlingshot immer in nicht kommerziellen, öffentlichen und urbanen Situationen erlebbar zu machen.



- Abb. 4

AWARDS ARTIST-IN-RESIDENCE-STIPENDIUM der sächsischen Kunstinministerin



VR Urban »SMSlingshot«

Was gewinnt die Gesellschaft durch eure Kommunikationsstrategie?

Wir sind der Meinung und haben auch die Erfahrung gemacht, dass SMSlingshot die Art beeinflusst, wie Menschen mit Bildern im Stadtraum umgehen. Als wir 2008 unsere Installation Spreadgun entwickelten, hatten wir das Gefühl, dass es der Kommunikation im virtuellen Raum, dem Cyberspace, real-körperlicher Dimension fehlt. Die »Hinterdem-Computerbildschirm«-Kommunikation, das Trollen in Foren und Gästebüchern, die Shitstorms in Kommentarspalten, das ist doch bloß feige. Aus dieser Position heraus kann man verletzende und abstruse Dinge schreiben und sich hinter Avataren und Spitznamen verstecken. Manchmal ist das auch in Ordnung und Anonymus ist mehr Schutzraum für eigene Rechte denn plumpe Maske. Im Laufe der Entwicklung der SMSlingshot ist aber etwas passiert: Das verstecken hinter Avataren hat im Netz rapide abgenommen. Wo Myspace noch die Möglichkeit bot, sich selbst im Netz neu zu definieren, so wurde mit der Hinwendung zu Facebook ja die reale Identität, im Traum schwundfrei, in die virtuelle Darstellung übertragen. Also haben wir uns auf die Kommunikationsform mit 140 Zeichen zurückbesonnen, wie man sie auch von Twitter und +20 von der SMS kennt, und haben sie zurück auf die Straße gebracht. Daraus ergab sich eine andere Kommunikationsweise. Die Menschen konnten durch das Beschießen von Messages auf diverse Gebäude mit ihrem Umfeld in Austausch treten. Ihre Meinung wird skaliert, dynamisch und, na klar schlüssig in der Gestaltung für alle sicht- und kommentierbar dargestellt. Auch und besonders mit dem Rückverweis auf den oder die Autorin. Denn die starke Metapher der Schleuder erzwingt einen expressiven und raumgreifenden Gebrauch. Eben nicht versteckt aus der Hosentasche getwittert, sondern voller Kraft an die Wand geschleudert. Zensur gibt es nicht, dafür aber ein gestärktes Bewusstsein für öffentlichen Raum. Rassistische, homophobe, sexistische und andere Scheiße wird nicht durch die Menge geduldet und »gecrossed«, das heißt durch erneutes Überschießen verdeckt und auskommentiert. Im Regelfall geht das sogar noch einfacher: die Person wird direkt zur Rede gestellt – etwas, dass in rein virtueller Weise nie stattfinden würde. Wir würden gern Sensibilisierung als Gewinn verbuchen.

Was habt ihr persönlich aus der Entwicklung eures eingereichten

Beitrags gelernt?

Generell: Kunst wird nicht die Welt erlösen. Und die Werbung kommt als erstes, riecht den Braten auf 2 Gigabyte Entfernung und nimmt dir alles weg, wenn du nicht sofort deine Rechte kennst. Von wegen open source und bitte bedient euch. Der Open Source Weg war nicht der richtige. *Too many Copycats with Bad Manners out there.* Die SMSlingshot ist ein Modell, ein Prototyp. Aus entwerferischer Sicht sowieso, aber eben auch auf gesellschaftlicher Ebene. Mit der Schleuder implizieren wir

AWARDS ARTIST-IN-RESIDENCE-STIPENDIUM der sächsischen Kunstinministerin

26 – 27

eine Re-Okkupation des öffentlichen Raumes. Nicht durch irgendwelche Texte, oder Manifeste oder Kampagnen, sondern durch den erfahrbaren Gebrauch eines Werkzeugs, das für jeden zugänglich sein sollte. Die SMSlingshot steht Modell für eine Welt, in der es gleiche Rechte auf öffentliche Äußerung für jeden gibt. Nicht nur für Coca-Cola und O2. Selbst wenn das zu einem überbunten Zeichenbabylon führt, so ist uns das immer noch lieber als tausend Menschen vor nur einer Flickerwerbung.

Warum ist eure Arbeit eine GUTE kommunikative ARBEIT?

Weil sie gut funktioniert?! Weil die Menschen sich an ihr erfreuen? Weil sie den Menschen das vermittelt was sie soll? Weil die Metapher gelungen übertragen wurde? Wer weiß!



Wo und wie wollt ihr eure Arbeit präsentieren?

Am liebsten würden wir eine Intervention auf der Bürogebäudefassade einer Boulevardzeitung vornehmen, sodass die Leute eine Chance hätten, diesen Hetzern und Brandstifter zu sagen, dass sie sich ihren Schund sonst wohin stecken können. Aber zu was führt das? Man wird nur wieder selber Content in deren Maschine für das Szenario gibt es noch keine Lösung.

→ <http://www.vrurban.org>

→ <http://www.theconstitute.org>

Das Artist-in-Residence – Stipendium der sächsischen Kunstinministerin dient der Zielgruppe junger Nachwuchskünstlerinnen aus Deutschland, die sich in ihrer künstlerischen Auseinandersetzung insbesondere spartenübergreifenden Formen und interdisziplinären Ansätzen in den Medienkünsten widmen und wird für die Verwirklichung einer Idee in 2013 vergeben.

Die CYNETART-Jury vergibt das Stipendium des Sächsischen Staatsministeriums für Wissenschaft und Kunst in Kooperation mit der Landeshauptstadt Dresden.

Sebastian Piatza

»EYESECT«

Das Projekt mit dem Arbeitstitel »Eyesect« erforscht die Grenzen der menschlichen visuellen Wahrnehmung. Ausgehend von einem Forschungsprojekt zu bionischen und naturinspirierten Phänomenen und optischen Perspektiven am Masterstudiengang Gestaltung der HTW Dresden möchte das Projekt Wege über herkömmliche Stereoskopie hinaus aufzeigen.

Der aktuelle Stand des Projektes nutzt in den Händen gehaltene »Augäpfel«, die mit einer Prozessierungseinheit und einer Videobrille verbunden sind. Die einzelnen »Augäpfel« erzeugen Bewegtbilddaten, die an je eine Seite der Videobrille übermittelt werden. Durch die Entkopplung von Bild und optischem Muskelapparat hin zu einer unabhängig-händischen Positionierung entsteht eine neuartige motorisch/perzeptive Interaktion mit der Umwelt. Der visuelle Cortex erzeugt eine spezielle, irritierende Raumwahrnehmung, zu der sich unser Bewusstsein und motorischer Apparat adaptiv verhält. Wir passen uns unserer Weltsicht an.

Zu erforschen ist die Rückkopplung auf die Selbstwahrnehmung, da die originäre ego-zentristische Weltsicht durch die »sehenden Hände« und ein dadurch resultierendes out-of-body-Modell grundsätzlich in Frage gestellt wird.

Während des Förderzeitraumes möchten wir uns tiefer mit der entstehenden Raum- und Selbstwahrnehmung beschäftigen, sowie das noch prototypische Modell in eine anwendbare und evaluierbare Form und Interaktion überführen.

Nadine Bors

JURY STATEMENT

Jeder möchte etwas mitteilen! Aber wie transportiert man Informationen privat und öffentlich? Und wie bewegt man sich privat und öffentlich? Ausdrucksmöglichkeiten gibt es viele: Sticker, Poster, Graffiti, Telefon, Digital via Social Media.

Sich zu bewegen geht auch ganz vielseitig und unterschiedlich: auf der Strasse, zu Fuß oder im öffentlichen Verkehr oder digital. Das alles sind alles Kommunikationsräume und Themen womit SMSlinsshot sich beschäftigt.

Das SMSlinsshot vom Kollektiv VR/Urban ist ein Nachrichtenkatapult, womit Text und Bild an die Wand geschossen werden können, farbenfroh in Text und Bild. Vom Ansatz her egal wo, egal wann. Die Guerilla-Handy-Zwille ist ein wundervolles urbanes Kommunikationsobjekt, womit Passanten provokativ und auf spielerische Weise Nachrichten im öffentlichen Raum zugänglich gemacht werden. Das Ergebnis ist eine Medienfassade.

Einwandfrei passt das Projekt SMSlinsshot, inklusive des fortführenden Forschungsvorschlages von Sebastian Piatza Eyesect. Piatzas Bewerbung hat die Jury sehr gefreut, vor allem weil es sich konzeptuell, technisch und psychologisch mit aktuellen Erkenntnissen der Mensch-Computer-Interaktion-Forschung sowie Raum- und (Selbst-)Wahrnehmung auseinandersetzt.

AWARDS
CYNERTART-PREIS
vergeben von der Ostsächsischen Sparkasse Dresden

28 – 29

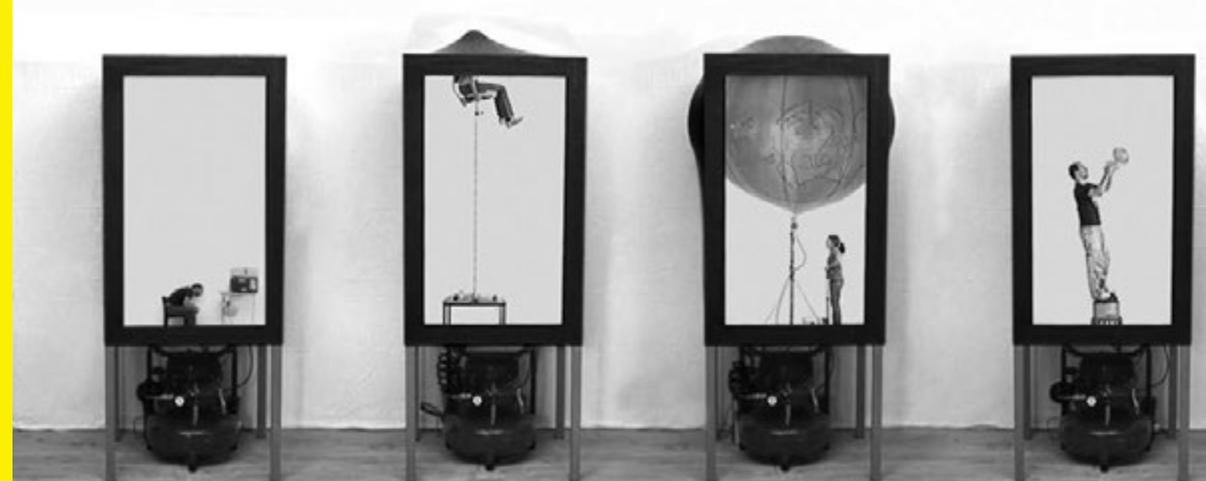
Nika Oblak & Primož Novak

»SISYPHUS ACTIONS«

2011, Format: pneumatische Video Installation

Sisyphus Actions ist eine pneumatische Videoinstallation, die aus drei bis sechs Elementen besteht, in denen die beiden Künstler als Darsteller auftreten, die monotone, maschinenartige, scheinbar zwecklose Handlungen immer wieder vollführen. Eine absurd-surreale Situation, in denen Menschen in Alltagsroutinen und künstlich geschaffenen Konsumbedürfnissen gefangen sind. Unsere Zeit und unsere Handlungen werden vorausgeplant und überwacht. In uns wird das Begehren nach Gütern geweckt und wir häufen mehr Besitztümer an, als wir je brauchen werden. Während wir in unserem Ichbezug verbleiben, arbeiten wir immer mehr, um mehr kaufen zu können. Wir mögen uns so fühlen als hätten wir das Sagen. Aber stimmt das? Jedes Element der Installation besteht aus einem Metallrahmen, rotem Gummi, einem LCD-Fernseher, einem pneumatischen Mechanismus, Elektronik, einem Druckluftkompressor, einem Computer und Lautsprechern. Speziell entworfene Software sorgt für die Synchronisierung der Pneumatik mit den Videos, wodurch aus dem 2D-Bild eine raumgreifende Installation wird.

→ <http://www.oblak-novak.org>



Nika Oblak & Primož Novak »Sisyphus Actions«

Lucrezia Cippitelli

JURY STATEMENT

Mit seiner Arbeit Sisyphus Actions schafft das Künstlerduo Oblak & Novak ein Spiegelbild der westlichen Gesellschaft. Vier Bildschirme zeigen vier Alltagssituationen, die zunächst normal erscheinen: eine Frau stellt ihren Bürostuhl immer höher, erwächst auf surrealistische Weise bis sie mit ihrem Kopf die Zimmerdecke berührt und dann zu Boden stürzt. Ein Mann starrt eine Ballkanone eindringlich an, während die Bälle gegen die ihn umgebende Wand prallen. Ein Frau pumpt einen Luftballon bis zum Zerplatzen auf (und beginnt von Neuem). Ein Mann schleudert unablässig einen Ball gegen die Wand, um ihn wieder aufzufangen. All diese Situationen wiederholen sich in einer Endlosschleife. Sie werden durch trickfilmartige Geräusche karriert, wie auch durch das Zusammenspiel mit der Plastikbox, in der sich die Videos befinden.

Die Handlungen werden durch die Figuren ohne jede Logik wiederholt, wodurch sie das Bild von König Sisyphos hervorrufen, der nach der griechischen Mythologie von Zeus dazu verdammt wurde, für alle Ewigkeit einen riesigen Felsen einen Hügel hinaufzurollen und ihn wieder herunterrollen zu sehen. Genau wie Sisyphos sieht sich der Einzelne auch heute durch die Alltagsroutinen in einem unsinnigen Lebensstil gefangen.

Durch diese Arbeit verweisen die Künstler auf das Modell des Kapitalismus: der moderne Mensch wird dazu verdammt sein Leben zu vergeuden, um künstlich erschaffene Terminpläne und unnötige Aufgaben zu erfüllen. Die technisch komplexe Interaktion zwischen Video und Umgebung läßt den Betrachter die technischen Aspekte des Werks vergessen, während er sich den konzeptionellen Implikationen des Sisyphos-Motivs zuwendet.

Werner Jauk

JURY STATEMENT

Sisyphus Actions ist die Konfrontation von elektronischer Simulation von Bewegung unter den Grenzen der physikalischen Gegebenheiten oder das Spiel mit der bedingten Dehnung (Extension) des Aktions-Rahmens der Handlung, letztlich einer mediatisierten Körper-Umwelt-Interaktion.

Abseits des formalen Spiels mit physikalischen Gegebenheiten in – aus heutiger Sicht – Vintage-Games ist Sisyphus Actions mehr als eine Allegorie auf die unendliche Aktion, den Lebensraum zu erweitern – selbst Medien »extenden« den Aktionsrahmen lediglich innerhalb der Bewusstheit von rahmenden Grenzen – möglicherweise erlauben Embodiements ein Denken außerhalb des Rahmens physikalischer Wirklichkeit nicht ...

Gerade die Übertragung abstrakter Formspiele auf die Aktion des Körpers lässt diese Begrenztheit gleichsam durch die alltägliche Erfahrung der Körperlichkeit künstlerisch erfahren – zudem auf eine humorvoll kritische Art und damit unter Nutzung eines kognitiven Mediums der Dekonstruktion von verfestigten Tiefen-Strukturen.

AWARDS
CYNERTART-PREIS
vergeben von der T-Systems Multimedia Solutions GmbH

30 – 31

Ricardo O’Nascimento

»E-ANSÃ«

2010, Performance

DAS KONZEPT

Der Titel E-ansã stammt vom Namen einer Gottheit: der Orisha Iansã. Sie ist ein Geistwesen innerhalb der afrobrasilianischen Religion Candomblé. Iansã steht mit den Winden, Hurrikanen und Stürmen in Verbindung und besitzt die Macht, diese Naturgewalten zu kontrollieren.

Das Kleid besteht aus einem Aluminiumgestell, an dem Ventilatoren angebracht sind. Dieses Gestell ist von Hunderten von Stoffbändern in rot, orange und gelb bedeckt – als Verweise auf die Farben Iansãs. Diese Bänder werden als »fitinhas do Senhor do Bonfim« bezeichnet und finden in Brasilien in religiösen Kontexten Verwendung; hauptsächlich im Bundesstaat Bahia. Erstmals tauchten sie 1809 als kirchliche Andenken auf, welche die Gläubigen wie Ketten um ihre Hälse trugen, also an der gleichen Stelle, an der Heiligenfiguren und Medaillons getragen werden. Die Bänder übernahmen auch die Funktion einer Währung: nachdem ein Gebet erhört wurde, gaben die Gläubigen der Kirche eine Fotografie oder eine kleine Bienenwachsplastik, die den Körperteil repräsentierte, der mit Hilfe des Heiligen geheilt worden war. Die Bänder wurden so als Souvenirs des Gnadenaktes erworben und sie symbolisierten die Kirche selbst.



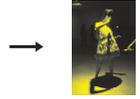
Heute ist es üblich, die Bänder ums Handgelenk zu tragen, wobei drei Knoten für drei Wünsche stehen. Die Armbänder sind in allen Farben erhältlich, dabei repräsentiert jede Farbe einen anderen Heiligen. Sie tragen die Aufschrift: »Lembrança do Senhor do Bonfim da Bahia«, was »in Erinnerung des Erlösers von Bahia« bedeutet. (Jesus ist der »Senhor do Bonfim«, also »Unser Herr eines guten Endes«). Ein Band misst 47 cm, entsprechend der Länge des rechten Arms eines Christusstandbildes in der Senhor do Bonfim Kirche in Bahia. Das Band wird mit drei Knoten um das linke Handgelenk gebunden, wobei jeder Knoten einen Wunsch symbolisiert. Sobald ein Band von allein abfällt, werden die Wünsche in Erfüllung gehen.

Es ist unklar, wann der Übergang zwischen dem traditionellen und dem neuen Brauch stattfand, bei dem die Bänder am Handgelenk getragen werden. In jedem Fall wuchs die Beliebtheit der neuen Bänder durch die Straßenverkäufer in Salvador während der 1960er Jahre, als es auch von Hippies in Bahia als Teil ihres Kleidungsstils übernommen wurde.

Religion, unsichtbare Kräfte, Tradition und Technologie vermischen sich in Ricardo O’Nascimento’s Kleid, das er mit der Absicht entwarf, bei den Betrachtern das Bewusstsein für Elektrosmog zu steigern – besonders im Hinblick auf die zunehmende Nutzung von Mobiltelefonen. Vielleicht könnte die moderne Iansã auch die elektrischen Felder beherrschen.

TECHNOLOGIE

Das Kleid ist mit 110 Computerventilatoren, vier Antennen, Batterien und einem Mikrocontroller ausgestattet. Das Erkennungssystem untersucht die Atmosphäre durchgängig auf Wellen, die durch Handys ausgesendet werden, und spürt diese gegebenenfalls auf. Diese Informationen werden an einen Mikrocomputer geschickt, der wiederum die Ventilatoren aktiviert. Diese lassen dann die Stoffbänder des Kleides wehen.



→ - Abb. 7

Diese Arbeit wurde ermöglicht durch das Lab MIS Residency Programm und der Unterstützung der Governo do Estado de São Paulo.

→ <http://www.popkalab.com>



AWARDS CYNERTART-PREIS

vergeben von der T-Systems Multimedia Solutions GmbH

32 - 33



Lucrezia Cippitelli

JURY STATEMENT

Ein Modell trägt ein Kleid aus Hunderten von Stoffbändern. Der Betrachter wird angehalten, in der Nähe des Modells ein Mobiltelefon zu betätigen, um dabei zu entdecken, dass die Bänder zu schweben beginnen, sobald das Telefon benutzt wird. Dieses scheinbar unschuldige Ereignis ruft dem Betrachter die Anwesenheit elektromagnetischer Strahlung mobiler Technologie ins Bewusstsein. Elektrosmog wird so zum Kernthema der Performance/Installation. Während wir die Bänder durch die Benutzung des Mobiltelefons schweben lassen (und damit den nackten Körper des Modells sichtbar machen), wird uns bewusst, dass wir bei jeder Benutzung die Umwelt mit elektromagnetischen Wellen belasten. Das Kleid, das mit PC-Ventilatoren, Antennen und einem Mikrocontroller ausgestattet ist, besitzt ein Erkennungssystem, das die Atmosphäre durchgängig auf Wellen untersucht und diese gegebenenfalls aufdeckt. Indem er den Betrachtern die Verantwortung für die Umweltverschmutzung übergibt (und sie dazu reizt, indem er den entblößten Körper des Modells als Belohnung nutzt), spielt E-ansã zugleich mit Aspekten traditioneller afro-brasilianischer Kultur. Tatsächlich stammt der Titel vom Namen einer brasilianischen Orisha (einer Gottheit in der Religion der Yoruba und in afro-amerikanischen Religionen): Iansã ist ein Geistwesen der Winde, Stürme und Hurrikane in der afro-brasilianischen Religion.

Werner Jauk

JURY STATEMENT

Wind, Bewegung der Luft, wird als Gestaltungs- und Kontrollkraft der Natur wie in ihrer mythischen Überhöhung – ihrer Mediatisierung – in kulturellen Kontexten beobachtet: die Auswirkung von Bewegung der Luft wird anhand der Bewegung von Bändchen in indianischen Kulturen, der Fetischisierung in der Hippie-Kultur als Wristband bis hin zur Bewegung im elektronischen / digitalen Raum untersucht.

Hier wird schließlich die Übertragung der glückskontrollierenden Bewegung natürlicher Macht auf die technische Macht hinterfragt – die *pollution* durch Mikro-Bewegung der Luft als *carrier* von Information wird ästhetisierend dekonstruiert – das was als Strahlung verbal diskutiert wird, erscheint als fast erotische Bewegung des Kleidchens ...

Als Medienkunst-Projekt setzt sich E-ansã sehr direkt mit der Wirkung von Medientechnologie auf den Körper auseinander und stellt diesen ganzheitlich ins Zentrum des Projektes – Interaktion durch ihn und mit ihm ist direkte Körperbewegung und nicht der mediales Abbild.

Mobile Medientechnologie wird dabei nicht nur kritisch hinsichtlich Glücks-Versprechungen unmittelbar körperlich hinterfragt – die Präsenz von mobile *devices* im Hier und Jetzt wird im Zusammenhang mit der Mediatisierung emotionaler Kommunikation fokussiert – die Arbeit funktioniert im Alltag des *public space* abseits des kulturellen Raums.

AWARDS
CYNERTART-PREIS
vergeben von HELLERAU - Europäisches Zentrum der Künste Dresden

34 – 35

Maja Smrekar

Hu. M. C. C. – HUMAN MOLECULAR COLONIZATION CAPACITY

2012, Installation

Mitwirkende: Dr. Špela Petri

KONZEPT

Smrekar's Projekt betrachtet die Folgen einer möglichen weltweiten Nahrungsknappheit und dem drastischen Wertverlust materieller Waren. Sie widmet sich der Frage, ob die Produktionskapazität menschlicher Moleküle in der DNA, eine der wenigen unerschlossenen biotechnologischen Materialien, auf Grundlage eines Systems genetischen Guthabens zu einem Handelsinstrument werden könnten. Wäre es möglich, das solche Produktionsverfahren zum nächsten Stadium der kulturellen Evolution führen?

An der Schnittstelle von Wissenschaft und Kunst und im Spannungsfeld von Produktionsmitteln und der Zivilgesellschaft stellt sich die Frage, wer die Verantwortung für unseren Körper trägt. Besitzen wir unseren Körper oder bewohnen wir ihn nur?

STELLUNGNAHME DER KÜNSTLERIN

In unserer Arbeit Hu.M.C.C. betrachten wir die biotechnologischen Verfahren der Lebensmittelherstellung und nutzen diese für die Entwicklung einer völlig neuen Produktlinie: Maja YogHurt – als ein Hybrid zwischen einem künstlerischen Readymade und einem zum Verzehr geeigneten Joghurt. Dieses Produkt ist mit Gel angereichert, für dessen Herstellung ein Enzym der Künstlerin zur genetischen Veränderung eines Mikroorganismus eingesetzt wurde. Damit wird der Sozialdarwinismus – auf die Lebensmittelindustrie gemünzt – erfahrbar. Die Zubereitung des Produkts, die in einem Workshop durchgeführt wird, lädt das Publikum zur Partizipation, zum Meinungsaustausch ein. Hu.M.C.C. verweist auf das Konzept der Verschwendung von Produktivkraft, die von Karl Marx analysiert wurde, welcher die zunehmende Kapitalanhäufung mit dem tendenziellen Profitverlust in Verbindung brachte.

Mit Blick auf die technologischen Innovationen und der damit verbundenen Ausschöpfung der Arbeitszeit, untersucht Hu.M.C.C. Mikroorganismen, die Milchsäure herstellen – einer der meistverwendeten Zusatzstoffe der heutigen Lebensmittelindustrie. Nach der künstlichen Kreuzung des genetischen Codes der Künstlerin mit dem eines speziellen Hefepilzes wurde dieser Mikroorganismus durch die neu kombinierte DNA genetisch verändert. In dieser Arbeit beschäftigt sich Smrekar mit dem sogenannten »Soylent Green«-Paradigma, bei dem die Furcht vor Umweltkatastrophen in eine subtile Kritik am Unternehmenskannibalismus umschlägt.

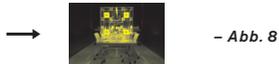
Lebensmittel für alle gäbe, ging Marx umgekehrt davon aus, dass die Produktionsmittel Druck auf die Bevölkerung ausübten. Dieses Paradigma zeigt die Möglichkeiten einer Zukunft auf, in der wir die molekularen Kapazitäten unserer Körper zur Lebensmittelherstellung ausschöpfen könnten.

DIE INSTALLATION

Die Installation wird in einem öffentlichen Raum aufgebaut und Flaschen mit Maya YogHurt werden in einer Vitrine präsentiert. Die Künstlerin trägt eine »Uniform« mit dem Produktlogo und zudem preisen großformatige Poster das Produkt an.

