CY

NET

ART

CYNETART INTERNATIONAL

FESTIVAL FOR COMPUTER BASED ART

FESTSPIELH

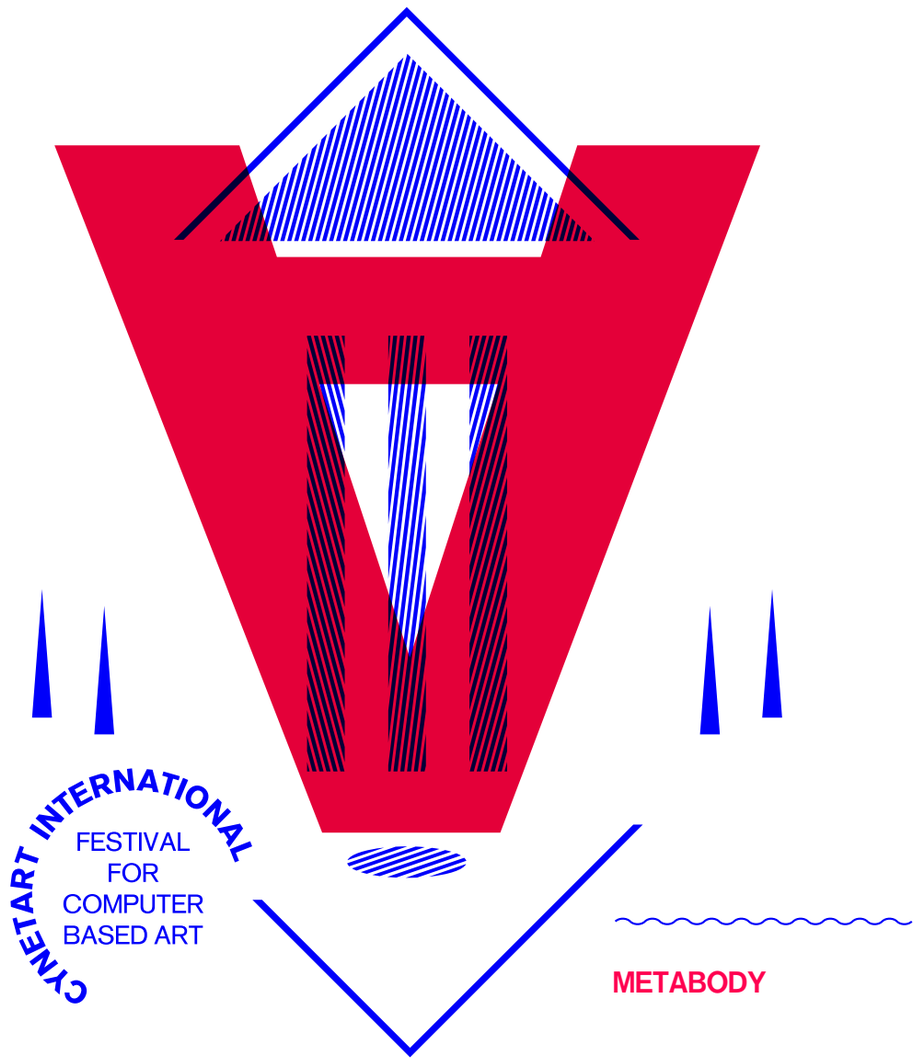
HELLERA

A

C D

B

2013





2
## METABODY

Metabody — Jaime del Val
Ein Metahumanistisches Manifest — Jaime del Val und Stefan Lorenz Sorgner
Anmerkungen zum Metahumanistischen Manifest — Klaus Nicolai

8
## METABODY KONFERENZ

Zur Modifikation von körperlicher Beschaffenheit (corporalité), die Körperlichkeit (corporéité) generiert; eine Vorstellung prozesshafter Strategien der Destabilisierung am Beispiel »Flesh Waves« — Isabelle Choinière
Die klingende Erkenntnis der Bewegung — Enrico Pitozzi
Der hörende Körper / auditive Embodiments & mediatisierte (soziale) Umgebungen — Werner Jauk
Relationale und multidimensionale Wahrnehmung — Jaime del Val
Geburt und Tod dualistischer Medien — Stefan Lorenz Sorgner
Post-Historie – Der Raum des (De-)Humanen als Selbst-Modellierung von leibhaftiger Präsenz. Eine Philosophie der Erforschung von virtuellen Environments — Klaus Nicolai

12
## NACHT DES EXPERIMENTS

Tiresias — Robert Wechsler und Andreas Bergsland
Tele-Plateaus — TMA Hellerau
Quadrolog für zwei Personen — Martin Schöne

16
## TANZ UND PERFORMANCE

Flesh Waves — Isabelle Choinière, Audrey-Anne Bouchard, Ricardo Dal Farra
EmotiCam — Johanna Roggan und Lorenz Ebersbach
Hypo Chrysos — Marco Donnarumma
Microsexes — Jaime del Val / reverso

METABODY

A — 2–7

Meta- :
Wandel / Verände-
rung / dazwischen /
werden / mit / einlei-
tend / umfassend /
überwindend

METABODY

# Jaime del Val

Metabody (›Meta-Körper‹) ist ein Körper, der aus affektiven und kinetischen Beziehungen jeglicher Art und Größenordnung – vom kleinsten Teilchen bis zum Kosmos – hervorgeht: eine Ontologie, Epistemologie, Ästhetik, Ethik und Politik der Bewegung und des Werdens. Es gibt keinen Körper oder Geist als gegebene Substanz, nur ›Meta-Körper‹ als relationale Prozesse des Werdens, ontogenetisch und technogenetisch. Die Welt besteht aus ›Meta-Körpern‹.

Metabody ist eine spinozanische und nietzscheanische Maschine zur Erzeugung verschiedenartiger Affektionen, die gleichzeitig alle vorgegebenen Bahnen, Genealogien und Bewegungen der Kontrolle auslöscht.

Metabody ist ›meta-formativ‹ und ›amorphogenetisch‹: Er macht 2.500 Jahre Platon'scher Tyrannei der Form vergessen.

Metabody, das ›Körper-Netzwerk‹, ist das Gegenteil des Internets, als vorangenommenes entkörperlichtes ›Gedanken-Netzwerk‹. Anstatt zu homogenisieren, vorwegzunehmen und zu kontrollieren, möchte Metabody seine Aufmerksamkeit auf die radikalen Vielfältigkeiten und Wandlungen der Körper, Bewegungen und Kontexte richten – als Basis einer neuen sozialen Ökologie.

Das EU-geförderte und von reverso koordinierte Projekt »Metabody« wurde im Juli 2013 ins Leben gerufen und ist auf einen Zeitraum von fünf Jahren ausgelegt. Am Projekt beteiligen sich insgesamt 28 Partner aus 14 verschiedenen Ländern. »Metabody« widmet sich der kritischen Untersuchung von kulturellen Homogenisierungsprozessen, sowie von Aspekten sozialer Kontrolle und globaler Überwachung im heutigen Informationszeitalter. Es möchte neue techno-kulturelle, nicht vorschriftsmäßige Paradigmen entwickeln, die verkörperte Differenz – die irreduzible und sich stetig wandelnde Vielfalt der Körper und Kontexte, des Ausdrucks und der Beziehungen – betont, um eine soziale Ökologie zu entwickeln, die Unvorhersagbarkeit und Emergenz in den Vordergrund stellt und dadurch kapitalistische Zweckbindung und Bevorrechtigung überwindet.

Das Projekt möchte die aktuellen Ästhetiken der Kontrolle einer kritischen Studie unterziehen. Sämtliche Lebensbereiche erscheinen hierin als durchdrungen von gezielter Informationsreduktion und -gleichschaltung und so zunehmend einem implizit militaristischen Regime der Kontrolle unterworfen, das sich gleichzeitig als erstrebenswerter Zustand einer befreienden Konnektivität präsentiert und in dem Kontrolle zur fehlenden Unbekannten einer offenen Gleichung wird.

Gleichzeitig möchte »Metabody« neue technologische Paradigmen entwickeln, die der sich wandelnden Vielfalt von Körpern, Kontexten und Bewegungen in ihrer Irreduzibilität besondere Beachtung schenken, die Bedeutung des Unvorhersehbaren für ein lebenswertes Dasein wertschätzen und hervorheben und so die Basis für eine neue soziale Ökologie bilden.

Im vierten Jahr soll innerhalb des Projekts eine mobile, experimentelle Architektur interaktiver, multisensorischer Laboratorien für Performances, Installationen, Workshops, Seminare, Künstleraufenthalte und kontinuierliche Forschung, entwickelt werden. Sie wird im finalen Projektjahr, als ein Observatorium des Vielfältigen und Laboratorium der Verschiedenheiten, durch neun europäische Städte touren.

# EIN METAHUMANISTISCHES MANIFEST

Jaime del Val
Stefan Lorenz Sorgner

→Abb. 01; 02

1 Was ist Metahumanismus? Metahumanismus ist die Kritik einiger fundamentaler Prämissen des Humanismus, wie des freien Willens, der Autonomie und der Überlegenheit der anthropoi aufgrund ihrer Vernunftfähigkeit. Er vertieft die Betrachtungsweise des Körpers als Feld sich in Bewegung befindlicher relationaler Kräfte und der Wirklichkeit als immanenter verkörperter Prozess des Werdens, der nicht notwendigerweise in bestimmten Formen und Identitäten endet, sondern sich ebenso in der endlosen Amorphogenese entfalten mag. Monster sind viel versprechende Strategien, um das Sich-Entfernen vom Humanismus aufzuführen.

2 Die Welt als relationaler Komplex – der Metahumane als Metakörper: Metahumanistische Kritik schlägt vor, das Verständnis der Wirklichkeit als nicht quantifizierbares Feld von relationalen Körpern oder Metakörpern, zu vertiefen, die sich in sich verändernden und sich konstituierenden Relationen zueinander befinden. Hierdurch bemühen wir uns, die kartesianische Aufspaltung in Leib und Seele, Objekt und Subjekt, zu überwinden, indem wir vorschlagen, den Geist als relationale Bewegung zu verstehen, die von der molekularen und bakteriellen, über die individuelle und psychische, bis hin zur sozialen, planetaren und kosmischen Ebene und auch in anderen Erfahrungsdimensionen wirksam ist. Die Möglichkeit, die Gesamtheit und Grenzen der Kräfte, die den Metakörper ausmachen, zu beschreiben, wird angezweifelt, genauso wie die Möglichkeit, dass außerhalb von diesen eine letztendliche Äußerlichkeit vorhanden sein kann, jedoch besteht die Möglichkeit der Gravitation um Knotenpunkte, die den immanenten Perspektivismus und die Formierung von Machtrelationen erklären.

3 Auf dem Weg zu einem gemeinsamen relationalen Körper: Traditionell hat sich die Relationalität hin zu einer Vielzahl von Systemen intensiver Regulierungsmechanismen entwickelt. Im gegenwärtigen Kapitalismus der Affekte wird die Relationalität der Kontrolle von Technologien unterworfen, durch die standardisierte globale Affekte hergestellt werden, indem für sich allein stehende Choreographien vertrieben werden. Das Panchoreografikum ist das biopolitische Metasystem der Kontrolle, in dem Metakörper ständig angeeignet werden. Möglichkeiten, Technologien des Werdens neu anzueignen und umzudefinieren, müssen aufgezeigt werden.

4 Auf dem Weg zu einer Politik der Bewegung und des radikalen Pluralismus: eine radikal pluralistische Politik ist eine nicht-paternalistische Bewegung, die sich durch Machtstrukturen hindurch arbeitet, um die Re-Totalisierung der Gesellschaft zu vermeiden. Sie zielt auf keinen Endzustand ab, sondern betont das Bedürfnis ständig gegenwärtige Herausforderungen anzugehen, die sich notwendigerweise ergeben, indem der Immanentismus des Metahumanen mit dem Perspektivismus des Posthumanen in Verbindung gebracht wird und die Bedeutung von Bewegung im Gegensatz zur Identität betont wird.

5 Der Metahumane als postanatomischer Körper: Wir schlagen vor, die Anatomien, Formen, Kartographien oder Identitäten, die das humanistische Konzept des anthropos konstituieren, und die Technologien, die diese Repräsentationsformen erlauben, herauszufordern. Eine Anatomie als Landkarte von menschlichen und sozialen Körpern kann nur von einer externen Perspektive des Körpers artikuliert werden. Wir fordern die kartesianische Aufspaltung heraus, die uns als Subjekte außerhalb einer objektiven Realität und außerhalb anderer Subjekte postiert. Durch Neuaneignungsprozesse und untergrabende Wahrnehmungstechnologien mögen sich die Bedingungen der Exteriorität und damit auch der Anatomie und des Schicksals des Körpers auflösen, nicht um einer neuen Anatomie willen, sondern um eines postanatomischen Körpers wegen. Metahumanismus schlägt eine neue Ästhetik des Gestaltlosen vor, indem er Metamedien, Metaformance und Metaformativität als Möglichkeiten betrachtet, um die Sinnesorgane ständig neu zu definieren.

6 Das Metahumane als metasexuelle: Metasexualität ist ein produktiver Zustand der Desorientierung des Begehrens, der die Kategorien der Sex-Geschlecht Identität und der sexuellen Orientierung herausfordert. Ein Metakörper ist letztlich nicht kategorisierbar durch Geschlecht oder Gender, sondern vielmehr als Amorphogenese von unendlich vielen möglichen Geschlechtern: Microgeschlechter. Es ist postqueer. Wir sind jenseits des Verständnisses des Gender als performativ. Metasex fordert nicht nur die Diktatur des anatomischen, genitalen und binären Geschlechts heraus, sondern auch die Grenzen der Art und von Intimität. Pansexualität, öffentlicher Sex, Polyamorie oder freiwillige Sexarbeit sind Mittel, um sexuelle Normen in offene Felder der Relationalität umzudefinieren, sodass Modalitäten der Affekte die Grenzen der Verwandtschaft, Familie und Gemeinschaft umgestalten.

7 Das Umdefinieren von Wissenschaft und Wissen: Immanentismus und Perspektivismus müssen keine selbstwidersprüchlichen Konzepte sein – wir bejahen beide! Jedoch schlagen wir das Bedürfnis vor, Immanenz in die Wissensproduktion einzuführen und verkrustete Strukturen zu revidieren. Perspektiven sind kontingente Knoten innerhalb geschichteter Intensitäten des Metakörpers. Wir schlagen vor, existierende Schichten explodieren zu lassen und aufzulösen und durch ihre Knoten hindurchzuarbeiten, um sowohl Perspektiven wie Immanenz zu rekonfigurieren.

8 Auf dem Weg zu einer relationalen Ökologie – Metahumanistische Ethik: Ein Metakörper sollte als aufrechterhaltender relationaler Körper verstanden werden der anthropoi, andere Arten, Technologie und die Umwelt umfasst. Metahumanistische Ethik bekennt, Interaktionsformen herbeizuführen, um die beständige Überlegenheit einer Kraft über andere zu vermeiden, sodass sich immer wieder Formen eines nicht gewalttätigen Gleichgewichts einstellen.

9 Auf dem Weg zu Transformierung, Amorphogenese und aufkommendem Werden des Metahumanen: Es besteht kein Bedürfnis zwischen Vorgängen des genetischen Enhancements und der klassischen Erziehung zu unterscheiden. Beide sind von unzeitgemäßen Unterschieden abhängig und gebrauchen gegebene Darstellungsformen eines normativen Regimes, die nicht universal gültig, sondern vielmehr das Ergebnis von paternalistischen politischen Technologien der affektiven Einstudierung sind. Wir verstehen Änderungsprozesse des Metahumanen als fließende Formen der Amorphogenese des relationalen Körpers, wobei sich alle auf gleiche Weise der beständigen Kritik auszusetzen haben.

10 Was ist der Metahumane? Der Metahumane ist weder eine stabile Realität, Essenz oder Identität, noch ist er eine Utopie, sondern vielmehr eine offene Menge von gegenwärtigen Strategien und Bewegungen. Er impliziert das Bedürfnis der Entterritorialisierung von Gewalt- und Machtebenen und der Induzierung neuer Formen von verkörperlichter Relationalität durch die Herstellung von Grenzkörpern, die an den gegebenen Grenzen arbeiten und diese umdefinieren. Eine Mikrorecherche betrachtet Genealogien von Körpern, Bewegungen und Affekten mit dem Ziel, existierende Regime herauszufordern und neue Formen des Widerstands und der Emergenz herzustellen.

ANMERKUNGEN ZUM METAHUMANISTISCHEN MANIFEST

# Klaus Nicolai

Wir gehen davon aus, dass das von Jaime del Val und Stefan Lorenz Sorgner vorgelegte Manuskript eine philosophisch-konzeptionelle Grundlage zur Entfaltung des »Metabody-Projektes« bildet. Dies ist sehr erfreulich, da heute eine prinzipielle Verortung von ernsthaften Unternehmungen aller Art dringend von Nöten ist, unter anderem in Bezug auf neue Horizonte leibhaftiger Koexistenz (sozial wie kulturökologisch), sowie auf die Krise des globalen Kapital-Systems, seiner Funktionalismen, Machtdefinitionen und auch Illusionen (Strategien der techno-szientistischen Körperverwertung). Präsentationen, Produktionen und Publikationen im Umfeld der CYNETART und des Trans-Media-Labors korrespondieren mit dem vorgelegten Manifest.

RELATIONEN DES MENSCHLICHEN IN DER WELT

METABODY

Die Erfahrung der Leiblichkeit bzw. Leibhaftigkeit, im Sinne von Relationen des menschlichen ›(In-der-)Welt-Seins‹ inklusive deren Wahrnehmung, vereinbaren sich weder mit dem vorherrschenden Objektivismus (Kapital-, Wissens-, Bildungs- und Techniklogistik), noch mit dem damit einhergehenden illusionären bzw. romantischen Subjektivismus. Das wesentliche, existenziell ›Künstlerische‹ – nicht der Kunstmarkt – hingegen ist ein Prozess des subjektiven ›In-der-Welt-Seins‹, als geöffnete objektive (Selbst-)Modellierung, künstlerischer bzw. ›transhumaner‹ Forschung. Wahrheit gründet damit in Relationen von sich bewegenden Mental-Körpern – ist ›leibhaftige‹ Wahrheit und eben nicht Wahrheit als Objektivität außerhalb und unabhängig vom menschlichen Bewusstsein, wie bei Georg Wilhelm Friedrich Hegel und in Nachfolge Wladimir Iljitsch Lenin! Wahrheit gründet überhaupt in der Leibhaftigkeit. Diese ist ein dynamisches Integral offener und miteinander verbundener Dimensionen: genetische, biochemische, organische, nervale, neuronale, psychische, geistige, seelische, soziale, technische, kulturelle, gesellschaftliche, ökologische, terrestrische, kosmologische, usw.

Technologien sind, wie die Formen des Wirtschaftens, Produzierens, Forschens, Erkennens und Bildens, Kulturen der Entäußerung – ›Externalisierungen‹ im Sinne Marshall McLuhans – und Selbstmodellierungen der mentalen Leiblichkeit humaner Natur. ›Leibhaftige‹ Wahrheit beinhaltet die permanente Transformation, wie auch die permanente Rückbindung (Religio) zur ›Welt-Natur‹ des Humankörpers. Die Abstraktion von der Leiblichkeit des menschlichen ›Da-Seins‹ bewegt sich demgegenüber als akute oder latente Destruktion des Menschlichen und seiner offenen Natur. Im Namen des Objektivismus, Funktionalismus und Konstruktivismus sind alle Mittel und ›Verbrechen‹ zweckdienlich und damit heilig. (Dem entgegen muss Funktionalität als Konstruktivismus dem Prinzip der Anverwandlung untergeordnet werden!) Damit ist objektive Realität eine historisch temporäre Ideologie (Metaphysik der Rechtfertigung des Statischen). Sie macht den Menschen zum Werkzeug, zum Mittel, ja zum gewöhnlichen Rohstoff der Akkumulation, Monopolisierung und Systematisierung (Humankapital als objektivierte Logistik/Systematik).

Technologien sind dem entgegen ein Entfaltungs- und Wahrnehmungsfeld des ›Transhumanen‹, bei dem der Mensch, als relationales ›Welt-Wesen‹, an unterschiedliche natürliche wie erschaffene Dimensionen rückgebunden ist (Religio). (Ich verwende den Begriff ›transhuman‹, weil er die gesamte Evolution, auch die menschliche, einschließt. Der Begriff ›posthuman‹ setzt auf Diskontinuität, auf etwas, das danach kommt, wobei das Davor möglicherweise gar nicht bewusst bzw. ausgehöhlt oder ausgedünnt wird.)

Somit kann Technologie als ›Techne‹ leibhaftiger (Selbst-)Modellierung von wahr- bzw. vernehmbaren Welten begriffen und verwendet werden. Technologien, wie auch die ihr zugrunde liegenden Wissenschaften, Forschungen und Konstruktionen, sind insofern nichts anderes als »das aufgeschlagene Buch der menschlichen Wesenskräfte« (Karl Marx).

VERSUCH EINER ÜBERSETZUNG DER ›TRANSHUMANITÄT‹ AUF DAS PROJEKT »METABODY«

Im Kontext der langjährigen Aktivitäten im Rahmen der CYNETART, der TMA und ihres Trans-Media-Labors stand und steht der menschliche ›Mentalkörper‹ als Basismedium – also auch seine Flüssigkeit, multiple Wahrnehmbarkeit und Modellierung als prinzipiell multiple Relation und als permanente Durchdringung unterschiedlicher Dimensionen. Die von der Europäischen Kommission geförderten TMA-Projekte »Realtime & Presence« (2002–2003), sowie »European Tele-Plateaus« (2008–2010) zielten auf technische Möglichkeiten einer Wahrnehmung leibhaftiger Prozesse in den Dimensionen bioelektrischer, neuronaler und vernetzter leibhaftiger Anwesenheit. Im Mittelpunkt stehen seit 2008 Untersuchungen zur Körper-(Selbst-)Wahrnehmung innerhalb interaktiver und vernetzter virtueller Klang-Bild-Umgebungen. Zur Entwicklung einer multiplen und offenen Konzeption des EU-Projektes »Metabody« könnten z.B. folgende Relationen der kybernetisch-technisch gestützten Körper-Welt-Wahrnehmung relevant sein: genetisch, organisch, biochemisch, neuronal, psychisch, geistig, seelisch, sozial, kulturell, politisch, ökonomisch, ökologisch und kosmisch.

Eine zentrale Rolle spielt dabei die Frage: Wie kommen wir von einer egozentrischen, bzw. objektivistisch-zentralperspektivischen zu einer immersiven, polyzentrischen bzw. ›a-perspektivischen‹ (Jean Gebser) Sichtweise. Selbst- und Weltmodellierung beinhaltet Prozesse der Vermittlung, also Medialität.

Wir befragen also Übertragungs-, Vermittlungs- und Transformationstechnologien als ›Medien der Leibhaftigkeit‹, ja als Medien hin zu einer ›leibhaftigen‹ Wahrheit – zur ›Subobjektivität‹.

Die »Metabody Konferenz«, die »Nacht des Experiments«, sowie die »Metabody-Workshops« werden Positionen von elf europäischen Partnerinstitutionen zu den Möglichkeiten einer sensorisch-sensitiven Körper-(Selbst-)Wahrnehmung vorstellen und diskutieren. Dies geschieht auch im Angesicht einer voranschreitenden (De-)Humanisierung im Zeitalter exponentieller Anhäufung und Beschleunigung von Information und Geld, sowie deren zunehmenden Virtualisierung. Im Kontext des europäischen Netzwerkprojektes »Metabody« werden zur »Nacht des Experiments« Besucher wie Experten aus Wissenschaft und Forschung tiefere Einblicke in künstlerisch-technische Versuchsanordnungen der Körper-(Selbst-)Wahrnehmung erhalten.

»Der Körper lügt nicht!« – Ein wohl bekannter Spruch, der in einer immer offensichtlicher werdenden Welt der Lügen etwas Hoffnung schöpfen lässt? Die »Metabody Konferenz« wird Positionen und Methoden einer sensorisch-digitalen Körper-(Selbst-)Wahrnehmung vorstellen.

# Isabelle Choinière

ZUR MODIFIKATION VON KÖRPERLICHER BESCHAFFENHEIT (CORPORALITÉ), DIE KÖRPERLICHKEIT (CORPORÉITÉ) GENERIERT;

EINE VORSTELLUNG PROZESSHAFTER STRATEGIEN DER DESTABILISIERUNG AM BEISPIEL ›FLESH WAVES‹

Isabelle Choinières künstlerische Untersuchung »Flesh Waves« verfolgt Wege, die das Eindringen technischen Denkens in die zeitgenössischen darstellenden Künste aufzeigen und erforscht Anwendungen, die neue performative Modelle möglich machen. Getrieben von einem synkretistischen Ansatz, basiert ihre Arbeit auf der Strategie, sowohl Sinneserfahrung als auch Wahrnehmung zu erneuern, da erwiesen ist, dass die Technologien des 21. Jahrhunderts den Weg für fortwährende Synästhesie geebnet haben. Das bedeutet, dass sie von der Kinästhetik des realen Körpers und von der Außenwahrnehmung des mediatisierten Körpers gleichermaßen geformt wird. Als Ergebnis ist es möglich, eine neue Beziehung zwischen dem Somatischen und dem Technologischen in Betracht zu ziehen, die geeignet ist neue ästhetische, kognitive und kommunikative Modelle zu erzeugen.

# Enrico Pitozzi

DIE KLINGENDE ERKENNTNIS DER BEWEGUNG

Von einer interdisziplinären Perspektive methodologischer Integration des Körpers und Klangs in Isabelle Choinières Tanz-Performance ausgehend, versucht dieser Vortrag eine allgemeine ästhetische Vorstellung von einem bodysoundscape zu definieren. In diesem Kontext betrachtet der Performer in Isabelle Choinières Kompositionsprozess das klangvolle Potenzial des Körpers als ein Mittel der Arbeit, indem ein großer Umfang organischer Klänge benutzt wird, welcher ein tieferes Hören auf sich selbst bedingt, um eine Neuorganisation der Empfindsamkeit eines Körpers zu erzeugen. In diesem Rahmen wird die Analyse von Isabelle Choinières neuer Arbeit »Flesh Waves« sowohl zu dem Thema Klang, wie auch der Struktur des Körpers vordringen, um die Idee von einer Transformation des Körpers und Klangs auf der Bühne durch Technologien anzugehen. Der Gebrauch neuer Technologien kann die Wahrnehmungsgeografie des Performers verändern, indem sich sein Bewusstsein über innere physiologische Prozesse bei der Bewegung durch klangvolle Rückmeldungen erhöht und zur Schaffung neuer Bewegungen – einer neuen anatomischen Architektur – verleitet. Dieser Aspekt des Werks beeinflusst auch die Wahrnehmung des Betrachters, sowie die Art und Weise des ›Zuhörens‹ auf der Bühne.

# Werner Jauk

DER HÖRENDE KÖRPER / AUDITIVE EMBODIMENTS & MEDIATISIERTE (SOZIALE) UMGEBUNGEN

Klang ist ein Artefakt aus Bewegung von Körpern und körperlicher Bewegtheit. Emotion – Klang hören ›informiert‹ über Bewegung / Emotion. Musik formalisiert diesen Hörprozess – eine spezifische Form der Wahrnehmung: die akustisch kontrollierte Körper-Umwelt-Interaktion. Es ist ein Verhalten, motiviert durch die emotionale Informationsqualität von Klang: die körperliche Erregung aufgrund der Bedeutung der Bewegung von Dingen und der körperlichen Bewegtheit von Lebewesen in einer Umgebung – Klang ist deskriptives und konotatives Medium / Stimulans in der Körper-Umwelt-Interaktion.
»Flesh Waves« erforscht den Einsatz von Klang als nichtverbales Kommunikationssystem in einem sozialen Kontext. Klang als Teil körperlicher Bewegung und Bewegtheit gestaltet eine kollektive sozioästhetische Form: unmittelbar körperlich erzeugter Klang als auch technologisch vermittelt erzeugter Klang. Basierend auf Theorien der Musik als Mediatisierungsphänomen (expressiven) Verhaltens und informalen Prozessierens in (sozialen) Gruppen, wird der Talk die Koexistenz verschiedener Zustände von Mediatisierung und ihrer Empfindung bei aktiver als auch passiver Teilnahme thematisieren, vor allem und die Kollektive und zugleich kollektivierende Funktion akustisch kontrollierter Interaktion.

# Jaime del Val

RELATIONALE UND MULTIDIMENSIONALE WAHRNEHMUNG

Wahrnehmung ist mehr als reine biologisch determinierte Eigenschaft – sie ist ein Prozess epigenetischer und technogenetischer Anpassung, ein Prozess der Transformation in Bezug auf ein technologisches Umfeld, das sie in gewisser Weise formt. Neue Medien neigen zur Fortführung und weiteren Festigung der problematischen Vorstellung von einer dualistischen Wahrnehmung, deren Ursprung bis zur Entstehung des antiken griechischen Theaters zurückverfolgt werden kann: eine lineare, zirkuläre und dualistische Unterscheidung zwischen feststehendem Betrachter und sich bewegender Realität. Euklidische Geometrie, Perspektive und Kartesianismus haben ebenfalls dazu beigetragen, die Wahrnehmung an ein dreidimensionales Feld zu binden, in dem Bewegungen festgehalten und auf Flächen, Linien und Punkte der Kontrolle reduziert werden. Drei- oder Vierdimensionalität ist keine ontologische Eigenschaft der Realität, sondern eine eigentümliche Form technologiegeprägter Wahrnehmung. Doch kein Betrachter ist je völlig außerhalb dessen, was sie oder er sieht und Bewegung ist niemals völlig auf Flächen und Linien reduzierbar, die von einem festgesetzten Fluchtpunkt der Wahrnehmung aus konstruiert werden. Ähnlich wie in der Quantenphysik sind wir mit der Realität, die wir beobachten, stets auch verbunden: Mit dem Akt der Wahrnehmung verändert sich ebenso die Realität selbst. Im Sinne der Propriozeption (Eigenwahrnehmung von Körperlage und -bewegung im Raum) verteilt sich Bewegung auf multimodale und bewegliche Mikro-Beobachtungen. Das Experimentieren mit Technologien der Verkörperung kann neue potenzielle Formen der Wahrnehmung / Wahrnehmungsweisen generieren, die unser immanentes und gegenseitiges Verbundensein mit der wahrgenommenen Welt, genauso wie die Irreduzibilität unserer Bewegungen und Wahrnehmungen auf ein drei- oder vierdimensionales Erfassungsfeld in den Vordergrund stellen. Die Entwicklung neuer nicht-dualistischer, relationaler und multidimensionaler Formen der Wahrnehmung erscheint als wichtige ontologische und politische Aufgabe einer neuen sozialen und planetarischen Ökologie.

# Stefan Lorenz Sorgner

GEBURT UND TOD DUALISTISCHER MEDIEN

Die Geburt der Tragödie im antiken Griechenland stellt einen signifikanten Schritt für die Entwicklung dualistischer Medien dar, die seit dieser Zeit die vorherrschenden sind. Gegenwärtig sind Künstler, Ingenieure und Mediengestalter wie Kevin Warwick, Dale Herigstad, Neil Harbisson oder Jaime del Val darum bemüht, über diese Medientradition hinauszugehen. Ihre Zielsetzungen erachte ich für hochwichtig. Im Rahmen meines Vortrags werde ich diese Einschätzung erläutern, indem ich zentrale Facetten von außermedialen Bedeutungen ihrer in Arbeit befindlichen Werke erläutere.

# Klaus Nicolai

POST-HISTORIE – DER RAUM DES (DE-)HUMANEN ALS SELBST-MODELLIERUNG VON LEIBHAFTIGER PRÄSENZ.

EINE PHILOSOPHIE DER ERFORSCHUNG VON VIRTUELLEN ENVIRONMENTS

Wir können ES nur an und durch uns selbst bilden, was wir sind, sein können, also aus uns machen! Wir irren und verirren uns dabei – eben weil wir Menschen sind – auch in Gestalt von Techno-Human-Hybriden. Wir deponieren das (De-)Humane in eine trans-auto-mobile, uns selbst ähnliche Techno-Logistik/Ego-Zentrik (Imitat / Illusion / Mythos). Das sind die postmodernen Waffen und zugleich das alte Trojanische Pferd. In diesem verstecken wir uns nicht mehr nur vor den Anderen, den äußeren ›Feinden‹ / ›Fremden‹, sondern vor uns selbst! Wir kommen damit ›indirekt-direkt‹ unweigerlich – unter welch erfreulichen oder tragischen Umständen auch immer – auf uns selbst zurück (Embodiment). Im Kern ist es aber das Humane, das durch den Leib gehende »Ooo...m« oder »Amen« aller bisherigen und künftigen Gebete über die Her- und Ankunft im Hier und Jetzt.

Im Kontext des europäischen Netzwerkprojektes »Metabody« werden zur Nacht des Experiments Besucher wie Experten aus Wissenschaft und Forschung tiefere Einblicke in künstlerisch-technische Versuchsanordnungen der Körper-(Selbst-) Wahrnehmung erhalten. Das Festspielhaus Hellerau wird dabei tatsächlich wieder zu einem Laboratorium, in dem vor allem Neuro- und Kamera-Sensoren / Interfaces neue Wege in die ›Wahrheit‹ des eigenen Leibes öffnen. Besucher der Konferenz können sich dabei in die experimentellen Situationen einbringen.

ROBERT WECHSLER & ANDREAS BERGSLAND

# Tiresias

CHOREOGRAPHIE:
ROBERT WECHSLER
MUSIK:
ANDREAS BERGSLAND
PERFORMER:
ANNIKA DÖRR &
THOMAS MADER

»Tiresias« ist ein interaktives Tanzstück, das unterschiedliche Bereiche von Dynamik expressiver Gestik erforscht – von einzelnen, kleinen Bewegungen der Finger über mittelgroße ›Dialog‹-Gesten bis zu großen, energischen, ausladenden Gebärden und explosiven Ausbrüchen – und erkundet, wie diese Bewegungen klanglich interpretiert werden können. Teiresias ist in der griechischen Mythologie (Τειρεσίας) ein blinder Prophet, der Sohn des Schafhirten Eueres und der Nymphe Chariklo, aus dem Geschlecht des Sparten Udaios. Der Performer ist tatsächlich blind und sitzt im Rollstuhl. Der Titel spielt auf das theoretische Werk des Komponisten François Bayle an, welches sich mit der Phänomenologie des Hörens akusmatischer Musik (Musik ohne visuelle Klangquellen) befasst. Während Bayle Arten musikalischen Klangs / Spiels entwirft, indem er Metaphern der Bewegung wie ›reiben‹, ›ziehen‹, ›stoßen‹ oder ›gleiten‹ benutzt, möchten wir dies umdrehen und stattdessen Bewegungsarten mithilfe von Klängen formulieren. Die Geräusch-Palette des Stücks basiert auf hunderten von einzigartigen, vorab aufgenommenen Klang-Partikeln. Diese entwerfen eine reichhaltige Mischung von Sound-Objekten, welche in Qualität und Griffigkeit, sowie dem Grad, in dem sie zu konkreten Assoziationen und Erzählungen einladen, stark differieren. Sie werden einzeln nacheinander oder in kurzen Ketten aneinanderhängend gespielt, als dichte Wolken oder tosenden Klangteppichen, abhängig von den Bewegungen des Tänzers. Bestimmte Gesten können auch Bewegungen innerhalb des zeitlichen Tonumfangs eines einzelnen ›eingefrorenen‹ Partikels ermöglichen und so die ihm innewohnenden Details erforschen. Das Stück nutzt innovative kamerabasierte Sensor-Technologien und speziell programmierte Software, mit welcher der MotionComposer bestückt wurde – ein Instrument, das konzipiert wurde, um Bewegungen von Personen mit Behinderungen in Musik umzuwandeln.

TMA HELLERAU

# Tele-Plateaus

TECHNISCH-KÜNSTLERISCHE REALISATION:
MATTHIAS HÄRTIG
IDEE/WISSENSCHAFTLICH-KÜNSTLERISCHE MODERATION:
KLAUS NICOLAI
ERFINDUNG/PROGRAMMIERUNG:
FRIEDER WEISS

Im Labor der Trans-Media-Akademie wird – neben lokalen, leibhaftig steuerbaren, audio-visuellen Umgebungen (virtuellen Environments) – auch auf den global vernetzten Bühnen (›Plateaus‹) einer leibhaftigen Echtzeit-Interaktion geforscht und experimentiert. Diese sogenannten translokalen Hyper-Umgebungen sensitiver menschlicher Begegnung basieren auf Parametermessungen. Sie ermöglichen eine zeitgleiche Verknüpfung von menschlicher Bewegungsdynamik mit virtuellen Bild- und Klangkompositionen an verschiedenen, beliebig weit entfernten Orten – ›Tele-Plateaus‹. Dieses weltweit einmalige Projekt wurde im Rahmen des von der Europäischen Union geförderten Projektes »European Tele-Plateaus« von 2008 bis 2010 entwickelt und erprobt.

Zur »Nacht des Experiments« werden drei neu ›komponierte‹, über ein internes Netz verbundene »Tele-Plateaus« in ihrer Funktionsweise als translokale Begegnungsräume zwischen Menschen demonstriert und erprobt. Es werden dabei auch mögliche Wege einer weitergehenden Forschung und Entwicklung dieser ›Welt-Bühnen‹ im Rahmen des Europäischen Netzwerks »Metabody« vorgestellt und diskutiert.

MARTIN SCHÖNE

# Quadrolog für zwei Personen

Die Hirnforschung boomt weltweit. Gerade die Visionen einer hyperkomplexen Modellierung des menschlichen Hirns mittels Computertomographie treibt auch eine unvorstellbare Entwicklung superschneller Computern voran. Mit dem Mehr an Daten, Parameter, Modelle und Modellierungen kommt es auch zu einer skurril anmutenden Entfernung von dem, was und vor allem wie wir wirklich fühlen, denken, wahrnehmen, innere und äußere Welten wahr machen. Gerade eine physikalisch orientierte Hirn-Morphologie verfehlt so möglicherweise vollständig das Metamorphe unserer Hirnaktivität als Prozess mit Leib und Seele!

MARTIN SCHÖNE
(IDEE, KONZEPTION,
TECHNISCHE REALISATION)

CHRISTINE HAASE
(EEG-ASSISTENZ, NUMMERNGIRL)

REINER MÜNCH
(EEG-ENTWICKLUNG)

Ganz Abseits vom Hype einer perfekten Re-Modellierung von Hirnstrukturen jenseits der Psyche macht der Klangkünstler Schöne einen erstaunlich einfachen, aber verblüffenden Vorschlag: Er benutzt Wasser als Interface (Ab-Bildner), um Hirnprozesse in Echtzeit wahrnehmbar zu machen. Auf Basis scheinbar veralteter EEG-Messungen können lebendige Muster betrachtet und dabei eigenwillige, metamorphe neuronale Feedbacks erzeugt werden. Dies wollen wir bei der »Nacht des Experiments« nun auch mit Teilnahme aus dem Publikum untersuchen:

VERSUCHSANORDNUNG

»QUADROLOG FÜR ZWEI PERSONEN«

INTERAKTION MIT DEM EIGENEN INNEREN ERLEBEN UND DEM ERLEBEN SEINES GEGENÜBERS. INNERER UND ÄUSSERER AUSDRUCK SIND GLEICHERMASSEN SICHTBAR. SCHLIESSLICH TRETEN DIE BRAIN-SOUNDS DER PERSONEN HINZU.

ZWEI PERSONEN, ZWEI SESSEL, ZWEI BRAIN-AVATARE (META-FORMEN VON GEHIRN-AKTIVITÄT), BRAIN-SOUNDS, NUMMERNGIRL MIT TAFELN (ZEIGT DEN PERSONEN UND DEM PUBLIKUM DIE AKTUELLE BLICKRICHTUNG AN):

PROLOG

Anfänglich sollen die Personen den Avatar auf sich wirken lassen, dann versuchen den Avatar zu beeinflussen, dann blickt und konzentriert man sich auf die andere Person, um sich abschließend auf den Avatar des Anderen zu konzentrieren.

1. AKT

Die beiden Musiker beginnen zu ihrem Avatar zu spielen und versuchen ihn dadurch zu beeinflussen.

2. AKT

Die beiden Musiker wenden sich einander zu und spielen gemeinsam ein für sie besonderes Stück.

3. AKT

Die Personen lassen ausschließlich die Brain-Sounds auf sich wirken.

4. AKT

Die Musiker beginnen zu den Brain-Sounds zu spielen – zunächst als Stabilisierung, untermalend zum Sound und im Anschluss dann auch abweichend, um mit ihrem Spiel die Sounds zu verändern.

Für das Publikum ergibt sich durch den Avatar eine zusätzliche Metaebene zur Beobachtung der verschiedenen Wechselwirkungen innerer Prozesse.

EPILOG

Die Musik und die Brain-Sounds enden, die Musiker schließen die Augen, die Stille genießend. Bühnenlicht wird über Minuten ganz langsam gedimmt. Schließlich schalte ich die Beleuchtung des Avatar aus. (Klatschen, Licht an)

INTERAKTIVE INSTALLATION/ WORKSHOP

Der Brain-Avatar wird mit den Brain-Sounds zu einer interaktiven Installation für zwei Personen verbunden. Hieraus ergibt sich ein breites Spektrum an Möglichkeiten, Inhalten und Experimenten, die auch in Gruppensituationen anwendbar sind. Zu den audiovisuellen Ereignissen werden neurobiologische Hintergründe eindrücklich vermittelt. Jeder hat die Möglichkeit eigene Ideen zu entwickeln und auszuprobieren: Die eigenen Sounds im Angesicht des Avatars zu erleben, bietet eine neue Dimension der Selbsterfahrung. Zusätzlich werden im selben Raum weitere Videoaufzeichnungen anderer Arbeiten und Avatar-Aufzeichnungen gezeigt.

MAN HÖRT EIN GERÄUSCH. MAN LAUSCHT GEMURMEL UND GESÄNGEN. ABER KANN MAN DIESE GERÄUSCHE AUCH FÜHLEN? SIE ANDERS WAHRNEHMEN?

→Abb. 03

# FLESH WAVES

ISABELLE CHOINIÈRE,
AUDREY-ANNE BOUCHARD,
RICARDO DAL FARRA

Die menschliche Haut reagiert empfindlich auf Berührungen. Aber sie nimmt auch Helligkeit und Wärme wahr und kann deshalb ebenso durch Schwingungen des Lichts und durch Klänge stimuliert werden. Noten und Lichtstrahlen zeichnen ihre Geschichten auf den Körper. Die Haut ist ein Land, das beschrieben werden kann, und das Fleisch ein Fluss, in den es einzutreten gilt.

»Flesh Waves« ist eine Augmented Reality Performance/Installation, die sich mit den Beziehungen, die in der Interaktion zwischen sich bewegenden Körpern und Technologien räumlicher Klangumgebungen entstehen, in Echtzeit auseinandersetzt. Diese Technologien werden dabei als ein Mittel in die künstlerische Arbeit integriert, um unvorhersehbare sinnliche Erfahrungen zu evozieren, unbekannte Territorien zu betreten.

In einem matten Schimmer erscheint eine dreidimensionale menschliche Skulptur: Fünf Frauen, eng ineinander verschlungen, formen einen kollektiven Körper. Getragen von der Melodie ihrer eigenen Laute, leiten sich die Frauen gegenseitig in ihren Bewegungen und enden schließlich in einer kontinuierlichen Welle aus Fleisch. Körper und Atem vereinen sich: die Frauen sind fünf Körper und zugleich eine Masse, fünf Stimmen und zugleich ein Chor.

Aus den verschiedenen Bewegungen und der damit einhergehenden wechselnden Dynamik entsteht eine nahezu organische Geräuschkulisse. Mittels einer speziell für das Stück entwickelten Verräumlichungs-Software durchwandern die Geräusche den Raum, streichen über die Haut der Performerinnen und setzen sich in ihren Bewegungen fort. Wie der sechste Tänzer des Werkes umwirbt der Klang auch die Betrachter und integriert sie so gleichzeitig in die Performance. Dieses Eintauchen in das Geschehen sorgt dafür, dass das Publikum sich selbst im ›Fleisch‹ wiederfindet: Sie werden konfrontiert mit einer extremen Intimität.

Die international anerkannte Medienkünstlerin Isabelle Choinière ist bekannt für die Betonung des Menschlichen in ihrer Arbeit und findet damit Wege, die Lücke zwischen technologischem Fortschritt und Spiritualität zu schließen (vgl. Rossitza Daskalova, Vie des Arts). Die aktuelle Performance entstand in Zusammenarbeit mit den Künstlern Ricardo Dal Farra (Komposition) und Audrey-Anne Bouchard (Licht- und Bühnengestaltung), um gemeinsam ein Stück zu kreieren, bei dem das Rituelle auf das Virtuelle trifft, die Technologie sich den weiblichen Körper – ›das Fleisch‹ – in all seiner Sinnlichkeit zu Nutze macht.

CREDITS

Diese Arbeit basiert auf den eigenen Ideen und Entwicklungen von Isabelle Choinière.
PROJEKTDESIGN Isabelle Choinière & Audrey-Anne Bouchard in Zusammenarbeit mit Ricardo Dal Farra INTEGRATIVE UND TRANSVERSALE IMPLEMENTIERUNG DES KREATIVEN PROZESSES Isabelle Choinière (Regie), gemeinsam mit Audrey-Anne Bouchard BEWEGUNGSRELATIONEN ZWISCHEN BEWEGTEM KÖRPER UND TECHNIK / ENTWICKLUNG UND IMPLEMENTIERUNG DES KONZEPTS DES KOLLEKTIVEN KÖRPERS Isabelle Choinière PERFORMERINNEN Edith Doucet,Frédérique Forget, Laurie-Anne Langis, Nadège St-Arnaud, Béatrice Trudel SOUNDDESIGN UND MUSIK Ricardo Dal Farra (Künstlerische Leitung), Karim Lakhdar und Kevin McDonald (Assistenz) TECHNISCHE ENTWICKLUNG Kevin McDonald and Karim Lakhdar SZENOGRAPHIE UND LICHTDESIGN Audrey-Anne Bouchard, unterstützt durch Catherine Pérusse-Daigneault & Chloe Garner KOSTÜM Catherine Pérusse-Daigneault PRODUKTION Audrey-Anne Bouchard und Isabelle Choinière in Zusammenarbeit mit Le Corps Indice und Ricardo Dal Farra WEBSITE UND SOCIAL MEDIA DESIGN, FOTOS UND VIDEOS Coop de communication Chin up ENTWICKLUNGSMETHODIK basierend auf Isabelle Choinières Forschungs- und Entwicklungsmethodik METHODISCHE VORBEREITUNG Isabelle Choinière und Enrico Pitozzi.

Dieses Stück wurde entwickelt bei Hexagram-Concordia, Matralab-Concordia, Hexagram-UQAM. Die Ur-Aufführung von »Flesh Waves« findet im Rahmen des CYNETART-Sonderprojektes Metabody im Festspielhaus Hellerau statt. Die Produktion und Aufführung von »Flesh Waves« wird im Rahmen des europäischen Netzwerkprojektes»METABODY – Media Embodiment Tekhne and Bridges of Diversity« anteilig finanziert durch Mittel des CYNETART-Festivals sowie dem Programm KULTUR (2007-2013). Weitere Unterstützung erfährt das Projekt vom Conseil des Arts de Longueil, Emploi Québec und dem Office pour les jeunesses internationales duQuébec sowie der Vertretung der Regierung von Québec, Büro Berlin.

JOHANNA ROGGAN &
LORENZ EBERSBACH

→Abb. 04; 05

# EMO TI CVM

»Die bewegten Bilder wurden immer auch als bewegende Bilder, die innere Emotion stets als die Kehrseite der äußeren Aktion wahrgenommen. Es hat den Anschein, als sei die Rührung, das emotionale Bewegt-Sein des Zuschauers nicht eine einfache Reaktion auf das dargestellte Geschehen, sondern unmittelbar die Kehrseite, die Fortsetzung der kinematografischen Bewegungsbilder in seiner Wahrnehmung, seiner Affektion. So, als sei die Attraktion der bewegten Bilder, als sei noch die Aktion, die Bewegung der Figuren, der Dinge und der Kamera selbst nur die nach außen gekehrte Seite einer mentalen und emotionalen Bewegung, die der Zuschauer durchläuft.«

KAPPELHOFF, HERMANN.
Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit.
Berlin 2004.

Der Herzschlag ist unser innerer Motor. Er ist das Zentrum der physischen Bewegung und kann auch ein Fenster zur Gefühlswelt des Menschen darstellen. Das Herz, als dessen Zentrum, ist die Schnittstelle für das Performance-Projekt »EmotiCam«, das die Emotion als solche untersucht und eine Möglichkeit der Ästhetik-Physiologie-Kopplung aufwirft.