Ein Plasmabildschirm zeigt einen Werbespot für Maya YogHurt, der auch auf Facebook und in einem Blog zu sehen ist. Eine Webseite, die gerade noch im Aufbau begriffen ist, erklärt das Projekt im Detail und fokussiert geistes- und naturwissenschaftliche, sowie transdisziplinäre Felder. Der Joghurt wird in durchsichtigen 100-ml-Mehrwegflaschen dargestellt. Er ist weiß, aber mit blauen und roten Gelkapseln versetzt, die aus dem genetisch veränderten Mikroorganismus hergestellt wurden.

Freiwilligen ist es möglich das Produkt zu sich zu nehmen.

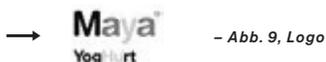


RECHTLICHE ANGELEGENHEITEN

Das Produkt wurde nach den EU-Richtlinien für genetisch veränderte Organismen und Lebensmittel mit den chromatografischen Verfahren der Biotechnischen Fakultät der Universität Ljubljana untersucht. Es wurde bestätigt, dass das Produkt weder giftig noch in anderer Weise gesundheitsschädlich ist. Zusätzlich wurde das Produkt mit einem Filter der Porengröße von 0.2 Mikrometer filtriert, sodass es nach der Behandlung im Labor keine genetisch veränderten Organismen enthält. Da das Produkt jedoch nicht im Protokoll der Lebensmittelindustrie verzeichnet ist, muss jeder Teilnehmer ein Formular unterschreiben, mit dem er versichert, dass er das Produkt auf eigene Verantwortung konsumiert. Auf dem Formular und auf jeder Eiweißriegelpackung finden sich die wichtigsten Informationen zum biotechnologischen Produktionsprozess und eine Analyse des Produkts.

KONZEPT DER MARKENENTWICKLUNG

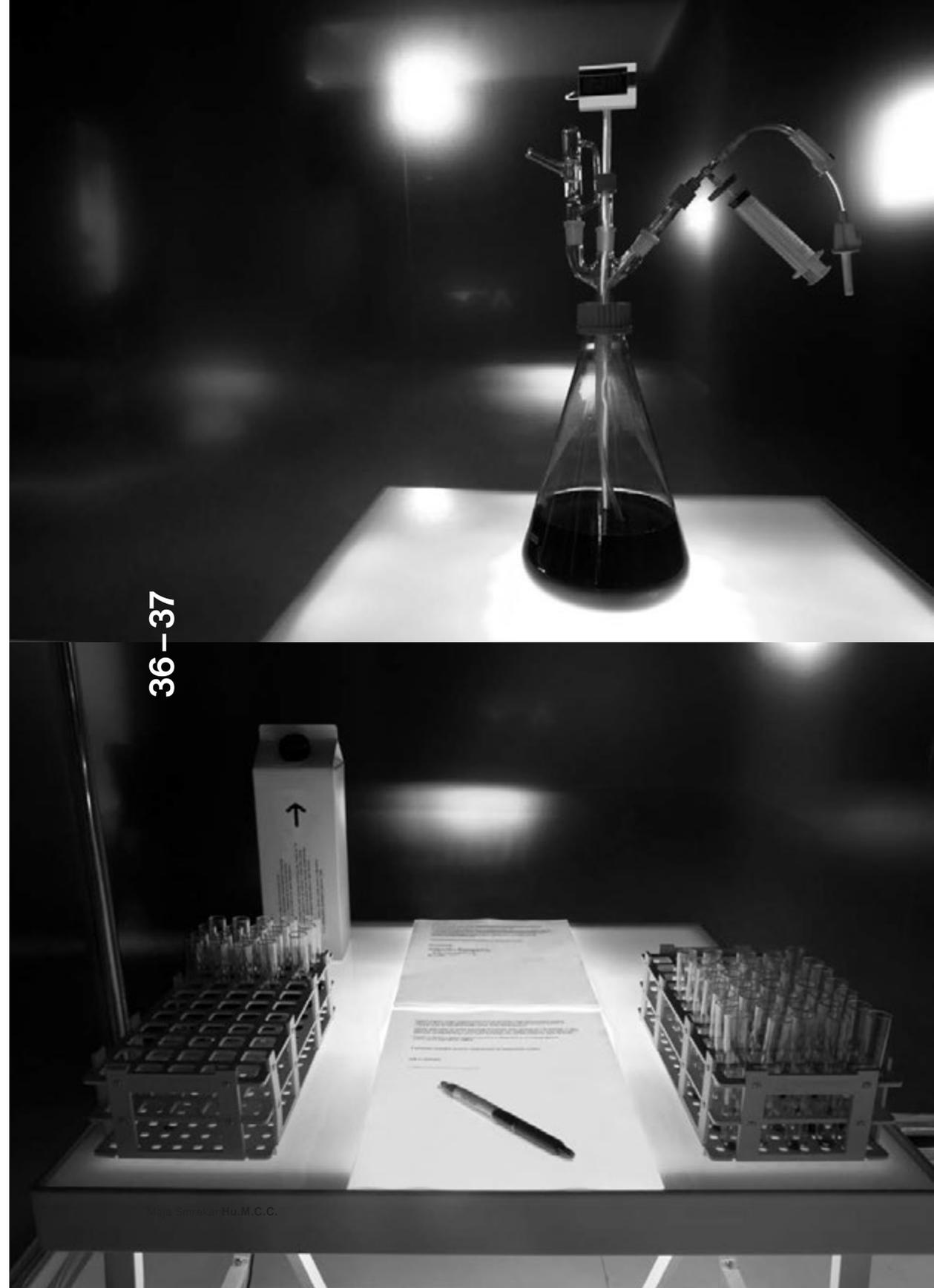
Die Markenidentität wurde vom Designstudio Atelje Balant entworfen.



Das Designeressen der Zukunft: Probieren Sie diese neue Marke!

AWARDS
CYNERTART-PREIS
vergeben von HELLERAU - Europäisches Zentrum der Künste Dresden

36 – 37



Geschmack, wie wir ihn kennen, ist der Globalisierung unterworfen, wodurch die Vielfalt der verschiedenen Geschmäcker immer weiter abnimmt. Sie werden immer weiter angeglichen und einige Konsumenten verzichten aus »Sicherheitsgründen« auf die Geschmäcker ihrer Heimat. Das Ergebnis sind Preiserhöhungen für Lebensmittel durch die Auslastung der Produktionskapazität, die sich umgekehrt proportional zum Bevölkerungszuwachs verhält. Indem wir große Mengen an Lebensmitteln wegwerfen, bewegen wir uns auf den Punkt der größten Produktionsauslastung zu. Schließlich wird es bald zu viele Menschen geben, um alle mit den Nahrungsmittelvorkommen der Erde zu ernähren.

Das Projekt hinterfragt weiterhin das Begriffspaar »künstlich« und »natürlich«, indem das Publikum mit Hilfe der folgenden Marketingstrategie angesprochen wird:

SCHMACKHAFTES FUNKTIONALES ESSEN!

Maya YogHurt mit B-Komplex-Vitaminen aus natürlicher Herstellung und mit menschlichen Enzymen angereichert.

Außerdem wird im Logo auf den biotechnologischen Hintergrund hingewiesen:

- Lernen Sie die unübertreffbare Marke kennen – ein Lebensmittel, das wie für Sie gemacht ist!
- Eine Neuverpackung der Natur! Inspiriert durch die Natur, aber nicht in ihr zu finden.
- Bioaktives funktionales Nahrungsmittel; angereichert durch ein Enzym der Künstlerin.
- Eine Neuverpackung der Natur! Wie stark lässt sich eine Zelle neu-programmieren?



– Abb. 10

Zugleich spiegeln sich in Maya YogHurt die heutigen Marketingstrategien wider, bei denen neue wissenschaftliche Erkenntnisse für Entwicklung zukünftiger Nahrungsmittel zu Rate gezogen werden.

Hu.M.C.C bietet ein wissenschaftlich hergestelltes Produkt mit dem Namen Maya YogHurt.

DER PROJEKTNAME LEITET SICH AUS FOLGENDEN ANDEUTUNGEN AB:

- Hu = das »Humanelement« – als Anspielung auf das Periodensystem der Elemente
- Hurt = das Wort »hurt«, also »schmerzen« oder »schaden«, verweist subversiv auf den Hintergrund des Arbeit: die Anthropologie der Angst

**AWARDS
 CYNERTART-PREIS**
 vergeben von HELLERAU - Europäisches Zentrum der Künste Dresden

38 – 39

DIE BEDEUTUNG VON »MAYA« IM KONTEXT VERSCHIEDENER KULTURELLER HINTERGRÜNDE

In der griechischen Mythologie stammt »Maya« von der Göttin »Maia« ab, der jüngsten Tochter des Gottes Atlas, die über den »Zuwachs« im weitesten Sinne herrscht. Nach hinduistischem Glauben bedeutet Maya außerdem »Illusion«, »Verzauberung« oder »die schöpferischen Kräfte der Götter« im Bezug auf die scheinhafte Natur unserer Welt. Der Name leitet sich aus dem Sanskrit ab: »ma« steht für »nicht« und »ya« heißt »dieses«. Maya wird auch als Verniedlichungsform von Amalia verwendet, was so viel wie »arbeitsam« bedeutet. Schließlich ist der Name auch mit Flüssigkeiten verbunden, weil er auf Hebräisch etwa »Quelle des Wassers« heißt.

Durchgeführt in Zusammenarbeit mit: dem Designstudio Atelje Balant & dem Institut für Biochemie der Universität Ljubljana (Slowenien); Mitarbeit im Bereich Molekularbiologie: Dr. Metka Lenassi Mitarbeit im Bereich molekularer Gastronomie: Tilen Konte Mitarbeit im Bereich Biotechnologie: Dr. Špela Petrič

Mit besonderem Dank an: Dr. Ana Plemenitaš, Shu Lea Cheang, Janez Bratovž, Savica Soldat, Institut für Biotechnologie; Abteilung Biotechnologie / Ministerium für Landwirtschaft und Umwelt / Republik Slowenien, Dr. Martin Batič und Dr. Ruth Ruprecht

Produktion: Galerie Kapelica - Zavod K6/4 / Kersnikova 6 / Ljubljana / Slowenien
 Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Kultur und Sport / Republik Slowenien und der Gemeinde Ljubljana (Slowenien)

- <http://www.mayayoghurt.net>
- <http://majasmrekar.org>

Werner Jauk

JURY STATEMENT

Medienkunst thematisiert die Auswirkungen der extended perception auf den Körper: Mediatisierung der Interaktion wie die Interaktion mit mediatisierter Umwelt – der Körper wird dabei als relativ konstant erachtet – zumindest als nicht in seinem Erlebensraum sich ändernde Größe.

Gerade hier setzt die Arbeit von Maja Smrekar an: sie thematisiert die Veränderung des Körpers durch Medien – durch die Veränderung der Information des Lebens. Im Gegensatz zu Arbeiten in diesem Genre der Medienkunst, welches selten den mit dem Bürgertum erstarkten kulturellen Raum der »bild«-enden Kunst verlässt, stellt sich nicht die Künstlerin in den Rahmen des »Bildes« im geschützten kulturellen Raum, sie konfrontiert Menschen nicht mit einem Abbild, sie versetzt Menschen in die Lage, diese Veränderung des Körpers zu tun – sie macht sie zu PartizipantInnen.

Damit provoziert sie nicht nur, Veränderungen der Konstruktion von Wirklichkeit aus der Sicht eines Stellvertreters/einer Stellvertreterin mitzudenken, sondern diese jeweils persönlich als Lebensentscheidung zu denken.

Diese Unmittelbarkeit der Körperlichkeit und ihre Bestimmung von Wirklichkeit macht Hu. M. C. C. drastisch erfahrbar.

Sehen wir Wirklichkeit nicht nur als mediatisierte Interaktion mit einer sich daraus jeweils neu gestaltenden Umwelt bestimmt, so ändern sich diese Wirklichkeiten durch die vermittelte Machbarkeit des Körpers selbst – allerdings: »bloß« von einem mensch-zentrierten Blickpunkt aus betrachtet ...

Selbst die über die Vorstellung vermittelte Entscheidung des Eingriffs in körperliches Leben erregt dieses Denken von »Bewusstheit«.

Hu. M. C. C. steht abseits jeglicher pseudowissenschaftlicher Augenfälligkeit für die Subtilität des künstlerischen Fokus auf den physischen Körper und seine mediale Machbarkeit in den prämierten Medienkunst-Arbeiten des diesjährigen CYNETART-Wettbewerbes.

Lucrezia Cippitelli

JURY STATEMENT

Die slowenische Künstlerin Maja Smrekar richtet in ihrer Arbeit Hu. M. C. C. (Human Molecular Colonization Capacity) ein Labor ein und fordert die Besucher dazu auf, an einem wissenschaftlichen Experiment teilzunehmen.

In einem biotechnologischen Verfahren wurden Hefen mit einem Enzym der Künstlerin hergestellt. Diese Hefen produzieren Milchsäure, eine der meist genutzten Zusatzstoffe in der Lebensmittelindustrie. Sobald der Besucher das Labor bzw. den Ausstellungsraum betritt, wird er dazu angehalten die Hefen in Form eines Getränks zu sich zu nehmen. Zuvor muss er ein Formular unterschreiben, mit dem er einwilligt, dass er die volle Verantwortung für mögliche Begleiterscheinungen übernimmt.

Obwohl wissenschaftlich nachgewiesen wurde, dass das Enzym keine Nebenwirkungen hat, wird der Besucher dazu aufgefordert, eine Entscheidung zu treffen, die Einfluss auf seinen eigenen Körper, seine Gesundheit und seine Zukunft nehmen könnte. Das Urteil der Öffentlichkeit über genetisch veränderte Organismen und die betreffenden Rechtsvorschriften basiert auf verallgemeinernden Mutmaßungen, den »gesunden Menschenverstand«, oberflächliches Wissen und politische Einstellungen. Mit ihrer Arbeit untersucht Smrekar grundlegende menschliche Instinkte fernab dieser vorgeschalteten theoretischen Argumentationsweisen: die Angst und den Erhaltungstrieb.

Die Jury hat Smrekar für Hu. M. C. C. einen Preis verliehen für das wegweisende Konzept und den unmittelbaren Einbezug des Rezipienten.

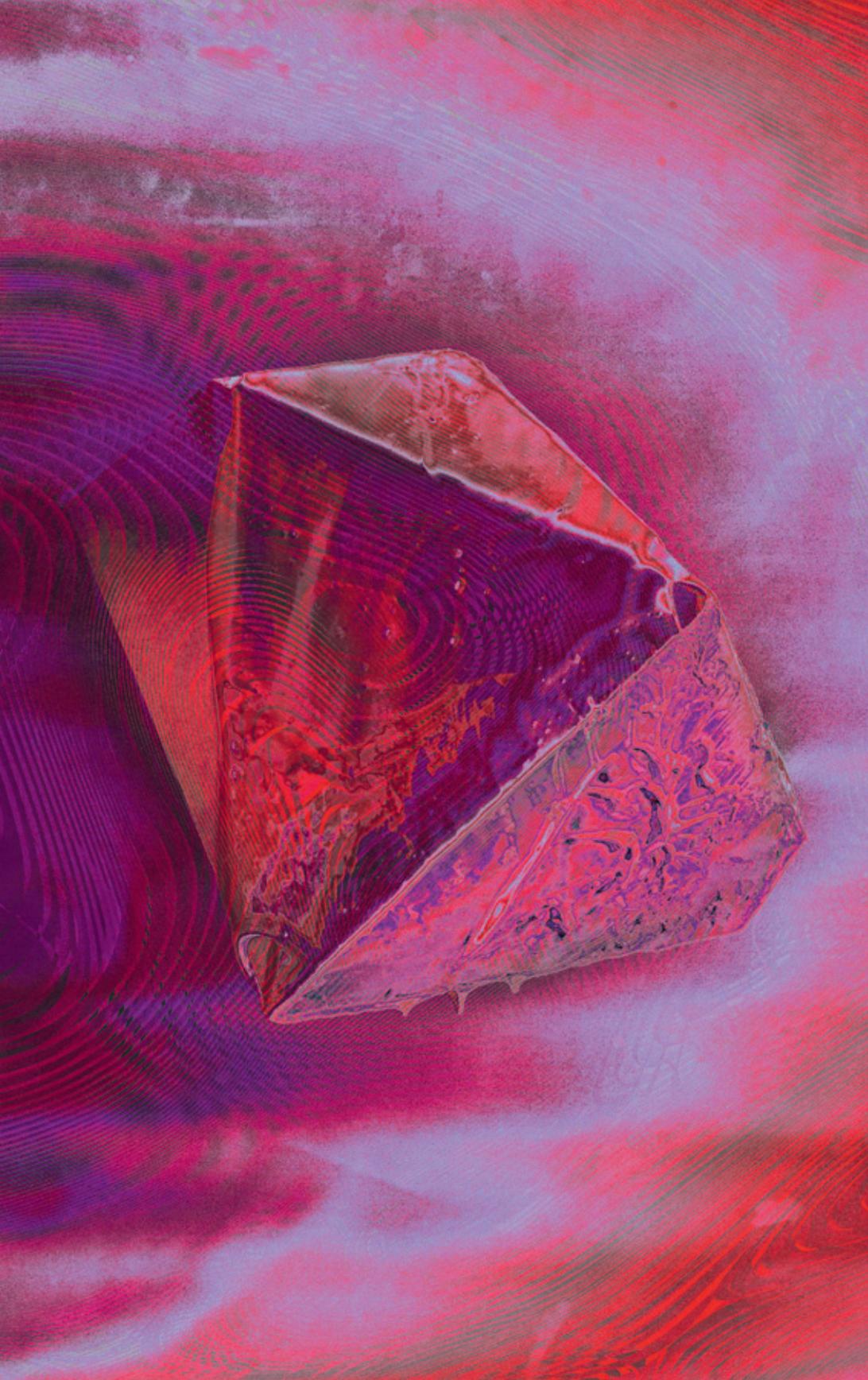




Abb. 1 -



Abb. 2 -

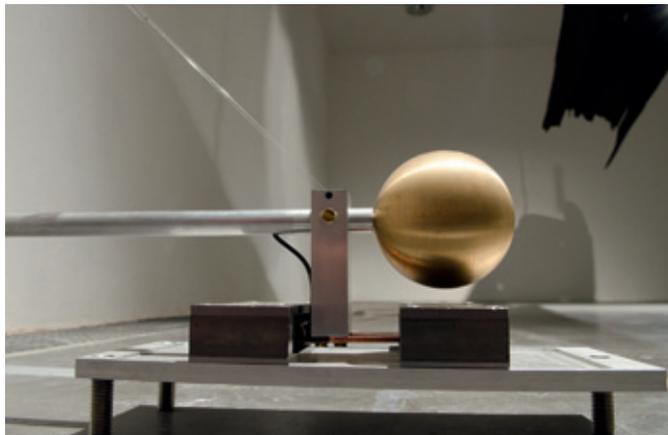


Abb. 3 -

Kerstin Ergenzinger »Rotes Rauschen« Installationsansicht Edith-Russ-Haus für Medienkunst 2012 © Kerstin Ergenzinger



Abb. 4 -



Abb. 5 -

VR Urban »SMSlingshot«



Abb. 7 -



Abb. 6 -
Ricardo O'Nascimento «E-ansã»

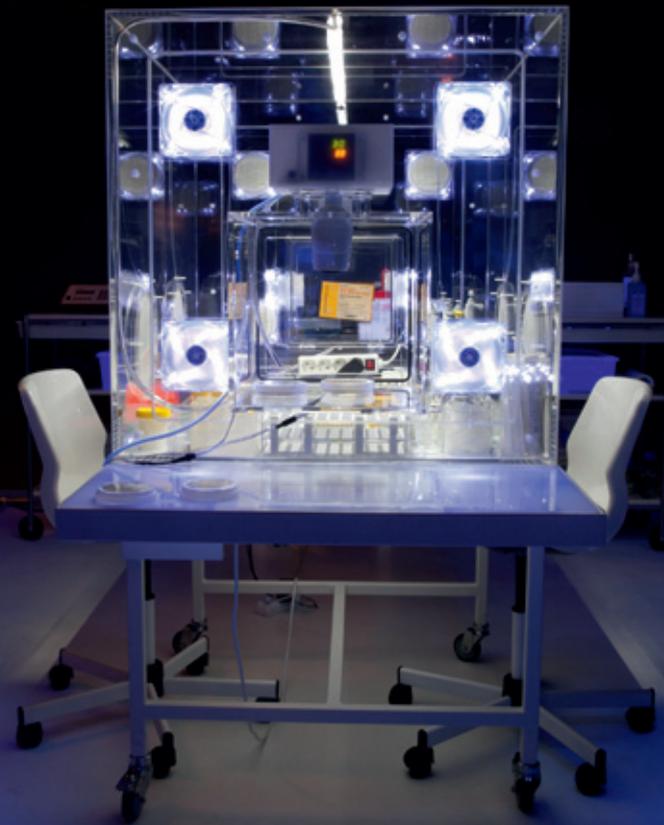


Abb. 8 - © Miha Fras

Maya[®]
YogHurt

Abb. 9 -

Maja Smrekar «Hu.M.C.C.» Maya YogHurt / Brand Identity by Atelje Balant

© Atelje Balant in collaboration with Maja Smrekar



Abb. 10 -



Abb. 11 –
 Verena Friedrich »Cellular Performance«
 Standbild einer mikroskopischen Zeitraffer-Aufnahme von im Labor manipulierten Hautzellen, die die Buchstaben des Begriffs DNAge (der Name eines kosmezeitischen Produkts) bilden.

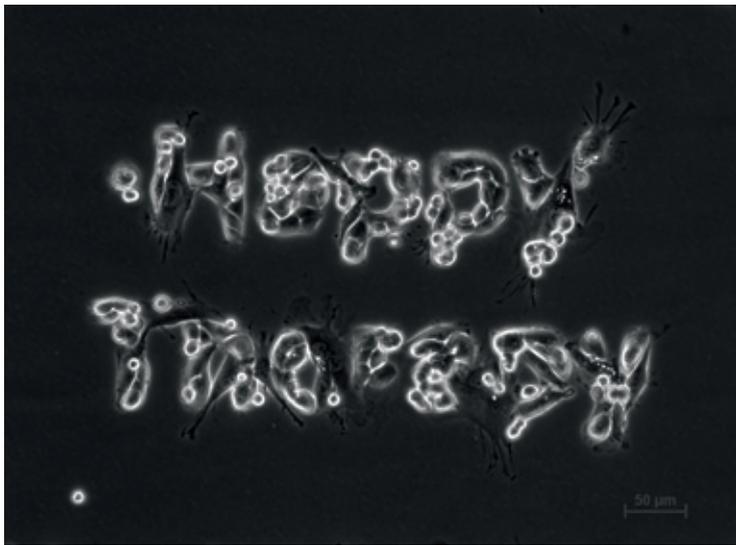


Abb. 12 –
 Verena Friedrich »Cellular Performance«
 Happy Therapy, Standbild aus einer mikroskopischen Zeitraffer-Aufnahme von im Labor manipulierten menschlichen und tierischen Hautzellen, die die Buchstaben des Begriffs Happy Therapy bilden.



Abb. 13 –
 Ausstellung bei der LUMINALE in Frankfurt am Main.