Ein Mensch konstruiert seine individuelle Identität zu einem großen Teil aus der eigenen Geschichte – eigene Erlebnisse werden in einen Zusammenhang gebracht, aus dem sich meist erst im Nachhinein ein gerichtetes Handeln ablesen lässt. Als Gedächtnisstütze und Beweisstück für die eigene Geschichte werden Belege, Relikte, Trophäen und Souvenirs gesammelt, die vor allem auch als Beweis für die eigene Existenz unabdingbar sind. Es ist uns (den Menschen) also ein existenzielles Bedürfnis, die eigenen Erlebnisse festzuhalten, sie zu dokumentieren und auch zu teilen.

Dem Medium Fotografie ist die Reduktion auf die zweidimensionale Bildebene, sowie auf einen meist winzigen zeitlichen Ausschnitt, immanent. Eines unserer Ziele in dem Projekt »EmotiCam« ist es, eine Form der Dokumentation von Erlebnissen zu schaffen, die nicht von einer bewussten Auswahl zensiert, sondern mit zusätzlichen, emotional wahrnehmbaren Ebenen aufgeladen ist.

Die Übersetzung dieser Einblicke ins Unbewusste, zusammen mit einem Ausschnitt aus der visuellen Wahrnehmung, wird umgesetzt in ein ästhetisches Erlebnis. Die Erfahrung wird unmittelbar (mit-)geteilt. Dazu agieren eine Performerin und einige Zuschauer mit Pulssensoren und am Körper getragenen Videokameras in einem Setting, in dem in Echtzeit vom Herzschlag beeinflusste Aufnahmen projiziert werden. Der Rezipient ist in unserer Performance ein bedeutsamer Parameter – womöglich in einem höheren Maße, da durch die Exponiertheit der Personen eine ›Zur-Schau-Stellung‹ des intimen Kunst-Erlebens des mit der Kamera ausgestatteten Zuschauers geschieht.

Der Input wird zum Output und somit zu einer sich ständig neu generierenden Inspirationsquelle. Der Austausch von Perspektiven inspiriert zu immer neuen formästhetischen Bewegungsideen, sei es durch eine tänzerische Umsetzung durch die Performerin oder ein Hin- bzw. Abwenden zum oder vom Geschehen durch den Zuschauer.

Herkömmliche Set-ups für interaktive Systeme, z.B. Motion-Sensing-Systeme, werden fast ausschließlich in einer Weise genutzt, die das Publikum nur zuschauen lässt, eine Interaktion zwischen Publikum und Performer ausschließt. Hier aber hat das Publikum die Chance, direkt eingebunden zu werden, was ein eigenes emotionales Erleben mit sich bringt. Die Zuschauer teilen sich die Verantwortung, ob und wie die Performance stattfindet. Sie sind zu einem großen Teil selbst für ihren Input zuständig bzw. verantwortlich. Es gibt also keine vorgegebenen Bilder, die man durch seine Körperbewegungen zum Drehen, Fliegen oder Aufleuchten bringt, sondern allein das, was die Kameras aufnehmen – wo sich der Zuschauer hinwendet – wird in Echtzeit verarbeitet. All das zusammengenommen lässt den Betrachter den Beweis seiner eigenen Existenz erfahren: Auf intellektueller genauso wie auf emotionaler Ebene, psychisch wie auch physisch. Die Erfahrbarkeit der eigenen Existenz ist vor allem durch physische Betätigung (Bewegung) möglich. Die intellektuelle Erfahrbarkeit wiederum entsteht bei dem Betrachten von (selbstgeschossenen) Fotos oder Videos. Innerhalb der Performance-Situation werden beide Ebenen zusammengebracht.

Das Publikum findet einen Aufbau vor, in dem es sich voll dem Wunsch nach ›Souvenir-Erwerb‹ als Existenzbeweis und der Mitteilung in die Außenwelt hingeben kann. Durch den szenischen Aufbau, Licht- und Soundregie wird der Zuschauer zur Bewegung im Raum animiert. Hinzu kommt die ständige Konfrontation mit den aufgenommenen Bildern und die daraus resultierende Inspiration zu weiterer Bewegung – sowohl bei der Performerin als auch im Publikum. Somit wird dem Tanz, oder der Bewegung im Allgemeinen, die Bewegung von externen Subjekten (dem Publikum / den aufgenommen Bildern) hinzugefügt, womit eine andere, subtilere Ebene der Erlebbarkeit möglich wird. Der Aufbau besteht aus drei Bereichen, in denen sich das Publikum bewegen kann und die unterschiedliche Formen von Kommunikation zwischen Performerin und Publikum zulassen:

DREI RÄUME,
DREI BEZÜGE,
VIELE EMOTIONEN

WIR
Umwelt-Bezug
Integration

ICH
Ich-Bezug
Isolation

DU
Gegenüber-Bezug
Konfrontation

Wird im ersten Raum (Rondell) ein klar strukturierter Aufbau als Grund-Setting genutzt – nicht zuletzt um das Schema vorzustellen – lösen die im Kreis laufenden Videosequenzen schon erste Emotionen aus. Emotionale Zustände gehen fließend ineinander über. Die innerliche emotionale Bewegung des Kameraträgers wird erfahrbar. Desorientierung, Angst, Hysterie oder Endorphinausstoß sind möglich.

Empfunden durch die Performerin in der Spiegelkiste wird das Spektrum der Raummenge im zweiten Raum thematisiert. Durch die Kamera wird dem Besucher die Möglichkeit gegeben, die Situation aus der Sicht der Performerin mitzuerleben, und er kann in ›Mit-Leidenschaft‹ versetzt werden – nicht zuletzt vor dem Hintergrund, dass das Publikum auf der Kiste, in der die Performerin sich befindet, sitzen kann.

Der dritte Raum (Nebelwand) setzt die Unschärfe von Emotionen und deren Messbarkeit in den Mittelpunkt. Emotionen sind auf den ersten Blick ein unüberschaubares Feld, das zu strukturieren nahezu unmöglich scheint. Wir instrumentalisieren sie mehr als sie zu begreifen und ihr Wesen zu verstehen. Sie sind das, was uns mit der Welt verbindet, und wir benutzen sie ständig, um mit der Außenwelt zu kommunizieren. Jedoch wissen wir kaum etwas über ihr Wesen.

Der Herzschlag ist unser Bewegungsmoment. Er verschmilzt zu einem Rhythmus und drückt sich in einem Gefühlswert aus. Eine bildgewaltige, bisweilen verstörende Performance-Situation wird geschaffen, die den Betrachter in einen emotionalen Rausch versetzt und gleichzeitig dessen eigene Empfindungen die Atmosphäre maßgeblich mitbestimmen lässt.

IDEE UND KONZEPT Lorenz Ebersbach, Johanna Roggan/ the guts company PERFORMANCE Johanna Roggan/ the guts company SOUND Daniel Williams BÜHNE UND KOSTÜM Josephine Enders PROGRAMMIERUNG Matthias Härtig KÜNSTLERISCHE REGIE- UND PRODUKTIONSASSISTENZ Josefine Wosahlo/ the guts company

»EmotiCam« ist eine Koproduktion zwischen Johanna Roggan und der Trans-Media-Akademie Hellerau im Rahmen des europäischen Netzwerkprojektes »METABODY – Media Embodiment Tékhne and Bridges of Diversity«.

Produktion und Aufführung von »EmotiCam« werden gefördert durch Projektmittel der Landeshauptstadt Dresden, Amt für Kultur und Denkmalschutz, sowie anteilig finanziert durch Mittel des CYNETART-Festivals, sowie dem Programm KULTUR (2007-2013).
Mit freundlicher Unterstützung EISKALT SAUBER GMBH, EXP Tech, Ragin' Spirits e.V./ High Finesse

WEITERHIN GILT UNSER DANK
Heide Lazarus, Janine Hagedorn (Gewandmeisterin), Detlef Freier (Tischler), Katrin Michel, Ronald Scheurich

→Abb. 06

MARCO DONNARUMMA

# HYPO CHRYSOS

»Hypo Chrysos« ist eine Arbeit, die den Körper als biophysischen Organismus einer Belastungsprobe unterzieht und sich dadurch mit der kritischen Erkundung des Bereiches zwischen Biowissenschaften, Technik und künstlerischer Performance auseinandersetzt.

Die audiovisuelle Live-Performance ist inspiriert durch den Sechsten Gesang in Dantes Inferno, der sich in einem der untersten Höllenkreise abspielt. Der Dichter trifft an dieser Stelle auf die Ketzer, die in geschmiedeten, mit Flammen ausgekleideten Särgen vorüberziehen; Dante sieht dies als die gerechte Strafe für ihre Scheinheiligkeit an, einem Missbrauch des Verstandes, wie ihn einzig und allein der Mensch fertigbringt.

Mit meinen Armen ziehe ich an langen Seilen befestigte Betonblöcke hinter mir hier, kämpfe mich schleppend über die Bühne, kann mich nur im Kreis fortbewegen und darf nicht aufgeben, bevor die Aktion vollendet ist. Die Kontraktion von Muskelgewebe und das Pulsieren des Blutes rufen ein biophysisches Signal in Form von akustischen Schallwellen hervor. Die Geräusche meiner Muskeln, meines Herzens und meines Bluts, die vom menschlichen Gehör für gewöhnlich nicht erfasst werden können, werden von tragbaren Xth Sense Sensoren (XS) eingefangen und verstärkt. Ein Computer speichert diese Schall-Impulse und erzeugt über eine Anordnung aus acht Lautsprechern eine nie abebben wollende Wand aus Klängen und Geräuschen. Zu (er-)fassbaren akustischen Phänomenen geworden, brechen die Schwingungen vom Inneren meines Organismus aus in die Welt und erreichen und beeinflussen so auch die Körper der Zuschauer.

Gleichzeitig wird dieses biophysikalische Signal dazu genutzt, eine Vielzahl virtueller Entitäten zu erzeugen: Licht und organische Formen, die ausgestrahlt von einem Videoprojektor das Organische unter der Oberfläche des irritierten, gequälten Körpers anschaulich werden lassen. Die wütende Anhäufung und Zerstreuung von Licht und Sound, die durch meinen Körper hervorgebracht wird, entwirft ein sich stetig veränderndes, wirkmächtiges Kräftefeld der Anspannung.

Die Arbeit bedient sich dabei keinerlei Formen der Computervisualisierung, Bewegungserfassung oder sonstiger proprietärer Hardware. Sämtliches Schall- und Videomaterial wird in Echtzeit durch den Körper des Performers mittels XS erzeugt. XS ist eine, speziell für solche Zwecke entwickelte, Technologie zur freien Nutzung, die beispielsweise bei Musik Performances und in anderen entsprechenden Bereichen eingesetzt werden kann. Die hier präsentierte Arbeit ist die Zweite innerhalb einer Serie biomedialer Performances, die mit und für XS realisiert werden.

Aktionskunst mit irritierten Körpern und biophysischen Medien – 2012
(Xth Sense Biosensing Technology)

In dieser Arbeit wurden keine käuflich erwerblichen Geräte oder Software eingesetzt. Das Stück basiert auf Xth Sense (XS) Technologie, die aus tragbaren Biosensoren und einem digitalen Netzwerk, zur Echtzeit-Verarbeitung akustischer Biosignale, besteht. Beides wurde von Autor selbst entwickelt. Weitere Informationen unter:
— http://marcodonnarumma.com/works/xth-sense

→Abb. 07

JAIME DEL VAL/ REVERSO

# MICROSEXES

Metaformance - Jaime del Val / JaiVal – Reverso
Post-intime Eins-zu-Eins-Begegnungen

»Microsexes / Microaffects / Microtimes / Microspaces« ist ein Labor der Wahrnehmung, das Jahrtausende lang tradierte Wahrnehmungsanordnungen (Euklidischer Raum, Zentralperspektive der Renaissance, allgegenwärtige Kameras) umkehrt, welche grundlegend für die globale Kultur der Überwachung, die Kontrollgesellschaft und den Kapitalismus im Allgemeinen sind.

Durch die Platzierung von Überwachungskameras auf der Haut, die Haut betrachtend, während die Stimme live elektronisch bearbeitet wird, bewegt sich der Körper durch eine neue Form der Selbstwahrnehmung, welche durch die formlosen Körperlandschaften, wie sie von den Kameras gesehen und auf Wände projiziert werden, sowie die amorphen Soundscapes der verräumlichten, elektronisch bearbeiteten Stimme, hervorgerufen wird. Die Augen sind nicht länger im Gesicht, sondern verteilen sich auf der Haut. Das Sehen hat nicht länger eine starre Rahmung, Beständigkeit, Fokus oder Abstand. Es wird haptisch, fühlbar, amorphogenetisch. Der Wahrnehmungsrahmen des dualistischen, kartesischen Subjekts fällt auseinander. Die Platon'sche Transzendenz der Form löst sich auf in permanenter Amorphogenese. Überwachung scheitert auf dem Gebiet des Formlosen.

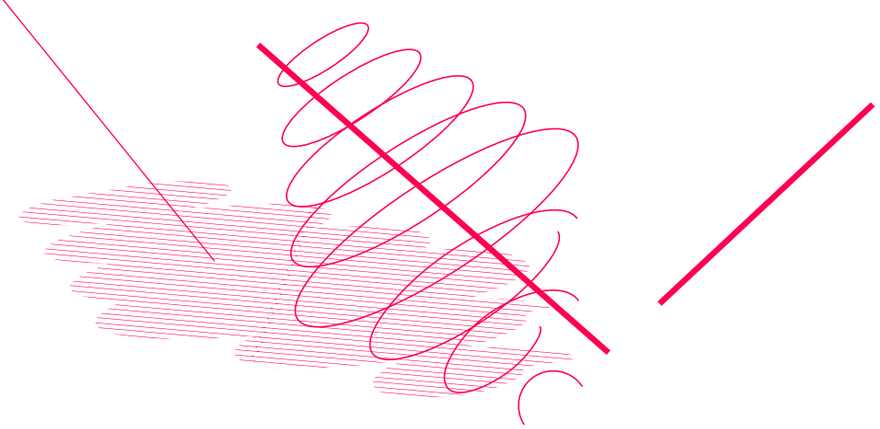
Über der Grenze des Fassbaren schwebend, fördert diese Metaformance intime Eins-zu-Eins-Begegnungen, in denen die Teilnehmenden selbst diese Veränderung der Wahrnehmung erfahren. Morphologie, Identität und starre Bedeutungen diffundieren hier in endlos beginnende Potentielle – Microsexes – und eröffnen damit den Bereich des Unaussprechlichen: tausend post-intime Affekte und posthumane Geschlechter treten in tausend nicht linearen Arten von Zeit- und Räumlichkeit hervor, der Körper wird zu einer aufstrebenden, nicht-menschlichen Spezies, ein Körper aus Mikro-Wahrnehmungen.

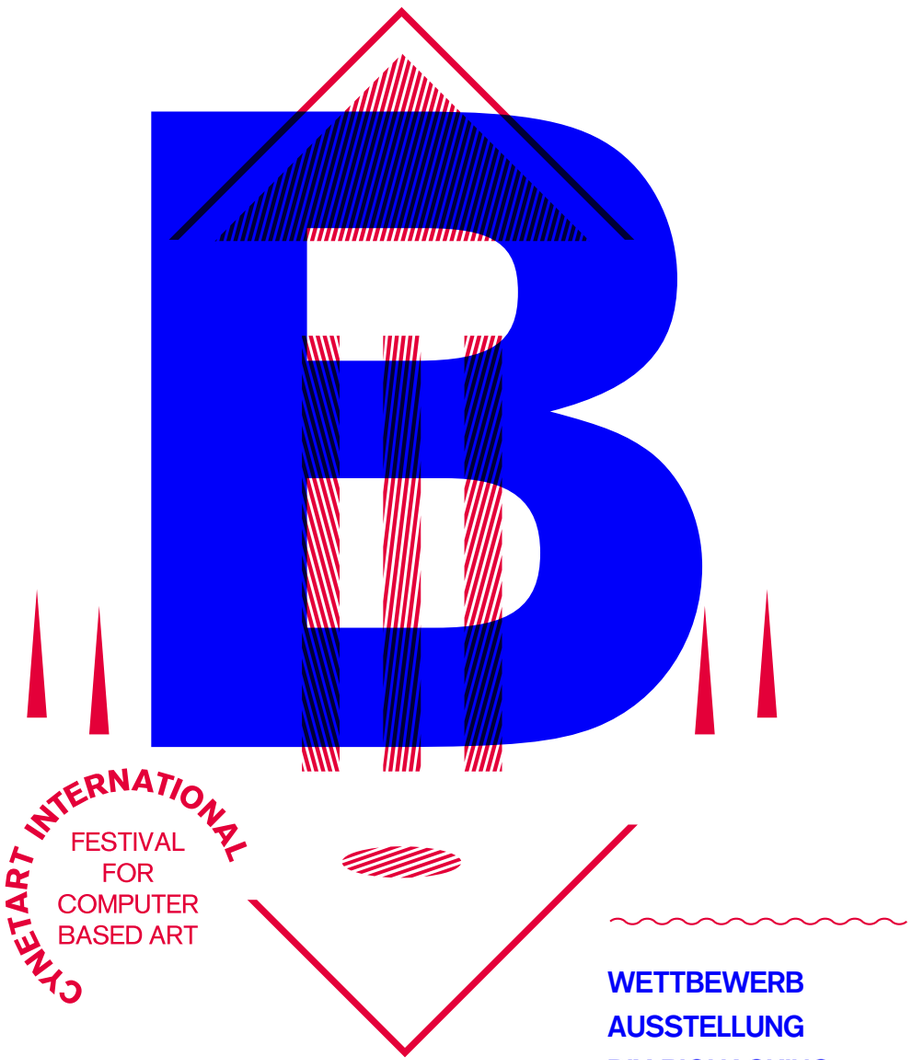
Es ist eine spinozanische und nietzscheanische Maschine zur perzeptuellen Abweichung von totalitären Apparaten eines Wahrnehmungsfaschismus, welcher das Substrat für die heutige Informations- und Kontrollgesellschaft darstellt. Ein neues Modell eröffnet sich, in dem es nicht auf Reproduzierbarkeit oder Berechenbarkeit ankommt, sondern das eine kreative, unvorhersagbare Zuneigung für eine aufstrebende Welt der Vielfalt und Pluralität entwickelt, welche den Aufschwung permanenter Vorherbestimmung und Kontrolle herausfordert.

Eine Metaformance ist eine andauernde Transformation auftauchender Wahrnehmungen und Eigenwahrnehmungen des Körpers. Sie ist eine post-intime Begegnung, in welcher es keinen externen Beobachter gibt und in welcher die in das Verhältnis eintretenden Teile in einem Prozess der intra-action (Karen Barad) hervortreten und sich verändern, während sich die Bedingungen der Aktivität im Prozess der transduction (Gilbert Simondon) herausbilden; Eins-zu-Eins-Begegnungen an der Grenze des Fassbaren, wo es keine vordefinierten Wahrnehmungsobjekte gibt, nur eine immerfort aufstrebende (Selbst-)Wahrnehmung, welche sich niemals vollständig ausbildet. Sie stellt eine Abweichung dar von den Wahrnehmungsapparaten der Kontrolle, einen Wahrnehmungs-Exorzismus von dem berauschenden Glauben an Information.

JaiVal ist ein Hybrid aus fremdem Agenten, posthumanem Schamanen, heiliger Prostituierten, Embodiment-Labor, mobiler Gesundheitsstelle, Hausarzt, außerirdischem Prediger und Mikro-Guerilla. Weitere Treffen mit dem Agenten zuhause, online oder im öffentlichen Raum können auf Wunsch erfragt werden.

— http://jaival.org
— http://www.microsex.org






WETTBEWERB
AUSSTELLUNG
DIY-BIOHACKING
OPEN LAB EGYPT


## 26
## CYNETART-WETTBEWERB

Navigating Noise — Kerstin Ergenzinger
EYEsect — Sebastian Piatza

## 30
## AUSSTELLUNG

Who's afraid of Wong Kar-Wai? — Carla CHAN Ho-Choi
As I flow gently inside you — Carla CHAN Ho-Choi
Memory Disorder — Silas FONG Sum-Yu
Sodom — WONG Chung-Yu
Snow — KONG Chun-Hei
Bad Trip — Alan KWAN Tze-Wai
Anádelta — XEX GRP.

A/V Labor Leipzig — Andreas Ullrich
Der Körper, in dem ich zu Hause bin — Ya-Wen Fu
Die flüssige Fabrik — Timo Hinze
Calling Utopia — Hannah Sieben
@basjanader_#i'mtstty — Sven Bergelt
No Land in Sight — Nicolás Rupcich und Felix Leffrank
Fake Account — Alexander Repp
Stream — Gottfried Binder
Volume — Hannes Waldschütz

## 38
## ›DO-IT-YOURSELF-BIOHACKING‹ – ZWISCHEN KÜNSTLERISCHER SCHÖPFUNG UND CITIZEN SCIENCE

Cisgene-Manipulation — Rüdiger Trojok
Agartecture — Raphael Kim
Agar is the New Media — Hackteria.org
Bakterieller Handabdruck — Lucas Schirmer
DNA-Extraktion — Lucas Schirmer
Hefedruck & Anima 1.0 — Pavillon 35
Rotifer Farm — Raphael Kim
LED-Throwies — Graffiti Research Lab Germany (GRLG)

## 44
## DAS NEUGEKNÜPFTE BAND ZWISCHEN DRESDEN UND KAIRO

Zum Open Lab Egypt, Kazoosh! und dem Interlab Kairo Dresden

Hipster Phone — Open Lab Egypt
Nadia Pantel — Von der Kraft der Bilder und der Gewalt der Steine

WETTBEWERB

B — 26–29

Im Zuge des CYNETART-Wettbewerbes 2012 wurde der Förderpreis der Kunstministerin des Freistaates Sachsen (dotiert mit 10.000 €) an Kerstin Ergenzinger und das Artist-in-Residence-Stipendium der Kunstministerin (dotiert mit 10.200 EUR) an Sebastian Piatza vergeben. Beide Arbeiten werden zur diesjährigen Ausstellung erstmalig der Öffentlichkeit vorgestellt.

# NAVIGATING NOISE

## Kerstin Ergenzinger

»Navigating Noise« ist eine poetische Untersuchung räumlicher Orientierung mittels Klang und Rauschen. Die Installation stellt eine experimentelle Umgebung in Form von Geräuschlandschaften bereit, die unsere räumlichen Erfahrungen erweitern und transformieren. Diese soundscapes basieren auf, uns alltagsweltlich geläufigen, natürlichen und künstlich erzeugten Umgebungsgeräuschen, wie etwa der universellen auditiven Präsenz von Elektrizität und Insekten. »Navigating Noise« möchte diese Phänomene in neuartige und wahrnehmbare Bereiche transformieren. Für die Arbeit von zentraler Bedeutung sind die Fragen: Wie orientieren wir uns? Wie interpretieren wir einen Ort (oder eine Umgebung) und wie interagieren wir mit ihm, wenn wir ihn durchschreiten und es dabei eine Vielzahl akustischer Phänomene zu entdecken gibt, uns aber nur wenige visuelle Eindrücke als Anhaltspunkte vorliegen?
Die Arbeit verlangt nach einer physischen Re-Aktion und appelliert gleichzeitig an unsere Imaginationskraft. Sie möchte einen Wahrnehmungszustand nahe der Orientierungslosigkeit hervorrufen, bei dem – bewusst oder unbewusst – unsere Sinne geschärft und unsere Gedanken dazu angeregt werden, ein assoziatives Netz aus Denkmustern und Erinnerungen zu knüpfen. Das oszillierende, experimentelle Setting simuliert so zum einen eine tatsächliche räumliche Umgebung, zum anderen aber vor allem geistige Landschaften – mental-scapes.

Die Installation stellt einen konstruierten Zustand dar, der versucht, den inneren Prozess kontinuierlicher Sinnerzeugung erfahrbar zu machen. So soll sich jeweils nur eine Person im Installationsraum bewegen.

Indem sie mit verschiedenartigen Soundqualitäten experimentiert und deren Verteilung im und Beziehung zum Raum verändert, setzt sich diese künstlerische Untersuchung auch mit der Vielschichtigkeit menschlicher Konzepte von Natur und Kultur auseinander.

### FUNKTIONSWEISE UND VERHALTEN

Die soundscapes werden durch ein vibrierendes, materielles Netz, vergleichbar mit einem Schaltplan oder einem Diagramm mental-assoziativer Zusammenhänge, erzeugt. Beim Eintreten scheint der Ausstellungsraum zunächst vollkommen leer. Etwa anderthalb Meter über dem Kopf der Besucher ist, in einem feinen Netz, eine Konstruktion aus Nitinol-Draht[1] und Instrumenten-Saiten angebracht. Die kinetischen und elektrothermischen Eigenschaften dieses Netzes im Raum werden zu soundscapes, indem die Idee eines systemimmanenten Bewusstseins und die Präsenz des Beobachters in Frequenzmodulationen übersetzt werden, die ihrerseits elektromechanische, akustische Felder erzeugen.

Die Resonanzfrequenz jedes kinetischen Drahtes und jeder Saite variiert entsprechend seiner dynamischen Länge. Das Oszillieren des Drahtes wird von den Frequenzen des Input-Signals (elektrischen Strömen) kontrolliert. Die Nitinol-Drähte übertragen ihre modulierten Frequenzen – von sehr langsamen, rhythmischen und mechanischen Qualitäten, bis hin zu hohen schwebenden Klängen und Störgeräuschen – zum angeschlossenen Netz- und Rahmenwerk. Der Raum sirrt, surrt, brummt, flirrt – mal durchdringender, mal beiläufiger.

[1] Nitinol Draht ist ein robotischer, spannungs- und temperatursensitiver Draht. Ein Material mit dem Kerstin Ergenzinger bereits in vorangegangenen Installationen wie ‹Studien zur Sehnsucht›, ‹Whiskers in Space› und ‹Rotes Rauschen› gearbeitet und ausgiebig experimentiert hat.

Es entsteht ein unterschwelliges und gleichzeitig doch starkes Gefühl von Präsenz, ähnlich als würde man einen Spaziergang durch ein Gebiet mit Hochspannungsleitungen machen. Die unsichtbar vorhandene Spannung wird spürbar.

Die Künstlerin Kerstin Ergenzinger und der Wissenschaftler Thom Laepple entwickeln und programmieren den zugrunde liegenden räumlichen Aufbau und die Reiz-Reaktions-Schemata der Installation in enger Zusammenarbeit. Die Vernetzungsstruktur ist dazu fähig, die Standpunkte und Bewegungen der Besucher zu erfassen. Ein sensorischer Mechanismus wird feinsinnig auf die Anwesenheit eines Besuchers im System reagieren und es teilweise zum Verstummen bringen, ganz so wie eine Heuschrecke in ihrer natürlichen Umgebung ihren typischen Gesang einstellt, sobald sich ein Lebewesen nähert. Bewegt sich die Person durch den Raum, folgen ihr die Schwingungen und Rhythmen in entgegengesetzter Richtung. Die Geräusche entwickeln sich abebbend weg von den Orten, an die sich der Besucher bewegt, während sie andernorts wieder neu anschwellen. Hält ein Besucher inne und lauscht, verliert seine Präsenz an Bedeutung und der Raum fällt zurück in seinen ungestörten Bewusstseinszustand. Die Erforschung und Erkundung des Orts (des Systems) spielt mit grundlegenden Mustern zwischen Ordnung und Chaos. In dieser Hinsicht stellt die Installation ein durchlässiges System dar, das auf die Gegenwart des Besuchers als kritischen Faktor reagiert, aber gleichzeitig durch seine Fähigkeit zu Vergessen und sich selbst vergessen zu machen charakterisiert wird.

— NAVIGATING NOISE Kerstin Ergenzinger in Zusammenarbeit mit Thom Laepple 2013

Installation aus Aluminium, Stahldraht für Musiksaiten, Nitinol, diverse Mechaniken, sowie individuell gefertigte Elektronik und Steuertechnik

Produziert mit der Unterstützung des Edith-Russ-Haus für Medienkunst und der Stiftung Niedersachsen und dem Förderpreis der Kunstministerin des Freistaates Sachsen.

»Navigating Noise« wird auf dem CYNETART-Festival 2013 als Kooperation der Trans-Media-Akademie Hellerau mit dem Edith-Russ-Haus für Medienkunst realisiert.

## EYESECT
## Sebastian Piatza

→Abb. 08; 09

»EYEsect« ist eine tragbare, interaktive Installation, die auf immersive Weise ein Out-of-Bodiment reflektiert und es Benutzern erlaubt, sich selbst und ihre Umwelten aus neuen Blickwinkeln zu betrachten. Die Welt, wie sie sich heute real und medial darstellt, ist auf die binokulare und stereoskopische Sichtweise von Menschen ausgerichtet. Diese allgegenwärtige human-zentristische Perspektive und die kritische Auseinandersetzung mit zeitgenössischer 3D-Technologie, die Realraum simuliert, aber die Lust am Neuen – die Neugier an der Welt – nicht stimuliert, waren Ausgangspunkt für die Entwicklung von »EYEsect«. Die Frage: »Wie sehen wir nicht?« und die Faszination für kybernetisch-spirituelle Utopien, Science-Fiction und bionische Experimente führten zur Entwicklung eines Helm-Device mit zwei angekoppelten Kameraaugen. Deren jeweilige Bilddaten werden direkt und in Echtzeit auf die einzelnen Augen innerhalb des Helmes gestreamt und im Wahrnehmungsapparat zusammengefügt. Die Kameraaugen können frei am Helm angedockt oder in den Händen getragen werden. Arme und Finger werden zu Augenmuskeln und erzeugen human-biologisch unmögliche Perspektiven. Externe Welt wird so intern neu konstruiert und fordert die Benutzer zu einer kritischen Auseinandersetzung mit Sehgewohnheiten, Räumlichkeit und technologisch erweiterter Individualität auf.

Der Helm hat eine amorphe, durchbrochene und verspiegelte Oberfläche. Die Augen, die in vielen Kulturen Hort der Seele sind, befinden sich nicht an gewohnter Stelle. Benutzer von »EYEsect« sehen anders. Und sehen somit auch anders aus. Sie fühlen sich fremd und das spiegelt der Helm nach außen.

Der Versuch, von außen zu erkennen, was sich im Inneren abspielt, ist unmöglich. Auf der Suche nach Mimik findet man nur verzerrte, unkenntliche Umwelt. Es ist ein Wechselspiel aus exponierter Differenz und dem Entzug jeglicher anthropomorpher Bezüge. Die Fokussierung auf den Sehsinn in der gesellschaftlichen und persönlichen Orientierung wird hinterfragt. Wenn schon zeitgenössisches Sehen, dann muss die Technologie nicht nur Erwartungen erfüllen, sondern auch erweitern.

Die Installation ist tragbar und somit für Besucher erfahrbar. Die Räume des Festspielhauses Hellerau können während der CYNETART durch »EYEsect« erforscht und im eigenen zerebralen Kortex rekonstruiert werden.

— »EYEsect« The Constitute 2013

Technological Out-of-Bodiment Installation
Data specs, industrial cameras, embedded PC, batteries, Cybermagical powder

»Eyesect« wird unterstützt vom Artist-in-Residence Stipendium des Sächsischen Ministeriums für Wissenschaft und Kunst in Kooperation mit der Landeshauptstadt Dresden, Amt für Kultur und Denkmalschutz.

Mit freundlicher Unterstützung durch Julian Adenauer, Abandon Normal Devices (AND) Festival Liverpool, Fraunhofer Gesellschaft.

## WHO'S AFRAID OF WONG KAR-WAI?

Carla CHAN Ho-Choi

Der Titel »Who's afraid of Wong Kar-Wai?« spiegelt die humorvolle, jugendliche und rebellische Attitüde hinter der kuratorischen Idee der aktuellen Ausstellungssektion wider. Während er einerseits unbestreitbar eine der wichtigsten künstlerischen Figuren Hongkongs der letzten Jahre war, wurden die Werke Wong Kar-Wais auch zunehmend zu einem stereotypen, nostalgischen und institutionalisierten Kanon, der im scharfen Kontrast zu der Idee von Schneidigkeit und kreativer Eigenart steht, welche seine Werke einst symbolisierten. Als einer der im europäischen Raum wohl bekanntesten Künstler Hongkongs steht Wong Kar-Wai für eine imaginäre Figur, welche die teilnehmenden Künstler zu bestreiten, überwinden und ersetzen versuchen.

Indem die Ausstellung in Form eines spielerischen, künstlerischen Wettstreits mit Hongkongs grand auteur in Erscheinung tritt, bietet sie dem europäischen Publikum einen anderen Zugang zu Hongkong und der dortigen Kunstszene. Anstatt eine gebieterische Vision zu kreieren und zu inszenieren, schafft die Ausstellung jugendliche Formoffenheit, spielerische Frische und wilde Dezentralisierung. Sie möchte ein zeitgenössisches Hongkong aus der Perspektive von sechs jungen, aufstrebenden Künstlern zeigen, die mit unterschiedlichen, aber verwandten Medien arbeiten.

Eine große Vielfalt von Werken wird in der Ausstellung gezeigt, darunter interaktive Spiele, Performances, Installationen und Videos. Silas FONG Sum-Yus webbasiertes Projekt »Memory Disorder« und Alan KWAN Tze-Wais Videospiel »Bad Trip« erforschen die Vorstellung von Erinnerung in medialisierten Umgebungen und stellen sie gleichzeitig infrage. XEX GRP., eine Künstlergruppe aus Hongkong, kreierte für ihre interaktiven Performances fortschrittliche mediale Objekte an der Grenze zwischen Musikinstrumenten und bildhauerischen Formen; wohingegen KONG Chun-Hei den entgegengesetzten Weg geht und Lo-Fi Techniken erkundet, indem er mediale Signale durch handgezeichnete Animationen repräsentiert. Carla CHAN Ho-Chois Videoperformance und Installation erforscht die Intimität zwischen Körpern in (vor-)gegebenen Situationen, während WONG Chung-Yus »Sodom« eine spielerische Simulation des Alltagslebens darstellt.

Die Ausstellung »Who's afraid of Wong-Kar-Wai« wird unterstützt durch den Arts Development Fund of the Home Affairs Bureau, the Government of the Hong Kong Special Administrative Region.

## AS I FLOW GENTLY INSIDE YOU

Carla CHAN Ho-Choi

Die Video-Installation thematisiert situative, körperliche Intimität. Zwei Fremde stehen sich nackt in einem Container gegenüber. Sie dürfen innerhalb der vorgegebenen Situation frei agieren, sich jedoch nicht berühren. Der subtile Austausch von Blicken, Atem, Gerüchen und Geräuschen erzeugt als ein Mikro-Drama eine ungewöhnliche Spannung – erotisch, bedrückend und verwirrend zugleich. Es wird ein Gefühl von sinnlicher Klaustrophobie erzeugt, das sich unter der Oberfläche menschlicher Intimität verbirgt.

→Abb. 10

## MEMORY DISORDER

Silas FONG Sum-Yu i

Über Assoziationen wird bei dieser Arbeit die eigene Erinnerung und Vorstellungskraft auf neue Weise erfahrbar, indem bewegte Bilder erscheinen und verschwinden. Das gezeigte Material besteht aus Super-8-Filmen, Webcam-Mitschnitten, Fotografien und Aufzeichnungen digitaler Kameras. Dargestellt in Multi-Channels einer Web-Umgebung können die erzählten Geschichten, sowie die sequentielle Anordnung der Bilder unterschiedlich wahrgenommen werden – je nach Internetgeschwindigkeit, Computersystem und Monitordimension.

→ Abb. 11

## SODOM

WONG Chung-Yu

»Sodom« zeigt Phänomene des Lebens in einer Echtzeitsimulation. Das Werk nimmt Liebe, Verlangen und Geld als die drei zu erforschenden Elemente. Indem es die Beziehungen zwischen ihnen studiert, wird der Kampf der Menschheit zwischen Gut und Böse, das Leiden im Verlangen und die endlose Jagd nach Schönheit dargestellt. Es zeigt das Leben als eine Endlosschleife aus Liebe und Betrug, Glück und Leid, in der die Menschen in ihrem Hin- und Hergerissensein zwischen den richtigen und falschen Pfaden gefangen sind.

→ Abb. 12

## SNOW

KONG Chun-Hei

Kong Chun Hei huldigt in seiner Arbeit dem ästhetischen Ausdruck eines rauschenden Fernsehbildes. Indem er Signalstörungen zeichnerisch imitiert, zerlegt er die visuellen Störungen bis ins kleinste Detail und nähert sich ihrer Formsprache an. Aus zwanzig Teilen von »Snow« kreierte er eine Animation, die nun wiederum auf einem Fernsehgerät gezeigt und somit von anderen Programmen isoliert als die einzige Sprache des Fernsehens betrachtet werden kann.

→ Abb. 13

## BAD TRIP

Alan KWAN Tze-Wai

»Bad Trip« ist ein interaktives System, das den Zuschauer dazu bemächtigt, den Verstand des Künstlers mithilfe eines Game-Controllers zu steuern. Seit November 2011 wurde jeder Moment von Alan Kwans Leben mit einer Videokamera auf seiner Brille aufgenommen. So entsteht eine Datenbank, gefüllt mit digitalen, visuellen Erinnerungen. Mit spezieller Software wird eine virtuelle, stetig wachsende Gedankenwelt erschaffen, in der Kwans Erinnerungen und Träume erlebt und gesteuert werden können.

→ Abb. 14

## ANÁDELTA

XEX GRP.: Chris CHEUNG Hon-Him und Jeff WONG Chun-Kit

»Anádelta« experimentiert mit den Kombinationsmöglichkeiten innerhalb einer rekursiven, audio-visuellen Präsentation. Der Performer befindet sich inmitten eines invertierten Deltas, des Nabla-Symbols, das er über Sensoren an dessen drei Achsen als Steuerungsinstrument für die musikalischen und visuellen Elemente des Stücks nutzt. Damit bricht das Werk mit traditionellen Vorstellungen von Performance und vereint sich mit seinem Triangulationsdesign im Sinne des goldenen Schnitts perfekt mit dem menschlichen Körper.

→ Abb. 15; 16

Losgelöst aus seiner Vereinigung mit einem Performer steht das dreiachsige Steuerungselement für sich allein. Als die Verkörperung des Nabla-Symbols ist das »Anádelta« sowohl abgeleitet von dem griechischen Wort für Harfe, als auch verbunden mit seiner mathematischen Verwendung für rekursive Operationen. Die drei mit Lasern und Sensoren bestückten Achsen des Instruments bleiben so ungenutzt, wartend auf den nächsten menschlichen Körper, der sich ins Zentrum des »Anádelta« begibt und seine Steuerungsfunktionen nutzt.

## A/V LABOR LEIPZIG

Andreas Ullrich

Das »Audio-Visuelle Labor« ist die jüngste künstlerische Werkstatt an der Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig (HGB). Sie ist hervorgegangen aus der generellen Überlegung, dass elektronische Geräte, Arbeitsprozesse und Verfahrensweisen fächerübergreifend von modernen computerisierten Verfahren bestimmt werden. Besondere Schwerpunkte bilden dabei die Bereiche der Ein- und Ausgabeprozesse mit Standbild und Text, Bewegtbildproduktion, Sound- und Computerprogrammierung, sowie moderne Verfahren der Animation. Die Ausbildung an der HGB soll dazu führen, Künstlerpersönlichkeiten zu entwickeln, die mit ihrer Produktion neue Kunstformen generieren, welche das Repertoire der Zeichen, die eine Gesellschaft für eine differenzierte Selbstbezeichnung zur Verfügung hat, erweitern. Insofern muss, innerhalb der Verfolgung dieses Weges, die Möglichkeit existieren, die unterschiedlichsten Methoden und Materialien zur künstlerischen Produktion zu erkunden (gerade auch die Dinge, die noch nicht der Allgemeinheit zur Verfügung stehen). Das »A / V Labor« hat deshalb einen alle Fachrichtungen verbindenden Stellenwert innerhalb der Hochschule, da es – als eine zentrale künstlerische Werkstatt mit modernster Technologie – dies alles innerhalb der Ausbildung in der HGB verbindet. Es bietet den Studierenden eine technisch sehr gut ausgestattete und professionell betreute Anlaufstelle zur Realisation künstlerischer Forschung mit den unterschiedlichsten Medien und Technologien die weiterhin erweitert und entwickelt werden müssen. Die in Dresden gezeigten Arbeiten von Studenten und Absolventen der HGB beschäftigen sich mit dem Verständnis und der Erforschung medialer Wahrnehmungsprozesse und deren Bedeutung für soziale, identitätsstiftende und erkenntnistheoretische Entwicklungen. Diese Arbeiten verwenden in ihrem Entstehungsprozess, sowie bei der installativen Präsentation aktive Teile von Hard- und Software, wie Sensoren, Verschlüsselungs- und Analysealgorithmen oder interaktive I / O-Settings, aber auch Elemente aus klassischer Malerei sowie Performance-Strategien. Für die Auswahl der Arbeiten wurde eine Ausschreibung initiiert. Die hierbei eingereichten Ideen wurden von Prof. Alba D'Urbano (künstlerische Leiterin »A / V Labor«) und Andreas Ullrich (C. Rockefeller Center Dresden) sowie den MitarbeiterInnen des »A / V Labors« gesichtet und betreut. In den nächsten Jahren soll sich eine enge Zusammenarbeit zwischen dem CYNETART Festival und dem Fachbereich Medienkunst der HGB Leipzig entwickeln. Diese erste Präsentation aktueller Arbeiten ist dazu ein konkreter Schritt.

## DER KÖRPER, IN DEM ICH ZU HAUSE BIN

Ya-Wen Fu

Gezeigt wird ein Mensch in seiner Wahrnehmung, Bewegung und dem Erkennen seiner Grenzen. Um diesen realen Zustand zu verdeutlichen und somit sichtbar zu machen, verwendet Ya-Wen Fu in ihrer Performance eine Skulptur, die im übertragenen Sinne für ein Korsett steht. Die Skulptur besteht aus 80 Metallringen und ebenso vielen Spannfedern. Durch ihre Körperbewegungen wirkt die Künstlerin Druck auf die jeweiligen Metallringe aus und erhöht damit die Spannung auf den eigenen Körper. Daraus entwickelt sich eine Kommunikation zwischen Körper und Skulptur, welche wiederum zu einer Wechselwirkung von Anspannung und Entspannung führt. Das Video und die Performance stehen somit im unmittelbaren Zusammenhang. Die Beobachtung der multikulturellen Differenzierung führt zur immerwährenden Frage, wie das Individuum in unserer Gesellschaft mit der Kulturgebundenheit des Körpers frei umgehen kann.

→Abb. 17

Performance, Video, Installation 2013
http://www.bearfuinberlin.com

## DIE FLÜSSIGE FABRIK

Timo Hinze

Das Projekt »Die flüssige Fabrik« des Künstlers Timo Hinze versucht sich von verschiedenen Seiten einem leidenschaftlich arbeitenden Subjekt zu nähern, das in einem Setting lebt, in dem Arbeit und Leben nicht mehr voneinander zu trennen sind. Timo Hinze stellt die Frage, wie man die leidenschaftliche Verbindung von Individuum und Arbeit und eine Macht der Selbst-Steuerung und -Optimierung unter ökonomischen Gesichtspunkten begreifbar machen kann. Dabei geht es ihm um ein Betrachten, Bestaunen und Befragen von Zuständen. Welche Widersprüche werden im kapitalistischen Setting aufgenommen und wie funktioniert das, welche Macht treibt zum Handeln und wie kann man sich diese Macht vorstellen? Timo Hinze entwirft in seinem offenen und fortan erweiterten Projekt »Die flüssige Fabrik« ein multimediales Netz aus Ausgangspunkten, von denen man immer wieder ins Zentrum zum ökonomischen und unternehmerischen Subjekt vordringen und sich wieder zurückziehen kann.

→Abb. 18

http://www.timohinze.com

## CALLING UTOPIA

»The responsibility lies on the citizens of Utopia.«

Hannah Sieben

Wechselnde Stimmen beschreiben einen Ort. Dieser Ort, zumal Utopia genannt, scheint zu schön, um wahr zu sein: friedlich, eine engagierte Gemeinschaft, gelebte Demokratie. Die Audioarbeit »Calling Utopia« hat sich in zwischenmenschliche Kommunikation per Telefon begeben und die Einwohner des etwa 300-Seelen-Dorfes Utopia in Texas / USA zum dortigen Leben befragt.

Doch dass auch der unerschütterlichste Optimismus seinen Schatten wirft, wird allmählich hörbar in den Aussagen der Sprechenden. Über das Dörfliche hinaus verweisen die Gespräche auf allgemeine gesellschaftliche Themen und Konflikte. Die erlangten Beschreibungen werfen ein symbolträchtiges und mehrdeutiges Bild auf den alten Gedanken einer besseren Gesellschaft, eines besseren Lebens.

→Abb. 19

Audio 18:35 min, 2013 Mein Dank gilt allen, die zur Realisierung dieser Arbeit beigetragen haben, insbesondere den BewohnerInnen von Utopia

## @BASJANADER #I'MTSTTY

Sven Bergelt

1971 drehte der niederländische Künstler Bas Jan Ader seinen 16mm Film »I'm too sad to tell you«, in dem er vor einer Kamera sitzend stumm in Tränen ausbricht und damit das Scheitern und die Begrenzung von verbaler Kommunikation thematisiert. 2007 reenactete Bergelt den Film Aders und beschäftigte sich mit seinem Werk »I'm sad enough to show you« mit Trauer in den Medien. Er präsentierte das Video innerhalb der Benutzeroberfläche von YouTube, da es um die Auseinandersetzung mit der damals noch neuen Möglichkeit ging, sich selbst zu senden, Aufmerksamkeit zu generieren und den intimen Moment des Weinens öffentlich zu machen. Drei Monate später fand auch der digitalisierte Originalfilm seinen Weg ins Netz. Seither befinden sich ungefähr 70 Videos auf YouTube, die den Film von Bas Jan Ader nachahmen oder adaptieren, Anzahl steigend.

→Abb. 20

Worin besteht also die Lust am Nachstellen von vorhandenen Videos und Performances, ausgerechnet in einer Zeit, in der Individualität großgeschrieben wird? Was bedeutet das Nachahmen einer künstlerischen Arbeit? Welche Rolle spielen der User und das Web 2.0 beim Generieren eines virtuellen Archivs?

In der Zusammenführung der Adaptionen sieht Bergelt neben der Möglichkeit, das Phänomen des Nachahmens im Web 2.0 zu thematisieren, sowie das Internet als Repräsentations-, Archiv- und Quellmedium für künstlerische Produktion zu begreifen, vor allem das Potential, Kommunikation zu erforschen – Reenactment als Kommunikation mit dem Ausgangsmaterial, die Kommentare der User als gegenwärtig partizipative Kommunikation im Web und wie auch als Kommunikation mit den Adaptionen.

http://www.svenbergelt.de

## NO LAND IN SIGHT

Nicolás Rupcich und Felix Leffrank

Die Videoinstallation »No Land In Sight« behandelt die aktuelle Wahrnehmung von Landschaften und ihren wandelbaren und domestizierten Formen. Der Kerngedanke des Projekts ist das Konzept von optisch perfektionierter Landschaft und angepasster Natur. Digital Video Compositing und die Post-Produktion ermöglichen, gesammeltes Rohmaterial in romantische Landschaften zu verwandeln.

→Abb. 21

Dabei folgen die Künstler den Standards der Landschaftsarchitektur, die sich an der nicht alt werdenden, romantischen Vorstellung von Harmonie zwischen innerer und äußerer Umwelt abarbeitet. Zur Zeit der Romantik konnte die Natur eine Projektionsfläche für große geistige Herausforderungen sein. Heute ist die Manipulation unserer Umwelt so weit fortgeschritten, dass das verlorene Vertrauen in die Natur selbst zu einer dieser Herausforderungen geworden ist.

Aus einer Sammlung von Fragmenten charakteristischer hiesiger Landschaften als Videomaterial werden fiktionale Landschaften arrangiert, die mithilfe digitaler Technik beschnitten, maskiert und manipuliert werden können. Die resultierenden Videos werden nur diesen Prozess der Nachbearbeitung zeigen, sodass das sich stetig verändernde Bild das natürliche Wachstum und den Verfall einer Landschaft karikiert.