Abb. 14 –
 Die nachleuchtende Spur auf dem Zylinder



Abb. 15 –
 Der Zyklus als Frontprojektion

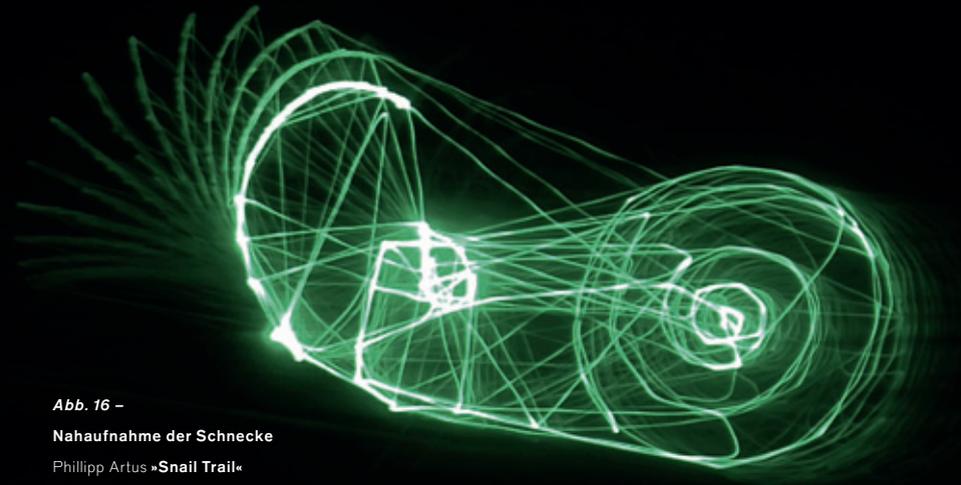


Abb. 16 –
 Nahaufnahme der Schnecke
 Phillipp Artus »Snail Trail«

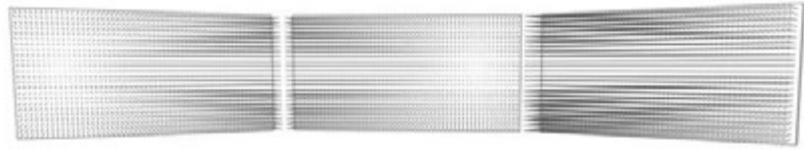


Abb. 17 –
Julius Stahl »Wellenfelder«

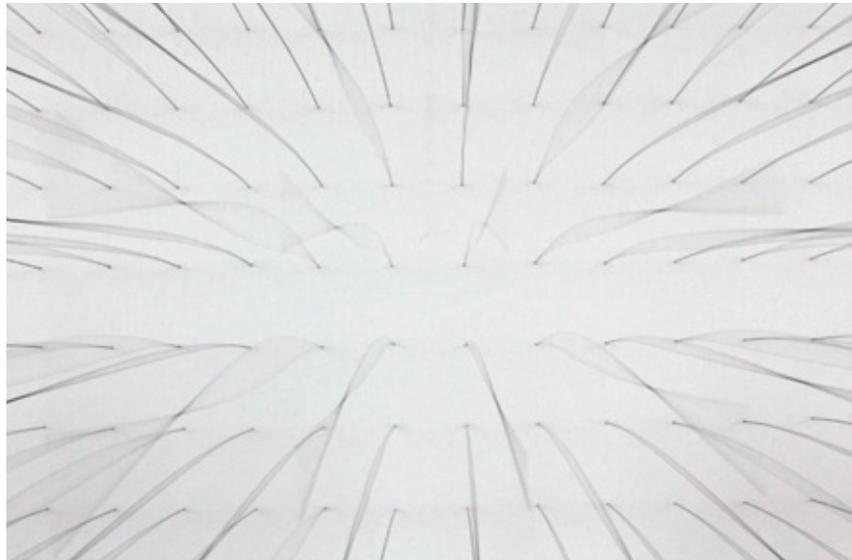


Abb. 18 –
Installation 2012 **Draht, Leinwand, Sinustöne, Elektronik**



Abb. 19 –
Marcel Helmer **Technology Addiction**



Abb. 20 –
Marcel Helmer »Nearness«



Abb. 21 –



Abb. 22 –



Abb. 23 –
Man Dik Sum »61«
Videostills



Abb. 24 –
Carolin Weinert »teer me apart«



Abb. 25 –
Daniel Ploeger »Electrode« © Martin Popelár / OCNM Archive

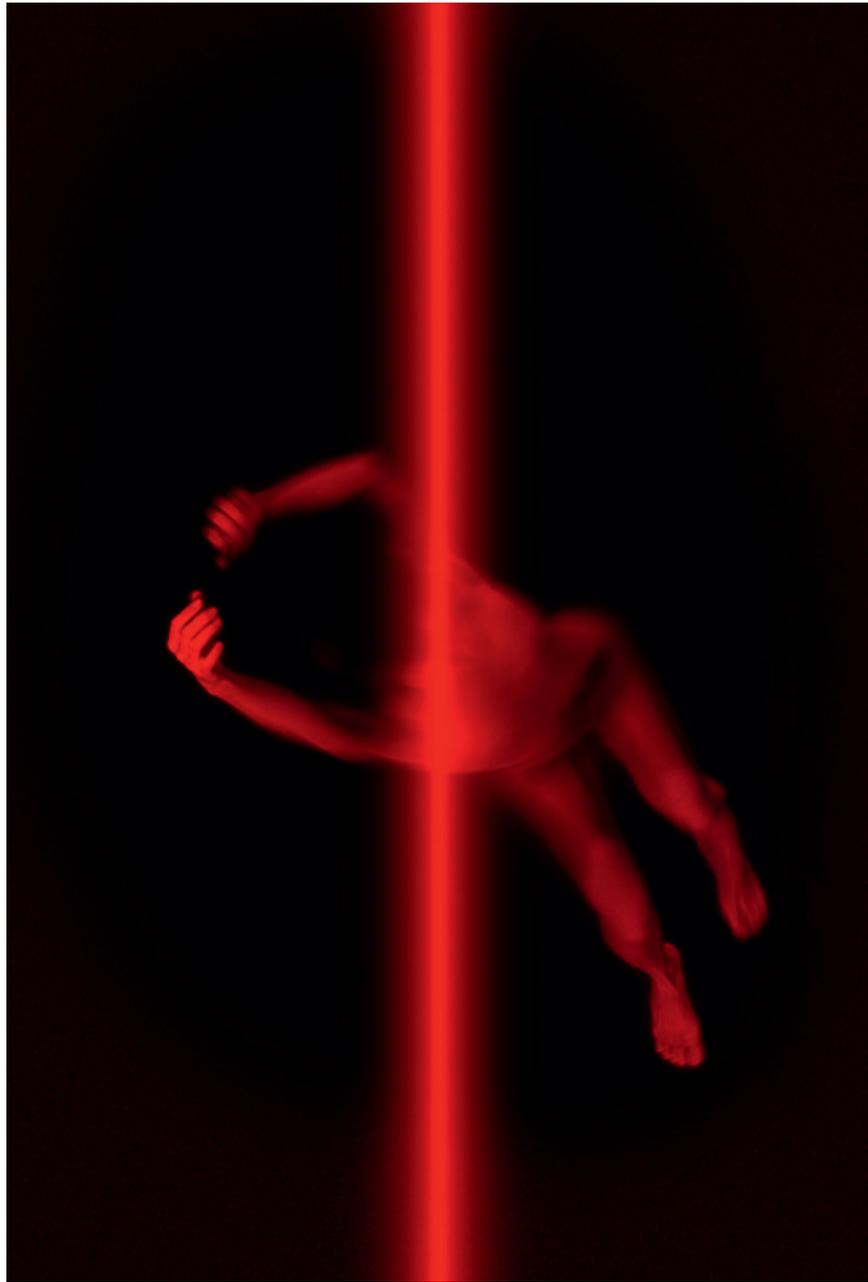


Abb. 26 –
Ulf Langheinrich »Movement C«

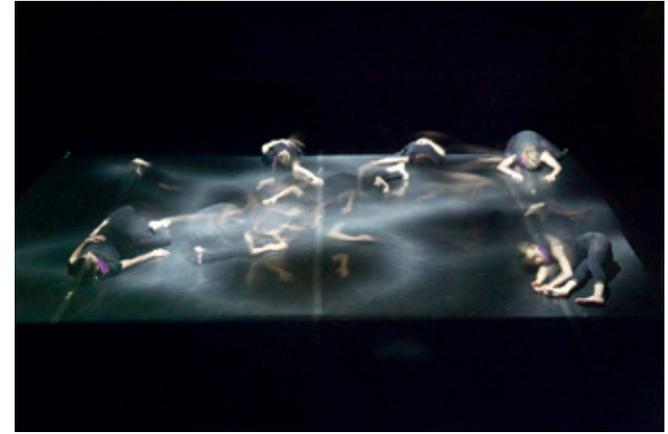


Abb. 27 –
Věra Ondrašíková »Unseen«

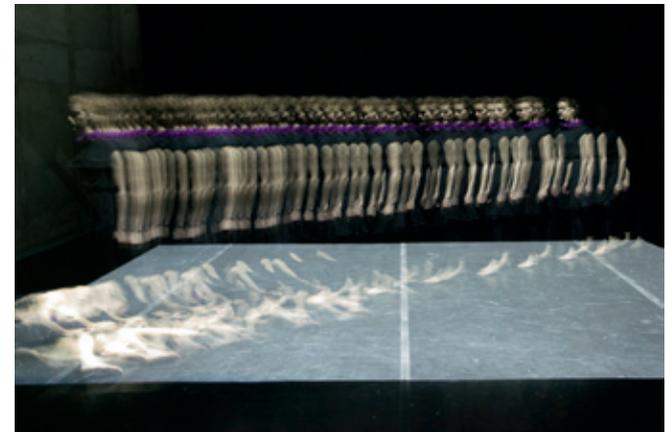


Abb. 28 –
Věra Ondrašíková »Unseen«



Abb. 29 –
Věra Ondrašíková »Unseen« © Patrik Sedlák



Abb. 30 –
Moritz Simon Geist »MR-808 Klang Installation«



Abb. 33 –
MOHN live @ The Atrium / Todays Art Festival Den Haag



Abb. 31 –
Moritz Simon Geist »MR-808 Klang Installation«



Abb. 32 – Moritz Simon Geist »MR-808 Klang Installation«

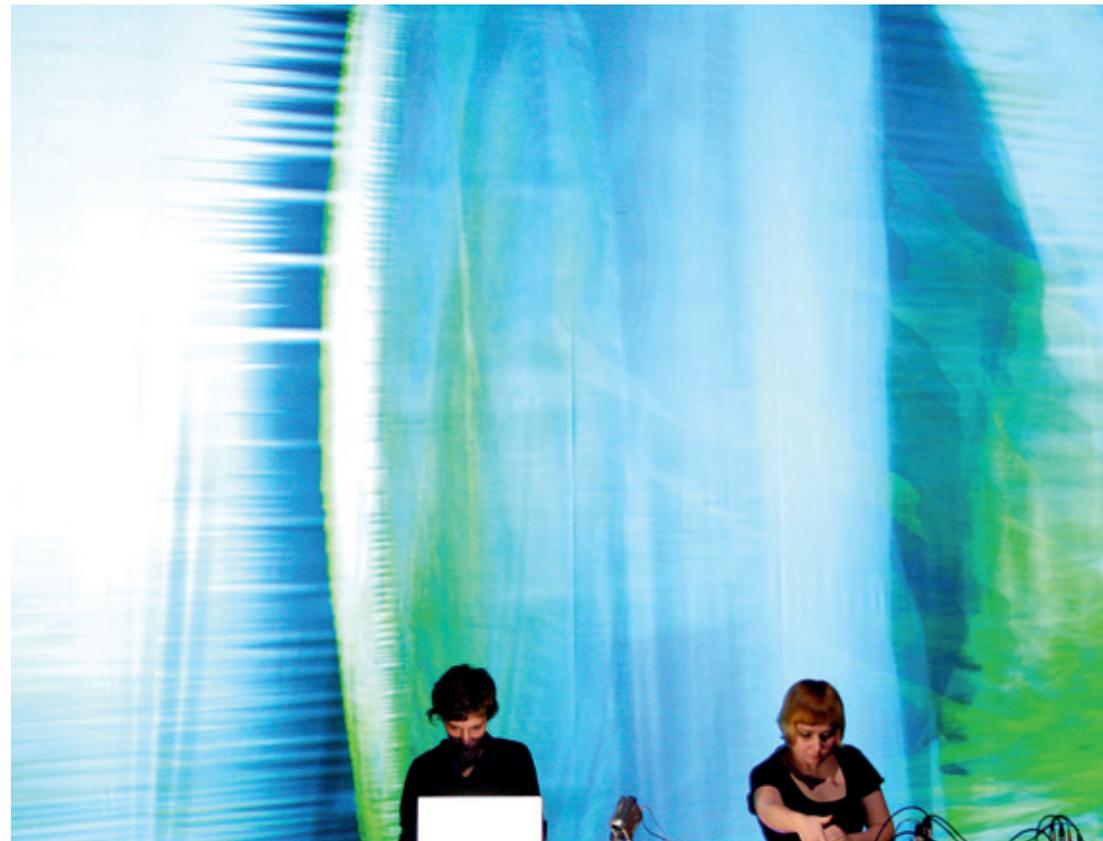


Abb. 34 –
Laetitia Morais & Zavoloka © Jerome Faria



Abb. 35 –
Terre Thaemlitz © Bart Nagel



Abb. 36 –
Terre Thaemlitz - *Soulnessless*, Canto 2 Traffic With the Devil



Abb. 37 –
Terre Thaemlitz - *Soulnessless*,
Canto 4 Two Letters



Abb. 38 –
Terre Thaemlitz - *Soulnessless*,
Canto 3 Pink Sisters



Abb. 39 –
Terre Thaemlitz - *Soulnessless*, Canto 5 Meditation
on Wage Labor and the Death of the Album



Abb. 40 –
Sticker Award



Abb. 42 –
Lukas Höh, Till Beutling, Daniel Dormann »cluttAR 1.0«



Abb. 41 –
KAZOOSH! NachLeuchten in der Krautwaldfabrik 2011



Abb. 43 –
Lukas Höh, Till Beutling, Daniel Dormann »cluttAR 1.0«



Abb. 44 –
Lot Amorós – Guerrilla Drone



Abb. 45 – ICAS Radio vom ORF musikprotokoll im steirischen herbst in Graz 2012



Abb. 46 – ICAS Radio vom SOCO Festival, Montevideo 2011



Abb. 47 – ICAS Radio Insomnia Festival in Tromsø 2011

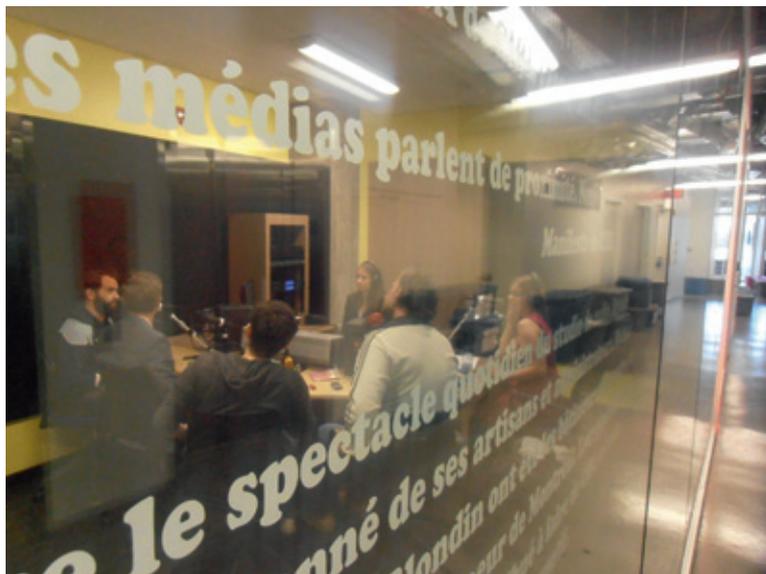


Abb. 48 – ICAS Radio MUTEK Festival in Montreal 2012

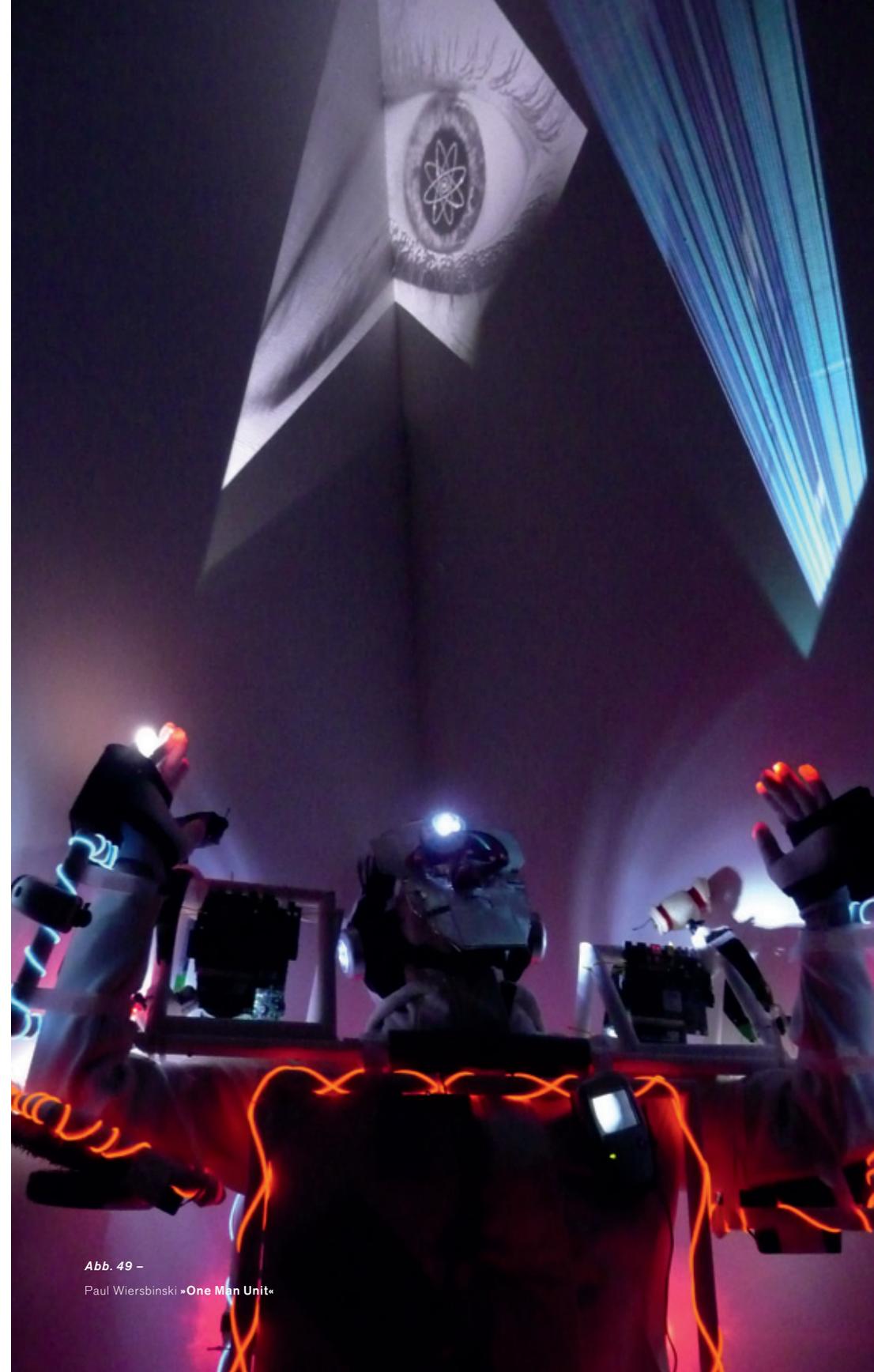


Abb. 49 –
Paul Wiersbinski »One Man Unit«



Abb. 50 –
Credit 00



Abb. 51 –
ICAS-City **deadbeat**



Abb. 52 –
ICAS-City INSOMINAI presents Love OD Communications
Per Martinsen alias Mental Overdrive



Abb. 54 –
ICAS-City INSOMINAI presents Love OD Communications **Petra Hermanová** © Jan Durina



Abb. 53 –
ICAS-City INSOMINAI presents Love OD Communications **Jon-Eirik Boska**



Abb. 55 –
ICAS-City INSOMINAI presents Love OD Communications **Charlotte Bendiks**



Abb. 56 –
ICAS-City Skaņu Mežs Elvi/Dunian



Abb. 57 –
ICAS-City Skaņu Mežs presents ▲ \$KODEK VON 7R3NDY 4444 ▼



Abb. 58 – DNZ



Abb. 59 –
Filastine und Nova

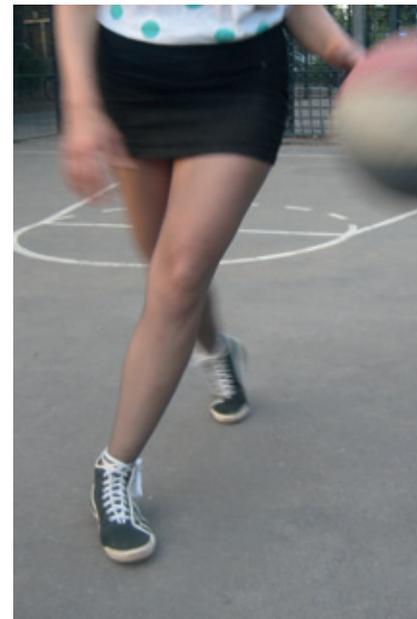


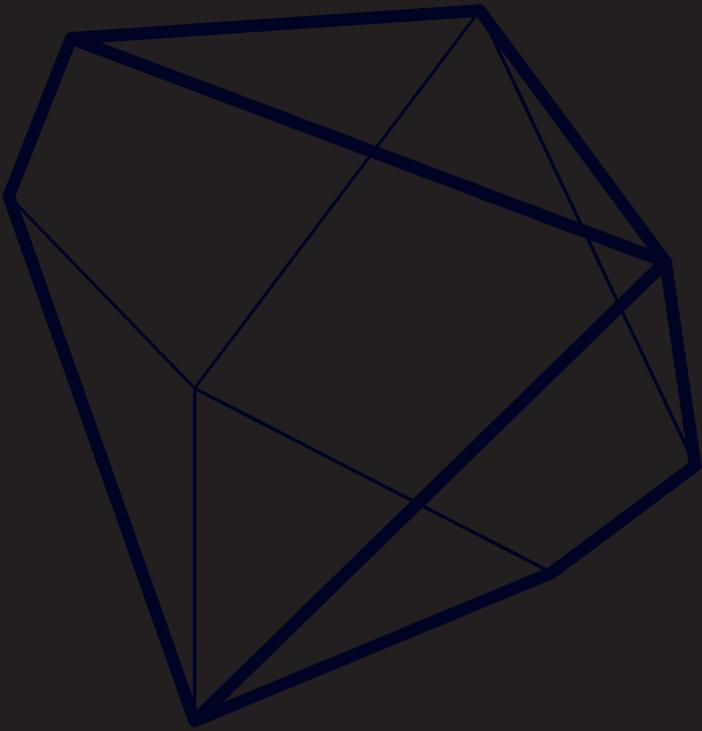
Abb. 61 –
Galina Hardgrove



Abb. 60 –
Assimilation Process



Abb. 62 –
DJ Sprinkles © Comatonse Recordings





Verena Friedrich

→ **»CELLULAR PERFORMANCE«**

Seit einigen Jahrzehnten ist ein gewisser Trend im Hinblick auf Körper- und Pflegeprodukte zu beobachten. Waren diese einst vor allem darauf ausgerichtet, den Körper zu schützen, zu pflegen und instand zu halten, werden sie heute oft in der Nähe von pharmazeutischen Produkten positioniert. In Marketing und Werbung ist die Rede von »Cosmeceuticals« mit »bio-aktiven« Inhaltsstoffen – Hybridprodukte zwischen Kosmetik und Arznei, welche die potentielle Manipulation, Verjüngung und Verbesserung des Körpers in Aussicht stellen. Beworben werden diese Produkte mit einer Sprache, die sich pseudo-wissenschaftlicher und -fachsprachlicher Formulierungen bedient. Die Kontrolle biologischer Prozesse beschwörend, zielen diese Produkte nicht auf den Körper als Ganzes, sondern vielmehr auf seine zellulären und subzellulären Dimensionen.



Aktuelle bio-wissenschaftliche und -medizinische Entwicklungen haben zur Entstehung eines neuen Körperbilds beigetragen. Der Körper erscheint nicht mehr als »individuell« (lat.: unteilbar), sondern als »Dividuum« – er kann in seine kleinsten Bestandteile zerlegt werden. Neben Körperteilen, Organen und Blut können Zellen vom Körper isoliert werden und zwischen Körpern zirkulieren. Im Zuge der Verschaltung von Ökonomie und Biowissenschaften werden sie zur Ware – zum tradierbaren »Wertstoff« – und im weiteren gesellschaftlichen Kontext auch zum Träger von Hoffnung auf Gesundheit, Heilung und mehr Lebenszeit; vielleicht sogar auf einen todlosen Körper.



Gerade im medizinischen Bereich (kommt es heute), zunehmend zu einer unternehmensförmigen Privatisierung, in der sich Ökonomisierung und Individualisierung verschränken. Patienten werden zu Konsumenten, die sich Gesundheit in Form von Produkten erkaufen können.

Diese Überkreuzung von Ökonomisierung und Individualisierung findet unter Anderem in der anfangs erwähnten Werbesprache ihren Ausdruck. Sie appelliert ans Individuum und subjektiviert die/den Angerufene/n als ein »Selbst« mit der Verpflichtung, für sich Sorge zu tragen. Werbung verspricht Individualität und Besonderheit, die es sich zu erarbeiten gilt. Zugleich stilisiert sie den Körper als verbesserungsfähige »Biomasse«, die durch den Kauf bestimmter Produkte optimiert werden kann. Neben ihrer instrumentellen Anwendbarkeit hat Sprache auch eine »performative« Kraft.

Sprache beschreibt nicht nur, sondern hat Handlungscharakter und kann gewisse Transformationen in der materiellen Welt bewirken. Dass Sprache eine Form von Handlung ist, bedeutet allerdings nicht, dass sie auch tut,

was sie sagt. Sprache ist ständig »im Werden«. Sie verändert ihre Bedeutung im Akt des Sprechens, ist abhängig vom situativen Kontext und Träger von Geschichte. So trägt sie immer bereits Bedeutungen in sich, die aus vergangenen Semantisierungsprozessen stammen und die im Akt des Sprechens aufgerufen werden. Ihre Effekte lassen sich daher nie vollständig antizipieren und kontrollieren.

Ähnlich der Sprache changiert auch das »Zellmaterial« zwischen seiner instrumentellen Nutzung einerseits und seinen performativen Qualitäten andererseits. Im Kontext der Biowissenschaften wird versucht, das zelluläre »Material« unter Kontrolle zu bringen, um an und mit ihm zu arbeiten. Als Objekt der Forschung wird »die Zelle« verdinglicht und so zum Träger von Kodierungen und Bedeutungen. Nur durch bestimmte Stabilisierungsprozesse im Labor kann sie überhaupt als Werkzeug verwendet werden.

Auch Zellen sind ständig »im Werden« – sie verändern sich dauernd in ihrer aktuellen Daseinsweise. Im Grenzbereich zwischen Leben und Tod, zwischen Autonomie und Abhängigkeit, zwischen Stabilität und Fragilität, hat das Zellmaterial etwas Unvorhersehbares an sich, das sich der vollständigen Kontrolle entzieht.

Cellular Performance stellt der instrumentellen Anwendung von Sprache und Zellmaterial ein künstlerisch-poetisches Modell entgegen.

Durch Verfahren der Aneignung und Überhöhung von Technik sowie der Re-Kontextualisierung und Re-Kombination des Materials entsteht ein kritisches Moment, der festgefahrene Strukturen aufsprengen kann, indem er performative Spielräume sichtbar macht und neue Handlungsräume eröffnet.

→ <http://www.heavythinking.org>

Phillipp Artus

→ **»SNAIL TRAIL«**

2011, Installation

Idee, Animation, Objekt: Philipp Artus

Musik: Madalena Graça

Eine Produktion der Kunsthochschule für Medien Köln

Eine Schnecke erfindet das Rad und durchläuft eine kulturelle Evolution der Beschleunigung, um schließlich wieder zu ihrem Ursprung zurückzukehren.



Eine Laser-Animation wird um 360 Grad auf eine Säule projiziert, um die der Betrachter herumgehen muss, um dem Lauf der Schnecke zu folgen. Die Projektionsfläche ist aus phosphoreszierendem Material, wodurch die Schnecke eine nachleuchtende Lichtspur hinterlässt.

Die Arbeit ist aus meiner Beschäftigung mit Frühgeschichte heraus entstanden. Dabei faszinierte mich, wie sich exponentielle Beschleuni-

gungsprozesse auf verschiedenen Ebenen beobachten lassen. Die Evolution der Lebewesen verläuft über 3,8 Milliarden Jahre extrem langsam, bis sie im Kambrium plötzlich »explodiert«. Die Werkzeuge der Menschen entwickeln sich während der gesamten Steinzeit kaum, bis es im Holozän zu einer rasanten kulturellen Entwicklung kommt. Ein ähnlicher kultureller Beschleunigungsprozess lässt sich heutzutage in der Entwicklung des Internets beobachten. Die exponentielle Spirale auf dem Schneckenhaus erscheint, so gesehen, fast wie ein wundersames Augenzwinkern der Natur.

Ein anderes Phänomen, das mich bei der Arbeit interessierte, war der Einfluss der jeweiligen Umgebung auf ihre Lebewesen. In der Animation muss die Schnecke ihre Fortbewegungsart jeweils auf die sich wandelnde Linie abstimmen. Dieses Prinzip lässt sich etwa in Darwins Evolutionstheorie beobachten, in der bei den Arten über viele Generationen Anpassungen an ihre Umweltbedingungen entstehen. Andererseits lässt es sich aber auch im täglichen Leben erfahren, da natürlich jeder Ort das Verhalten und die Kommunikation von Menschen beeinflusst.

Durch die nachleuchtenden Lichtspuren sehen die Betrachter gleichzeitig was passiert, was passiert ist und was passieren wird. Diese Reflexion über Zeit wird in der endlos zyklischen Struktur der Arbeit weiterentwickelt. Der wiederkehrende Puls aus Licht und Klang erinnert an periodische Phänomene in der Natur, wie Ebbe und Flut oder die Jahreszeiten.

Gefördert von der Kunsthochschule Medien Köln.

→ <http://www.philippartus.com>

Julius Stahl



»WELLENFELDER«

Installation 2012 Draht, Leinwand, Sinustöne, Elektronik

Gefördert durch die Kulturstiftung des Freistaates Sachsen und die Landeshauptstadt Dresden,

Amt für Kultur und Denkmalschutz.



Die Installation bildet eine Raumkonstruktion, die ein Klanggebilde aus Sinuston-Glissandi visuell erfahrbar macht. Die Töne zeigen sich in Form von wellenförmigen Resonationen, die an Drähten sichtbar werden.

Drei Leinwände wurden mit 4200 Drähten bestückt. Die Drähte werden von Sinustönen in Frequenzen unter der menschlichen Hörschwelle zur Resonanz gebracht, die in auf- und absteigenden Glissandoläufen Klangbewegungen über die Felder von Drähten sichtbar machen. Ihr Frequenzbereich liegt zwischen 18 und 20 Hertz. Frequenzen in diesem Bereich werden vom Menschen nicht als Ton wahrgenommen. Dennoch entsteht in der visuellen Wahrnehmung unmittelbar eine klangliche Vorstellung – Eine in sich bewegte Mikropolyphonie.



Die Installation zeigt Klang als Bewegung zwischen Sichtbarem und Hörbarem – eine Oszillation zwischen den Sinnen. Eine Schwelle der Wahrnehmung am Übergang von Bewegung zum Klang.

Die Sichtbarkeit des Klangs entsteht durch das Phänomen der stehenden Welle. Minimale Unterschiede in den Längen der resonierenden Drähte lassen unterschiedliche Frequenzbereiche hervortreten. Die subtile Komposition dieser Längenverhältnisse lässt visuell erfahrbare Klangbewegungen über die Wellenfelder entstehen. Die Tonmodulationen werden über eine hierfür erstellte Software generiert. Mittels darin implementierter Algorithmen entstehen Permutationen der Modulationen und damit der sichtbaren Klangbewegungen.

Die Wellenfelder zeigen sowohl auf auditiver wie auch auf visueller Ebene Grenzbereiche der menschlichen Wahrnehmung. Mit Schwingungen um 19 Hertz, also 19 Modulationen pro Sekunde, bewegen sie sich an der Grenze von visuell in Einzelereignissen wahrnehmbarem Geschehen. Ähnlich verhält es sich auf auditiver Ebene. Akustische Ereignisse werden erst ab etwa 25 Hertz tonal wahrgenommen. Die Schwingungen bewegen sich also an der Grenze zum musikalisch relevanten Bereich. Das Geschehen macht damit Schwellen auditiver und visueller Wahrnehmung erfahrbar.

Beim Eintreten in den Ausstellungsraum wird das gesamte Sichtfeld eingenommen. Die BetrachterInnen befinden sich in dem Gebilde und nähern sich dem Phänomen Klang in ungewohnter Art und Weise. Durch die Anordnung der Drähte ergibt sich eine visuell irritierende Tiefenwirkung. Beim Herantreten an die Leinwände entsteht ein vom Ausstellungsraum entkoppeltes Raumgefühl, indem sich das eigentliche Geschehen entfaltet. Auch wenn bei dem ersten Blick auf die Installation zunächst ein visueller Eindruck überwiegt, geht es also weniger um das Objekt als solches als um die Begegnung mit Phänomenen und der eigenen Wahrnehmung.

→ <http://www.juliusstahl.de>

Marcel Helmer



»TECHNOLOGY ADDICTION«

Es vergeht keine Sekunde, in der nicht die Emails gecheckt oder eine Nachricht getippt werden kann. Ohne Smartphone gehen die meisten Menschen gar nicht erst aus dem Haus und selbst während Besprechungen, Konferenzen oder sogar einfachen Gesprächen verkriechen sich immer mehr Menschen hinter den Bildschirmen ihrer Laptops und iPhones.

Die Analogie dieses suchtartigen Verhaltens liegt auf der Hand. Natürlich ist es keine körperliche Abhängigkeit, sondern eine psychologische, die aber selten als solche erkannt wird, weil sie doch so unscheinbar wirkt. Ich versuche diese emotional-geistige Bindung in einen körperlichen Reiz

zu übersetzen, um ihr den Ausdruck und das Bewusstsein zu geben, welches sie eigentlich in unserer Gesellschaft und in jedem von uns inne hat.

Dabei sind es nicht die Momente, in denen die Sucht befriedigt wird, die ich betonen möchte. Diese Momente sind wenig außergewöhnlich und entsprechen dem Alltag, in dem das Bedürfnis nach elektronischer Interaktion ohne große Mühe lückenlos gestillt werden kann. Es ist die Ausnahme aus diesem Alltag, die dem Träger seine Bindung vor Augen zeigt und bewusst macht. Je vernetzter die Welt ist, desto seltener sind diese Momente der elektronischen Isolation, und umso stärker stellt sich der Kontrast zwischen Befriedigung und Entzug dar.



- Abb. 19

Die thematische Bearbeitung von Technologie durch die Technologie selbst. Das martialisch anmutende Äußere der Fessel erweckt den Eindruck eines groben, durch seine Farb- und Materialwirkung aber dennoch wertvoll wirkenden Instruments. Die offensichtliche Mechanik steht im Kontrast zur verborgenen Feinelektronik der Geräte, die ihr entgegenstehen. Das Bild der Fessel, als Synonym der Verkettung zwischen User und seinen elektronischen Devices.

Zugleich soll das Gerät dem Träger die Möglichkeit geben, seinen eigenen Konsum zu reflektieren. Die Programmierung erlaubt es ihm, seinen täglichen Konsum zunehmend zu verringern und durch die Verringerung seiner täglichen Dosis auch dem ausgeübten Druck zu entgehen.

Marcel Helmer

»NEARNESS«

»NEARNESS« kann so viel mehr transportieren als ein Bild oder sogar ein Gespräch. Sie kann so viel persönlicher und zugleich bedeutungsvoll sein. Die Wärme unseres Körpers ist eine wahrnehmbare Empfindung, die wir in unserem Leben nur mit wenigen Menschen teilen. Und während sie so persönlich und wertvoll erscheint, ist sie zugleich sehr vergänglich und beschränkt. Nur wenige Zentimeter entfernt, und sie ist nicht mehr spürbar. Die Wärme auf dem Kissen neben uns – zurückgelassen von einer geliebten Person – verschwindet innerhalb von Minuten und ist verloren.

Technologie versucht seit jeher, Menschen zu verbinden. Sie verwendet die Möglichkeiten unserer Augen, Stimmen und Ohren, um Kommunikation über Distanzen zu ermöglichen. Doch die Alltäglichkeit dieser Kommunikation verdrängt die empfundene Nähe.



- Abb. 20

Nearness versucht, diesen verloren Moment der Kommunikation in einer minimalistischen, emotionalen Art und Weise aufzugreifen. Die Berührung

selbst wird zum Mittel der Interaktion mit dem Objekt. Der Moment, wenn es nah am Körper, in beiden Händen gehalten wird, Zeit vergeht und sobald die Berührung gelöst wird, dieser Moment im Inneren verwahrt wird. Ein sanftes Leuchten aus dem Zentrum verweist auf das kostbare Gut im Inneren.

Es können Stunden vergehen oder Kilometer gereist werden, bis der Empfänger das Gerät in Händen hält. Aber sobald dies geschieht, und diese unscheinbare Kugel mit der selben Sorgfalt aufgenommen wird, wie es zuvor der Sender tat, beginnt sich eine angenehme Wärme aus dem Inneren auszubreiten. Der Moment der ersten Berührung wird freigesetzt und zwischen zwei Menschen geteilt.

Es soll eine subtile, leise Maschine sein. So minimalistisch wie möglich, um den Fokus auf die Empfindung der Wärme und den Vorgang der Berührung zu lenken. Ich beobachtete Menschen, die die Kugel aufnahmen, und obwohl sie nicht wussten, wer sie zuvor in Händen hielt und wer diese Wärme innerhalb «verwahrte», die sie gerade spürten, entstand ein besonderer emotionaler Moment für beide.

→ <http://marcelhelmer.de>

Man Dik Sum

»61«

2010, Video, 61 min

Das Happening fand am 2. Oktober 2010 am Tiananmen-Platz statt – am Tag nach dem 61. Jubiläum des Bestehens der Volksrepublik China. Man saß 61 Minuten auf dem Platz, wobei sie versuchte, völlig still zu sitzen und zu schweigen. Sie schrieb die Antworten auf alle ihr gestellten Fragen auf ein Blatt und machte alle 60 Sekunden ein Foto.



- Abb. 21, 22, 23

Da »tian-an« wörtlich so viel bedeutet wie »ein sicherer Himmel«, war es Mans Ziel zu untersuchen, ob der Boden in anderer Weise unsicher war. Außer dass der Kameramann durch die Polizei befragt wurde, geschah nichts, was ihre Hypothese des unsicheren Bodens bestätigt hätte.

Passanten kamen vor die Kamera und erzählten ihre Geschichten. Die Art, in der sie auf dem Video rückwärts laufen, mag natürlich erscheinen, aber sie wurde nachträglich eingefügt. Die Passanten waren sich der anschließenden Bearbeitung des Videos durch die Künstlerin nicht bewusst; so wie es auch möglich ist, dass sie sich ihres unbehaglichen Lebens durch verschiedene unsichtbare Kontrollen nicht bewusst sind.

Auch der Originalton wird rückwärts abgespielt, was für Außenstehende natürlich klingen mag. Muttersprachler sind jedoch sofort in der Lage, den Unterschied zu erkennen. Paradoxerweise ist es dennoch möglich, dass wir als Fremde nur zu einem stereotypen und oberflächlichen Verständnis des Ereignisses gelangen können.

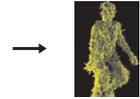
Carolin Weinert

→ **»TEER ME APART«**

2011, Videoperformance, HD, ohne Ton, 06:55 min

Mitwirkende: Carolin Weinert ; Kamera, Licht: Hein-Godehard Petschulat

Carolin Weinert teerte und federte sich, um so zurechtgemacht bis zur Erschöpfung auf und ab zu springen. Mit ihrem gequälten Grinsen in die Kamera präsentiert sie sich als Hybrid zwischen Verurteiltem und Spaßmacher, Schauobjekt und Beobachter.



- Abb. 24

→ <http://www.carolinweinert.de>

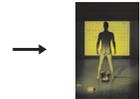
Daniel Ploeger

→ **»ELECTRODE«**

2011, Performance/Installation

(Analektrode, EMG-Sensor, Laptop, Videoprojektion, Lautsprecher, Verpackungsmaterial)

Ich täusche den Orgasmus eines anonymen Versuchsteilnehmers vor, der 1980 an einem Experiment zur Besonderheit des männlichen Orgasmus teilgenommen hatte. Ich versuche, das Kontraktionsmuster des Schließmuskels dieses Versuchsteilnehmers nachzuahmen, welches in jenem Experiment während seiner Selbstbefriedigung und seines Orgasmus gemessen wurde.



- Abb. 25

Ich wiederhole das gleiche Muster mehrmals. Die Daten werden in Form eines Graphen auf einen Bildschirm projiziert und dienen zugleich als Grundlage für eine digitale Klangsynthese.

→ <http://www.danielploeger.org>

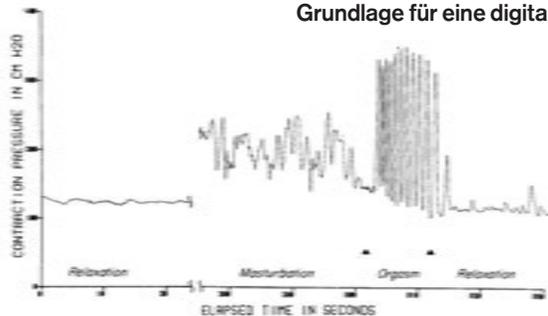


Fig. 2. Computer drawplot of anal muscle and contractions representing portions of a subject's recorded analis: rising baseline tension; irregular tension and contractions during masturbation; series of regular contractions at orgasm (black triangles indicate registered onset and end of orgasm); and resumption of resting baseline tension immediately after orgasm.

From: Bohlen et al. (1980). The Male Orgasm: Pelvic Contractions Measured by Anal Probe. Archives of Sexual Behavior, 9(6), pp. 511. With kind permission from Springer Science and Business Media.

Dr. Alissa Clarke, De Montfort University, Leicester (UK)

→ **EXZESS, PRÄZISION UND ANWESENHEIT: DANIEL PLOEGERS ELECTRODE. EINE PSYCHOPHYSISCHE PERSPEKTIVE¹**

Julia Kristevas Beschreibungen des abjektten Körpers (1982) hallen in Ploegers Arbeit ELECTRODE wider. Der undichte Körper und der Exzess werden betont, indem der Künstler medizinische Vorrichtungen, die normalerweise zur Behandlung von Stuhlinkontinenz angewendet werden, dazu nutzt, das Schließmuskelkontraktionsmuster einer anonymen Versuchsperson während Masturbation und Orgasmus nachzuahmen. Ein solcher Exzess verweist auf das soziale Schamgefühl und das Verschweigen, welches das (kontrollierte und unkontrollierte) Auslaufen eines Körpers zumeist begleitet und das in dem begründet ist, was Hélène Cixous als die Privilegierung dessen versteht, was sie als «propre» bezeichnet. Propre bezieht sich auf alles, dass «anständig», «angemessen» und «sauber» ist. Zudem enthält es Andeutungen von Besitz und Aneignung (vgl. Wing 1996 [1986]: 167). Im Kontrast zum Streben nach dem reinen, kontrollierten und umgrenzten Körper unterstreicht Ploeger seine Anwendung einer «tabuisierten medizinischen Technologie» und deren Assoziation mit dem brüchigen, unanständigen Körper (Ploeger 2011). Ploeger hebt hervor, dass dies dazu führt, dass so eine Lesart des Werks im Sinne normativer Genderrollen in Verbindung mit digitaler Technologie dort untergraben wird, wo solchen normativen Geschlechterzuschreibungen Aspekte aus dem Bereich utopischer Visionen einer Zukunft mit Superman-Cyborgs anhafteten (vgl. 2011). Tatsächlich wird die selbstbewusste, beherrschende, raumgreifende Haltung, die Ploegers sorgfältig gepflegter normgebender weißer Männerkörper einnimmt (vgl. Whitehead 2011), bewusst durch seine Entblößung und die Verletzlichkeit gebrochen, die das Objekt umgibt, das in seinen Körper eingeführt ist.

Diese gegenläufige Positionierung wird zusätzlich durch den Kontrast verstärkt, der sich zwischen dieser Zerbrechlichkeit und der technologisch vermittelten, nicht-alltäglichen Praktik ergibt, die Ploeger während der Performance anwendet. Der psychophysische Theaterregisseur und -fachmann, Eugenio Barba, charakterisiert nicht-alltägliche Praktiken als Strategien, die eine intensive Re-Enkulturation des Körpers beinhalten, die gewohnheitsmäßigen Mustern der täglichen Bewegung völlig entgegengesetzt sind oder diese überhöhen (Barba und Savarese 1991: 10). Barba argumentiert, dass nicht gewohnheitsmäßige Bewegungsmuster durch «Vor-Expressivität» entwickelt werden, ein biologisches vorkulturelles Stadium, das während des performativen Ausdrucks aller Darsteller gegenwärtig, sowie diesem vorausgehend ist. Dieses Stadium ist in den üblichen technischen Prinzipien verwurzelt, die bei der Herausbildung einer Darstellungspräsenz angewendet werden und die alle Sphä-

ren von Kultur und Geschichte umfassen (Barba & Savarese 1991: 186–204).² Barba beschreibt körperliche Gegensätze als ein Schlüsselprinzip der «Vor-Expressivität», und er unterstreicht, wie der «Tanz der Gegensätze» im nicht alltäglichen Körper des Darstellenden (Barba and Savarese 1991: 176) im Idealfall einen «body – in – life» hervorbringt, der die Anwesenheit des Darstellenden und die Wahrnehmung der Zuschauer erweitert (Barba and Savarese 1991: 54). Genau das passiert in Ploegers ELECTRODE. Denn durch die Neuaneignung eines frei erhältlichen medizinischen Geräts webt der Künstler ein Netz der Gegensätze, die zwischen Genauigkeit und Exzess verortet sind.

Die absolute Präzision der Arbeit liegt in Ploegers vollständiger, verkörperlicher Konzentration auf das spezifische Schließmuskelkontraktionsmuster. Das wird ermöglicht durch die großflächige Projektion der Graphen, die Kontraktionsmuster der ursprünglichen Versuchsperson verzeichnen und durch die Echtzeitregistrierung des Kontraktionsmusters des Künstlers. Der Schauspiellehrer für psychophysische Praktiken, Philip Zarrilli, formuliert einen solchen Fokus als eine Wahrnehmung gewissenhafter Aufmerksamkeit im Moment der Vorstellung oder Ausführung (2002c: 166), wodurch sich eine *spezielle Form und Qualität der Beziehung zwischen dem Ausführendem und dem Ausgeführten ergibt (Hervorhebung im Original. 2002b: 190)*. Der Aufbau dieser Aufmerksamkeit und Beziehung wird durch Ploegers disziplinierte und konzentrierte Wiederholung der Nachahmung des Kontraktionsmusters erreicht. Diese Nachahmung spiegelt die «körperlichen Partituren» / die aufgabenbezogene Arbeit psychophysischer performativer Praktiken wider. «Körperliche Partituren» beziehen sich hierbei auf die genaue Wiederholung einer Reihe detaillierter körperlicher Handlungen. Genau wie der nicht alltägliche Körper, stehen solche Partituren dem Prinzip der geringsten Anstrengung unbewusster täglicher Bewegungsmuster gegenüber (Barba 1995: 15), sodass Ploegers Wiederholungen während der Dauer der Performance zunehmend und auf offensichtlichere Weise mühsam werden. Die Beherrschung und Ausdauer, die von dieser Aufgabe gefordert werden, hebt den Exzess und die Unbotmäßigkeit auf, die durch den vorgetäuschten Orgasmus suggeriert werden. Jerzy Grotowski erklärt, was der Künstler tun kann, um Situationen zu überstehen, in denen solche mühsamen Aufgaben ...

... seem to exceed the capacities of the body. It's a question of inviting the body to the «impossible» and making it discover that the «impossible» can be divided into small pieces, small elements, and made possible the body becomes obedient without knowing that it should be obedient. It becomes a channel open to the energies, and finds the conjunction between the rigor of elements and the flow of life («spontaneity») (Grotowski 1995: 129)

die Möglichkeiten des Körpers zu überschreiten scheinen. Es ist eine Art, den Körper zum «Unmöglichen» aufzufordern und ihn entdecken zu lassen, dass das «Unmögliche» in kleine Einheiten unterteilt werden kann und damit möglich wird... der Körper wird gehorsam ohne zu wissen, dass er gehorsam sein sollte. Er wird zu einem offenen Kanal für Energien und findet eine Verknüpfung zwischen der Strenge der Elemente und dem Fluss des Lebens («Spontanität») (Grotowski 1995: 129)

Indem er die muskulären Kontraktionen in kleine Einheiten aufteilt, die

sich auf dem Bildschirm in den Graphen wiederfinden, geht Ploegers Körper während der Performance über mühevollen Anstrengung und strikte Genauigkeit hinaus. Sein Körper öffnet sich nach oben und außen und zeigt den »Fluss des Lebens« auf, durch den schwingenden Impuls der Schließmuskelkontraktionen, die seinen ganzen Körper durchströmen. Äußerlich suggeriert es dem Betrachter das viszerale Pulsieren während des Orgasmus eines unumgrenzten, unanständigen Körpers.

Der Schwerpunkt, den psychophysische Lehrer wie Barba, Grotowski und Zarrilli darauf legen, dass die körperliche Partitur kein Prozess automatisierter Wiederholung werden darf, ist in diesem Fluss des Lebens wiederzuerkennen, denn Ploeger belebt alle Abläufe seiner körperlichen Partitur der Schließmuskelkontraktionen mit seinem ganzen Körpergeist. Diese Belebung und der daraus resultierende Fluss des Lebens betonen die Rückkehr zur nicht alltäglichen Gegenüberstellung in der notwendigen Beziehung, die Freiheit und Hemmnis mit der körperlichen Partitur eingehen, weil der Performer innerhalb der präzisen Struktur nach Exzess und Spontanität sucht. In *Beyond the Floating Islands* beschreibt Barba die Performance als dicht gewebtes Netz durch die Nutzung einer Vielzahl von Partituren (in Watson 2010: 248). Er überlegt, wie Performer versuchen, das starre Eisengebilde aufzulösen und außer Kraft zu setzen, durch das sie sich selbst enthüllen (in Watson 2010: 248). Ploeger durchstößt sein eigenes «starres Eisengebilde», um seine Faszination für normative Repräsentationen des Körpers zu enthüllen, während er diese Haltung zugleich problematisiert und untergräbt (Ploeger 2011).

So verlockend dieses reflexive Ausgesetztsein auch ist, liegt der berauschendste Moment von Hemmnis und möglicher Entladung stattdessen für den Betrachter an den Punkten zwischen den Wiederholungen von Ploegers Schließmuskelpartitur. In diesen Augenblicken der Stille – mit leicht gebeugten Knien, augenscheinlicher Energie in den Händen, präziser äußerer und innerer Konzentration, offenem Bewusstsein für den umgebenden Raum – bewohnt Ploeger einen Körper im Zustand erhöhter Bereitschaft. Diese Bereitschaft verweist auf Barbas Konzept des sats. Sats beschreibt den Moment dynamischer Vorbereitung; in dem Augenblick, der der Handlung vorausgeht, wenn die gesamte notwendige Kraft bereit ist in den Raum entladen zu werden, so als wäre sie aufgehoben und trotzdem noch immer unter Kontrolle... Der muskuläre, nervliche und geistige Einsatz ist bereits auf ein Ziel gelenkt« (Barba 1995: 55-56; Hervorhebung im Original).

In diesen von Anwesenheit erfüllten Momenten wartet der Betrachter gemeinsam mit Ploeger in einem Zustand, in dem er Bereitschaft und Erwartung sammelt. Diese Erwartungshaltung wird schließlich durch Ploegers Muskelkontraktionen gelöst, aber auch durch die klangliche Repräsentation der EMG-Daten, die den Körper des Betrachters erschüttern, in Vibration versetzen und an ihm schaben. Dieser geteilte viszerale Impuls, sozusagen ein gemeinsamer Orgasmus zwischen dem Zuschauer und Ploeger, hallt im Dialog wider, der sich zwischen Ploegers Körper und Eingeweiden entwickelt und dem veranschaulichten Mustern des Probanden, auf dessen Muskelkontraktionen er reagiert. Ein solcher Dialog dient dazu, das auszugleichen, was Jill Dolan als das Risiko zwingender Überzeugung bezeichnet, das sich dann ergibt, wenn Zuschauer durch die beeindruckende Anwesenheit eines Künstlers verführt werden (Dolan 2005: 30).

Diese Form manipulativer beeindruckender Präsenz, in der «Charisma» als eine «faschistische Macht» fungiert (ebd: 30), erinnert an die Fetischisierung des stählernen Körpers genau dieses Superman-Cyborgs, den Ploeger kritisiert. Das beängstigende Machtpotential, das Ploegers offensichtlicher Präsenz innewohnt, wird jedoch schlussendlich untergraben durch den freizügigen dialogischen Exzess, dem sich Ploegers Performance zuwendet.

BIBLIOGRAPHIE

Barba, Eugenio & Nicola Savarese (1991) *A Dictionary of Theatre Anthropology: The Secret Art of the Performer*, trans. by Richard Fowler and Katie Dymoke, London: Routledge.