## FAKE ACCOUNT

Alexander Repp

→Abb. 22

Am 19. April 2013, vier Tage nach dem Anschlag auf den Boston-Marathon, wurde eine Großfahndung nach den zwei Tatverdächtigen eingeleitet. Währenddessen überschlug sich die mediale Berichterstattung mit Hinweisen zu den Motiven bzw. den Identitäten der Täter – manchmal auch aus fraglichen Quellen. Mehrere Online-Plattformen intensivierten ihre Mechanismen zu kollektiver Recherche und waren oft schneller dabei, ein Täterprofil zu bilden, als die traditionellen Medien. In seiner Arbeit untersucht Repp, wie sich an diesem Tag die Information über Twitter in Echtzeit verbreitet hat. Die Arbeit »Fake Account« umfasst ein ca. vier Minuten großes Zeitfenster, das in einer grafischen Abbildung dargestellt wird. Dabei gab sich vermeintlich ein Twitter-Benutzer für den Täter aus und postete online: »I will kill all of you. You killed my brother.«

## STREAM

Gottfried Binder

Es gibt Filme, welche maschinell entstehen und deren erzeugter Optik wir trauen, denn sie bilden unsere Welt mehr oder weniger gut und verlässlich – objektiv – ab. Wir können uns besser an Orte, Menschen, Dinge und Situationen erinnern, wenn wir mittels kameraerzeugter Bilder mit ihnen konfrontiert werden. Alles lebt wieder, spricht, ist da. Es gibt aber auch Filme, die keine Kamera, keine Optik im herkömmlichen und physischen Sinne benötigen, um Bilder zu erzeugen. Ein screencapture eines Bildschirms ist ein auf solche Art hervorgerufenes Bild. Bei Binders Arbeit wird ein 24-stündiges screencapture eines Computerbildschirms in einen Raum übertragen, welcher als offener Ort der Rezeption zu jeder Zeit betreten und verlassen werden kann. Man beobachtet einen szenisch inszenierten Ablauf mit eingebauten, modifizierten Sequenzen, die aufgrund der Staffelung der Darstellungsebenen nicht als solche erkennbar sind. Es ist eine dramatisierte Stückelung, Abfolge und Zusammensetzung bestimmter narrativer und logischer Bildelemente; zusammengehalten durch tatsächlich zeitgleich stattfindende Aktionen.

— http://www.gottfriedbinder.de

## VOLUME

Hannes Waldschütz

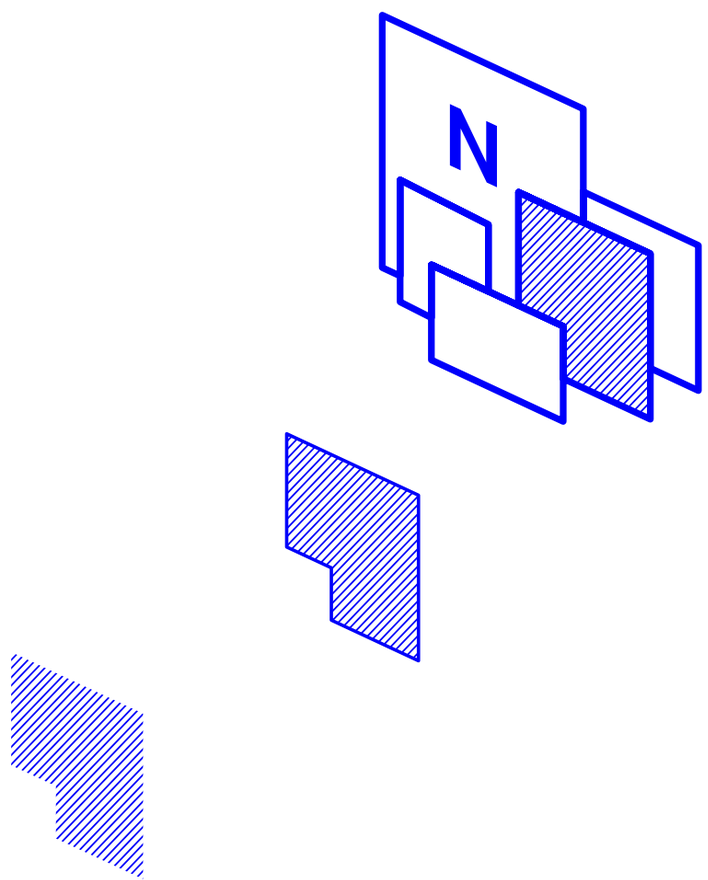
→Abb. 23

»Volume« ist eine Installation, die sich mit dem Machtverhältnis beschäftigt, das sich zwischen Maschine und Mensch entfaltet. Sie ist der Versuch, den nahezu unsichtbaren Moment der Maschinenbedienung in den Ausstellungsraum zu holen. Diese Installation setzt einen Betreuer als notwendigen Bestandteil voraus, sie richtet sich an die Aufsicht eines Ausstellungsraums, die auf Grund eines definierten Beschäftigungsverhältnisses vor Ort ist.

»Volume« ist eine Maschine, deren Funktion es ist, über einen definierten Zeitraum von etwa einer Stunde langsam immer lauter zu werden. Diese Lautstärkeentwicklung kann jederzeit durch Drehen des großen Knopfs an der Front unterbrochen werden, um damit die Lautstärke leiser zu regeln. Im Anschluss an eine solche mögliche Lautstärkeregelung erhebt sich das Geräusch erneut in der gleichen Geschwindigkeit, bis es erneut heruntergedreht wird, um dann wieder lauter zu werden eine fortwährende Wiederholung.

Exakt zu den vorher festgelegten Öffnungszeiten der Ausstellung setzt sich dieses Objekt in Betrieb, ein automatischer Vorgang – es gibt keinen An- oder Ausschaltknopf. Ausgestattet mit einer Notstromversorgung für mehrere Tage und gearbeitet aus massiven Stahlplatten, bietet dieses Objekt kaum Möglichkeiten, sich ihm innerhalb des Ausstellungsraumes zu entziehen.

2011, Objekt/Performance, 74cm x 53 cm x 53cm
— http://www.hanneswaldschuetz.de



**Die junge Bewegung des ›DIY-Bio-Hacking‹ hat ihre Wurzeln im US-amerikanischen, universitätsnahen Umfeld und wird als Verknüpfung von Biologie und Hackertum verstanden. Die Anhänger widmen sich insbesondere der modernen Biologie und versuchen aktuelle Fragestellungen auf diesem Gebiet – außerhalb universitärer oder institutionalisierter Strukturen – mit Hilfe von kostengünstigen und leicht erhältlichen Mitteln zu lösen.**

Text — Joanna Szlauderbach

## DO-IT-YOURSELF-BIOHACKING

zwischen künstlerischer Schöpfung und Citizen Science

DIY-BioHacker handeln in der Regel, ähnlich wie Computer-Hacker, im Sinne des Open Source-Gedankens und treten für eine demokratische Informationsnutzung ein. Sie stellen ihre Forschungsergebnisse frei zur Verfügung, diskutieren ihre Vorhaben in offenen Online-Foren (z.B. — http://diybio.org) oder teilen ihre oft selbst entwickelten Bauanleitungen zur günstigen, häuslichen Reproduktion von teuren Laborgeräten und Versuchsmaterialien mit der Community.

Die Idee, die hinter ›DIY-BioHacking‹ steht, ist nicht ganz neu, denn biologische und chemische Versuche in heimischen Stuben und Garagen werden seit jeher durchgeführt. Auch im künstlerischen Bereich sind biologische Stoffe als Medium keine Neuheit, da sich bereits seit Jahrzehnten immer wieder Künstler der BioArt verschreiben.

Der Unterschied zur aktuellen Bewegung unter dem verschwörerisch anmutenden Label ›DIY-BioHacking‹, das dem heimischen Experimentieren ein aufregendes Image verleiht, liegt im hohen Niveau der Forschung. So ist der zentrale Untersuchungsgegenstand ein nicht weniger komplexes und bedeutendes Feld als das der Genforschung – was nicht zuletzt Grund dafür ist, dass die Bewegung nicht nur mit Begeisterung, sondern auch mit Skepsis betrachtet wird. Doch ungeachtet dieser Bedenken liefert DIY-Genmanipulation nicht nur bahnbrechende wissenschaftliche Erkenntnismöglichkeiten, sondern birgt auch großes kreatives Potenzial.

### ›Do-It-Yourself‹ – die heutige Macher-Gesellschaft

Ableitend von dem Namen und der hinter dem ›Do-It-Yourself‹-Prinzip stehenden Beweggründe, Wünsche und Forderungen der heutigen Macher-Gesellschaft, lassen sich die Ziele der BioHacker leicht ablesen: Es geht um die Demokratisierung von Wissen und den gesellschaftsübergreifenden, offenen Zugang zu Information. Forschung und Information sollen sich demnach nicht nur im akademischen und wirtschaftlichen Kontext verbreiten, sondern auch außerhalb davon kultiviert werden. Die Devise der Macher lautet, dass alle Mitglieder der Gesellschaft ein bedingungsloses Anrecht auf Wissen haben.

### Hackertum: Bio- und Computer-Hacking

Auch wenn die beiden Bewegungen nicht eins zu eins miteinander verglichen werden können, so gibt es trotzdem entscheidende Parallelen zwischen ihnen. Seit den siebziger Jahren wird durch die Bewegung des Computer Hackings viel kreative Energie freigesetzt: Digitale Systeme werden decodiert, bestehende Strukturen manipuliert, alternative Verwendungsoptionen erschaffen und geheim gehaltene Informationen der Öffentlichkeit zugängig gemacht. Die Aufzählung im Rahmen der Bewegung entstandener, oft künstlerischer und kritischer Ideen, ließe sich noch lange fortsetzen, wobei sich wie bei allen Gegenständen, welchen ein dual use zugeschrieben wird (d.h. die gleichzeitige Möglichkeit einer nutzbringenden als auch einer zerstörerischen Verwendung), Positiv- und Negativ-Beispiele dabei mischen. Das BioHacking nutzt vergleichbare Vorgehensweisen und Methoden: auch dabei werden Codes manipuliert, bestehende Gliederungen unterbrochen und dadurch Neues

erschaffen. Der entscheidende Unterschied zwischen den beiden Bewegungen liegt momentan im Entwicklungsstadium – das BioHacking befindet sich erst am Anfang seiner Möglichkeiten. Da der Entwicklungsprozess jedoch rasant verläuft, wird die Bewegung schon bald aus den Kinderschuhen wachsen und immer mehr an Bedeutung gewinnen.

### ›DIY-BioHacking‹ beim CYNETART-Festival 2013

In Deutschland ist ›DIY-BioHacking‹ noch weitestgehend unbekannt. Es gibt zwar vereinzelte Anhänger, jedoch keine Gemeinschaftslabore, keine Orte, die von interessierten Gentechnik-Amateuren zum Ausprobieren aufgesucht werden könnten.

Ganz im Sinne der Citizen Science – der wissenschaftlichen Bürgerbeteiligung – wird dieser Missstand in temporären Laboren während des diesjährigen CYNETART-Festivals zumindest kurzzeitig aufgehoben. Im »POP-UP Labor« in der Bar Bon Voyage in der Dresdner Neustadt, sowie im Labor im Festspielhaus Hellerau, können alle Interessierten zu BioHackern werden.

Möglich wird dies vor allem durch die Anwesenheit von erfahrenen BioHackern aus Österreich (Pavillon 35), Großbritannien (Raphael Kim) und der Schweiz (Hackteria.org), sowie Rüdiger Trojok, einem der wenigen BioHacker aus Deutschland.

Gemeinsam werden sie ein umfangreiches Programm an Workshops anbieten, welche sich auf kreative Weise verschiedenen Themen widmen, wie beispielsweise der Gesetzgebung zur Gentechnik in Deutschland (»Cisgene Manipulation« mit Rüdiger Trojok), dem allseits beliebten und gebräuchlichen Material Agar (»Agartecture« mit Raphael Kim, »Agar is the New Media« mit Hackteria.org), wie auch der Hefe als etabliertem Bestandteil des BioHackings (»Hefedrucke« und »Anima 1.0« von Pavillon 35). Der Dresdner Lucas Schirmer, der neben seiner Promotion am Max Bergmann Center of Biomaterials Dresden auch gern molekularbiologische Aufklärung an Schulen betreibt, verschreibt sich mit seinem Team während des Festivals ebenfalls dem BioHacking (DNA-Extraktion und bakterielle Handabdrücke) und steht der CYNETART-Redaktion als Experte zur Seite. Die Rotifer-Farm des britischen BioHackers Raphael Kim bietet schließlich eine Insel der Ruhe im regen ›DIY-BioHacking‹ Betrieb des CYNETART-Festivals und erlaubt den Besuchern einen kontemplativen Einblick in die Lebensgewohnheiten von Rädertierchen.

## CISGENE-MANIPULATION

Rüdiger Trojok

In diesem Experiment wird Backhefe (Saccharomyces cerevisiae) mit gentechnischen Methoden manipuliert und anschließend zum Brot backen verwendet. Das Experiment kann außerhalb von Laboren mit Gentechniklizenz durchgeführt werden, da es sich um eine Selbstklonierung handelt. Die veränderten Organismen werden vor der weiteren Verwendung durch das Autoklavieren abgetötet, sodass keine Gefahr einer Freisetzung besteht. Der Versuch soll einerseits eine genetische Manipulation in allen Schritten vorführen, die verwendeten Materialien und Vorgänge erklären und zur Reflektion über Sinn und Unsinn der deutschen Gentechnikgesetzgebung, sowie reale und fiktive Gefahren der Gentechnik und synthetischen Biologie anregen.

— http://openbioprojects.net

## AGARTECTURE

Raphael Kim

Agar ist eine geleeartige Masse, die Mikroorganismen wie Bakterien als Lebensplattform dient, was Wissenschaftlern erlaubt, Mikroben in einem kontrollierten Umfeld zu manipulieren.

»Agartecture« ist ein Workshop, der Interessenten beibringen soll, Agar in einem Design-Kontext zu benutzen, besonders in den Bereichen Modellierung, Produktdesign und Architektur. Die Teilnehmer werden zu ›Agartekten‹, die erleuchtende Lösungen zu düsteren Herausforderungen liefern. Sie werden fast ausschließlich Agar benutzen, um Strukturen, Objekte oder Produkte zu erschaffen. Die resultierenden Agar-Prototypen werden schließlich mithilfe von lebenden Bakterien getestet, die nach einer Inkubation über Nacht sichtbar werden.

→Abb. 24

— http://biohackanddesign.com

## AGAR IS THE NEW MEDIA

Hackteria.org

Die Vertreter des Schweizer Netzwerks Hackteria.org stellen spielerisch die DIY-Variante einer der grundlegenden Techniken jedes Gen- und Molekularbiologie-Labors vor: die Gelelektrophorese. Mit einfach zugänglichen Mitteln wie Plastik-Vorratsdosen, Heizplatten und Batterien wird so im »POP-UP Labor« Agar-Agar aus dem Reformhaus verflüssigt, geformt, gefärbt und anschließend sogar verspeist werden können!

→Abb. 25

— http://hackteria.org

## BAKTERIELLER HANDABDRUCK

Lucas Schirmer

Eine Billion – das ist die Anzahl der Bakterien, die auf unserer Haut leben. Obwohl sie viel zu klein sind, um sie mit dem bloßen Auge wahrnehmen zu können, beeinflussen sie unseren Alltag enorm. Vom Schutz vor krankheitserregenden Bakterien bis hin zur Produktion unseres Körpergeruchs sind sie unsere allgegenwärtigen Begleiter. In diesem Projekt werden Hautbakterien mit alltäglichen Haushaltsmitteln sichtbar gemacht und die Teilnehmer können Mikroorganismen von ihren eigenen Handab-drücken auf Agar-Platten kultivieren.

→Abb. 26

## DNA–EXTRAKTION

Lucas Schirmer

DNA ist ein relativ einfaches Molekül aus Zucker, Phosphat und stickstoffhaltigen Basen. Dennoch ist sie in der Lage, den gesamten Bauplan eines Menschen zu speichern. Jede einzelne unserer Zellen enthält diese Informationen und bewahrt sie für kommende Generation. Um DNA aus der Mundschleimhaut zu extrahieren und diese wunderbaren Informationsfäden sichtbar zu machen, wird nichts anderes verwendet als Haushalts-

→Abb. 27

mittel und Alkohol. Am Ende des Workshops erhalten die Teilnehmer ihre eigene DNA und können sie mit nach Hause nehmen.

## HEFEDRUCK & ANIMA 1.0

Pavillon 35

→ Abb. 28; 29

Pavillon 35 bietet den Besuchern Hefe als neue Drucktechnik an. Im Rahmen des offenen Workshops werden zuerst Hefedrucke erstellt und anschließend in der Vorführmaschine »Anima 1.0« platziert, um sie in einen Trickfilm zu verwandeln.

— http://pavillon35.polycinease.com

## ROTIFER FARM

Raphael Kim

→ Abb. 30

Wenn wir genau hinsehen, sind wir Teil einer Welt, die von stets gedeihenden, mikrobischen Gemeinschaften dominiert wird. Raphael Kims Interesse gilt der Kommunikation unseres enormen Potenzials, uns selbst mit dieser mikrobischen Welt zu beschäftigen. Er hebt Möglichkeiten der Interaktion hervor und kreiert für das normalerweise Unsichtbare eine gewisse Fassbarkeit. Auf seiner Farm sollen mikroskopisch kleine (« 0,5 mm) Vielzeller, genannt Rädertierchen (Rotifer), unter unserer Kontrolle genutzt und gezüchtet werden können.

— http://biohackanddesign.com

Im BioHacking liegt die Zukunft, sagen viele Experten. Diese Zukunft hat jedoch schon längst begonnen.

Mit freundlicher Unterstützung durch:
Dresdner Stiftung Kunst & Kultur der Ostsächsischen Sparkasse Dresden, ARTE Creative, Migros-Kulturprozent, Max Bergmann Center for Biomaterials Dresden, Max-Planck-Institut für Molekulare Zellbiologie und Genetik in Dresden, PRO HELVETIA Schweizer Kulturstiftung, Österreichisches Kulturforum Berlin, British Council, ForMedium

## LED-THROWIES

Graffiti Research Lab Germany (GRLG)

→ Abb. 31; 32

Graffiti Research Lab Germany (GRLG) ist ein Kollektiv aus Hackern, Programmierern, Künstlern und Vandalen, das sich der Aufwertung von Graffiti durch Open Source-Technologien im Sinne der urbanen Kommunikation verschrieben hat. Die Mitglieder betrachten sich selbst als Aktivisten, die Technologie als Werkzeug für Eingriffe im öffentlichen Raum nutzen. Mit diesen Eingriffen in die bestehenden Strukturen erzeugen sie eine Gegenpräsenz zu staatlich und kommerziell kontrollierten Bildflächen.

»LED-Throwies« ist nur eines von zahlreichen Projekten des Graffiti Research Labs und wird von der Berliner Crew als Mittel zur Interaktion an öffentlichen Orten eingesetzt. Das Ziel dabei ist, die Beziehung zwischen dem Individuum und seiner unmittelbaren Umgebung zu überdenken und zu regenerieren. Mit Hilfe von wenigen, kostengünstigen Materialien, wie LEDs, Magneten, Batterien und etwas Klebeband, kann jede magnetische Oberfläche der Stadt eingenommen werden.

Beim CYNETART-Festival 2013 bietet GRLG einen »LED-Throwies« Workshop an, in welchem Teilnehmer zuerst lernen, wie sie die ›Throwies‹ herstellen. Anschließend wird in einer gemeinsamen Aktion eine Lokation in der Stadt ausgelotet und erobert. Durch diese Aktion präsentieren die GRLG-Mitglieder Dresden aus einem neuen Blickwinkel und hoffen zu weiteren Interventionen in der Stadt anzuregen.

GRLG wird zurzeit von Hauke Altmann, Semiramis Ceylan, Raphael de Courville und Jaime Schwartz organisiert.

Mit freundlicher Unterstützung von fritz-kola.

# »DAS NEUGEKNÜPFTE BAND ZWISCHEN DRESDEN UND KAIRO – ZUM OPEN LAB EGYPT, KAZOOSH! UND DEM INTERLAB KAIRO DRESDEN

Text — Joanna Szlauderbach

→ Abb. 33

Im Sommer 2012 wurde die Trans-Media-Akademie Hellerau (TMA Hellerau) in das Kulturmanager-Austauschprogramm »TANDEM / Shaml« aufgenommen, das erstmalig von MitOst, Robert Bosch Stiftung, European Cultural Foundation, Al Mawred Al Thaqafy, Anadolu Kültür, DOEN Foundation und Mimeta ausgeschrieben wurde und den kulturellen Austausch zwischen ausgewählten Kulturorganisationen Europas und der arabischen Welt fördert.

Im Rahmen des Programms engagierte sich die TMA Hellerau bei dem Projekt »InterLAB: Cairo-Dresden« mit Medrar for Contemporary Art, einer Initiative für Medienkunst aus Kairo. Es beinhaltete zwei Phasen: bereits im Februar 2013 fand ein virtueller Workshop inklusive paralleler Präsentation in Dresden und Kairo statt, auf den ein Workshop in Kairo für alle Teilnehmer mit einer anschließenden Ausstellung im Kontext des Downtown Contemporary Arts Festival im April dieses Jahres folgte. Beteiligt waren daran sowohl ausgewählte Mitglieder des KAZOOSH! Kollektivs aus Dresden als auch Mitglieder von Open Lab Egypt aus Kairo. Die zwei Gruppen aus jungen, motivierten Künstlern und Kreativen schlossen sich für die Idee eines InterLABs, des virtuellen Labors, zusammen. Mit einer finalen Präsentation der erfolgreichen Kooperation fand im Sommer 2013 im Berliner Zentrum für Kunst und Urbanistik das erste »TANDEM / Shaml«-Programm seinen feierlichen Abschluss.

Doch ist deswegen das Band zwischen Dresden und Kairo nicht gerissen: Die anregende Kooperation wird nun auf Eigeninitiative der Beteiligten weitergeführt. So haben beide Kollektive dafür gesorgt, dass einige Mitglieder von Open Lab Egypt im November nach Dresden kommen können, um sich gemeinsam mit KAZOOSH! einem weiteren Workshop-Abenteuer zu widmen. Die erfahrungsgemäß überraschenden, höchst interaktiven und oft spielerischen Workshop-Ergebnisse können während des CYNETART-Festivals 2013 im Festspielhaus Hellerau getestet und ausprobiert werden.

Die lebendige Kooperation zwischen den beiden Kollektiven ist allerdings nicht das einzige Ergebnis von »TANDEM / Shaml«. So führte der Kulturmanageraustausch den ägyptischen Kulturmanager Dia Hamed bereits 2012 zum CYNETART-Festival. Die dort entdeckten Künstler brachte er daraufhin im Frühling dieses Jahres nach Kairo – darunter auch das Kollektiv VR / Urban aus Dresden und Berlin, welches vom Artist-in-Residence-Stipendiaten des CYNETART-Wettbewerbs, Sebastian Piatza, mitgegründet wurde. VR / Urban präsentierten im April 2013 in Kairo ihr Projekt »SMSlingshot« und wurden dabei von der freien Journalistin Nadia Pantel begleitet.

Der Künstleraustausch zwischen Dresden und Kairo funktioniert jedoch nicht nur in eine Richtung, weshalb im Rahmen der diesjährigen CYNETART-Ausstellung die neueste Arbeit des Open Lab Egypt-Kollektivs präsentiert wird – das »Hipster Phone«:

## HIPSTER PHONE

Open Lab Egypt

Es ist nicht das Smartphone deiner Mutter, aber es könnte das Smartphone deiner Großmutter sein.

→Abb. 34

Hast du keine Lust mehr dein Handy ständig zu verlieren? Nervt dich die lächerlich kurze Lebensdauer der Akkus? Das »Hipster Phone« ist ein Smartphone, das in dein Wohnzimmer passt. Alle Funktionen sind dabei in Armlänge erreichbar. Es ist verlässlich, da es Jahrzehnte lang erprobte und bewährte Technologien nutzt. Das »Hipster Phone« ist ein wahres Multitasking-Telefon. Es misst die Temperatur und überprüft deinen Email-Eingang gleichzeitig. Software- und Firmware-Updates sind nicht nötig. Lebenslange Garantie inklusive.

Beteiligte Künstler: Ahmed Elshaer, Dia Hamed, Kareem Osman, Yasmin Elayat, Youssef Faltas

Mit freundlicher Unterstützung von: Amt für Kultur und Denkmalschutz der Landeshauptstadt Dresden, European Cultural Foundation, Technische Universität Dresden: Professur Mediengestaltung, Roberto Cimetta Fund, Medrar for Contemporary Art

## VON DER KRAFT DER BILDER UND DER GEWALT DER STEINE

Nadia Pantel

Wie es ist, in der Revolution Revolution zu spielen. Eine Reise zum Cairo Downtown Contemporary Arts Festival in Kairo.

Die Treppen der Kairoer U-Bahn hoch zum Tahrir-Platz. Im Gegensatz zum unterirdischen Dämmerlicht scheint die Frühlingssonne draußen doppelt hell. Noch bevor der Blick den gesamten Platz erfassen kann, bleibt er an einem Souvenirstand hängen. Schwarze Sturmhauben, mit den Farben Ägyptens verziert, Fahnen, Aufkleber mit durchgestrichenem Mubarak, Plastikschlagstöcke. Die Revolution zum Mitnehmen und aus Kunststoff. »Wenn es hier den Aufstand schon als Merchandise gibt, dann kann's ja so gefährlich nicht sein«, sagt Tobias Fischer und bleibt vor dem Stand stehen, Sebastian Piatza befingert prüfend die Sturmhauben. Sie müssen sich hier und heute keine Revolution kaufen. Sie sind immerhin gelockt worden mit dem Versprechen, Teil von diesem Neuanfang zu sein. »Wir sind eingeladen worden, unsere SMS Slingshot auf dem Tahrir Platz in Kairo vorzustellen. Wir hoffen zum Fortschritt beitragen zu können. Wir freuen uns.«, haben die Berliner Künstler auf ihrer Website geschrieben. Dann sind sie losgefahren.

→Abb. 35; 36

Seit ein paar Jahren schon spielen Fischer und Piatza den Aufstand. Und nun hat ein echter Aufstand sie eingeladen, mitzumachen. Es war keine politische Gruppierung, die sie nach Kairo gebeten hat, sondern der Theatermacher Ahmet El Attar, der Direktor vom dortigen Downtown Contemporary Arts Festival. Ein Festival, das eigentlich nur mit einem möglichst guten Programm von sich reden machen möchte und das dennoch nicht umhin kommt zutiefst politisch zu sein, in diesen Monaten, in denen in Ägypten der Satiriker Bassem Youssef und der Comiczeichner Magdy el Shafee für ihre Werke vor Gericht müssen.

Bei ihrer Einreise nach Kairo sahen die jungen Deutschen aus wie freundliche Touristen. Fischer im Kapuzenpullover, Piatza im zerknitterten Hemd mit hochgekrempelten Ärmeln. Doch als ihre Koffer durch den Kontroll-Scanner fahren, erscheinen auf dem Bildschirm sechs große Steinschleudern. Was man erstmal jedem Zollbeamten erklären muss, ist auch sonst ein wenig kompliziert. Diese Steinschleudern sind Wortschleudern. In der Mitte des Holzgriffs ist eine Art Handy-Tastatur eingebaut. Wer die Schleuder bedient, gibt seine Botschaft dort ein, zieht an dem zwischen die geschnitzten Astgabeln gespannten Gummiband, lässt los und schießt ein digitales Bild an die Wand. Vorausgesetzt, jemand hat einen Beamer aufgebaut. Damit die Grenze zwischen real und digital verschwimmt, gibt es ein sattes Flatsch-Geräusch aus einem Lautsprecher, als wäre wirklich etwas gegen die Wand geflogen.
Die Projektion fließt in Schlieren hinunter, wie nasse Farbe. Der eingegebene Text prangt in der Mitte. Steinschleuder, Farbbombe, Kurzbotschaften in Graffiti-Manier: die Schleuder bringt Ur-Symbole des politischen Widerstands zusammen und vermischt sie zur ästhetischen Spielerei. »Das ist nur Kunst«, ist die Version für den Zollbeamten. »Wir geben den Menschen eine Möglichkeit, ihre Meinung groß und leuchtend an die Wand zu schreiben. Natürlich ist das politisch.« Das ist das, was Fischer sagt, wenn man ihn fragt, was das Ganze soll.

Ausgedacht haben sie sich die Schleuder in Berlin. Ihre Erfindung nennen sie »SMSlingshot«, das was sie tun, ›Medienintervention‹. Neben dem 27-Jährigen Designer Piatza und dem 31-Jährigen Informatiker Fischer gehören noch der Designer Christian Zöllner und der Software-Entwickler Thilo Hoffmann zu ihrer Gruppe. VR / urban heißen sie und bezeichnen sich gern als Kollektiv. Inklusive Manifest: »Wir wollen nicht länger passive Konsumenten vor den großen digitalen Screens sein, die die Städte zupflastern. Wir wollen den Bürgern die Möglichkeit geben, die allgegenwärtige digitale Werbung zu kommentieren, zu verändern, auszuschalten. Wir wollen die Städte beleben!« Heute nutzen sie die Schleuder, um sich rund um den Globus einladen zu lassen. Eine Dauer-Klassenfahrt der jungen Kreativen. Sie waren auf Kunstfestivals in São Paulo, Liverpool, Madrid, Wien, Brüssel, Marseille, Mexico City, Ohio und sogar im MoMa in New York. Und jetzt Kairo.

Christian Zöllner kümmert sich für die Gruppe um die Kommunikation. Auf seinen Unterarm hat er sich einen großen, schwarzen Pfeil tätowieren lassen, der auf seine Hand zeigt. Das bildgewordene Kästner-Zitat: »Es gibt nichts Gutes, außer man tut es.« Anpacken, aktiv werden, vorwärts. Doch mit der Schleuder nach Kairo – bei aller Vorfreude kriegte da auch Zöllner Respekt. Als die Einladung kam, berichteten die deutschen Zeitungen gerade über Vergewaltigungen am Tahrir-Platz. Über den Verlust staatlicher Kontrolle. »Wenn unsere Performance irgendjemanden in Gefahr bringt, können wir gerne wieder absagen.« schrieb er nach Ägypten. Ein fröhliches »Macht euch keine Gedanken.« kam zurück. Und ein nachdrückliches: »Gerade in diesem Kontext brauchen wir euch bei dem Festival.«

Und so steht nun Tobias Fischer ein paar Wochen später in einer Seitenstraße, der Seitenstraße einer Seitenstraße, in Downtown-Kairo.
Die Steinschleuder in der Hand, Tränengas in der Nase. Neben ihm hat eine Frau einen Niesanfall, das Gas wirkt. An der Wand leuchtet »Nieder mit Mursi«. Am Tahrir-Platz haben Gegner der Muslimbrüder eine Demonstration der Islamisten gestoppt. Den ganzen Nachmittag über sind Steine geflogen. Inzwischen geht die Polizei mit Tränengas und Gummigeschossen gegen beide Seiten vor. »95 Verletzte« wird am nächsten Morgen in der Zeitung stehen; und auf YouTube wird man Videos sehen können, die zeigen, dass einzelne Demonstranten mit Pistolen gezielt in die Menge schossen. Doch hier, in dieser Seitenstraße der Seitenstraße einer Seitenstraße, erinnert nur das entfernte Aufheulen der Krankenwagen daran, dass manche für einen Aufstand mit der Versehrtheit ihres Körpers bezahlen. Für Fischers und Piatzas Digital-Aufstand interessiert sich heute niemand. Noch nicht einmal Piatza: »Ich hatte mir ehrlich gesagt erhofft, dass wir hier mehr mitten im Geschehen sind, dass wir vielleicht unsere Show direkt am Tahrir-Platz machen.« Er verstehe nicht wirklich, wer da warum gegen wen kämpft, sagt er. Aber so überdeutlich nicht im Zentrum des Geschehens zu sein, das ist er nicht gewöhnt.

Während ein paar Leute unverdrossen ihre Namen in bunten Farben an die Wand schleudern, hat sich Piatza ein paar Meter entfernt vor den Fernseher des Nachbarcafés gestellt. Al-Jazeera überträgt live von den Protesten, die nur fünf Gehminuten von hier entfernt sind. Man kann sehen, wie junge Männer versuchen, aus Autoreifen Barrikaden zu bauen, wie ein gepanzerter Polizeiwagen immer wieder in die Menge hineinrast und Einzelne vor sich hertreibt. Wie der Wagen mit Steinen beworfen wird. Fischer holt Piatza zurück auf ihre Bühne: »Du kannst doch jetzt nicht fernsehen. Wir müssen arbeiten.« Zwei Männer um die dreißig, die das Austeilen von Steinschleudern Arbeit nennen.
Eine Gruppe Jungs ist stehengeblieben. Sie hängen einander an den Schultern, wie ein Knäuel der Lässigkeit. Bei aller Coolness: die bunte Wand interessiert sie dennoch. Einer von ihnen nimmt sich eine Schleuder, tippt, zielt und schießt, und der Beamer schreibt »Polizei, überlass Mursi uns« an die Wand. Abklatschen mit den Jungs, dann die nächsten Kommentare. Mursi-Schmähungen in allen Variationen und auch »Ich will heiraten«. Da ist das Gegröle am Größten.

Die Schleuder tut auch in Kairo das, was sie am besten kann: Menschen überraschen und sie dazu bringen, sich zu äußern. Und sei die Äußerung noch so banal. Hauptsache man formuliert überhaupt irgendwas.
Nur hier, direkt neben denen, für die freie Meinungsäußerung kein Experiment mit bunter Farbe, sondern die gewaltbereite Auseinandersetzung auf der Straße ist, scheint das auf einmal nicht mehr genug.
»Das, was wir schaffen, das ist vor allen Dingen ein starkes Bild«, sagt Piatza. »Und was ist schon die Kraft eines Bildes, gegen die Gewalt eines Steins«, fragt Fischer. An diesem Abend wollen sie einfach nur schnell nach Hause.

Zu Hause: Das ist für sie in Kairo das Marriott, ein Fünf-Sterne-Hotel in einem nicht nur sprichwörtlich goldenen Käfig direkt am Nil. Das Festival hat seine internationalen Gäste hinter einem vier Meter hohen Zaun mit Goldverzierung und Taschenkontrolle am Eingang untergebracht. Touristen kommen seit der Revolution fast keine mehr nach Kairo. Damit die Luxus-Zimmer nicht leer stehen, hat das Hotel sie für 40 Euro die Nacht dem Festival überlassen. »Die Scheichs und wir«, sagt Piatza und nutzt jeden Morgen die Grillstation am Frühstücksbuffet, um sich ein Steak braten zu lassen. Auch damit er später seiner dreijährigen Tochter er-zählen kann, wie verrückt die Welt ist.

In jedem Fall ist die Welt verrückt genug, um einfach immer weiter zu machen. Am Tag nach den Ausschreitungen kommt das Leben zurück in die Seitenstraße der Seitenstraße einer Seitenstraße. Und auf den Fernsehern der Straßencafés läuft wieder Fußball anstelle der Straßenkampf-Live-Übertragung. Es ist, als wären die, die die gestern aus Angst zu Hause geblieben waren, heute in Ausgehlaune. Die Straßencafés sind voll besetzt, nur an den unterschiedlichen Farben der aufgestellten Plastikstühle erkennen die Kellner, wer wohin gehört. In einem kleinen Parkstreifen warten Katzen auf die regelmäßig herabfallenden Rindfleischfetzen, während Jungs- und Mädchengruppen mit ihrem Shawarma, der arabischen Döner-Version, vorbeilaufen. Piatza und Fischer hätten gerne ein Bier. Aber weil Alkoholtrinken verboten ist, überredet sie der Kellner zu Erdbeersaft. Immerhin ist das das Teuerste, was er im Angebot hat. Die Projektion auf der Wand ändert sich minütlich. Ein Süßigkeiten-Händler kommt seit dem ersten Abend immer wieder. Er grinst wissend, nimmt die große blaue Metallkiste mit den gefüllten Waffeln von seiner Schulter und lässt sich eine Schleuder geben. Routiniert schießt er den Namen der Spezialität, die er verkauft, an die Wand. Eine junge Frau schreibt auf Englisch: »Dreams from Cairo«, und ihre Freundin kommentiert daneben: »We are still in revolution«. Es liegt nicht nur am Süßigkeitenhändler, dass ein Gefühl von Kirmes aufkommt.

Und mitten in dieser Kirmes beginnt die Geschichte von Ahmet El Attar, für den es weder eine Überraschung noch eine Enttäuschung ist, dass die ägyptische Revolution ohne deutsche Künstler stattfindet. Und der dennoch sagt: »Ich liebe diese Schleuder.« Es ist El Attar, der die Schleuder-Jungs eingeladen hat. Und der die Schleuder ernst genug genommen hat, um darauf zu bestehen, dass die Botschaften nicht wie gewohnt in lateinischer Schrift, sondern auf Arabisch erscheinen.

Während Fischer und Piatza sich nicht sicher sind, ob ihre Schleuder am Ende nicht doch nur ein praktisches Gerät ist, ist für El Attar die Sache klar: Das hier ist Kunst. Er sitzt zwischen den Wasserpfeife Rauchern vor dem Café, das er gerade wegen seiner sicheren, ruhigen Lage für den Digital-Aufstand ausgesucht hat und beobachtet, wie die Schleuder von Hand zu Hand geht. Wie die Passanten kichern und sich von Fischer und Piatza das Wort-Schießen beibringen lassen. Das ist für ihn ein Erfolg.

»Die Schleuder zeigt, dass zeitgenössische Kunst nichts Abgehobenes sein muss. Das sie spielerisch sein kann.« El Attar ist Initiator und Direktor des Downtown Contemporary Arts Festival Cairo, von allen nur D-Caf genannt, und ist mit missionarischem Eifer bei der Sache: »Ich will die internationale Kunstszene genau dahin holen, wo Kairo sich vor zwei Jahren neu erfunden hat. Zum Tahrir-Platz. Nach Downtown.« Für Menschen wie die Schleuder-Jungs, die die ägyptische Revolution nur aus dem Fernsehen kennen, klingt das wie eine Einladung zum Mitmachen. Für El Attar selber ist es seine ganz eigene Revolution. Der Beweis, dass es inmitten brutaler Kämpfe und politischer Radikalisierung Platz für das Schöne, für Ästhetik und für Leichtigkeit gibt.

Als im Januar 2011 die Proteste gegen Mubarak so massiv wurden, dass sie das ganze Land mitrissen, plante El Attar gerade die erste Ausgabe von D-Caf. Er verschob das Festival und ging mit auf die Straße: »Ich habe über Jahre in dieser Stadt nichts als Stillstand und Depression erlebt, ich konnte nicht glauben, dass endlich wirklich etwas passiert.« El Attar ist Jahrgang 1969. Diese Revolution, sagt er, das ist nicht seine, das ist die der Jungen, die Revolution derjenigen, denen die Zukunft gehört. »Wenn ich zwanzig Jahre jünger wäre, dann wäre ich jetzt tot«, sagt er, pathetisch und nüchtern zugleich. »Ich war so unfassbar zornig auf diese verlogene Gesellschaft, als ich 18 war. Ich hätte ganz vorne mitdemonstriert. Genau da, wo geschossen wurde.« Doch statt zu rebellieren, stürzte sich der zwanzigjährige El Attar in Arbeit. Er hat Theater gespielt, Stücke produziert. Erst in Ägypten, dann auch in den arabischen Ländern und in Europa. Er kennt die Welt, nun will er sie nach Ägypten holen. Und Teil sein von dieser neuen Kraft und diesem neuen Selbstvertrauen, die Ägypten seit zwei Jahren nicht zur Ruhe kommen lassen.

Trotz der Hitze der Stadt trägt El Attar einen Schal, während er spricht. Sein Festival läuft inzwischen seit einer Woche, und er ist heiser von den Interviews. Je mehr er erklärt, je mehr er gegen Zweifel und Unverständnis anreden muss, desto überzeugender wirkt er. »Natürlich passen wir nicht in diese Stadt. Wir sind wie ein UFO«, sagt El Attar.
Nur was, möchte er wissen, ist schlecht daran, ein Alien zu sein? »Die Stadt«, sagt er, »bricht auseinander. Aber gerade dann muss man doch Neues erschaffen.« Vom 4. bis zum 28. April hat der Ägypter über 120 Künstler aus Frankreich, Algerien, Holland, Deutschland, dem Libanon, Syrien, Tunesien, Spanien, England, Dänemark und Ägypten nach Kairo eingeladen. Tanz, Theater, Film. Kunst, Workshops, Konzerte und Straßenperformances. El Attar ist Initiator und Direktor in einem. 2012 fand D-Caf zum ersten Mal statt, nun, 2013, ist alles noch mal größer geworden. Das Budget, 240.000 Euro, kommt von ägyptischen und internationalen Firmen ebenso wie von der Europäischen Union, dem Goethe-Institut und anderen europäischen Kultureinrichtungen. Der ägyptische Staat unterstützt das Festival weder finanziell noch logistisch. »Sie ignorieren uns. Sowohl die Chance, die wir für sie sein könnten, als auch die Gefahr, die wir für sie sind«, sagt El Attar.

Manchmal wirkt El Attars Festival allerdings weder wie eine Gefahr noch wie eine Chance, sondern genauso fehl am Platz wie Fischer und Piatza im Tränengas. Es gibt bei D-Caf Theatervorstellungen, die fast keiner besucht. Es gibt Video-Kunst als Gratis-Straßenaufführung, die Passanten ein paar Sekunden lang halbinteressiert mit ihrem Handy abfilmen. Und es gibt in diesem April, anders als den ganzen Winter über, viele Konkurrenzveranstaltungen. Konzerte ägyptischer Bands in kleinen Galerien. Ausstellungseröffnungen und Theaterpremieren. El Attar ist nicht der einzige Protagonist der wachsenden Kunstszene in Kairo. Aber er ist der Einzige, der die ganze Stadt hat zuplakatieren lassen, der jeden Tag neue internationale Gäste bietet und der Einzige der behauptet, ganz Downtown neu zu erfinden. »Wir müssen das Zentrum wiederbeleben« sagt er. Das klingt absurd, in einer Stadt, in der sich hupende Autos und schreiende Eseltreiber nebeneinander lautstark durch den Stau drängeln, in der man ständig angesprochen wird, in der nachts die Ladenbesitzer ihre Auslage zu Popmusik auf die Straße stellen und in der allabendlich anarchisch aus der Menschenmasse heraus Feuerwerksraketen gezündet werden, damit es schön glitzert und knallt. Das ›Wiederbeleben‹, das El Attar meint, ist letztlich dasselbe, von dem auch VR / Urban in ihrem Manifest schreiben. Das Erhalten einer Stadt, in der nicht nur gekauft und gehandelt wird. Sei es im Überfluss, wie in Deutschland, oder im Mangel, wie in Ägypten. »Es kann doch nicht immer nur um Brot gehen«, sagt El Attar.

An einem Abend, da kommen sie schließlich alle zu ihm, zu D-Caf. Sadat spielt, Shaabi heißt seine Musik, und mit ihr sind er und seine Freunde in Ägypten zu Stars geworden. El Attar steht neben der Kasse, begrüßt Fischer und Piatza mit Handschlag. Sie dürfen noch rein, für einige aus der Schlange hinter ihnen wird die Tür schon verschlossen. Ausverkauft. In nur zwei Stunden wird der überfüllte Raum leergeatmet sein. Und die Tanzenden werden nicht nur verschwitzt sein, ihnen wird der Schweiß in dicken Perlen in die Augenbrauen und über die Schläfen laufen. Als wäre es in dem Raum nicht heiß genug, wird der Beginn des Konzerts von einer Pyro-Show begleitet. Eine Musik, so trashig und derb, dass komplettes Ausflippen die einzige Möglichkeit ist, sich zu bewegen. Lässiges Mitwippen hat hier keine Chance. Und so steht Fischer regungslos an der Wand, während Piatza in der ersten Reihe versucht, die Boxbewegungen der Tanzenden zu imitieren. Neben ihm hat El Attar den Kopf in den Nacken gelegt, die Augen geschlossen, seine Arme zucken quer vor seiner Brust hin und her. »This is the spirit of Egypt«, schreit er irgendwann zu Piatza rüber. Fischer versorgt derweil Piatza mit Bier, damit der durchhält. Heute Abend ist trinken legal. Ein paar der wüst tanzenden Jungs haben inzwischen El Attar in ihre Mitte genommen. Einer greift seine Schultern, andere die Füße, dann werfen sie ihn in die Luft. Die, die neben ihm hochgewirbelt werden, berühren mit ihren Füßen beinah die Decke. El Attar kann nur einmal kurz über die Köpfe schauen, dann wird er wieder aufgefangen. »Nicht das, was wir tun ist revolutionär«, wird El Attar später sagen, »sondern, dass wir es tun.«

Julius Stahl

# TRANSITIONS

2011/2012/2013

DIE WELT MIT ANDEREN OHREN HÖREN – UNERHÖRTE PERSPEKTIVEN.

Über ein Mikrophon- und Kopfhörersystem mit Funkverbindung können AnwenderInnen der Installation ihre auditive Wahrnehmung untereinander tauschen. Die Installation eröffnet damit die Möglichkeit, Wahrnehmungs- und Lebensräume neu zu entdecken. »Transitions« ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Instrument zur Erkundung der sinnlichen Erfahrung.

Der technische Aufbau von »Transitions« besteht in tragbaren Systemen aus geschlossenen Kopfhörern und Kunstkopfmikrophonen, die ihren AnwenderInnen einen paarweisen Tausch der auditiven Wahrnehmung ermöglichen. Sie begeben sich auf selbstbestimmte SoundWalks, nehmen dabei jedoch jeweils die auditive Perspektive ihrer entsprechenden PartnerInnen ein.
Es entsteht eine paradoxe Situation von in mehrfacher Hinsicht geteilter Wahrnehmung. Sie beginnt mit einem subtilen sinnesräumlichen Ausloten und führt mit zunehmender Entfernung der PartnerInnen zu einem denkbar starken Kontrast von akustischer und visueller Wahrnehmung. Jede körperliche Bewegung im Raum ändert die auditive Perspektive – jedoch nicht in der gewohnten Art und Weise. Es entsteht eine sensible Erfahrungssituation, die zu einer von beiden AnwenderInnen getragenen Erkundung der eigenen Wahrnehmung führt.

Durch das Tragen des Systems wird eine Art Hacking der alltäglichen Wahrnehmungssituation generiert. Auch im Hinblick auf klassische Ausstellungsgegebenheiten entsteht hierbei eine besondere Situation: Die Wahrnehmung der Arbeiten anderer Künstler, bzw. der ganzen Eventsituation, wird durch das Verrücken der auditiven Perspektiven in neuer Art und Weise erfahrbar.

Neben der künstlerischen Form kann »Transitions« als ein Ausgangspunkt für eine langfristig geplante, künstlerisch-wissenschaftliche Forschung angesehen werden. Das Instrument lässt neue Bedingungen für die Grundlagenforschung zur auditiven Wahrnehmung und deren Wechselwirkungen im gesamten Wahrnehmungsprozess entstehen.

Es eröffnet eine Vielzahl von Fragestellungen, denen in weiteren Projekten nachgegangen werden wird. Dabei kommt der Frage nach der Rolle des eigenen Körpers im Wahrnehmungsprozess besondere Bedeutung zu.
Was lässt sich aus der körperlich-räumlichen Trennung der Sinneserfahrung heraus beobachten und wie wirkt sich der Tausch eines Sinns auf die Wahrnehmung der Umwelt aus? Was lässt sich daraus über das Zusammenspiel der sinnlichen Wahrnehmungsprozesse erkennen? Was zeigt sich im Paradox der Beobachtung der eigenen Wahrnehmung anhand einer anderen Person und welche Erfahrungen lassen sich aus dem gegenseitigen Beobachten beim Erleben damit machen? Wahrnehmung ist eine Kommunikation in der Beziehung von Innen und Außen; von Sinnesräumlichkeit – wie dem Sehen und Hören – und dem Außenraum; der Person und ihrer Umwelt. »Transitions« lässt diese Beziehung durch die räumliche Trennung der Sinne umso stärker hervortreten. Das Verhältnis von Körper und Wahrnehmung wird in konkreter Art und Weise zum Thema – ausgehend von der sinnlichen Erfahrung, hin zur theoretischen Auseinandersetzung mit Raum- und Wahrnehmungsbegriffen.

Die Installation wurde im Rahmen der Ausstellungen Impuls und Bewegung – Ars Electronica Export im Volkswagenforum Unter den Linden Berlin (2012), sowie dem Ars Electronica Festival Linz (2012) gezeigt.

TECHNICAL SUPPORT Sukandar Kartadinata SPONSORING Soundman OKM COMMISSION Ars Electronica, TMA Hellerau

— http://juliusstahl.de

Christian Graupner

# MNM V1.0

→ Abb. 37; 38; 39

»MNM« porträtiert die aus Hiroshima stammende Musikerin Mieko Suzuki und den singapurischen Tänzer Ming Poon während ihrer Klang- und Körperarbeit und fügt die Videosequenzen und Töne zu einem anhaltenden, sich ständig neu kombinierenden Medienkonzert zusammen. Ein eigensinniger Kanon aus Vokal- und Percussion-Loops plakatiert die Thematik totaler (Körper-)Kontrolle in der goldenen Epoche des Glücksspiel-Kapitalismus und dessen Kernschmelze. Die Video- und Klang-Performance der beiden Protagonisten bezieht Format und Stofflichkeit eines Triptychon-Rahmens und einer Maneki Neko-Bedienkonsole direkt ein und macht »MNM« so zur klingenden Medienskulptur. Besucher sind eingeladen, den Fluss der so genannten Humatic Re-Performance mitzugestalten, indem sie die dreikanalige Installation wie einen Spielautomaten füttern und bedienen oder wie ein Musikinstrument kontrollieren.