Barba, Eugenio (1995) *The Paper Canoe*, trans. by Richard Fowler, London: Routledge.

Dolan, Jill (2005) *Utopia in Performance: Finding Hope at the Theater*, Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Kristeva, Julia (1982) *Powers of Horror: An Essay in Abjection*, trans. by Leon S. Roudiez, New York: Columbia University Press.

Ploeger, Daniël (2011) 'Sounds like Superman? On the Representation of Bodies in Biosignal Performance', *Interference: A Journal of Audio Culture*, 1: 1.

Watson, Ian (2010) »Training with Eugenio Barba: Acting Principles, the Pre-Expressive and »Personal Temperatur«, in Hodge, Alison (ed.), *Actor Training*, second edition, London: Routledge, 237–249.

Whitehead, Vagner (2011) »E-interview with Dani Ploeger«, 7 June, www.e-interview.blogspot.co.uk/2011/06/e-interview-with-dani-ploeger.html [2 August 2012].

Wing, Betsy (1996 [1986]) »Glossary«, in Cixous, Hélène & Catherine Clément, *The Newly Born Woman*, London: I. B. Tauris Publishers, 163–168.

Zarrilli, Phillip, ed. (2002a [1995]), *Acting (Re)Considered*, 2nd edn, London: Routledge.

– (2002b [1995]) »On the Edge of a Breath, Looking«, in Zarrilli, Phillip (ed.), *Acting (Re)Considered*, 2nd edn, London: Routledge, 181–199.

– (2002c) »The Metaphysical Studio«, *The Drama Review*, 46: 2, 157–170.

Grotowski, Jerzy (1995) 'From the Theatre Company to Art as Vehicle', trans. by Thomas Richards, Michel A. Moos, and Jerzy Grotowski, in Richards, Thomas, *At Work with Grotowski on Physical Actions*, London and New York: Routledge, 113-135.

[1] – Der Begriff «psychophysisch» dient hier der Beschreibung von Praktiken, welche es Künstlern abverlangen, durch ihren Körper zu denken und auf einen Zustand hinzuarbeiten, in dem sich Körper und Geist miteinander vereinen.

[2] – Barba wurde, wenig überraschend, für sein extrem problematisches vorkulturelles Konzept kritisiert. Für die Zwecke dieses Aufsatzes liegt der Fokus jedoch ausschließlich auf den fruchtbaren Ideen, die Barba über körperliche Techniken und Prinzipien formuliert hat.

Ulf Langheinrich



»MOVEMENT C«

2012, 40 min

Konzept, Sound, Licht, Bild, Meta-Choreographie: Ulf Langheinrich
 Performance: Maureen Law
 Softwares: Matthias Härtig & Ardrian Hardjono

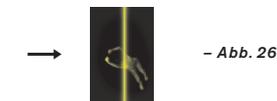
Format: improvisierte Tanzperformance in einer audio-visuellen Umgebung
 Produktion: Epidemic, Paris
 Koproduktion: HELLERAU – Europäisches Zentrum der Künste Dresden
 Mit freundlicher Unterstützung von CYNERTART Festival, Dresden und der City University of Hong Kong School of Creative Media.

MOVEMENT C operiert mit den bekannten Zutaten der großen Installation und live Performances Ulf Langheinrichs. Körper, flimmerndes Licht, scheinbar unbeweglich zeitloser Sound, und hypnotische 3D Projektion. In dieser Arbeit, in der er erstmals mit der chinesischen Tänzerin Maureen Law zusammenarbeitet, setzt er sich mit Fragen der Ästhetik des Ganzfeldes auseinander: zirkuläre und lineare Zeit, Raum und Fläche, Körper und Illusion.

INTERVIEW ULF LANGHEINRICH

Woher kommt dein Interesse für das Verändern von Musik und von musikalischen Geräuschen sowie die Umsetzung in eine andere Kunstart?

Ich habe gar kein Interesse am Verändern per se, vielmehr an der Kreation sehr spezifischer akustischer Zustände, die sich durch Eigenschaften wie Temperatur, Konsistenz oder Viskosität beschreiben lassen; das klingt erst mal nicht nach Musik, aber verweist auf dass, worauf es mir ankommt und das ist nicht die Manipulation von Klängen als Ort der ästhetischen Sensation im Sinne von: »vorher war es so und nun ist es in etwas anderes verwandelt«. Auch die visuellen und reinen Lichträume sind vor allem Zustände und Verschiebungen von Zuständen, zumindest sehe ich das so. Allerdings wirkt die Arbeit mit einer Tänzerin und die Präsentation von Abbildungen menschlicher Emotion in Gesicht und Körper immer ganz andere Fragestellungen auf, das war schon zu Zeiten von MODELL 5 (granular synthesis 1995) so. Denn nun geht es immer auch um Identifikation und Projektion, um Sexualität und Sterblichkeit, das trifft jedenfalls in meinen Arbeiten so zu, und der Versuch durch Verunklärung (also doch Manipulation) als eine Art Reinigung im Sinne von Destillieren oder Raffinieren zu einem Bild hinter den Bildern zu kommen, dieser Versuch ist immer ein vergeblicher. Insofern sind gerade jene Arbeiten, die mit menschlichem Abbild operieren Arbeiten über Verlangen und Scheitern.



Du schöpfst in deinen Arbeiten die sich rapide entwickelnden technischen Möglichkeiten kontinuierlich und voll aus. Können sie kurz skizzieren, wo wir MOVEMENT C hinsichtlich der Technik-Standards lokalisieren können?

Eigentlich ganz unspektakulär: 3D Projektion, Licht, Quadro Sound, nichts Interaktives oder Generatives. Die Präzision in der Setzung der Mittel verlangt allerdings durchaus hohe Qualität in den Abbildungsapparaten und drängt auch zu immer besseren oder vielmehr genaueren, und damit letztlich subtileren und nicht irgendwie sensationellen technologischen Lösungen. Die Probleme entstehen immer dann, wenn man

das Versprechen all dieser Apparaturen einlösen will. Ich habe beispielsweise über die avanciertesten Displays relativ simple Strukturen nicht abbilden können, es kam zu Bildzusammenbrüchen und bizarren Erfindungen generiert durch Algorithmen, die alles besser machen sollen, aber an elementaren Strukturen scheitern. (Etwa so wie eine englische SMS auf einem Smartphone mit deutschem »auto-correct« geschrieben: da würden ständig deutsche Wörter erfunden, im Versuch englische als falsch geschriebene deutsche zu korrigieren. Ohne auto-correct – dem NEUEN Zusatzfeature- funktionierte alles ...)

Mich interessiert – und leider zu oft auch frustriert – die Reibung zwischen unserer Hoffnung durch immer neuere und bessere Illusionsmaschinen von Inferiorität und Einsamkeit und letztlich von Sterblichkeit erlöst zu werden und der Erkenntnis, dass diese Illusions-Maschine eine eigentlich dürrtige und IMMER enttäuschende Membran eines billigen Vexierspiels ist, ein Spiel, in dem Illusion = Manipulation gemeint ist, nicht von irgendwelchen Bösen woanders, sondern von uns selbst.

Häufig betonst du in deinen Arbeiten, dass die Mittel zugunsten des Zwecks relativ unwichtig sind. Das Ergebnis, die Wirkung, sowohl im Visuellen als auch im Akustischen, scheinen im Zentrum deines Interesses zu stehen?

Ja und nein, die Wahrheit ist, dass ich mich fast nur mit den Mitteln auseinandersetzen muss. Es geht immer um Mittel, denn über sie entsteht das Werk; ansonsten müsste ich Lesungen halten über meine Ambitionen.

In der Performancekunst steht oft die Wiederholung von Posen/Gesten/Aktionen, bis hin zu körperlichen Grenzerfahrungen des performenden Künstlers, im Mittelpunkt. In deinen Arbeiten dagegen werden diese Grenzerfahrungen direkt auf das Publikum übertragen; auf den Zuschauer, der mit einer extremen Wahrnehmungslage konfrontiert wird. Hat man sich entschlossen an deiner Performance teilzunehmen, weiß man nicht, was zu erwarten ist. Was treibt einen dazu an, bis an die Grenzen gehen?

Ich bin nicht an Grenzgängen interessiert, sondern an der Stille.

Der Grund, weshalb ich an der Grenze der Wahrnehmung sowie an der Grenze der physikalischen Präsenz operiere, ist der Wille die innere Stimme zu beruhigen und die Distanz, die zwischen dem Zuschauer/Zuhörer und dem besuchten Event entsteht, aufzuheben.

Ja, ich nehme mir vor diesen Prozess in den Gang zu setzen, ohne dabei explizit die Grenzen in den Vordergrund zu stellen. Ich möchte nicht, dass die Grenzerfahrung zu einer Sensation wird. Die Herausforderung ist vielmehr, den Moment kommen zu lassen. Das Bild zu sehen. Nur das Bild zu sehen. In dem Bild anzukommen. Etwas zu sehen.

Eine vorherrschende Komponente deiner Arbeit lag schon immer in der Ästhetik des Fragments; winzigste Teile unseres Wahrnehmungshorizonts werden verstärkt; Details, die normalerweise nicht wahrnehmbar sind, werden unter die Lupe gelegt. Es sind die technischen Geräte, die uns dabei helfen unsere empfindliche Umgebung effizienter zu erforschen, dabei denke ich beispielsweise an die Entdeckung der Chronophotographie durch Muybridge.

In einem anderen Interview hast du gesagt, dass Wahrnehmung etwas ist, was man lernt. Denkst du in dem Zusammenhang, dass technische Apparate uns immer noch dabei behilflich sein können etwas über unsere Wahrnehmungswelt zu lernen?

Das Fragment ist die einzig wahre und ehrlichste Form der Repräsentation. Alles ist Fragment und alles ist eine Nichterfüllung. Wir versuchen Fragmenten Bedeutung zu verleihen, wir versuchen sie zu sammeln und sie in Metastrukturen zu organisieren, die unseren tiefen Wunsch danach, dem Sinnlosen einen Sinn zu verleihen, widerspiegeln. Der Aneignung von Fragmenten erfüllt uns mit temporären Glück des Besitzens und betrügt uns im Glauben an die Möglichkeit der Konservierung, wobei sie in Abhängigkeit zum Begriff des Kompletten steht.

Weder fühle ich mich durch das, was ich mit Hilfe der technischen Geräte umsetze, herausgefordert, noch suche ich nach neuen Möglichkeiten der Wahrnehmung.

Jedoch werde ich in meinen Arbeiten immer wieder mit der Entwicklung von ästhetischen Strukturen konfrontiert, die oft ein gewisses *too much* einer besonderen Beschaffenheit besitzen (zu laut, zu langsam, zu kompakt). Dieser Zustand der beinahe neuen Beschaffenheit ist gleichzeitig auch ein Zustand der fast perfekten Reinheit. Demnach kann der größte Teil meiner Arbeiten als ein Versuch sich der höchsten Form der Reinheit anzunähern, angesehen werden. Dabei gibt es am Ende keine Erlösung, nur Abstufungen der Annäherung, die gleichzeitig auch die Abstufungen der Enttäuschung darstellen.

Dem Publikum gegenüber bin ich relativ gefühllos, insbesondere der Idee etwas vorher Ungehörtes oder Ungesehenes enthüllen zu müssen oder das Publikum auf irgendeine Art herauszufordern. Abgesehen davon ist die Technologie, die ich verwende konventionell und hoffnungslos begrenzt in der Kapazität das Bewusstsein oder die Erkenntnis zu erweitern. Ich wünsche ich mir Bilder zu sehen, denen man einerseits nicht entfliehen kann und die andererseits so ungenau sind wie Erinnerungen. Diese Erinnerungsbilder, die ich kreierte, können auch für das Publikum bedeutsam werden.

Und ja, sie entstehen während des Erforschens der digitalen Geräteumgebung. Erforschen in diesem Kontext bedeutet die Konzentration auf das Material (die innewohnenden Eigenschaften eines Bildschirms, des Flimmerns, des Tons).

Was es wirklich bedeutet, ist Zerstreuung: die genüssliche Zerstreuung des Ungelösten in endlosen Schwindeleien eines inneren Apparats sowie eine temporäre Betäubung auf Grund der sich annähernden Deadline und nichts wird wirklich erreicht. Dabei steht nicht die Absicht im Vordergrund neue Wahrnehmungs- oder Sinnesgrenzen zu erforschen; es handelt sich vielmehr, um den Versuch etwas überhaupt einmal zu sehen.

In Mouvement C benutzt du 3D-Technologie. Obwohl das 3D-Konzept keine neue Erfindung ist, scheint es ein erfolgreiches Revival in sowohl Kunst- als auch Kinobereich zu erleben. Was denkst du über diese Rückkehr?

Die Frustration über die Nebeneffekte wirft die Frage nach der Anwendbarkeit außerhalb der Modeerscheinung auf. Dort, wo ich ihr wahres Potential vermute, habe ich die Grenzen der 3D-Technologie noch nicht gefunden. Diese Limitierungen, die ich meine, befinden sich außerhalb der offensichtlichen, technologischen Mängel. 3D ist nicht realer als jedes andere Bild. Was ich in der 3D-Technologie suche, hat vielmehr etwas mit ihrer Eigenschaft zu tun nicht real statt noch realer zu sein.

Du bist in Ostdeutschland aufgewachsen und hast Malerei studiert. Inwiefern beeinflussen diese Erfahrungen deine heutige Arbeit?

Dieses Ostdeutschland ist mein idiosynkratisches Atlantis und so ist auch meine gesamte Vergangenheit. Es ist eine Erinnerung. Für mich ist das Bild real, nicht das Ereignis.

Das Hier und Jetzt wird real wenn du liebst oder stirbst, und dann wiederum, vor allem dann, können Bilder sehr real werden. Für mich sind Bilder wie Töne und ein Ton ist ein Bild; Bilder, die Besitz von dir ergreifen.

Du kannst in ihnen ertrinken.

Die Schönheit ist nie oberflächlich.

- <http://www.ulflangheinrich.com>
- <http://dsxorg.bandcamp.com/album/vol-1>

Věra Ondrašíková und Kollektiv

»UNSEEN«

«Die Geschichte spielt in sicht- und hörbaren Landschaften.»

Konzept und Umsetzung: Věra Ondrašíková, Johana Švarcova, Michal Rydlo, Michal Cab

Technische Unterstützung: Patrik Sedlak, Stanislav Abraham / Produktion: Daniela Eháková

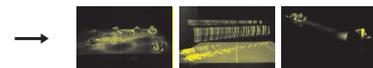
Unterstützt durch: das Tschechische Kultusministerium und der Stadt Prag, das Teatro NoD, die Trans-Media-Akademie Hellerau, das Ponec Theater, das Archa Theatre LAB und dem Deutsch-Tschechischen Zukunftsfonds.

Öffentliche Präsentation: 28. April 2012, ARCHA THEATRE LAB (Prag)

Premiere: 9. Mai 2012, Teatro NoD (Prag)

Aufführungsdauer: 40 min

Die Tanzperformance ist das Ergebnis eines gemeinschaftlichen Gruppenprojekts, das über einen Zeitraum von mehr als einem Jahr entwickelt wurde. Die ursprüngliche Idee entstand während des Aufenthalts der Gruppe in der Internationalen Sommerwerkstatt muse_10, 2010 durch Tanzplan Dresden organisiert. Das Ziel von UNSEEN ist es, die Technologie, die von Michal Rydlo und Michal Cab entwickelt wurde als unsichtbare Teile einer Performance zu nutzen, die sehr zart, poetisch und intim ist. Dunkelheit und die Bewegungen nachtaktiver Tiere dienten dabei als Inspirationsquellen.



→ - Abb. 27, 28, 29

Die Choreografin und Tänzerin Věra Ondrašíková arbeitet mit einem der bekanntesten Programmierer und Licht- und Klangdesigner der Tschechischen Republik zusammen. Gemeinsam haben sie die Tanzperformance 15 STEPS (2009) entworfen, bei der Tanz, Licht und Klang künstlerischen Einheiten entsprechen. Dieses Projekt wurde an verschiedenen Orten aufgeführt: der Czech Dance Platform, dem Small Inventory Festival, Bratislava in Movement, Off Europa in Dresden und Leipzig, sowie dem ENTER Festival, das von CIANT im Archa Theater veranstaltet wurde. Das «Lichtkleid», entworfen von Patrik Sedlák, wurde 2011 auf dem Designblok-Festival in Prag ausgestellt.

→ <http://www.veraondrasikova.com>

Moritz Simon Geist

»MR-808 KLANG INSTALLATION«

2012, Klang Installation, Performance

Mitwirkende: Martin Novy, Jakob Hasselgruber

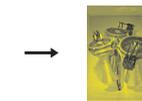
Mechanische Aktoren und Tongeber, Holz, Lack, Polyesterol,

Licht MAX/MSP-Programmierung

Tonal Hacking / Robotics / Automated Robot Instruments

Der Musikroboter MR-808 ist ein mechanisches Replikat der analogen Drum Machine TR-808 (1981, Roland), die stilprägend in der Klangerzeugung elektronischer Rhythmen gewesen ist und noch heute nicht nur von Liebhabern durch die retrofuturistische Künstlichkeit ihres Sounds geschätzt wird.

Die 3,30m x 1,70m große Installation MR-808 – das Original findet in einem Koffer Platz – bildet elf Klänge der TR-808 durch mechanische Aktoren und physische Tongeber nach. Hierzu wurden seit Anfang 2011 eine Vielzahl von Experimenten durchgeführt und mehrere Klang-Varianten getestet. Das Instrumentarium umfasst demnach: Snare, Bassdrum, Hihat, Carabassa, Clave, Ride, Clap, Toms (3x) und Cowbell. Der MR-808 kann als statische Installation vom Publikum über Tasten und Regler programmiert werden. Die Ansteuerung erfolgt über Midi, die Latenz- und die Lichtsteuerung wurde in MAX/MSP realisiert. Da die MR-808 Bestandteil der Liveperformance der Gruppe »Science Fiction Children« ist, kann der Roboter auch über die verbreitete Software Ableton Live programmiert werden. Das Gehäuse besteht aus Holz, lackiert. Weiterhin sind verschiedene Bedienelemente des ursprünglichen Drumcomputers übernommen worden, wie die charakteristischen 16 Taster und die Regler an der Seite.



→ - Abb. 30

Moritz Simon Geist (geboren 1981, Studium im Bereich Ingenieurwissenschaften: Mechatronik, TUD, 2001–2010) verfolgt mit seinen Projekten im Bereich Tonal Hacking, Robotics und Automated Robot Instruments

eine neue Perspektive an der begrifflich bereits beanspruchten Mensch-Maschine-Schnittstelle. Dabei weisen die Konstruktionen weit über den rein physisch/technischen Anspruch hinaus: Grundthema ist vielmehr die Transformation von deterministischen (meist binären) Systemen in die physische Welt. Durch diese Transformation einer festgelegten Struktur in ihr physisches Pendant wird diese nun intensiver der sinnlichen Wahrnehmung zugänglich, aber auch dem – frei nach Heisenberg – eingepprägten Fehler der dinglichen Welt unterworfen und damit gleichzeitig erfahrbar als auch angreifbar.



Dieses Prinzip durchgreift im Besonderen die Klang-Installation MR-808. Die deterministischen Sounds und Pattern der Ursprungsform – der analogen Drum Machine TR-808 – werden in die realräumliche Welt rückübersetzt und somit wieder der Eindrücklichkeit und Fehlerbehaftetheit der dinglichen Welt unterworfen. Durch die zusätzliche Verknüpfung der Bewegungen mit Lichtimpulsen wird dem Publikum der Ursprung der Klänge noch einmal verdeutlicht und in einer Weise veranschaulicht, wie es übliche Produktionsmedien elektronischer Musik (PC) nicht vermögen. Gleichzeitig wird dem Fehler bewusst eine größere Einflussnahme zugebilligt, da die Bewegungen der Aktoren, die zum Klang führen, nie restlos zu determinieren sind. Mithin versinnlicht die Installation die Anfälligkeit und unvermeidliche Imperfektion, die technisierten Systemen innerhalb der Gesellschaft inhärent sind, was aber oftmals durch eine geschlossene Aufmachung und eine dem Verbraucher verschleierte Funktionsweise verdeckt bleibt.

Text: Martin Novy

- <http://www.simon-geist.de>
- <http://www.sonicrobots.com>

Wolfgang Voigt & Jörg Burger

→ »MOHN«

MOHN ist das aktuelle Projekt der beiden Kölner KOMPAKT Gründer, Wolfgang Voigt (Gas, Profan, Rückverzauberung) und Jörg Burger (The Moderator, Triola).



Schon seit 2 Jahrzehnten arbeiten Burger/Voigt, neben ihren unzähligen Technoprojekten, immer wieder an ihrer ganz eigenen Idee von Ambientmusik. Schon 1996 veröffentlichten sie ihr legendäres Album »Las Vegas« (EMI Harvest/Matador). Eine Melange aus pop-ambienten Soundsphären, abstrakten Gitarrenloops und Roxy Music Bezügen.

→ <http://www.wolfgang-voigt.com/burgerink.html>

Mit MOHN setzen Burger/Voigt erstmalig auf ein komplett entschleunigtes Live Programm, eine Art «Zeitlu-pentechno» der unterschiedliche Ambientspielarten zu einer Neuen verbindet.

MOHN ist eine moderne, narkotische Mischung aus ebenso düsteren Ambient-Grunge-Beats, wie aus trip-pig-schönen 70er und 80er Jahre Kraut- und Elektronik Sphären.

MOHN Live ist ein Non-Stop Vortragskonzert mit einer aufwendigen Visualisierung für die große Leinwand (Kino/Theater) und für ein vorzugsweise sitzendes Publikum.

MOHN ist Opium fürs Volk.
Let's MOHN together!

Laetitia Morais & Zavoloka

→ »VEDANA«

Diese Arbeit ist das Ergebnis einer Zusammenarbeit zwischen der Komponistin Zavoloka und der Bildenden Künstlerin Laetitia Morais. Zavoloka ist Komponistin experimenteller Musik, Klangkünstlerin, Produzentin, Performerin und Grafikdesignerin aus Kiev. Ihr Hauptinteresse gilt der Bearbeitung alter spiritueller Musik aus ihrer Heimat mit digitalen und analogen Verfahren, Filtern und unstenen Naturrhythmen. Außerdem experimentiert sie mit dem Sampling einzelner Sätze, Wörter, Instrumente und Mikrogeräusche. So entstehen frische Klanglandschaften, warme Melodien und Harmonien, intensive abwechslungsreiche Tonbewegungen und unerwartete Zusammenstellungen, die in sorgfältig bearbeitete und fließende elektronische Musik gegossen werden, welche unübliche Strukturen in facettenreicher und komplexer Ausführung bietet.

So produzierte sie immer mehr freimütige Musik, die jede flüchtige Nuance von Gefühl und Freiheit widerspiegelt. Sie extrahiert und erkundet altertümliches Wissen und Weisheit und drückt sie durch moderne Klänge aus. Für ihr Album Plavyna wurde sie 2005 mit einer lobenden Erwähnung des Prix Ars Electronica ausgezeichnet.



Die Künstlerin Laetitia Morais beschäftigt sich mit Dialogen zwischen physischen und digitalen Werkzeugen. Ihr Interesse für transdisziplinäre Gemeinschaftsprojekte rührt daher, dass sie die Errungenschaften verschiedener Denkansätze solcher Schaffensprozesse wertschätzt. Sie sucht fiktionale Erzählungen, um die Einwände zu sammeln, die sich zwischen Unsichtbarkeit und Entlarvung oder Schnelligkeit und Reglosigkeit abspielen.

Zusammen arbeiten die beiden Frauen als Anthropologinnen, die aus ihren persönlichen Wanderungen schöpfen, um diese in eine Performance zu übersetzen, die mehr als nur eine Synchronisation ist, sondern Aspekte ihrer Erkenntnisse in einem schrittweisen Prozess offenlegt. Die Arbeit kombiniert den Moment der Improvisation mit Überlegungen, die im Vorfeld getroffen wurden. Ihre Sprache ist reich an lyrischen Implikationen und Gleichnissen.

Die Musik wird in Echtzeit komponiert und übermittelt durch analoge und niedrige Frequenzen ein Gefühl von Tiefe, Geheimnis und dem Unbe-

kannten. Traditionelle ukrainische Gesänge werden in die Klarheit und Tiefe der Klänge aufgenommen; ebenso wie veränderliche Rhythmen und warme Harmonien. Die Grafiken würdigen Leere und Abstraktion und ermöglichen es dem Publikum, sie mit der eigenen Vorstellungskraft auszukleiden, indem nur subtile Hinweise gegeben werden. Einige Parameter des Videos sind variabel und reagieren auf die Frequenzen, die von Zavalokas Musik oder anderen Signalen ausgehen.

Das technische Set lässt sich verändern. Im Allgemeinen werden analoge bis rudimentäre Synthesizer mit höchst präzisen, akkuraten Reglern kombiniert. Es kann für die Darbietung genutzt werden, ist aber selbst schon ein Kunstobjekt.

- <http://3leds.com>
- <http://zavoloka.com>

Terre Thaemlitz

→ »SOULNESSLESS« CANTOS I–IV

Wenn man Thaemlitz Projekt Lovebomb/Ai No Bakudan als eine Dekonstruktion des Liebesliedes zusammenfassen kann, ist Soulnessless als ein Versuch der Dekonstruktion der Soulmusik zu beschreiben. Genauer gesagt geht es um die Dekonstruktion der Vorstellungen von »Seele«, »Meditation«, »Spiritualität« und »Religiosität« als grundlegende Formen der Vermittlung zwischen Konsumenten und dem Musik- und Audiomarkt. Die 16GB Micro SD Karte enthält Audiomaterial im Umfang von mehr als 32 Stunden, 80-minütiges Videomaterial, Schriften, die ein Buch füllen könnten. Damit schiebt der Künstler die Grenzen des Albumformats der heutigen post-CD-Ära immer weiter hinaus. Ohne Übertreibung lässt sich Soulnessless als ein Album von beispiellosem Umfang bezeichnen.