Die Mensch-Maschine-Kommunikation, nicht nur zwischen Besucher und dem digitalen System, sondern auch zwischen den verdreifachten Videoprotagonisten untereinander, schiebt sich in den Vordergrund und verfolgt das Ziel, nie zuvor gehörte Musik zu generieren.
»MNM« wird zur humanoiden Drum-Machine und zu einem Gesten-Klang-Sequenzer. In die magischen Loops schieben sich immer wieder neue Muster, während der Spielerzugriff erhalten bleibt. »MNM« will Performance-Inhalte mit einer neuen Methode bewahren, die die reine Dokumentation durch den Aspekt der improvisatorischen Unvorhersehbarkeit bereichert. Der haptische Zugriff

# THE DJ ROACH IN MNM

DJ-ing darf als eine frühe und popularisierte Form der wechselwirkenden (interaktiven) Medienkunst betrachtet werden: Der DJ verwendet zuvor aufgenommene Medien-Inhalte, die er in Echtzeit editieren, kontrollieren und in jeder Geschwindigkeit und Richtung wiedergeben kann. Dabei steht es ihm frei, selektierte Segmente zu wiederholen und Abspielparameter zu manipulieren. Ein DJ reagiert in Echtzeit auf räumlich-akustischen Resonanzen, sowie auf die der Zuhörer / Tänzer und schließt damit den feedback-loop als unverzichtbaren Bestandteil der meisten interaktiven (Kunst-)Anordnungen.

Das ist nur einer der Hintergründe für das Mitwirken eines DJs bei »MNM«. Die japanische Schallplatten- und Klangkünstlerin Mieko Suzuki wendet bei ihrer Performance für »MNM« einige ihrer DJ-Gesten an und auch das System selbst kann im DJ Stil bedient werden. Ein Plattenspieler-Interface offeriert Scratching-Funktionen. Der zweifache Effekt – einen DJ bei der Arbeit zu beobachten und sein Abbild gleichzeitig selbst scratchen zu können – wird zur leicht ironischen Übertreibung mit gewisser Tiefenschärfe.

Als ich sie zum ersten Mal hinter den Plattentellern erlebte, war ich beeindruckt von Mieko Suzukis ›außerirdischer‹ Erscheinung und ihren unglaublichen Sounds. Sie mixte unbekannte bass- und vokalgetriebene Tracks mit Fragmenten abstrakter zeitgenössischer Musik und klassischen Piano-Mustern. In den folgenden Wochen nahm ich mehrfach die Gelegenheit wahr, Mieko Suzukis Auftritten zu folgen. Ich versuchte eine neutrale Zuhörer-Perspektive einzunehmen, aber sie erzielte jedes Mal

— KONZEPT & VIDEO, KO-KOMPONIST Christian Graupner (Humatic)
http://mnm.humatic.net

— PERFORMERIN & SOUND KÜNSTLERIN Mieko Suzuki
http://www.miekosuzuki.net

PERFORMER, TÄNZER Ming Poon KO-CHOREOGRAF Phuong Nguyen
ENTWICKLER, PROGRAMMIERER João Pais
SOFTWARE-KÜNSTLER Nils Peters (Humatic) MECHANIK & FORM Peter Knabl
ELEKTRONIK & KONTROLLSYSTEME Jeff Mann
SOUND KOLLABORATEUR Alan Gleeson,
REAL-TIME MUSIK INTERAKTIONSTEAM Norbert Schnell
IRCAM – Centre Pompidou Sound und Interaktionsdesign Komponenten basierend auf FTM & Co und MuBu Software-Bibliotheken.

— Die komplette Team-Liste ist auf unserer Website einsehbar unter:
http://mnm.humatic.net

»MNM v1.0« ist eine Koproduktion der Humatic GmbH, Berlin mit den ICAS-Partnern Nemo-Festival und CYNETART, teilfinanziert durch Mittel der Europäischen Union (Programm KULTUR) im Kontext des Vernetzungsprojektes European Cities of Advanced Sound (E.C.A.S.) und ARCADI (Établissement public de coopération culturelle, Ile de France).

# CYNETART 2013 – THERAPY TOTAL

Marcel Post

Je schneller die Entwicklung in der Musikbranche, desto eher wird der Konsum von Musik bei manchen eine nostalgische Rahmung erfahren, bei anderen ein Ende der Wiederholung.

Wir schreiben das Jahr 2013 und die Welt der elektronischen Musik stülpt sich mit Tempo immer und immer wieder um und erfindet sich neu bzw. lässt das Alte neu aussehen. Die Neuerfindung wird weniger bei den Klängen und Formen erlebt – da scheinen wir im Kombinationszeitalter angekommen – als mit der Art, wie man zu Musik kommt oder mit ihr umgeht. Hunderte Musikportale und -dienste im Evernet spalten sich von den bekannten Wegen ab und im Sekundentakt werden neue, temporäre Stars bekannt. Während die alten Fans und alten Musiker auf Platten schwören, sind die Digital Natives, die mit Computern aufwachsen, im Streaming- und Download-Zeitalter angekommen. Dieses zeichnet sich durch eine gewisse Demokratisierung aus, die es Bands und Musikern ermöglicht, selbständig bekannt zu werden. In diesen Breiten der grenzenlosen, weil netzförmigen Masse kommt es zu einer unheimlichen Steigerung des Konsumtempos, in dem Musik höchstens ein einziges Mal durchläuft. Jeden Tag ein neues Album, jeden Tag News, alles nah und alles möchte beachtet werden. In der Erregungsgesellschaft fällt nur noch auf, was sich neue Aufmerksamkeitsstrategien einfallen lässt.

Neben der Welt des Turbokonsums von Musik hält sich immer noch die Welt des Genusses anspruchsvoller Musik-Kunst, die als nostalgisch und vom Aussterben bedroht bezeichnet werden kann. Albumlänge, physische Kunstwerke und besonderer Klang rahmen ein Musikerlebnis in technischer und grafischer Kunsterweiterung ein. Die Visualisierung und das haptische Kunstwerk stehen traditionell mit im Fokus. Bei der Reihe »microscope session«, die zur CYNETART 2013 re-aktiviert wird, geht es um das Zusammenspiel der Präsentationen, Visualisierungen und Hörerlebnisse. Es ist die Oper des 21. Jahrhunderts, eine audiovisuelle Übermächtigung in einer großen Kunstform, die man nicht zu Hause erleben kann. Es ist die Erweiterung des Kinos, eine Auflösung von Film und ›Message‹ in einem Strom aus Ereignissen, der einen assoziativen Interpretationstraum aus Alphawellen im Wachzustand eröffnet.

Hinter den Formen der Wandlung des Musikhörens steht aber auch die Frage nach der habituellen Änderung im Umgang mit der Musik aus persönlicher Sicht. Bleiben diese Formen nicht gleich? Gibt es nicht auch zeitlose Elemente, die uns das Schöne und Bewegende dieser Frequenzen immer wieder aufs Neue genießen lassen? Musik kommt als uralte mathematische Schönheit und sequentielle Kunstform daher, die eine starke Bindung an Rhythmus und Bewegung hat. In unserer ›Verstuhlungsgesellschaft‹ (Klaus Nicolai) wird Bewegung zur fehlenden Essenz des Lebens. Tanz als die Kunst der Bewegung ist die Kunst der Änderung und Veränderung und damit die Grundlage allen Lebens und Existierens in unserer Dimension. Mit dem Namen »Therapy Total«, einer Clubbing-Veranstaltung zur CYNETART 2013, wird auf das Potential von Tanz als Heilung eingegangen. Ein Tanzabend im 21. Jahrhundert.

©

FUTURE DANCE

→Abb. 45

GRISCHA LICHTENBERGER

Lichtenberger entscheidet sich dafür, seine musikalischen Performances an Stelle illustrativer Visualisierungen von einem statischen System aus Referenzen begleiten zu lassen, welches mehr wie eine Installation funktioniert denn als schickes VJ-Set:

»Auf einer Hälfte des Bildschirms siehst du unmittelbar reagierende Zerrbilder und auf der anderen ein Videogramm, das die Bewegungen meiner Hand beim Steuern des Livesets als Linie auf einer horizontalen Zeitachse darstellt – winzige Unterschiede kannst du an Veränderungen in der Farbe und dem Licht ablesen. Ich mag es mit einfachen Werkzeugen zu spielen, ohne zu verbergen, dass ich nicht etwas Raffinierteres vollbringen könnte.«

→Abb. 46

AROVANE

Arovane ist Uwe Zahn, ein Berliner Elektro-Musiker und Sound Designer. Am besten bekannt ist er für die Gegenüberstellung warmer Melodien und akribisch bearbeiteter Bässe. Seine bemerkenswertesten Alben und EPs wurden von City Centre Offices (Ulrich Schnauss, Porn Sword Tobacco) und DIN (Pole, Monolake) in den Jahren 2000 bis 2004 veröffentlicht. Zahns letztes Album »Lilies« (2004) beinhaltete den Schluss-Track »Good Bye Forever«. Er erschien wie der, ein wenig kryptisch betitelte, Abschluss des Arovane-Projekts. Doch Zahn komponierte während seines selbstinduzierten Winterschlafs weiterhin leise Musik und tauchte wieder auf, als ob keine Zeit vergangen wär. Im Herbst 2013 wird n5MD das neue Arovane-Album mit dem Namen »ve palor« als Zusatz zur remasterten Wiederherausgabe der »Cycliph« EP veröffentlichen.

— http://grischa-lichtenberger.com
— http://arovane.net
— http://www.a-60.net

SESSION II

→Abb. 47

SYN_ – RYOICHI KUROKAWA

»syn_« schließt an Kurokawas vorangegangenes, zweiteiliges, audiovisuelles Konzertstück »cm: av_c« an.

Das Präfix ›syn‹ (griech.) bedeutet ›zusammen‹, ›mit‹ oder ›inbegriffen‹. Es meint Verschiedenes gleichzeitig als eins anzunehmen. In dem aktuellen Stück werden diese Aspekte – Synchronisation, Synthese, Synopsis und Synästhesie – noch deutlicher betont als in Kurokawas letzter Arbeit »cm: av_c«. Wurden die letzten Konzertstücke »Rheo« und »Parallel Hand« als ›Kino‹ bezeichnet, kann diese Arbeit besser unter dem Begriff ›Musik‹ gefasst werden. Sie muss nicht langsam von einem denkenden Geist verdaut werden, sondern berührt direkt – Augen und Ohren. Visuelle und auditive Wahrnehmung vereinen sich und rufen eine synästhetische Erfahrung hervor.

KONZEPT, REGIE, KOMPOSITION, PROGRAMMIERUNG Ryoichi Kurokawa PRODUKTION Cimatics
CO-PRODUKTION Scopitone SUPPORT Canon Europe/ Die Bilder wurden mit einer Canon 7D aufgenommen

— http://www.ryoichikurokawa.com

SESSION III

Bei diesem erstmaligen Zusammenspiel der Dresdner Musiker Stefan Senf, Ulf Langheinrich und Zilinsky treffen antriebsbetonter Strukturalismus und hypnotische Klangräume aufeinander. Die ästhetischen Eigenqualitäten ihrer über Jahrzehnte entwickelten Stile werden mit spürbarem Druck und entfesselter Weite den Großen Saal des Festspielhauses Hellerau mit einer überwältigenden Atmosphäre füllen.

→Abb. 48

ASSIMILATION PROCESS

Assimilation Process ist der neueste musikalische Projekttitel des Musikers Stefan Senf. Sehr umtriebig und seit Langem Teil Dresdens elektronischer Musikszene, brachte Senf dieses Projekt – als eines unter vielen anderen bekannten oder geheimen – erstmalig zur CYNETART 2012 an die Öffentlichkeit. In Dresden ist der Musiker im letzten Jahr vor allem als Duke of Juke zu erleben gewesen. Die Vielseitigkeit seines Schaffens drückt sich in den unterschiedlichsten Musikprojekten aus. Mal wird zartes Eis live zum Klingen gebracht, mal in einem dunklen Keller Breakcore gespielt. Als Betreiber eines Plattenvertriebs hat er Zugang zu den aktuellsten Sounds und Stilrichtungen, die ihm ein klangliches Abbild des elektro-musikalischen Jetzt liefern können.

Assimilation Process ist ein Musikprojekt, dessen Ergebnisse digital, futuristisch, massiv, uneben, sphärisch und düster zugleich erklingen. Es ist ein lebendiger Mix digital verarbeiteter Klänge in Kombination mit field recording (Außen- bzw. Feldaufnahmen) und anderen analogen Tonquellen. Das Projekt absorbiert dabei die unterschiedlichsten Einflüsse aus vielen Jahren Musikproduktion, um daraus eine neue Einheit zu formen. Die Liveshow erschafft langsam einen unmittelbaren Druck und der Raum wird, durch Rhythmusstrukturen intensiviert, von einer spannenden Atmosphäre erfüllt. Dabei hat die Show einige unvorhersehbare Stellen und der gewillte Zuhörer wird, bedingt durch die kontrastreiche Dynamik des Sets, in einen wachsamen Zustand versetzt. Assimilation Process ist nicht nur als reines Anhörprojekt gedacht, da es auch eine Orientierung zum Dancefloor gibt.

— http://suburbantrash.c8.com

ULF LANGHEINRICH

Der Dresdner Ulf Langheinrich ist Bild- und Sound-Künstler zugleich. 1990 gründete er in Wien mit Kurt Hentschläger Granular Synthesis und schuf in letzter Zeit zahlreiche Arbeiten für Fulldome-Installationen und Bühnen, u.a. Movement C zur CYNETART 2012. Er war featured artist der Ars Electronica und Gastprofessor an der HGB Leipzig, RMIT Melbourne, China University of Art in Hangzhou und in Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains. Zuletzt übernahm Langheinrich eine Professur in Hongkong.

— http://t-m-a.de/ulf-langheinrich
— http://ulflangheinrich.com

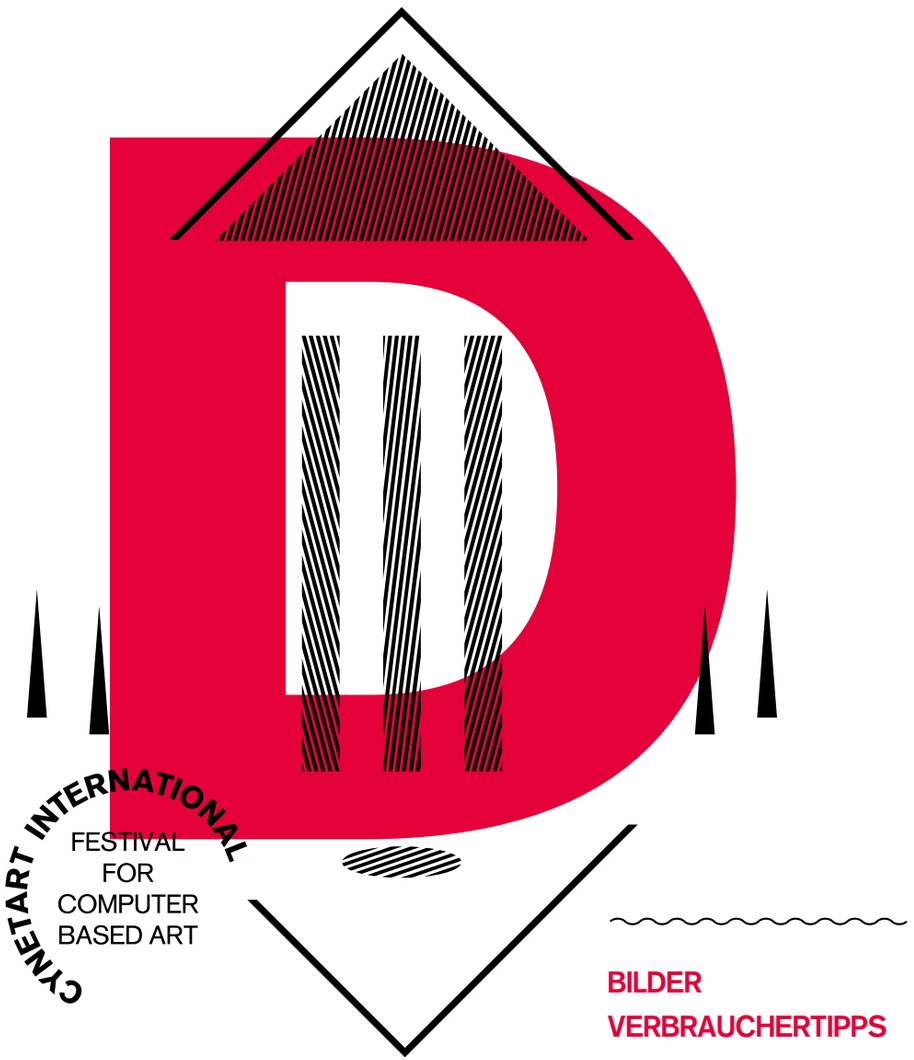
ZILINSKY Vergleich — S.60

→Abb. 49

AEROGY
NATALJA POMOZOVAS & DS-X.ORG

Natalja Pomozovas Zeichnungen entstehen während des Musikhörens. Angezogen durch deren Vibration und Bewegung verleiht jeder spezielle Track den Grafiken einen besonderen Ausdruck. Die Serie »Aerogy« entstand beispielsweise beim Hören früher Sähkö-Platten, insbesondere derer von Mika Vainio. Mit ihrer akribischen Exploration durch Hören, schafft sie organisch-perfektionistische bis verträumt-filigrane Ästhetiken, die ihre lettischen Einflüsse nicht scheuen.

Die Präsentation ihrer Grafiken zu einem musikalischen Live- oder DJ-Set, überträgt ihr subjektives Musik-Körper-Empfinden, ausgedrückt in den Grafiken, zurück in den audio-visuellen Raum einer Party. In Verbindung mit weiteren Software-Komponenten werden die eigentlich statischen Grafiken von DS-X.org bearbeitet und in einen kontinuierlichen Stream verwandelt.




BILDER
VERBRAUCHERTIPPS

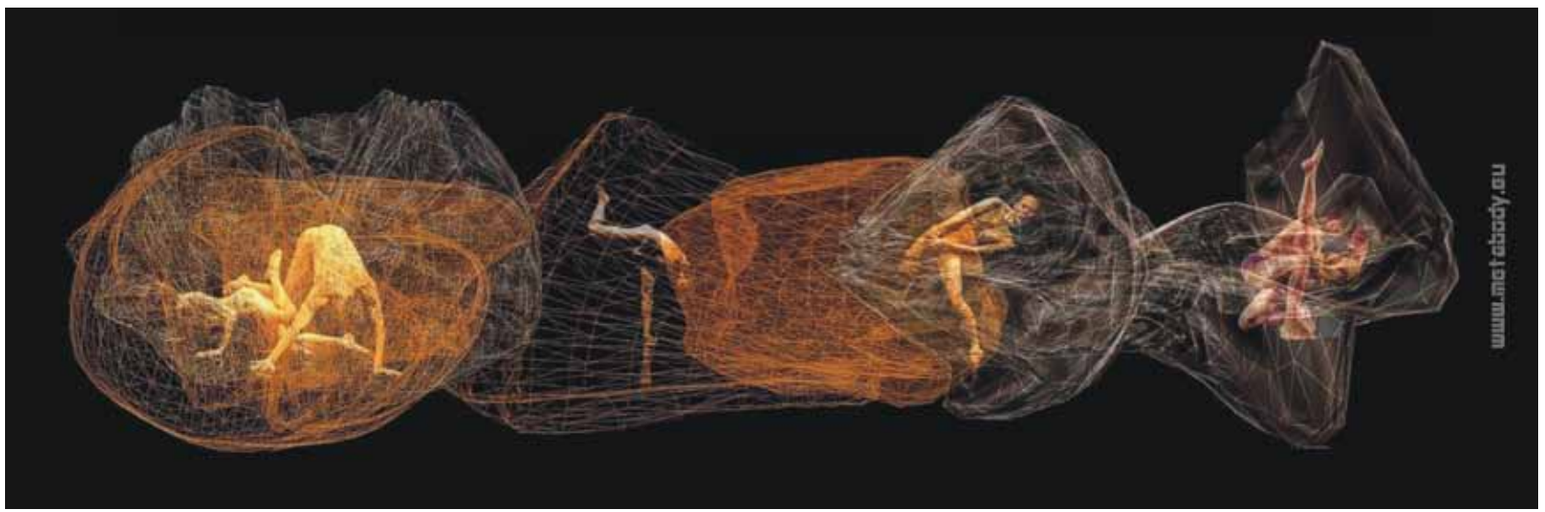



**Abb. 01**
**EIN METAHUMANISTISCHES MANIFEST Jaime del Val und Stefan Lorenz Sorgner**
© Jaime del Val, 2013: Amorphogenesis - series.

**Abb. 02**
**EIN METAHUMANISTISCHES MANIFEST Jaime del Val und Stefan Lorenz Sorgner**
© Jaime del Val, 2013: Amorphogenesis - series.

Abb. 03
FLESH WAVES Isabelle Choinière, Audrey-Anne Bouchard, Ricardo Dal Farra
© Photo by Mateo H. Casis, Coop de communication Chin Up

Abb. 04
EMOTICAM Johanna Roggan & Lorenz Ebersbach

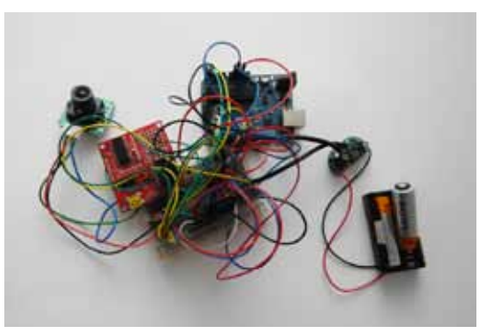


Abb. 05
EMOTICAM Johanna Roggan & Lorenz Ebersbach

andere Seite
Abb. 06
HYPO CHRYSOS Marco Donnarumma
© all courtesy of Chris Scott

Abb. 07
**MICROSEXES** Jaime del Val / JaiVal – Reverso
© Photo: Claude Fournier (Toulouse-2011)

Abb. 08
**EYESECT** Sebastian Piatza
© The Constitute

Abb. 09
**EYESECT** Sebastian Piatza
© The Constitute

Abb. 10
IF I FLOW GENTLY INSIDE YOU Carla CHAN Ho-Choi

Abb. 11
MEMORY DISORDE Silas FONG Sum-Yu

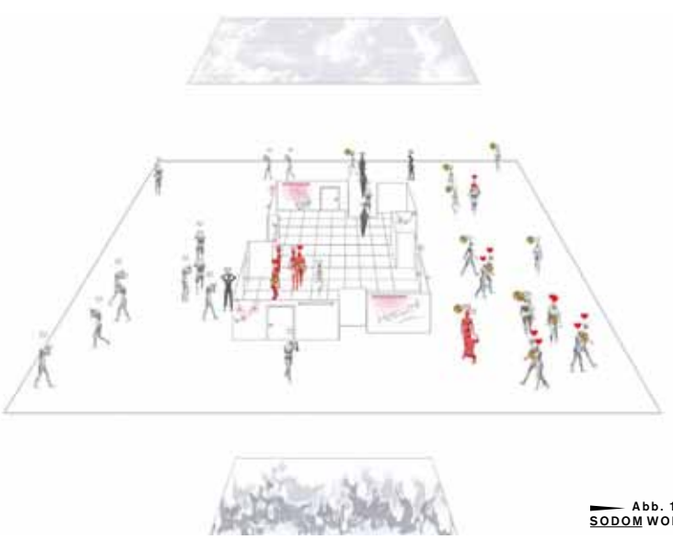


Abb. 12
SODOM WONG CHUNG-YU

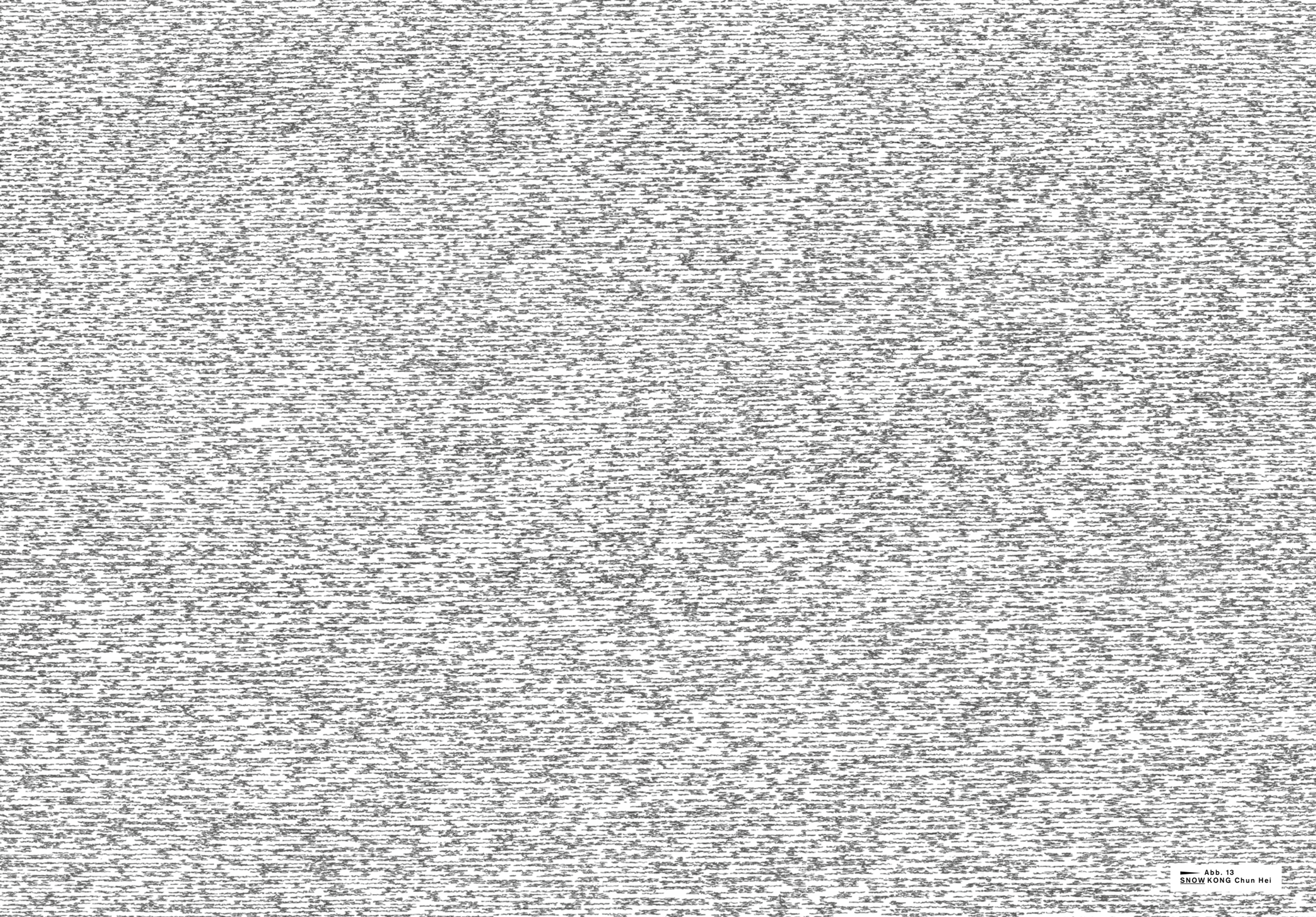


Abb. 13
SNOW KONG Chun Hei

Abb. 14
BAD TRIP Alan KWAN Tze-Wai

Abb. 17
DER KÖRPER, IN DEM ICH ZU HAUSE BIN Ya-Wen Fu

Abb. 15
ANÁDELTA XEX GRP.

Abb. 16
ANÁDELTA XEX GRP.

Abb. 18
DIE FLÜSSIGE FABRIK Timo Heinze

Abb. 19
CALLIN' UTOPIA Hannah Sieben

Abb. 20
@BASJANADER #I'MTSTTY Sven Bergelt

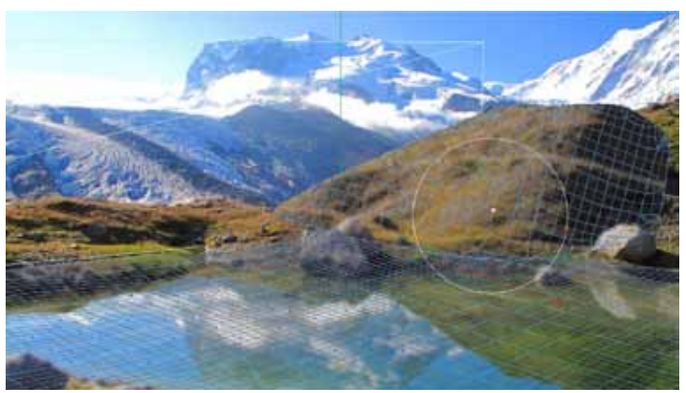


Abb. 21
NO LAND IN SIGHT Nicolás Rupcich und Felix Leffrank

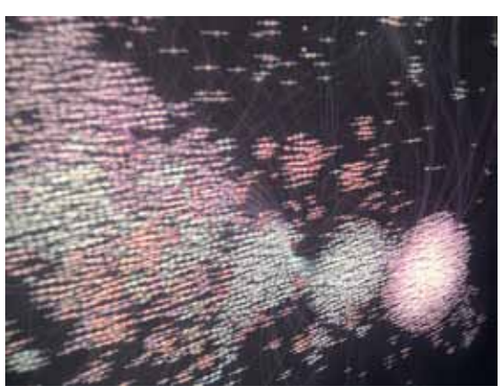


Abb. 22
FAKE ACCOUNT Alexander Repp

Abb. 23
VOLUME Hannes Waldschütz

Abb. 24
AGARTECTURE Raphael Kim

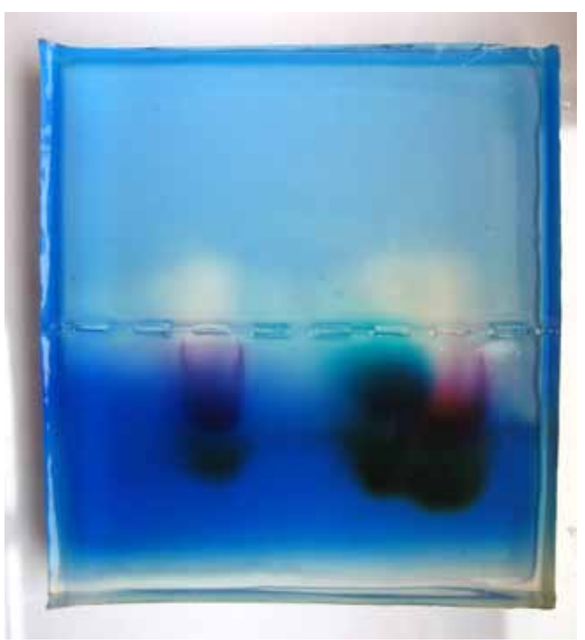
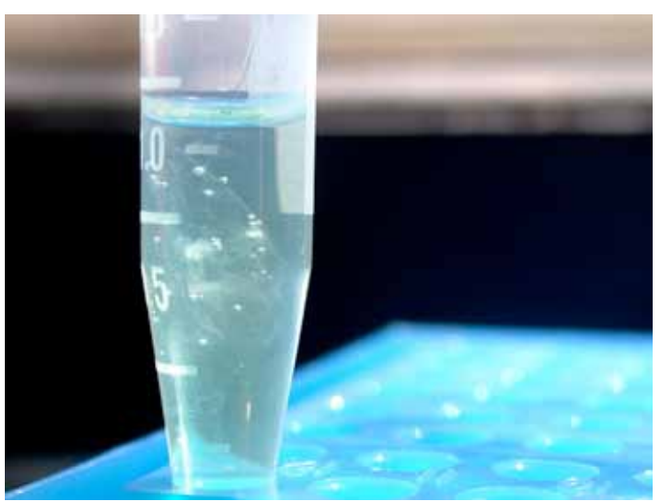


Abb. 25
AGAR IS THE NEW MEDIA Hacketeria.org

Abb. 26
BAKTERIELLER HANDABDRUCK Lucas Schirmer
© Nathan Reading



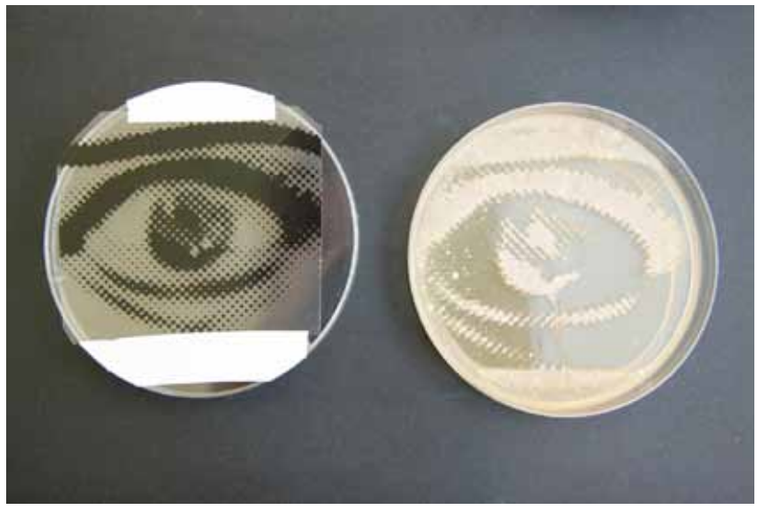


Abb. 29
HEFEDRUCKE & ANIMA 1.0 Pavillon 35

Abb. 28
HEFEDRUCKE & ANIMA 1.0 Pavillon 35

Abb. 30
ROTIFER FARM Raphael Kim

Abb. 31
LED-THROWIES GRLG
© Graffiti Research Lab Germany

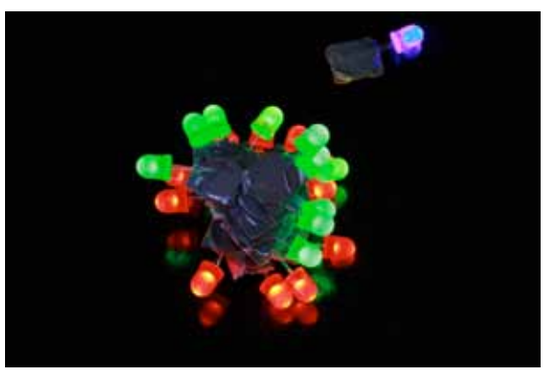


Abb. 32
LED-THROWIES GRLG
© Graffiti Research Lab Germany

Abb. 33
OPEN LAB EGYPT & KAZOOSH! Interlab Kairo Dresden – Joanna Szlauderbach
© Foto: Laserinstrument: Andreas Ullrich

Abb. 34
HIPSTER SMARTPHONE
© Open Lab Egypt

Abb. 35
VON DER KRAFT DER BILDER UND DER GEWALT DER STEINE Nadia Pantel
© The Constitute

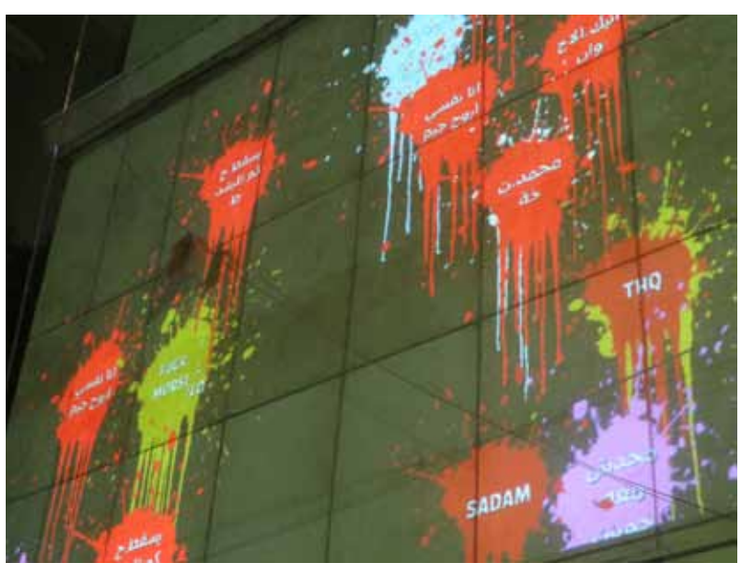



Abb. 36
VON DER KRAFT DER BILDER UND DER GEWALT DER STEINE Nadia Pantel
© The Constitute

Abb. 37
MNM v.1.0 Christian Graupner

Abb. 38
MNM v.1.0 Christian Graupner

Abb. 39
MNM v.1.0 Christian Graupner

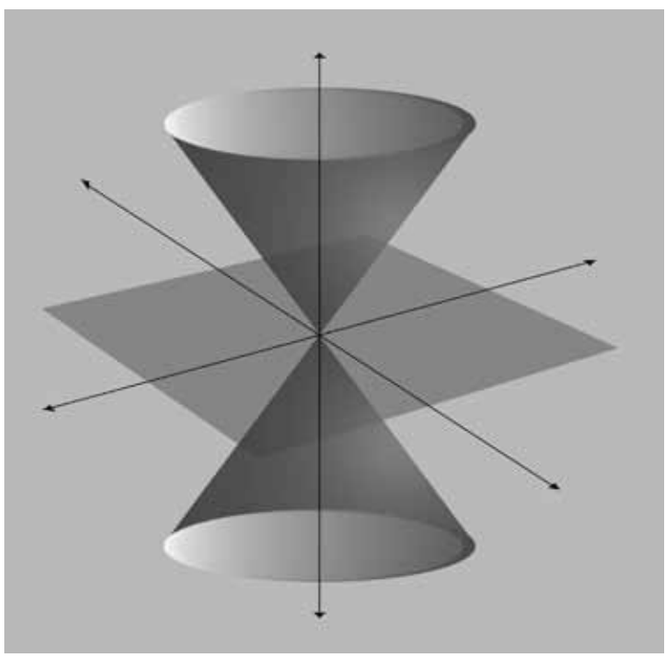


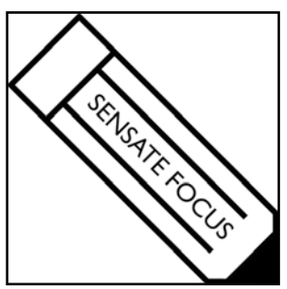
Abb. 40
ARPANET

ASSIMILATION PROCESS live auf dem Nextsound Festival Kiew, 18. Mai 2013, visuals: Tenpoint VJs

41

42

43



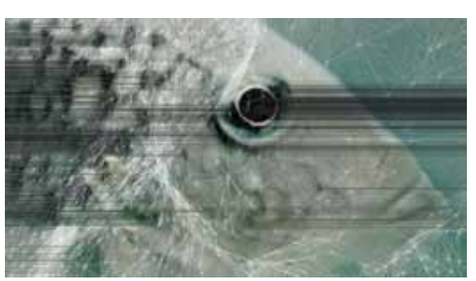

44

45

48

46

49



47

- **Abb. 41 KUEDO**
- **Abb. 42 ZILINSKY** © Daniel Scholz
- **Abb. 43 Sensate Focus** © Aoki Takamasa
- **Abb. 44 Sensate Focus**
- **Abb. 45 Grischa Lichtenberger**
- **Abb. 46 Arovane**
- **Abb. 47 Ryoichi Kurokawa**
- **Abb. 48 Assimilation Process & Ulf Langheinrich & Zilinsky**
- **Abb. 49 Aerogy**

## VERBRAUCHERTIPPS


ELEKTRONISCHE MUSIK UND CLUBKULTUR

IM HANDEL!

ALLE 2 MONATE NEU INKL. CD

TÄGLICH FRISCH:
CHARTS, NEWS, FEATURES

EXKLUSIV:
STREAMS, PODCASTS

IM NETZ!

WWW.GROOVE.DE

# HELLERAU

## EUROPÄISCHES ZENTRUM DER KÜNSTE DRESDEN

Foto: Konstantin Rinner

# TANZ
# PERFORMANCE
# MUSIK
# THEATER

Festspielhaus HELLERAU

**www.hellerau.org**

Best Western

Zentrale Lage:

- Historische Altstadt (3.5 km)
- Flughafen (6.0 km), Öffentliche Verkehrsmittel (0.3 km), Bahnhof Dresden Neustadt (1.5 km), Autobahn (2.8 km)
- Jogging- und Wanderwege im Prießnitzgrund (0.9 km)

BEST WESTERN Macrander Hotel Dresden

Das BEST WESTERN Macrander Hotel Dresden öffnet Ihnen mit seiner persönlichen und familiären Atmosphäre die Tür zu einer der charmantesten und faszinierendsten Städte Deutschlands. Das 4-Sterne Hotel liegt im Herzen des Szene- und Gründerzeitviertels Dresden Neustadt, das für seine trendigen Geschäfte sowie die angesagtesten Bars, Restaurants und Cafés bekannt ist.

Freuen Sie sich auf kostenfreie Annehmlichkeiten wie sky-TV, Erfrischungsgetränke, eine Kaffee- und Teebar sowie WLAN (SDSL 34.000) auf dem Zimmer. Parkplätze am Hotel (nach Verfügbarkeit) und die Nutzung der benachbarten body&soul™ Badelandschaft mit Pool, Saunen, Fitnessbereich und Sonnenterasse sind für Sie ebenfalls gratis.

**BEST WESTERN Macrander Hotel Dresden**
Buchenstraße 10 • 01097 Dresden • Tel. (0351) 8151 0 • Fax (0351) 8151 555
info@macrander-dresden.bestwestern.de • www.macrander-dresden.bestwestern.de

Gesundheit in besten Händen
AOK PLUS
Mehr Informationen unter www.aokplus-online.de
Starke Leistung: Jährlich bis zu 300 € Bonus
Gesund leben zahlt sich aus: Regelmäßige Vorsorge und gesundheitsbewusstes Leben werden jetzt in bar belohnt!

SEIT 1971 ÜBERZEUGT, DASS ES KEINE GESCHMACKVOLLERE FORTBEWEGUNG GIBT.
OCH-7
Pilsner Urquell
PLZEŇ, CZECH
BIER BEWUSST GENIESSEN.
DON'T DRINK AND DRIVE
NICHTS FÜR UNENTSCHLOSSENE. SEIT 1842.

DEUTSCHES HYGIENE-MUSEUM DRESDEN
tanz!
WIE WIR UNS UND DIE WELT BEWEGEN
EINE AUSSTELLUNG DES DEUTSCHEN HYGIENE-MUSEUMS
12. OKTOBER 2013 – 20. JULI 2014
GEFÖRDERT VON
KULTURSTIFTUNG DES BUNDES
20 Jahre Kulturstiftung des Freistaates Sachsen
ARTWORK: SCHECH.NET · FOTOGRAFIE: COSTIN RADU

expressionismus zum trinken.
fritz-kola
vielviel koffein

DER THEATER VERLAG
Friedrich Berlin GmbH

*Wir erkennen Kunst.*

# tanz

*Information. Orientierung. Unterhaltung.*

*Lesen Sie die Zeitschrift digital:*

*Oder bestellen Sie die Printausgabe:*
*www.kultiversum.de/shop*

LAB.30
KLANG
KUNST
EXPERI
MENTE

EINSENDUNGEN BIS / TENDER ENDS:
18. JULI 2014
WWW.LAB30.DE

lab.30

23. - 26. OKTOBER 2014, AUGSBURG
LAB30 AUSSCHREIBUNG // CALL FOR ENTRIES

AUSSTELLUNG / KON ZERTE / STADTINTERVENTIONEN //
EXHIBITION / PERFOR MANCES / WORKSHOPS

werkleitz
grants — .move on

www.werkleitz.de

Residencies for Media Artists from Australia, Canada and Europe.

Call for entries will be open between November, 2013 and February, 2014.

Gestaltung: bueropluspunkt.de

mp
ORF
1
RADIO ÖSTERREICH 1
St

musikprotokoll.ORF.at
IM STEIRISCHEN HERBST 9. – 12. OKTOBER 2014, GRAZ

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

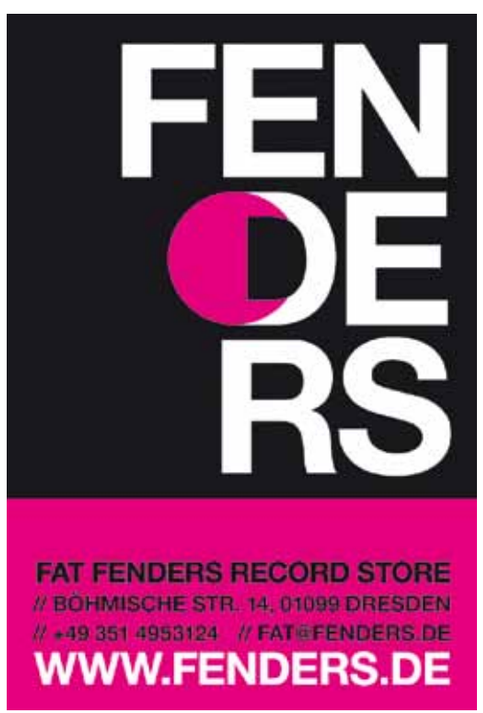
suburban trash | mailorder&distribution | 0351 28800029 | suburbantrash@c8.com

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

BON VOYAGE
COFFEE CAKE
COCKTAILS BEER
EVENT BREAKFAST
CAKE FREE WIFI
BEER MUSIC
OPEN DAILY FROM 7:30 am
KULTUR- & GASTRONOMIEBETRIEB - LOUISENSTR.77 - 01099 DRESDEN

Im Kunstjournal #CYNAL 02 erwartet Sie neben einem breiten Spektrum an Aufsätzen und Essays der Kunst, Geisteswissenschaft, Philosophie und Kulturpolitik sowie Interviews und Prosatexten, die sich mit dem Schwerpunktthema der finanziellen Grundsicherung von Künstlern und Kunst auseinandersetzen, ein als opulent zu bezeichnender Lyrikteil, der fast schon dem Ausmaß einer Anthologie gleichkommt. Unter dem Leitmotiv „Die Kunst geht nach Brot" werden zugleich aktuelle künstlerische Positionen sowie Projekträume der freien Kunstszene Dresdens und Leipzigs vorgestellt.
Katharina Groß, Redaktionsleitung und Vorsitzende des cynal e.V.
256 S., Softcover, EURO 29,90
ISBN: 978-3-8442-6611-5
Auch als ebook erhältlich
WWW.CYNAL.DE

30.
KASSELER DOK FEST
12.–17. NOVEMBER 2013
DOKUMENTARFILMVIDEOKUNST
JUNGES DOKFEST
AUSSTELLUNG MONITORING
WORKSHOP-TAGUNG INTERFICTION
AUDIOVISUELLE PERFORMANCE
DOKFESTFORUM
DOKFESTEDUCATION
PROGRAMM + KATALOG ERHÄLTLICH AB 25.10.2013
WWW.KASSELERDOKFEST.DE
Filmladen Kassel e.V. | Goethestr. 31 | 34119 Kassel
Fon: +49 (0)561 707 64-21 | dokfest@kasselerdokfest.de
Foto: Michael Wolf/aif / Layout: atelier cipra


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

WE ADVERTISE HERE.
C ROCKEFELLER CENTER
FOR THE CONTEMPORARY ARTS
www.crockefeller.de

EUROPEAN
MEDIA ART FESTIVAL
OSNABRUECK
23 — 27 April 2014
CALL FOR ENTRIES
Deadline: 6 December 2013
www.emaf.de

26
FILMFEST
DRESDEN
INTERNATIONAL
SHORT FILM FESTIVAL
PRICE MONEY ABOUT € 64.000
FILM SUBMISSIONS AND REGULATIONS
WWW.FILMFEST-DRESDEN.DE
15–20 APRIL 2014
CALL FOR ENTRIES
1 OCTOBER – 5 DECEMBER 2013
INTERNATIONAL COMPETITION
NATIONAL COMPETITION SPECIAL PROGRAMME

**READ:** THE FUCKING MANUAL!

JETZT
PROBEHEFT
BESTELLEN
UNTER:
**DE-BUG.DE/
PROBEHEFT**

BILD © JOHANNES VERMEER - THE MILKMAID

DE BUG 8

ELEKTRONISCHE LEBENSASPEKTE

MAGAZIN FÜR MUSIK, MEDIEN, KULTUR & SELBSTBEHERRSCHUNG WWW.DE-BUG.DE