Soulnessless wurde aus einer offen nichtspirituellen und religionsfeindlichen Perspektive komponiert, die Atheismus nicht als Lösung von oder Alternative zu Formen religiöser Ordnung sieht, sondern als ein Akt der Selbstverteidigung, eng verschlungen mit der Hoffnungslosigkeit eines Lebens inmitten eines nicht enden wollenden Ansturmes geistlicher Dogmen und Aberglauben. Das Werk besteht aus fünf Cantos oder Gesängen, die das zentrale Thema aus einer Reihe von Blickrichtungen bilden. Ihre schwachen Verbindungen sind wenig wahrscheinliche Zusammenstöße von Gender, Audioproduktion und Spiritualität.

Obwohl diese Assemblage verschiedener Elemente auf den ersten Blick willkürlich und beliebig erscheinen mag, ist ihre gewagte Zusammenstellung doch eine absichtliche strukturelle Metapher für unvereinbare gesellschaftliche Gleichzeitigkeiten, die auch eine Aversion gegen thematischen Reduktionismus ausdrücken. Auf diese Weise verweist die strukturelle Komplexität von Soulnessless auf Verschiedenheit als »Abkopp-

lung«, anstatt diese als kontrollierbares und feierliches Ziel zu erachten, wie das so oft im humanistischen Mainstreamdiskurs getan wird. (Thaemlitz räumt die Unvermeidbarkeit jener Abkopplung ein und protestiert gegen die Gefahr der Homogenisierung, die einer Privilegierung der Verschiedenheit innewohnt.)



Wie bei all seinen elektro-akustischen Performances, untergräbt Thaemlitz aktiv die Erwartungen daran, was ein »Livekonzert« ausmacht. Bei seinem Beitrag steht das Audio- und Videomaterial seiner ersten vier Cantos im Mittelpunkt, in einer Länge von 80 Minuten. Die vier Cantos tragen folgende Titel: »Canto I: Rosary Novena for Gender Transitioning«, »Canto II: Traffic With the Devil«, »Canto III: Pink Sisters« und »Canto IV: Two Letters«. Am Schluss der Performance zur CYNETART findet eine Frage-und-Antwort-Runde mit dem Publikum statt, moderiert durch Radost Stroynik.

ZU »CANTO I: ROSARY NOVENA FOR GENDER TRANSITIONING«:

Canto I zieht Parallelen zwischen einer spirituellen »Entprogrammierung« und Geschlechtsumwandlungen, wobei er sowohl die mit geschlechtsangleichenden Operationen verbundene Verquickung von Ideologie und Industrie hinterfragt, als auch Bedenken dahingehend äußert, dass der Essentialismus hinter solchen Operationen zu einem neuen Kult der Geschlechtsidentität führt. Thaemlitz verbrachte seine Teenagerjahre und sein junges Erwachsenenalter damit, die Folgen seiner Erziehung in einem streng römisch-katholischen Elternhaus ungeschehen zu machen. Die unerwartete und dennoch unbestreitbare Verbindung der beiden scheinbar grundverschiedenen Welten von Religion und Transsexualität findet sich im Inhalt einer Kiste aus Großmutterns Dachboden.

ZU »CANTO II: TRAFFIC WITH THE DEVIL«:

Das harte Durchgreifen des japanischen Justizministeriums gegenüber philippinischen Immigranten, die unwissentlich ihre Visafrist überschritten haben, löst einen Zustrom unwillkommener Besucher aus: Geister. Während sich der Druck des illegalen Aufenthalts verschlimmert, nehmen Philippiner mit abgelaufenem Visum immer öfter Spuk in ihren Wohnungen und schreckenerregende Erscheinungen wahr. Die Geister, mit denen sie sich ihre Häuser und Wohnungen teilen, spiegeln ihre eigene geisterhafte Anwesenheit in der japanischen Gesellschaft wider. Ähnlich wie in »Anthropological Interventionism« (»Lovebomb«, 2003), das um die Thematik gegenwärtiger Audioproduktion als anthropologischen Akt kreist, ist »Traffic with the Devil« eine digitale Audio-/Videoarbeit, die auf Interviews mit deportierten Philippinern basiert. Thaemlitz Ursprungsidee bestand darin, zu untersuchen, welche Spannungen ein illegaler Aufenthalt mit sich bringt und wie die daraus resultierende Angst und Hoffnungslosigkeit nach Ausdrucksformen durch Religion und kulturelle Legenden sucht. Führen die Geisterbesuche zu psychischer Befreiung oder zu einem zusätzlichen Trauma? Durch unerwartete Vorkommnisse auf den Philippinen ließen sich

die Interviews nicht wie geplant durchführen. So erschwert eine neue Reihe gesellschaftlicher und anthropologischer Kräftespiele das Projekt auf unlösbare Weise.

ZU »CANTO III: PINK SISTERS«:

Ein Jahr später kehrte Thaemlitz auf die Südphilippinen zurück, als er nach sozialen Kontexten suchte, in denen Themen der Geschlechterrolle und Spiritualität, elektronische Audiogeräte und »aktive Unsichtbarkeit« aufeinanderprallen – und das jenseits des kommerziellen Marktes und der Kulturindustrie. In Begleitung eines philippinischen Freundes aus Davao, der Agnostiker ist und in Canto II vorgestellt wird, versuchte Thaemlitz mit Nonnen über ihre Verwendung von elektronischen Tongeräten zu sprechen und die beeindruckenden Musikanlagen in ihren Klöstern zu katalogisieren.

ZU »CANTO IV: ZWEI BRIEFE«:

Katholiken wurden in den USA lange misstrauisch beäugt, weil man ihnen eine größere Loyalität zum Vatikan als zu ihrer Nation unterstellte. Während der beiden Weltkriege waren Katholiken mit deutschem und italienischem Hintergrund doppelten Schikanen ausgeliefert, da sie auf Grund ihrer Religion und ihrer Abstammung als Verräter behandelt wurden. Die Spannungen waren so groß, dass die US-amerikanische katholische Kirche den Nationalen Katholischen Kriegsrat gründete und dem amerikanischen Präsidenten als Oberbefehlshaber ihre Dienstbarkeit zusicherte. Damit begann die umfassende Militarisierung katholischer Schulen, die als Truppenübungsplätze der Army und Navy genutzt wurden – eine Tradition, die bis heute Bestand hat. Thaemlitz' Videoarbeit erzählt zwei parallel verlaufende Geschichten über die Erfahrungen, die sein Vater während des Zweiten Weltkriegs in diesen Einrichtungen machte. Erfüllten die katholischen Militärakademien im Verborgenen die »unpatriotische« Aufgabe, junge Männer – darunter sogar solche, die nicht zum Klerus gehörten – davor zu bewahren, in den Krieg geschickt zu werden? Und wie hoch war der Preis für diesen Schutz? Die Vorführung von Soulnessless endet mit einem Blick auf die Heuchelei und das ästhetische Gemetzel, das aus religiöser Barmherzigkeit hervorgeht.

→ <http://www.comatonse.com>

Terre Thaemlitz

→ »SOULNESSLESS« CANTO V – Meditation on Wage Labor and the Death of the Album« (Klaviersolo)

»Die leichtfertige Ausweitung unseres Wohlwollens [durch kostenlose Projekte und Auftritte] ist letztendlich ein Akt der Eigensabotage. Die leidenschaftliche Künstlereinstellung, die Kunst um der Kunst willen zu machen, verschlei-

ert die Frage der Arbeit. Der ikonische Künstler, der um sein Überleben kämpft und zugleich seine Arbeit freiwillig und gratis anbietet, ist ein Gewerkschaftsfeind, ohne das selbst zu wissen. Wenn es bedeutet, dass die Kulturindustrie zusammenbricht, sobald wir eine Bezahlung für unsere Arbeit verlangen, dann soll das so sein. Vielleicht würden wir dann endlich beginnen, kulturelles Schaffen in größeren Begriffen als den der Industrie zu denken. Wahrscheinlicher ist es jedoch, dass wir herausfinden würden, dass wir ohne diese Industrien nicht existieren können, die uns nicht genügend unterstützen und uns schon jetzt eine mitleiderregende Belanglosigkeit beschere. Wie dem auch sei; ich sollte mich nicht beklagen.« – Terre Thaemlitz. »Bitte teilt meinem Vermieter mit, dass er zukünftig keine Mietzahlungen erwarten soll, weil die Theorie Attalis über die Mehrwert generierenden Informationsökonomie nur dann funktioniert, wenn die Miete meines Heimstudios und andere Nutzungskosten null betragen.

→ <http://www.comatonse.com/writings/utopiaofsound.html>

→ 1930: Einführung der 33RPM-Schallplatte: Spielzeit 36 min

→ 1980: Einführung der Audio-CD mit einer Spielzeit von 74 Minuten (gefolgt von 80-minütigen 700MB-Scheiben, und den heutigen 90-minütigen 800MB-Scheiben)

→ 1991: Einführung des MP3-Dateiformats (dessen Spielzeit durch die Dateigröße des Mediums [CD, MD, etc.] oder durch Dateigrößenbeschränkungen des Betriebssystems bestimmt wird)

In Zeiten des MP3-Downloads ist die Verbindung zwischen der Musiklaufzeit und der Laufzeit des Medienformats durchtrennt. Das Album als eine kompositorische Gestalt, die sich aus der Laufzeit des Mediums ergab, muss für tot erklärt werden im Angesicht der unbegrenzten Downloads einzelner Titel. Trotz des Wunsches, die Befreiung der Audioaufnahmen von den willkürlichen Zeitbeschränkungen alter Medienformate zu feiern, ist eine solche Freude voreilig, auf Grund der technologischen und firmen-gesteuerten Beschränkungen des MP3-Formats. Während der Ära der CD forderten die Plattenfirmen immer häufiger Projekte, die auch diese längeren digitalen Medienformate ausfüllen konnten. Das ging so weit, dass Konsumenten nun beim Kauf kürzerer Alben enttäuscht sind oder sich gar betrogen fühlen. Gleichzeitig zahlen Plattenfirmen immer geringere Vorschüsse und Lizenzgebühren. Heute verlangt die Onlinevermarktung sogenanntes »digital exclusive«-Material, das über die CD-Laufzeit hinausgeht, obwohl die Lizenzgebühren in zunehmend geringen Anteilen wieder eingebracht werden, weil die Projekte finanziell (und ästhetisch) durch die Downloads einzelner Titel zerstückelt werden. In Mitten der aktuellen Wirtschaftskrise, auch unter Händlern und Plattenfirmen, ist der ästhetische Konservatismus derart im Aufschwung begriffen, dass es unmöglich erscheint, die MP3 als ein Medium zu begreifen, das für irgendetwas anderes geeignet ist als für kurze Kompositionen, die für einen schnellen Download vorgesehen sind. Dabei bietet es nie dagewesene Möglichkeiten. Doch der Hype der Internetschützer und das unternehmerische Versprechen bilden die ideologische Grundlage für die Verschleierung der Tatsa-

che, dass die aktuellen Trends der Audio-MP3 die musikalischen Kompositionen immer mehr zum Sklaven des Dateiformats eines verkorksten und korrupten Marktes macht; ein Markt, der nur auf Gefälligkeit bei einem großen Publikum und auf Einfachheit in allen Genres aus ist. Zwischen dem 6. und dem 16. Juni 2008 habe ich mich am Sir Jack Lyons Music Research Centre der Universität York in England daran gemacht, das »weltweit erste MP3 Album in voller Länge« aufzunehmen («4GB, FAT32 konform, ca. 30 Stunden bei 320kB/s). Die daraus entstandene MP3-Datei ist die Überarbeitung eines mehr als 31-stündigen Klaviersolos, das in mehreren Sitzungen von vier bis sechs Stunden Länge aufgenommen wurde. Das Thema heißt »Betrachtungen über Lohnarbeit und den Tod des Musikalbums«. Die Dauer des Live-Auftritts ist mindestens 81 Minuten, um zu verhindern, dass eine Aufnahme auf eine handelsübliche Musik-CD passt.

→ <http://www.comatonse.com>

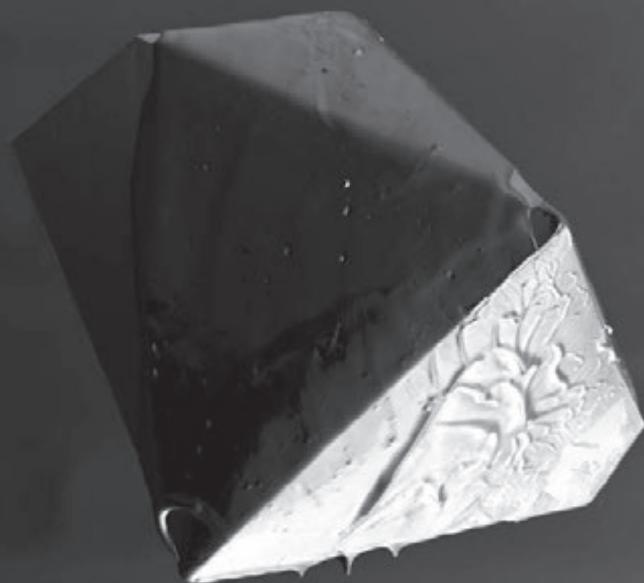
→ RADOST STROYNIK

Rodost Stroynik bezeichnet sich selbst als jack-ass art criticxxx, feministische Lyrikerin und Bloggerin. Ihr Handlungsfeld ist das Internet, wo sie automatische Poesie veröffentlicht oder die gegenwärtige politische Situation in ihrer Heimat Bosnien und Herzegovina kritisiert. Kürzlich hat sie in ihrem Heimatland für Schlagzeilen gesorgt, als sie die erste und bisher einzige Premiere von Angelina Jolies Regiedebut »Im Land, wo Blut und Honig fließen« organisierte. Für den Film war in einem Teil des Landes eine Zensur verhängt worden, und die Ankündigung, dass Radost eine private Filmvorführung veranstalten würde, ließ Debatten lauter werden zu Themen wie Zensur, künstlerische Freiheit, Nationalismus und Kriegsverbrechen. Dieser Akt persönlicher Freiheit, den Radost offiziell als Medienhacking beschreibt, erzeugte eine erhebliche Medienberichterstattung auf lokaler und internationaler Ebene und Radost Hoffnungen zufolge gab die Aktion einen wesentlichen Impuls, um die Zivilgesellschaft in ihrem Land wachzurütteln. Radost ist die Tochter der bogumilischen* Priester Mama Lajka und Tata Zavila, zweier Fantasiegestalten, die das Internet nutzen, um heutige religiöse Ansichten auf der Balkanhalbinsel zu hinterfragen, indem sie mit lokal ansässigen Nutzern sozialer Netzwerke interagieren und Blogs verfassen.

→ <http://www.bosniancontemporaryart.com>

P O P - U P

C I T Y



AUGMENTED REALITY (AR) PARCOURS

Dynamische Kunstprojekte überraschen die Festivalbesucher im öffentlichen Raum und fordern sie zur Interaktion auf.

CYNETART LAYAR-APP (AUGMENTED REALITY)

Die Nutzer der Festival App profitieren von der Augmented Reality Version der Dresdner Neustadt. Neben praktischen Festivalinformationen zu Programmpunkten und -orten, bietet die App überraschende, ortsspezifische Ein- und Überblicke, kreiert von Katharina Groß und Robert Richter in Kooperation mit Philipp Gaschler.

Man geht mit einem Smartphone oder anderem „smarten“ Gerät durch die Straßen der Dresdner Neustadt. Wenn auf dem Gerät eines der beiden Betriebssysteme IOS oder Android läuft, dann kann man sich die kostenlose App Layar installieren und dort CYNETART aufrufen. Es öffnet sich eine kleine, bewegliche Positionsanzeige, die mit dem Kamerabild in Echtzeit verschmilzt und zu den Orten führt, an denen sich die digitalen Werke in der erweiterten Realität befinden. So findet man die Stellen in der Stadt, die mit einer neuen Datenschicht versehen sind. Ist man an einer der Stellen angelangt, dann sieht man das auf dem Display. Mehrdimensionale oder ganz simple Objekte können mit dem Bild des Monitors verschmelzen. An den Ort gebunden, geben sie dem Ort ein »Mehr« an Daten und Wissen, ein Mehr an Geschichte oder Fantasie. Umwelt kann rekontextualisiert werden. Kleine Geschichten oder Skulpturen werden zum Leben erweckt und schaffen eine alternative Sichtweise in das Innere der Wohnblöcke oder auf den Datenmüll der Umgebung. Zu entdecken gibt es Arbeiten von Katharina Groß und Robert Richter.

Mit der Möglichkeit, unsichtbare Dinge sichtbar zu machen, Daten, Meinungen, Geschichte, Oral History bzw. sichtbare Dinge umzuformen wird eine Entwicklung demonstriert, die einen nächsten Schritt hin zum Evernet begleiten kann. Die Computer laufen jetzt auf den Straßen herum, ihre Nutzer, mit denen man ab und zu schon fast kollidiert und die auf die Entwicklung von Monitorbrillen warten, sehen mehr oder anders. Der digitale Graben, der Digital Divide ist auf einer neuen Stufe angelangt. Daten, die zuallererst einmal nur Rauschen sind, bevor sie vom offenen oder suchenden Geist als Informationen gefunden und damit transformiert werden, schwirren schon jetzt in ungeheurem Ausmaß um uns herum. Man schaue sich nur einmal die Frequenz-Belegungstabellen an. Die Ortsgebundenheit von Daten hat mittlerweile in Internetmaßstäben auch schon eine Tradition, vor allem im Geo-Caching und E-Tracking. Dies stellte eine Verbindung aus einem wirklichen Objekt und einer Geo-Position dar. Mit dem Entreißen des Monitors aus den Stuben, sowie dessen Verbindung mit Positions- und Kameratechnik, kann der Zugang neuen, ortsgebundenen Datenebenen hergestellt werden. Zur CYNETART 2012 finden prototypische Anwendungen ihren Weg in die Datenschicht der Dresdner Neustadt. Mit einer Fortsetzung der Ebene und einer Offenheit für Ideen stellt das Festival diese Datenebene vor.

POP-UP CITY

94 – 95



Katharina Groß macht derzeit ihren Meister an der Hochschule für Bildende Künste Dresden. Sie übernimmt die Dramaturgie, Regie und Animation der Geschichte des Raumfahrers Otti Tolkewitzer. Dieser ist soeben auf der Erde gelandet und sitzt entrüstet in seiner Raumkapsel, enttäuscht davon hier wieder gelandet zu sein. Sein weiblicher Boardcomputer ASA 1931 durchsucht daraufhin das Benutzerhandbuch nach Vorgehensweisen im Umgang mit der Realität. Das sich ihre Ratschläge zwischen Pantheismus, Mystizismus und Zen-Buddismus bewegen, gar manchmal jenseits von allem Rationalen sich ergießen, tröstet Otti und lässt ihn hoffen. Und so begibt er sich mit dem App-Nutzer auf den Weg durch die Dresdner Neustadt, um die erweiterten Realitäten zu erfahren.

Der 27-jährige Dresdner Illustrator Robert Richter versteht sich darin, alltägliche Szenen zu verdrehen und in einem völlig neuen Licht zu zeigen. Die Kombination von Natur und Technik prägen den Stil von Richter. Die Natur in der Stadt zu verstecken, wo sie eigentlich undenkbar ist und wo sie niemand vermutet, ist genau das, was Groß interessiert und Richter immer wieder gerne in seinen Artworks verkündet – eben den Surrealismus.

Die Augmented Reality Parcours in der Dresdner Neustadt sollen die Leute durch die Erzählung, Animation in ihren Bann ziehen und die Visionen greifbar machen, welche Szenarien, ja, welche Welten hinter den einzelnen Fassaden, Fenstern, Türen, Eingängen stecken könnten.

Die Mobile App umfasst zehn Spots quer durch die Dresdner Neustadt und lässt sich bequem für das Handy downloaden.

Andreas Ullrich

DER INTERNATIONAL STICKER AWARD 2012 BEIM CYNETART FESTIVAL

Mitwirkende/Organisatoren: Alain Bieber (rebelart.net) /

Andreas Ullrich (Wildsmile Studios/crockefeller.org)

Format: Ausstellung & Interaktives Webprojekt

App-Programmierung: Philipp Gaschler

Wir präsentieren in Dresden in diesem Jahr die Ergebnisse und Gewinner des mittlerweile 8. International Sticker Awards in Form einer Stickersafari im Rahmen des CYNETART Festivals 2012.

Sticker und ihre Aktivisten sind mittlerweile mehr als nur Teil eines spielerischen Experiments, welches versucht, in künstlerischer, sozialer und dekorativer Hinsicht die längst vollzogene Privatisierung des Stadtraums und deren Oberflächen zu hinterfragen bzw. diese temporär und physisch zu verändern. Vielmehr vermischen sich eine Vielzahl von Motiven und Interessen zu einem undeutlich werdenden Bild dieses Mediums.

So ist die professionelle »Sticker-Szene« längst ihren Kinderschuhen entzogen und bildet auch für den übersättigten Kunstmarkt, welcher hän-

deringend neue Ideen mit vermeintlich revolutionären Ansätzen benötigt, sowie den unter Schockstarre stehenden Werbemarkt, der den Verlust seiner jugendlichen Zielgruppe an die neu entstandenen Online-Medien weinerlich beklagt, einen willkommenen Pool frecher, unkonventioneller und vor allem kostengünstigerer Ideen, Persönlichkeiten und Techniken zur Verbesserung der Aufmerksamkeitsökonomie.

Nicht erst die Kunstmarktphänomene Banksy und Shepard Fairy haben die Stickerkultur für ein kunst-sensibles Publikum »wertvoll« gemacht, auch ist diese vermeintlich frische Kunstrichtung bei Kuratoren und Sammlern weltweit mit großer Aufmerksamkeit bedacht worden – allerdings meist nur innerhalb der Museums- und Galerieräume.

Um aber die tatsächlich auf der Straße und den urbanen Umgebungen zu findenden Eingriffe abzubilden und die regionalen Unterschiede lesbar und erfahrbar zu machen, reicht es möglicherweise nicht, die Konzentration auf den sammelbaren, affirmen Kunstlieferanten zu belassen.

Wir haben daher 2005 einen Internationalen Wettbewerb mit fachkundiger Jury ins Leben gerufen, der jedes Jahr die besten Eingriffe aus tausenden Einsendungen der regional aktiven Künstler prämiert. Diese Eingriffe stammen aus allen Teilen der Erde: Südamerika, Iran, Singapur, Marokko, Usbekistan etc. und werden nicht kuratiert, sondern von den Künstlern und Autoren selbst zur Verfügung gestellt. Fast nebenbei entsteht so ein Archiv, welches frei von jeglicher Kuratorenpräferenz die weltweite Entwicklung dieses Mediums sozusagen auf »Street Level« abbildet und online für jedermann einsehbar und vor allem um die eigenen Bilder erweiterbar ist.



In diesem Jahr möchten wir auch die Präsentation der prämierten Arbeiten zurück auf »Street Level« bringen, dazu haben wir in Zusammenarbeit mit dem CYNERTART Festival eine Smartphone-App entwickelt, die auf Basis eines AR Browsers die Navigation zu den ausgestellten Originalen in den Gassen der Dresdner Neustadt übernimmt.

Dort sind die Sticker dann mittels GPS Navigation in »freier Wildbahn« auffind- und erfahrbar, weiterführende Informationen zu den Künstlern, ihrem Umfeld, ihren weiteren Arbeiten sowie Interviews und Flickr Accounts werden von der AR-App zur Verfügung gestellt.

→ <http://www.stickeraward.net>

POP-UP CITY

96 – 97

Freie Plattform für digitales Basteln

KAZOOSH!

Kazoosh! ist eine freie Plattform für jeden, der sich für digitales und elektronisches Basteln interessiert. »Gebastelt« wird meist in Workshops und Projektwochen in und um Dresden. Im Mittelpunkt steht dabei immer der spielerische Umgang mit neuen Technologien sowie der Erfahrungsaustausch zwischen den einzelnen Teilnehmern. Kazoosh! besteht bisher aus Informatikern, Maschinenbauern, Elektrotechnikern und Künstlern, die gemeinsam Ideen entwickeln und verwirklichen. Jeder kann seine Ideen in Projektwochen mit der Gruppe verwirklichen. KAZOOSH! versteht sich als Teil der Maker-Bewegung, die neue Technologien und Fertigungstechniken erarbeitet und selbst anwendet. Technologie soll für jeden offen sein, der Interesse hat, sich damit zu beschäftigen. Im Rahmen dieser Bewegung stellt KAZOOSH! einen Gegenpol zu wirtschaftlich arbeitenden Technologieunternehmen dar, welche die Funktionsweise ihrer Entwicklungen geheim halten und nicht für Veränderungen frei geben. Neben dem Punkt des Selber-Bauens spielt die Präsentation und Ausstellung von interaktiven Installationen eine wichtige Rolle. Projektwochen mit anschließenden Ausstellungen sind die öffentliche Plattform für KAZOOSH!. Dabei wird in der Gruppe innerhalb einer zuvor festgelegten Zeitspanne ein Installationskonzept entwickelt und umgesetzt. Diese Konzepte sind auf dem Werkraum und gleichzeitigen Ausstellungsort angepasst. Dabei liegt der Fokus auf Kreativität und Umsetzung. Während der Projektwoche ist es auch für Außenstehende möglich, sich mit den Projektteilnehmern auszutauschen und sich selbst einzubringen.



Begonnen hat die Arbeit im Rahmen der freien – damals noch namenlosen – Projektgruppe von drei Medieninformatikstudierenden an der TU Dresden in den Semesterferien im Sommer 2010. Diese Studierende setzten innerhalb von drei Wochen die interaktive Installation .raindrops um (1). Dabei wurde schon eines der Kernprinzipien von KAZOOSH! festgelegt: das Nutzen offener Technologien. So entwickelte jeder der drei Studierenden auf einem anderen Betriebssystem. Der Erfolg von .raindrops, unter anderem mit einer Ausstellung auf dem Anemic-Festival (2) in Prag beflügelte die Projektteilnehmer und motivierte sie, das Konzept des projektgebundenen, kreativen Zusammenarbeitens in einem größeren Kontext zu versuchen.

Dazu brauchte man einen Namen, Teilnehmer, einen Arbeitsort für mindestens zehn Leute und einen Zeitrahmen. Der Name wurde schnell gefunden: KAZOOSH!, ein Lautmalereiausdruck angelehnt an BAZINGA!, BÄM! oder KABUMM!, aber dennoch einschlagender als KAZUMM! oder ZISCH! (3). Auch zehn Teilnehmer waren schnell aus Kommilitonen und Interessierten gewonnen. Als Arbeitsort wurde der Fischladen in der Neustadt gefunden, ein temporärer Ausstellungsraum mit genügend Freiheit und Platz zum arbeiten. Der Zeitrahmen wurde auf eine Woche festgelegt. In dieser

sollten Konzeption, Umsetzung und Ausstellung stattfinden. Nach einigen konspirativen Treffen konnte am 19. März 2011 die erste KAZOOSH!-Projektwoche »Binäres im Buschwerk« beginnen. Unter dieser Themenstellung wurde von den jetzt 15 Teilnehmern der Fischladen in einen digitalen Dschungel verwandelt, in dem virtuelle Bäume gepflanzt und man selbst Wetter-Gott spielen konnte.

Nach dieser ersten Ausstellung gab es 2011 die Möglichkeit noch eine Projektwoche zu veranstalten, diesmal zur CYNETART im Festspielhaus Hellerau. Aufgrund der Resonanz der ersten Projektwoche kamen weitere Gesichter zu KAZOOSH! hinzu, diesmal Künstler und Elektrotechniker. Zur CYNETART widmete sich KAZOOSH! dem Thema der Überwachung mit neuen Technologien, dem »Digitalen Voyeurismus«, wieder in der bekannten spielerischen Art und Weise. Die bisher letzte KAZOOSH!-Aktion fand in der Krautwaldfabrik in Dresden-Pieschen statt, einem ehemaligen Ballsaal und Wurstpappenmaschinenfabrik. Im dementsprechend wunderschönen Ambiente wurden innerhalb von zweieinhalb Wochen Teilnehmer organisiert und schnell ein Projekt umgesetzt, da danach die Fabrik offiziell abgerissen werden sollte. In diesem etwas traurigen Rahmen wollte KAZOOSH! den Ballsaal ein letztes Mal im alten Glanz erstrahlen lassen. Dieses »Nachleuchten« erhellte den Ballsaal mit interaktiven Beamerprojektionen, welche die Besucher einluden, ihren letzten Tanz in der Krautwaldfabrik zu wagen.

Zur CYNETART 2012 wird KAZOOSH! wieder präsent sein und das Konzept »Funkschatten« im Club 64 in der Dresdner Neustadt umsetzen, der aufgrund seiner speziellen Architektur einen besonderen Anreiz für Installationen liefert.

Kazoosh! wird freundlichst unterstützt durch die Professur Mediengestaltung der TU Dresden, dem FFFI – Freunde und Förderer der Technischen Universität Dresden e.V., sowie dem Fischladen, der TMA Hellerau und Metropole Pieschen.

[1] – <http://www.raindrops.at-random.de> [2] – <http://www.anemicfestival.cz>

[3] – <http://www.kazoosh.com>

Deborah Schmidt

KARTESISCHE RÄDER

2012

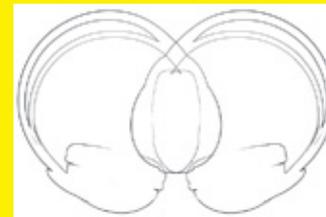
Format: Urbane Installation Credits: Unterstützt durch KAZOOSH!, Lucas Wetzel, Professur Mediengestaltung TU Dresden, TMA Hellerau

»Eroberung des Stadtraums durch individuell steuerbare und vernetzte Installationen« Demonstration von kollaborativem Zeichnen im Stadtraum über zwei Straßen hinweg.

Motivation: »Stadtbilder wurden historisch betrachtet stets durch den architektonischen Duktus, durch politische und wirtschaftliche Ämter der entsprechenden Epoche geprägt. Der öffentliche Raum führt aber indivi-

POP-UP CITY

98 – 99



duelle Personen zusammen, die unter Einbeziehung moderner Techniken befähigt werden können, als Einzelperson den Stadtraum zurückzuerobern. Bereits etablierte Techniken zur Vernetzung von Personen, zur intuitiven Interaktion und die Verwendung von Mixed Reality binden Passanten als Akteure in einen kreativen Dialog ein. Ziel dieser Arbeit ist es, Werkzeuge zur Generierung interaktiver Installationen auszuarbeiten, die eine Stadtidentität lebendig veränderbar gestalten. Dabei liegt der Fokus auf nicht-kommerziellen und offenen Software- und Hardware-Komponenten.« (D.S.)

Lukas Höh, Till Beutling, Daniel Dormann

»cluttAR 1.0«

2012, Installation

cluttAR beschreibt eine Auseinandersetzung mit der Thematik des digitalen Abfalls und forciert Überlegungen zur Begriffsbildung einer digitalen Ökonomie. Zu diesem Zweck wurde eine W-Lan Skulptur geschaffen, die in der Lage ist, scheinbar funktionslose Datenpakete, die beim alltäglichen technologie-gestützten Kommunikationsverhalten entstehen, zu visualisieren.

Mithilfe eines umgebauten Routers werden die scheinbar funktionslosen Datenpakete erfasst und durch einen Augmented Reality Marker und einen optischen Sensor sichtbar gemacht.



– Abb. 42, 43

Das Ergebnis präsentiert sich als visuelle Evidenz in Form eines stetig wachsenden Datenmüllberges, der uns im Zeitalter der digitalen Multikommunikation permanent umgibt.

Das Kölner Kollektiv Klangfiguren wurde 2009 von Lukas Höh und Till Beutling gegründet und 2011 mit Daniel Dormann komplettiert. Bei den Arbeiten, die sich am ehesten in der computergestützten Kunst verorten lassen, werden oft Kollaborationen mit anderen Schaffenden aus den Bereichen Fotografie, Musik und Design eingegangen.

→ <http://www.klangfiguren.com>

Julius Stahl

»DIE WELT MIT ANDEREN OHREN HÖREN: UNERHÖRTE PERSPEKTIVEN«

Workshop mit Julius Stahl, Klang- und Medienkünstler (Berlin/Dresden)

Ausgangspunkt des Workshops ist seine Installation transitions [site specific, 2011/2012]: Über ein drahtloses Mikrophon- und Kopfhörersystem

können Anwenderinnen der Installation ihre auditive Wahrnehmung untereinander tauschen. Die Installation eröffnet damit die Möglichkeit, Wahrnehmungs- und Lebensräume neu zu entdecken.

Die jeweiligen Partnerinnen beginnen gemeinsam mit SoundWalks. Die Verrückung der auditiven Perspektiven gestaltet von Anfang an eine komplexe räumliche Erfahrungssituation. Sie beginnt mit einem subtilen sinnesräumlichen Ausloten und führt mit zunehmender Entfernung der Partnerinnen zu einem denkbar starken Kontrast der audio-visuellen Wahrnehmung. Jede körperliche Bewegung im Raum ändert die auditive Perspektive – jedoch nicht in der gewohnten Art und Weise. Es entsteht eine sensible Erfahrungssituation, die durch die gegenseitige (Inter)Aktion zu einer von beiden Anwenderinnen getragenen Erkundung der eigenen Wahrnehmung führt.

- Wie wirkt sich der Tausch eines Sinnes auf die Wahrnehmung der Umwelt aus?
- Was lässt sich daraus über das Zusammenspiel der sinnlichen Wahrnehmungsprozesse erkennen?
- Welche Rolle nimmt der eigene Körper in diesen Prozessen ein?
- Welche Perspektiven ergeben sich dabei für das Denken über sinnliche, physikalische oder soziale Raumbegriffe?

Diesen und weiteren Fragen wird im Rahmen des Workshops anhand der eigenen Erfahrung nachgegangen werden. Der Workshop gestaltet damit eine künstlerisch/wissenschaftliche Erkundung der sinnlichen Erfahrung. Die Veranstaltung richtet sich an Interessierte am Zusammenspiel der sinnlichen Wahrnehmung, Architektinnen, Stadtplanerinnen und Kunstschaffende aller Sparten.

Eine Fortsetzung des Workshops und entsprechender Projektgestaltungen ist für 2013 im Rahmen einer Kooperation der TMA Hellerau, der Galerie Module Dresden sowie der UdK Berlin geplant.

Die Installation transitions wurde 2012 bei Impuls und Bewegung – Ars Electronica – VW Unter den Linden Berlin, dem Ars Electronica Festival Linz sowie den Stadtklängen Braunschweig gezeigt.

Lot Amorós & David Pello

GuerrillaDrone

GuerrillaDrone arbeitet mit Mixed Reality und bezeichnet das Design einer Drone für audiovisuelle Interventionen im öffentlichen Luftraum. Es handelt sich dabei um einen kompletten Flugcomputer mit freier Soft- und Hardware.

Dronen sind autonome, propellerangetriebene Maschinen, die sowohl zum Stillstand in der Luft, als auch zu Flugbewegungen befähigt sind. Guerrilla Drone soll die neuen Nutzungsmöglichkeiten der Luft als künstlerisches Medium untersuchen und das Problem vorwegnehmen, mit der sich die Gesellschaft der Zukunft konfrontiert sehen wird: die Anwesenheit von Robotern im öffentlichen Raum, sowie im Luftraum.

Die Bürgerkontrolle entwickelt sich zu einer Priorität von hoher Dringlichkeit für Staaten und Regierungen. Im Vergleich mit üblichen Überwachungskameras stellt die Drone einen qualitativen Sprung dar, denn man nimmt nicht mehr wahr, dass man überwacht wird. Diese Strategie erreicht ihren Höhepunkt, wenn man sich dieser Technologie für die vollständige und allgegenwärtige Kontrolle der Zivilgesellschaft bedient.

Israel leistet auf diesem Gebiet Pionierarbeit bei der Kontrolle der Palästinensergebiete. Israelische Technologie wurde sogar exportiert: sowohl für die Überwachung der Grenzgebiete zwischen Afrika und Europa, als auch der Grenze zwischen den USA und Mexiko. Der Technologietransfer zwischen dem Militär und der Polizei offenbart das Kräfteungleichgewicht zwischen den Bürgern und dem Staat.

Die Bezeichnung »Aerial Hunter Killers« steht für Luftfahrtelektronik, die 1984 im Film Terminator zum Einsatz kommt. Diese Metapher nahm vor einigen Jahren durch die Predator-Drohneneinsatz der US-Luftwaffe wahrhaftig Gestalt an. Sie besitzt eine hohe Feuerkraft, welcher in den Kriegen der USA im Irak und in Afghanistan, Hunderte von Menschen zum Opfer gefallen sind. Sie verkörpert das Paradigma vollständiger Kontrolle durch ständige Überwachung und die Bombardierung durch autonome und halbautonome Dronen.



Zu aktuellen Beispielen der Nutzung von Dronen zählen die Überwachung von Musikfestivals in England zur Drogenkontrolle, der Einsatz »künstlicher Nasen« in den Schornsteinen niederländischer Privathäuser zur Untersuchung auf Cannabisanbau in den Innenräumen, sowie der Drohneneinsatz in Deutschland zur Überwachung von Demonstrationen. Im Gegensatz zu den »Aerial Hunter Killers« in Terminator, die vom Computernetzwerk Sky-net kontrolliert wurden, werden die Dronen, die von Regierungen für die Überwachung und Tötung ihrer Bürger eingesetzt werden, von Menschen selbst gesteuert. So brauchen wir keinen fremden Feind finden und werden uns selbst zum Feind. Daher sind Dronen transhumanistische Körper und Erweiterungen des menschlichen Willens und Geistes.

Das Recht zu fliegen beinhaltet viele Ideen der sogenannten »Reclaim the Spectrum«-Bewegung: »Indem man das elektromagnetische Spektrum des Rundfunks zurückfordert, nimmt man eine politische und gesellschaftliche Debatte auf, die im 20. Jahrhundert vermieden wurde, die aber in unserem Jahrhundert nicht weiter aufgeschoben werden kann.« Wir als Bürger fordern unser Recht auf den öffentlichen Luftraum und den Rundfunk: das Medium ist die Botschaft. Wenn Macht immer stärker von den Menschen auf Kontrollapparate übergeht, reagiert die Technologie darauf, indem sie nonkonformistische Mittel erfindet.

GuerrillaDrone ist ein autonomes System mobiler erweiterter Realität, das Elemente des öffentlichen Raumes erkennt und der umgebenden Architektur eine flüchtige »digitale Haut« verleiht, um eine »vorübergehend erweiterte Zone« zu erschaffen. Das Ziel von GuerrillaDrone ist es, eine Form der Erweiterung im Luftraum zu sein, die vom Projekt »The Artvertiser« inspiriert wurde. Überdies möchte die Arbeit den öffentlichen Raum durch performative Aktionen im Sinne erweiterter Realität und durch »Artvertising« revolutionieren.

GuerrillaDrone versucht die Logik des Panoptikums als undurchsichtiges Überwachungssystem umzukehren, indem es die Möglichkeiten von Protestaktionen und Performances mit audiovisueller Unterstützung aus der Luft unterstützt, die es möglich macht, städtische Bildflächen auf jede beliebige Oberfläche zu projizieren.

In einer Gesellschaft, in der industrielle Roboter dazu genutzt werden, Aufgaben effizienter auszuführen oder diese weniger gefährlich für Menschen zu machen – worin liegen die Chancen für eine Bürgerrobotertechnik? Während wir zur militärischen Adlerdrohne hinaufblicken, die uns als Bürger überwacht, schauen wir der Bienendrohne nach, die den öffentlichen Raum bestäubt. Der niederländische Architekt Kas Oosterhuis sagt hierzu: »Der innovative Architekt entwirft Schwarmarchitektur in einer Geisteshaltung von »Open-Source« und Echtzeit. Menschen, Gebäude und Gebäudeteile kommunizieren miteinander; sie alle sind Mitglieder des Schwarms.«

— www.guerrilladrone.feenelcaos.org

Lot Amorós & David Pello

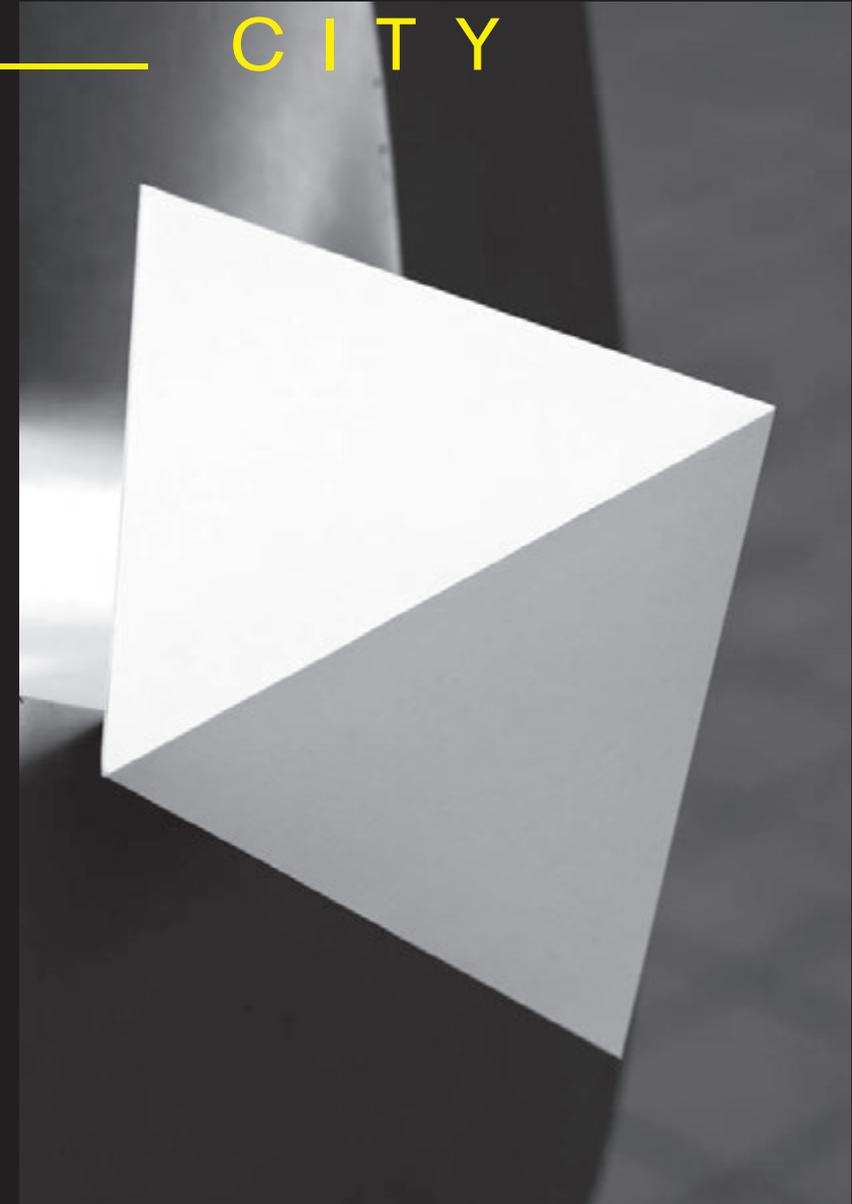
RADICAL AIRSPACE WORKSHOP

Radikaler Luftraum

Dieser Workshop setzt sich mit der radikalen (Um-)Nutzung des öffentlichen Luftraumes auseinander, sowie mit technischen Verfahren betreffend unbemannter Flugobjekte mit freier Software. Außerdem werden Techniken für den Bau einer eigenen Drohne mit Recyclingmaterial und digitaler Fabrikation vermittelt. Taktische und künstlerische Nutzungsmöglichkeiten werden diskutiert und es wird eine Vorführung mit der GuerrillaDrone geben, bei der Projektionen auf Wände der Stadt geworfen werden.

I C A S

CITY



ein Projekt des EU-Netzwerk Projektes E.C.A.S. - Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future

Susanna Niedermayr & Oliver Baurhenn

ICAS RADIO

Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future

Festivals nicht lediglich als Bühne für aktuelle Musiken zu verstehen, sondern als Diskursplattformen, das ist ein zentrales Anliegen all jener FestivalbetreiberInnen, die sich zu dem ICAS Festivalnetzwerk der International Cities of Advanced Sound zusammengeschlossen haben. ICAS Radio ist der runde Tisch von ICAS, um den herum sich mehrmals jährlich die FestivalbetreiberInnen und Gäste ihres Vertrauens einfinden, um den Status quo der zeitgenössischen Musik und ihrer Kultur zu verhandeln. Gastgeber von ICAS Radio ist die Sendereihe Zeit-Ton für neue und experimentelle Musik von ORF Ö1, dem Kulturradio des Österreichischen Rundfunks, dessen Festival ORF musikprotokoll im steirischen Herbst eines der Gründungsmitglieder von ICAS ist. Das Berliner Community Radio reboot.fm übernimmt die dreistündige Sendung jeweils ein wenig zeitversetzt, um sie zusätzlich im Raum Berlin auszustrahlen.



→ – Abb. 45, 46, 47, 48

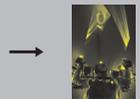
Moderiert wird ICAS Radio von Susanna Niedermayr, Co-Leiterin der Redaktion für neue und experimentelle Musik von ORF Ö1, Co-Produzentin der Sendereihe Zeit-Ton und Co-Kuratorin des ORF musikprotokoll und von Oliver Baurhenn, einer der drei künstlerischen Leiter des CTM - Festival for adventurous music and related arts, Kurator und Macher der reboot.fm-Sendung CTM-Spezial. Für die ICAS Radio Ausgabe vom diesjährigen CYNETART Festival wird sich zusätzlich Thomas Dumke zu diesem fixen ModeratorInnen-Duo gesellen. Manifestiert hat sich ICAS Radio bislang beim CTM Festival in Berlin, beim Insomnia! Festival in Tromsø, bei der ersten Ausgabe des mit Unterstützung von ICAS gegründeten SOCO Festivals in Montevideo, beim Mutek Festival in Montreal und, gerade erst vor wenigen Wochen, beim ORF musikprotokoll in Graz, dem ICAS Radio Mutterschiff.

Paul Wiersbinski

»ONE MAN UNIT«

2012, Performance

Mitwirkende: Wieland Schönfelder



→ – Abb. 49

Ein Hybrid aus Mensch und Skulptur, voll bewaffnet mit mobilen Videoprojektionen, fügt unserer fiktiven Welt eine weitere Bildebene hinzu. Nach Einbruch der Dunkelheit schließt sich ihm das Publikum auf einer Mission an, die Erzählung im Müllleimer des endlos virtuellen Materials

zu entdecken, das direkt auf Wände, Autos und den haptischen Körper selbst projiziert wird. Die Realität wird zum Holodeck, in welchem visuelle Information implementiert wird, um zu einer anderen, nicht-realen Erfahrung zu führen.

Produziert während einer Residency bei Peacock Visual Arts, Aberdeen

→ <http://vimeo.com/39760705>

Ulrike Gerhardt & Susanne Husse

DER/DIE SCHLAFLOSE CYBORG

Der Schauspieler Wieland Schönfelder und der bildende Künstler Paul Wiersbinski haben für ihre Performance »One Man Unit« (2012) einen Hybrid aus Mensch und Roboter, erschaffen. Gerufen vom Kunst- und Kulturbetrieb taucht diese Figur, die sowohl ein Mensch im Roboterkostüm als auch ein Android, ein humanoider Roboter sein könnte, seit Beginn des Jahres immer nachts in den Straßen und auf den Plätzen internationaler Metropolen auf. (1) Die technische Ausrüstung von Schönfelders und Wiersbinskis Charakter besteht aus zwei mobilen Videoprojektoren, drei CCTV Kameras, zwei CCTV Monitoren, zwanzig LED Lampen und 12 Leuchtkabeln El-Wire. Über die künstlichen Verlängerungen ihrer/seiner Arme projiziert sie/er assoziative, der visuellen Flut des Internets entlehene Bilder in die architektonische Umgebung, während sie/er mit blecherner Stimme über die aktuelle weltpolitische Lage, die Natur der Realität und die eigene Biographie als DDR Erzeugnis philosophiert. Obwohl die Stimme der Figur eindeutig als männlich identifizierbar ist, bleibt das Geschlecht bis zum Ende der Performance undefiniert: »I am a machine which dreams to be a man and loved it, but now the dream is over and the robot is finally awake.« [Ich bin eine Maschine, die geträumt hat, dass sie ein Mann sei und dies sehr genossen hat; doch nun ist der Traum vorüber und der Roboter ist aufgewacht.] Demnach konstruieren die zwei Künstler in ihrer Performance eine träumende Mensch-Maschine, einen »cybernetic organism«, kurz: Cyborg. Ein Cyborg ist das einzige Wesen, das sowohl technologisch-organische »Objekte« als auch in der postmodernen Welt lebende Menschen bezeichnet. Die oder der Cyborg von Schönfelder und Wiersbinski stapft klobig durch den öffentlichen Raum Dresdens, die Applikationen an ihrem/seinen weißen Anzug blinken wie die Neonwerbung am Londoner Trafalgar Square. Die verzerrte Stimme stottert und springt, als wäre ihre/seine Programmierung fehlerhaft vollzogen worden. Die/der Cyborg hastet zwischen zahlreichen Diskursebenen hin und her: von poststrukturalistischer Philosophie, über die Sensibilität künstlicher Intelligenz, hin zu neoliberalen Subjektivierungskonzepten und dem globalen Wettkampf um Ressourcen. »Would you pay me in oil or in attention?« [»Würden Sie mich mit Öl oder mit Aufmerksamkeit bezahlen?«] ist die zentrale Frage ihrer/seiner Existenz und drückt aus, dass sie/er als Kulturprodukt eher an Zuwendung als an materieller Vergütung interessiert ist (2).

Die Reflexionen über ihre/seine bisher ausgebliebene Selbstprogram-

mierung und der Wunsch nach Naturerfahrungen stechen aus dem medienästhetischen Erzählfluss heraus. Die/der Cyborg deliriert, Text und Bild laufen im Zufallsprogramm und die Verbindungen sind unterbrochen. Immer wieder wiederholt sie/er die Satzanfänge, so, als hätte sie/er sich im Schacht von Babel verirrt. Es scheint als wolle die Performance »One Man Unit« Donna Haraways Traum einer »mächtigen, ungläubigen Vielzügigkeit« aus ihrem »Cyborg Manifesto« verkörpern (3), einer Mehrsprachigkeit jenseits von Dualismen. Doch warum sehnt sich Wiersbinskis und Schönfelders Cyborg ausgerechnet danach, eine Einheit und noch dazu ein Mann zu sein? Die Erklärung für diesen irritierenden Wunschtraum gibt die/der Cyborg selbst, indem sie/er berichtet, es sei ein Geist in der Maschine vorhanden. Es ist davon auszugehen, dass eine Vorliebe dieses Spukgeistes die Kategorie des Sexus ist, die trotz des 21. Jahrhunderts immer noch unsere intersubjektiven Beziehungen und Lustempfindungen reguliert. Ihr/Sein Streben nach Einheit könnte zu avancierten Techniken kultureller Übersetzung wie Performativität, Subvertierung und Grenzüberschreitung kaum stärker in Kontrast stehen. Die/der Cyborg aus »One Man Unit« repräsentiert demnach keine emanzipatorische Heilsfigur, kein Medium polymorpher Transgender(women), sondern eine nachtaktive Mensch-Maschine geboren aus den Matrizen unserer Gesellschaft.

Ulrike Gerhardt & Susanne Husse

Kuratorinnen des Projektraums NOTE ON in Berlin (gemeinsam mit Friederike Hamann)

[1] – Dresden, gemeinsam mit Friederike Hamann und Imke Kannegießer.

[2] – Georg Franck »The Economy of Attention«, 1999, <http://www.heise.de/tp/artikel/5/5567/1.html>

[3] – Donna Haraway, »A Cyborg Manifesto - Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century.« in Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature (New York; Routledge, 1991), pp. 149–181, <http://www.egs.edu/faculty/donna-haraway/articles/donna-haraway-a-cyborg-manifesto/>

CREDIT 00 → Abb. 50

Am Anfang war die Rakete, damals im westsächsischen Bergland. Als Credit 00 das legendäre Geschoss auf dem Endbildschirm von Tetris aufsteigen sah, nahm er auch elektronische Musik zum ersten Mal bewusst wahr. Seitdem hat sich eigentlich nicht viel verändert, nur dass er eben heute auf den Knöpfen des stattlichen Maschinenparks neben seinem Bett herumdrückt.

Nachdem er für sein inzwischen abgeschlossenes Kunststudium 2000 nach Dresden zog, entwickelte sich seine Vorliebe für Synthesizer und Drum-Machines bei den ersten Besuchen in der Dresdner Club-Kanalisation. Schnell machte er sich einen Namen als DJ, der sein Ding macht, das Publikum aber gerade deswegen immer mitnimmt.

Als Teil der Idealfun-Crew veranstaltete er mal mehr, mal weniger legale Partys. Schließlich hob er gemeinsam mit Freunden »Robo Dance« aus der Taufe, die zwar einzige, aber auch aus anderen Gründen beste Electro-Clubnacht in Dresden. Neben DMX Krew oder Luke Eargoogle haben auch Imatran Voima exzessiv bei »Robo Dance« gefeiert. Ein gemeinsamer Track

ICAS CITY

106 – 107

von Credit 00 und deren Mitglied Randy Barracuda muss dann vermutlich irgendwann nach der Show des Finnen entstanden sein. Offensichtlich war Randy noch nicht wieder völlig hergestellt, denn »Lebensraum« trägt deutlich Credits Handschrift.

Für seine eigenen Tracks lässt er sich von Kannibalenfilmen, Zahlentheorie oder Vögeln inspirieren. Auf einen Sound festlegen lässt er sich dabei allerdings nicht, schließlich gibt es mit Synth Wave, Electro, Afro, Kraut, Kosmische, Disco, Italo, Miami Bass und sonstigem Protokram zu viel Maschinenmusik, die es ihm angetan hat. Erste Zeugnisse bei Uncanny Valley sind die Geisterschiffahrt »Wave Memory« und »Eiserne Lunge«, der Ausflug in die Irrenanstalt.

→ <http://www.myspace.com/credit00>

→ <http://www.soundcloud.com/credit-00>

MUTEK Festival Montreal presents → Abb. 51

SCOTT MONTEITH AKA DEADBEAT

Mit acht Studioalben sowie ungezählten EP's für Labels wie *scape*, *Wagon Repair* sowie seinem eigenen Label *BLKRTZ* ist Scott Monteith aka *Deadbeat* seit mehr als 12 Jahren in der Techno-Szene bekannt. Er spielte u.a. beim *SONAR* in Barcelona sowie zur Berliner *Transmediale*. Von sich langsam entwickelndem Ambient hin zu rockendem House und Techno ist seine Musikalette so farbenreich, dass seine Musik auch gern in Filmprojekten genutzt wird, u.a. im ausgezeichneten Film *ULTRANOVA* von Bouli Lanners.

→ <http://blkrtz.com>

INSOMNIA! FESTIVAL TROMSØ PRESENTS

PER MARTINSEN ALIAS

MENTAL OVERDRIVE → Abb. 52

Seit er 1990 seine erste EP »12000AD« bei R&S Records veröffentlichte, hat Per Martinsen unter seinem Künstlernamen *Mental Overdrive* weitere Platten veröffentlicht, Remixe aufgenommen und Live-Auftritte gegeben. Wie der Titel seines Debüts schon erahnen lässt, hat sich Martinsen seit einiger Zeit mit der Zukunft beschäftigt; eine Zukunft, von der er glaubt, dass sie ihn nun langsam eingeholt hat und dass sie sich sogar rückläufig bewegt, nachdem sie ihren Höhepunkt in den Nullerjahren erreicht hatte. (Eine ausführlichere Diskussion findet sich im Covertext seiner 2005 herausgegebenen Compilation »The Phurure that never happened«, veröffentlicht bei dem befreundeten norwegischen Label *Smalltown Supersound*.) In den letzten Jahren gab er mehrere Platten bei *Smalltown* heraus, eine Reihe von

12«-Singles für Prins Thomas Label Full Pupp und eine Reihe von EPs für sein eigenes Label Love OD Communications. Weiterhin hat er sich seinen transmedialen Kunstprojekten gewidmet, hat Filmmusik für alte russische Stummfilme komponiert und ein weiteres Album mit seinem Partner herausgegeben, während er den Eiskappen beim Schmelzen im magischen Licht der Polarlichter zuschaute, nachdem er 2008 in seine Heimatstadt Tromsø zurückgezogen war.

→ Mehr von Mental Overdrive:
<http://www.soundcloud.com/mentaloverdrive>

JON-EIRIK BOSKA → Abb. 53

Der Musikproduzent Jon-Eirik Boska stammt von der norwegischen Westküste. Er ist Teil der neuen Musikszene der nördischen Stadt Tromsø, wo er an der Musikakademie Schlagzeug studierte. Boska hat eine Reihe von Remixen für Frost, Mental Overdrive und andere Lokalgrößen erstellt bevor er 2011 sein Debut-Maxi-Single ›Arrival‹ b/w ›Extraperennial‹ veröffentlichte, die ihm viel Kritikerlob einbrachte. Im vergangenen Jahr hat er an der Red Bull Music Academy in Madrid teilgenommen, wo er gemeinsam mit Nguzu den Titel ›Sicka‹ erstellte, über den sich sogar bei Pitchfork ein Feature findet und der auf der Compilation der Red Bull Music Academy ›Various Assets‹ vertreten ist. Die ›Without Love EP‹ führt den Hörer noch weiter in Boskas atmosphärische Klangwelten mit treibenden Bässen. Außerdem nimmt er gerade noch je eine Single bei den Labels Caviar Commandos und Studio Barnhus auf. Verschiedene Live-Auftritte werden ihn dieses Jahr am 21. Juni auf die Veranstaltung des Labels Love OD während des c/o POP Events nach Köln führen, sowie auf das diesjährige Øya-Festival im August in Oslo und nach Bergen, wo er im September beim Ekko-Festival auftreten wird.

→ Mehr von Boska: www.soundcloud.com/boskamusic

CHARLOTTE BENDIKS → Abb. 55

Da sie in Tromsø, der Technohauptstadt Norwegens aufgewachsen ist, verwundert es kaum, dass Charlotte Bendiks schon in frühen Jahren ihre Begeisterung für elektronische Musik entdeckte. Nachdem sie bereits mit Anfang 20 als DJane zu arbeiten begann, ist sie mittlerweile eine äußerst gefragte Künstlerin.

Auch wenn ihr klassisches Genre House ist, sind Ihre Sets von einem breiten Musikspektrum beeinflusst, das von Disco über African Groove bis Latin Beats reicht. Ihr Talent, für Euphorie und eine schwitzende Menge zu sorgen, ist in aller Munde. Ihr Live-Gesang und der Einbezug anderer Musiker ist zu einem Aushängeschild von Bendiks geworden. Statt eines normalen DJ-Sets werden Abende mit Bendiks so eher zu Happenings.

Von 2007 bis 2009 organisierte sie eine Vielzahl von Underground-

House-Parties, die sie als ›Moist‹ bezeichnete. Das künstlerische Programm dieser Parties bestand aus Video- und Lichtinstallationen, die zusammen mit ihrer pulsierenden Musik zu einem klanglich-visuellen und physischen Erlebnis wurden und die öffentliche Plätze in Stätten legendärer Parties verwandelte, die ohnehin länger ›geöffnet‹ waren als normale norwegische Clubs.

Seit 2011 steht für Bendiks ihre eigene Musik im Vordergrund, weshalb sie weniger oft auf Tournee geht. Ihre Musik lässt sich als dunkler, aufreizender House beschreiben. Sie kollaboriert mit der Kölner Musikerin Lena Willikens, den Musikern von Coma und dem Mexikaner Daniel Maloso. Sie arbeitet gerade an ihrer ersten Solo-Veröffentlichung, die im Herbst 2012 von Mental Overdrives Label Love OD veröffentlicht wird. Neben ihrer Arbeit als Musikerin beschäftigt sie sich exzessiv mit dem Organisieren von Festivals, wie dem Insomnia-Festival in Tromsø. Zudem kuratiert sie seit 2009 die norwegische Nacht auf dem c/o POP Festival und organisiert weiterhin Parties in Tromsø. Und wenn sie nicht gerade arbeitet oder Kisten nach guten Platten durchstöbert, ist es ihre Lieblingsbeschäftigung, nackt mit einem Glas Moët in jeder Hand in ihrem Whirlpool zu entspannen.

PETRA HERMONOVÁS → Abb. 54

Petra Hermonovás (*1987, Valašské Meziříčí) künstlerische Arbeit basiert hauptsächlich auf den Medien Video, Text und Zeichnung. Vor Kurzem beendete sie ihr Studium im Bereich konzeptuelle Tendenzen/Intermedia an der Fakultät für Bildende Kunst in Brno unter der Leitung des bekannten tschechischen Künstlers Václav Stratil. Außerdem verbrachte sie ein Auslandssemester an der Königlichen Akademie der Schönen Künste in Brüssel. Neben der Teilnahme an Gruppenausstellungen in der Tschechischen Republik, stellte sie auch in Belgien, Bosnien und Herzegowina, Deutschland, Ungarn und Island aus. Sie hat zudem an verschiedenen länderübergreifenden Projekten mitgearbeitet wie dem Atelier Banja Luka oder Arlene Tuckers Translation is Dialogue. Ihr Diplomstück wurde für die diesjährige Vergabe des Nachwuchspreises Startpoint Prize for emerging European artists nominiert.

SKAŅU MEŽS FESTIVAL RIGA PRESENTS

ELVI/DUNIAN & KODEK → Abb. 56

EVLI/DUNIAN ist eine Kollaboration zwischen dem in Riga beheimateten DJ und Elektro-Produzenten Elvi Soulsystem und Dunian, einem aus Ogre stammenden vielseitig talentierten Musiker, der heute als Produzent arbeitet. Ihr immer noch frischer Klang vereint beide Talente. Diese Seelenbotschaften reichen von tiefen Wooferklängen bis hin zu säuerlichen Synthesizerreisen durch den Kosmos. Dabei halten sie immer mit den beiden Hauptelementen Schritt: der Musikalität und dem ursprünglichen Instinkt

des Tanzes. Das haben wir hinter den Wänden ihres Tonstudios gehört. Wir können nicht sagen, was das für einen Live-Auftritt zu bedeuten hat – das müsst ihr selbst herausfinden!

»Wir sind einander Jahre lang immer wieder über den Weg gelaufen. Und eines Tages habe ich Elvi zwei Stockwerke unterhalb meines Studios auf einer Party getroffen. Nach wenigen Treffen haben wir dann schon Musik gemacht, die keiner von uns je gehört hatte.« /DUNIAN/

»Stellt euch den Auftritt einfach als ein Date vor. Wir sind noch nie zusammen live aufgetreten – es erschien uns einfach als eine nette Möglichkeit, uns die Kontrolle über unser Material zu verschaffen und eine Frist für den Kram zu haben, an dem wir im Studio gearbeitet haben.« /ELVI/

KODEK VAN BUUREN → Abb. 57

Kodek ist vielleicht der progressivste Vertreter der zeitgenössischen Underground-Musikszene in Lettland. Er lässt Klänge in untypischen Genres entstehen, verarbeitet aktuelle Tatsachen, wobei er die Zuschauer oft mit seiner übermodernen Einstellung gegenüber den anerkannten Standards überrascht. Bei seinen Auftritten fordert er sein Publikum regelmäßig dazu auf, außerhalb der Kategorien des »Normalen« zu denken, die vom Kulturkonservatismus vertreten werden. Er geht weit über die konventionelle Ästhetik hinaus.

→ <http://www.4444.debilas.net>

DNZ → Abb. 58

Dennis aka DNZ, Mitbetreiber des legendären Dresdner Plattenladens Fat Fenders und berühmt für seine vielseitige und geschmackssichere Plattenauswahl, ist Teil der Tropenfieber-Crew und Funky Monkeys Veranstaltungsreihe. Aufgewachsen in einem musikbegeisterten Elternhaus und beeinflusst durch die wegweisende Radioshow DT64 im DDR-Funk, entwickelte er schnell seinen bis heute unstillbaren Appetit nach afroamerikanischen Beats, schwerem Dub und den stets aktuellsten internationalen Groove-Eskapaden.

FILASTINE & NOVA (US/ES, INO) → Abb. 59

AV-set, post dubstep, world beats, glitch-hop, outernational street bass.

Der kosmopolite Klangnomade Grey Filastine, Audio & Video Künstler aus Los Angeles, beehrt uns in diesem Jahr mit einem seiner multimedialen Live-Auftritte. Mit im Schlepptau hat er sein neues Album Loot, entsandt in Kooperation mit der indonesischen Rapperin Nova, welche seine irrwitzigen Klanginstallationen mit Hilfe ihrer ganz eigenen stimmlichen Interpretation unterstützen wird.

Fragmentierter Post-Dubstep trifft auf Streicher-Arrangements und übersteuerte Bass-Synthesizer kämpfen mit pentatonischen Gong-Strukturen. Dazwischen harsche Beats, eckige Bässe, arabische Gesänge, lateinamerikanische Raps, Störbrummen und Glockenspiel, Tablas und Carioca Funk. Dazu gesellen sich hintersinnige Video-Verrücktheiten, Straßenlärm und ein elektrifizierter Einkaufswagen.

ASSIMILATION PROCESS (SUBURBANTRASH) → Abb. 60

Assimilation Process klingt elektronisch, digital, futuristisch, massiv, uneben, sphärisch und düster zugleich. Das neue Projekt von Stefan Senf (aka Noize Creator) absorbiert dabei die unterschiedlichsten Einflüsse aus vielen Jahren Musikproduktion und vermengt diese zu einer neuen Einheit. Es ist ein Spagat zwischen experimenteller Anhörmusik mit Soundtrackcharakter und moderner, groovender Rhythmik.

GALINA HARDGROVE (DS-X.ORG) → Abb. 61

Hinter dem Künstlernamen Galina Hardgrove findet man die musikliebende Seite der Grafikerin Natalja Pomozova, die über Riga und Dresden zur Zeit in Berlin ihre Lager aufgeschlagen hat. Sie dreht die Platten für openminded people, die richtigen Stimmungen findend, u.a. auch schon mit den DJ's und Musikern Spunky, Elbee Bad, Tiny und Juno6 zusammen. Bei ihren Sets kann man lichtvolle House-Musik, seelenvollen Techno und experimentale Discosounds erwarten.

DJ SPRINKLES → Abb. 62

DJ Sprinkles ist das Deep House Alter Ego von Terre Thaemlitz. Zu den bisherigen Karrierehöhen gehören ein Underground Grammy als Bester DJ 1991 während seiner Residenz im Sally II. (ein berühmter New Yorker Club für transsexuelle Prostituierte), eine dreijährige Residenz im Tokioer Club Module von 2003 bis 2006 und die Auszeichnung für DJ Sprinkles Midtown 120 Blues als bestes Album 2009 durch Resident Advisor. Und das ist es auch schon. Alles andere spielt sich eher abseits des Medienfokus ab was auch Sinn macht für die Art von Underground Dance Music die er in seinen Sets spielt. Sprinkles schert sich nicht um Massenwirksamkeit, sondern spezialisiert sich lieber auf messerscharfe Sets die sich an eine längst ausgestorbene Generation wütender und deprimierter Queer-Aktivistinnen richten, die keine Angst davor haben auf der Tanzfläche zu weinen.

REKLAME _____



ALTES WETTBÜRO
BAR • RESTAURANT • CLUB
antonstr. 8 | dd-neustadt | altes-wettbuero.de

23
clothing for men and women

Königstraße 4 / Obergraben 21
01097 Dresden / Tel 0351-4045369
www.23clothing.de

Flipper K drykorn FIRMA S S.M. JET G Villa Gracia

CLUB⁶⁴

YOUR LOCATION FOR HAPPENINGS OF ALL KINDS
PARTY | EXHIBITION | LIVE COOKING whatever you want to celebrate WE SUPPORT YOUR EVENT

booking: info@club-64.net | Louisenstraße 64 | Dresden-Neustadt | www.club-64.net

**FEN
DE
RS**

FAT FENDERS RECORD STORE
// BÖHMISCHE STR. 14, 01099 DRESDEN
// +49 351 4953124 // FAT@FENDERS.DE
WWW.FENDERS.DE

PARTNER VON CYNETART 2012

C. ROCKEFELLER
CENTER FOR THE CONTEMPORARY ARTS
WWW.CROCKEFELLER.DE

29. KASSELER DOK FEST
13.-18. NOVEMBER 2012

DOKUMENTARFILMVIDEOKUNST
JUNGES DOKFEST
AUSSTELLUNG MONITORING
WORKSHOP-TAGUNG INTERFICTION
AUDIOVISUELLE PERFORMANCE
DOKFEST FORUM
DOKFEST EDUCATION

PROGRAMM ONLINE
AB 25. OKTOBER

WWW.KASSELERDOKFEST.DE

FILMLADEN KASSEL e.V. | GOETHESTR. 31 | 34119 KASSEL
FON: +49 (0)561 707 64-21 | DOKFEST@KASSELERDOKFEST.DE

suburban trash
platten wettshop
jeden donnerstag
ab 20:00 uhr
altes wettbüro

suburban trash
mailorder&distribution
for electronic music

<http://suburbantrash.c8.com>

Dubstep | Bass | Autonomic | Drum'n'Bass | Skweee | Footwork
Juke | Breakcore | Electronica | Experimental | Ambient | Electro
Techno | House | UK Funky | Wonky | Glitch

suburbantrash@mailorder&distribution | 0351 2880029 | suburbantrash.c8.com

HELLERAU

EUROPÄISCHES ZENTRUM DER KÜNSTE DRESDEN

MODUL-DANCE-FESTIVAL

ZEITGENÖSSISCHER EUROPÄISCHER TANZ

02.–10.11.2012

CHINA FROM INSIDE

TANZ, MUSIK UND KUNST AUS CHINA

01.–08.12.2012



0351 - 8893884

www.hellerau.org

BON VOYAGE



COFFEE, BREAKFAST, WIFI
OPEN DAILY FROM 7:30 am

KULTUR- & GASTRONOMIEBETRIEB - LOUISENSTR. 77 - 01099 DRESDEN

THE GOLDEN AGE



CTM.13
FESTIVAL FOR ADVENTUROUS
MUSIC & ART
28.1. - 3.2.2013 > BERLIN

KUNSTRAUM KREUZBERG/BETHANIEN,
BERGHAIN, HAU

»BERLIN'S BEST POP FESTIVAL.«
BERLINER ZEITUNG



Netzwerk von Künstlern,
Wissenschaftlern und Technikern

- + Dresdner Orte für Freie Kunst
- + aktueller Terminkalender für Ausstellungen, Vorträge, Workshops, etc.
- + Rezensionen, Kritik & interdisziplinäre Reflexion

CYNAL
NEUE KUNST IM DIALOG



**ZWEI UND
TAU DREI
SEND ZEHN**

EUROPEAN
MEDIA ART FESTIVAL
OSNABRUECK

Festival 24. - 28. April
Ausstellung 24. April - 26. Mai

www.emaf.de

mb21 Das Festival des Deutschen Multimediapreises für Kinder und Jugendliche
mediale bildwelten

Sei dabei!
17./18. November 2012
Scheune Dresden
Eintritt frei

Sei kreativ, denk quer,
sei kritisch und genial!

www.mb21.de

Veranstalter:

Gefördert von:

Jacob Korn - You & Me
UVLPO1 / UVCD01 - 2 x 12" / CD

Jacob Stoy - Redensart EP
UV012 - 12" - forthcoming

Scherbe - Jardin Du Midi EP
UV013 - 12" - forthcoming

Monomood - shtum001
12"

www.uncannyvalley.de

WWW.WEARETHESPOT.COM

THE SPOT
NEW COLLECTION

29
ALAUNSTRASSE
01099
DRESDEN

sankt pauli
tagesbar & restaurant

Montag - Samstag: 10:00 - 02:00 Uhr
Sonntag mit Brunch: 09:00 - 02:00 Uhr

Tannenstraße 56 • 01097 Dresden
Telefon: 03 51 2 75 14 82

SideDoor
www.sidedoor-dresden.de
Böhmische Strasse 38
01099 Dresden Neustadt
täglich ab 20 Uhr

NODE13
FORUM
DIGITAL
ARTS

FEBRUARY 11th-17th 2013
FRANKFURTER KUNSTVEREIN
NODE13.VVVV.ORG

Mutamorphosis
Tribute to Uncertainty

International Conference | December 6-8, 2012
Prague | Czech Republic

www.mutamorphosis.org

Powered by CIANT | www.ciant.cz

CIANT

IM
HANDEL!



ALLE
2
MONATE
NEU
INKL.
CD

IM
NETZ!

TÄGLICH FRISCH:
CHARTS, NEWS, FEATURES

EXKLUSIV:
STREAMS, PODCASTS,
GROOVE TV



I M P R E S S U M



CYNETART

Projektleitung → Thomas Dumke

CYNETART-Assistenzen → Joanna Szlauderbach, Sebastian Stehlik,

Vira Dumke, Hannah Damm, Friederike Kopp

CYNETART-Redaktion → Thomas Dumke, Joanna Szlauderbach, Sven Dämmig, Andreas

Ullrich, Klaus Nicolai, Nadine Bors, Werner Jauk, Lucretia Cippitelli

Videoabend Panorama – CYNETART Motorenhalle – Kuration → Nadine Bors

CYNETART Pop-Up City → Joanna Szlauderbach

CYNETART POP-UP CITY Layer-App → Philipp Gaschler

Öffentlichkeitsarbeit/Social Media/Webmaster → Joanna Szlauderbach/ Sven Dämmig

Finanzmanagement → Kerstin Grosch & Gisela Schneider

Produktionsleitung → Endre Ketzel (Eject Systems) in Zusammenarbeit mit H-EZK

Fotodokumentation → David Pinzer

Übersetzungen/Lektorat → Antje Dudek, Sebastian Stehlik

Herausgeber Publikation CYNETART 2012 → Trans-Media-Akademie Hellerau

Karl-Liebknecht-Straße 56

01109 Dresden

<http://t-m-a.de>

© 2012 bei den Autorinnen, Künstlerinnen, Herausgeberinnen

ISBN 978-3-9815597-0-5

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung (Mitteilung) trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Im Rahmen des »Tandem / Shaml Cultural Managers Exchange Europe – Arab Region« kooperiert die TMA Hellerau mit dem ägyptischen Partner Medrar for Contemporary Art in Kairo vertreten durch Diaaeldin Helmy Hamed Mahmoud.

Gestaltung → pingundpong

Fotos Polygon-Körper → STUDIO20-15.com

Seiten 1-16 / 41-68 / 113-120 gedruckt auf *maxigloss*

Seiten 17-40 / 69-92 / 93-112 / 121-124 gedruckt auf *maxioffset*

exklusiv bei IGEPÄ

Vielen Dank für die Unterstützung bei der Umsetzung des Titels an Volker Mahn

Die European Culture Foundation Amsterdam und MitOst Berlin haben in Kooperation mit Al Mawred Al Thaqafy (Culture Resource) (Kairo) ein drittes Kulturmanageraustausch Programm initiiert: Tandem / Shaml Cultural Managers Exchange Europe - Arab Region, wird durch die Robert Bosch Stiftung (Stuttgart), DOEN Foundation (Amsterdam) sowie Mimeta (Norwegen) finanziert. Nach dem erfolgreichen Kulturmanageraustausch Ukraine – Europäische Union – Moldau sowie mit Partnern in der Türkei, erhalten Institutionen aus Europa mit Tandem / Shaml einen tieferen Einblick in die Kulturszene der Länder Ägypten, Tunesien und Syrien. Im Programm Tandem sammeln Kulturmanager Erfahrungen im transnationalen Austausch, bauen langfristige Partnerschaften auf und schaffen ein neues transnationales Kulturnetzwerk. Bisherige Selbstverständlichkeiten im Kulturmanagement sind für die teilnehmenden Kulturmanager erklärungsbedürftig geworden und alltägliche Routinen sollen in Frage gestellt werden. Die transnationale Diversität von Akteuren soll zu neuen Formen der kulturellen Zusammenarbeit führen und innovative Denkweisen befördern.

IMPRESSUM

122 – 123

TMA VORSTAND

Erster Vorsitzender → Klaus Nicolai

Stellvertretender Vorsitzender → Thomas Dumke

Schatzmeister → Markus Richter / Schriftführer → Jürgen Roller

Beisitzer → Jörg Sonntag, Barbara Schennerlein, Nadine Bors

CYNETART

Cynetart ist eine
Veranstaltung der



in Kooperation mit



PARTNER

INSOMNIA



ORF musikprotokoll



FÖRDERER UND UNTERSTÜTZER



SPONSOREN



MEDIENPARTNER



CYNETART BON VIVANT



WWW.CYNETART.DE

ISBN 978-3-9815597-0-5
CYNETART 2012