A TOWERING DISTANCE

where your
eyes
deliberately sank
arrives
a sustained
towering
distance

where buried the
scarcity
ventured the
palindrome and
the trains
stop

is your
difficult
humility
well situated
into the distance

of a pale
afternoon

100 Jahre Festspielhaus Hellerau – 15 Jahre CYNETART – 10 Jahre TMA

28 Klaus Nicolai
CYNETart_re:::vision

32 Detlev Schneider
Wie nähert man sich einer Legende?

38 Klaus Nicolai
10 Jahre Trans-Media-Akademie Hellerau

45 Thomas Dumke
So What?

CYNETART 2011

50 Thomas Dumke
Beyond CYNETART 2011

54 Joanna Szlauderbach
E.C.A.S. – Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future

65 Klaus Nicolai
A.P.P.I.A. Lab_1.1, Slump Dance – Körper im Raum der Bewegungskulturen

76 Klaus Nicolai
Symposium CYNETart_re:::vision Body-Innovations – Körperwahrnehmung in Pädagogik, Therapie und virtuellen Environments

82 Josepha Dietz
MotionComposer – Ein intuitives Ausdruckswerkzeug für Menschen mit Behinderung

86 Veronika Mayerböck
BODYSCAPES_corpophonolux – Lighting Design meets Choreography and Composition

88 intolight
CHET –Toolkit for Collective Hedonistic Environments

91 Recombinant Media Labs
CineChamber

102 Kimchi and Chips
Swap Places

105 Anke Eckardt
Between I You I And I Me

108 Prokop Bartoníček
Vibrator

111 Markus Mai & Moritz Arnold
Experiment Using Movement and Light to Define Space

114 Anne Seidel
Sound Memories

116 Kazoosh!
Ripping Reality

118 Nadine Bors
Facing Portraits

123 Anzeigen

131 Programmübersicht

135 Impressum

138 Parsec Monitor –
SHIFT – Sound of CYNETART 2011

CYNETart_re:::vision –

Versuch einer Verortung

TEXT Klaus Nicolai

Das Jahr 2011 ist – zumal in diesem November – Anlass genug, um die Frage nach den Voraussetzungen und Chancen für das zu stellen, was wir den »Geist von Hellerau« nennen. Seit ihrem nunmehr 10-jährigen Bestehen hat die Trans-Media-Akademie Hellerau (TMA) in Nachfolge des Wirkens der Europäischen Werkstatt für Kunst und Kultur den Ort in den »Nuller-Jahren« des neuen Jahrhunderts ganz entscheidend mitgeprägt.
Allen voran mit der CYNETART, die in diesem, hundertsten Jahr der Eröffnung des Festspielhauses 15 Jahre jung geworden ist. 100, 15, 10 ... – und wie weiter?

Erkundungen jenseits des Spielbetriebes

Woher kommen wir, was sind wir, und wohin können wir in diesem Moment der Geschichte gehen? Es ist – in der Welt und also auch in Hellerau – höchste Zeit, inne zu halten! Es ist Zeit, sich zu vergegenwärtigen, dass Hellerau ein Ort der Weltgeschichte – einer Geschichte der humanen Erneuerung, der machtpolitischen Ideologisierung wie auch der imperialen Militarisierung war. Hellerau kann auf dieser Problemhöhe weder ästhetisch noch kulturpolitisch lediglich wie ein »Theater« bespielt werden. Das wäre nichts Anderes als eine, wenn auch »schöne«, Vernebelung und damit latente Enteignung von Geschichte – wohl gleichbedeutend mit der Verweigerung einer wirklichen Perspektive nach vorn! Die andere, sich den Reibungen aussetzende Perspektive erfordert freilich einen riskanten und streitbaren Weg der Öffnung durch wie auch immer Verstelltes beziehungsweise Verdrängtes hindurch.

Genau besehen ist die CYNETART seit ihrem Bestehen (1997) die einzige Veranstaltung in Dresden, die die Zukunft von Humanität, (Welt-)Kultur und dem, was wir als »Kunst« bezeichnen am radikalsten dort verankert hat, wo die Attraktoren in eine andere Zukunft »ziehen«.

Heute ist es ein Fakt, den einige in der Stadt der Nano- und Genforschung, der Biotechnologie oder der Mikroelektronik immer noch nicht wahrnehmen können oder wollen: Wir bewegen uns – von vor 15 Jahren aus gesehen – mit utopisch schnellen Computern und Netzverbindungen tatsächlich in das Möglichkeitsfeld einer Kommunikationsgesellschaft. Man könnte dies auch als eine Art Welt-Kommunalität bezeichnen, in der – um im Geiste des jungen Marx zu sprechen – die freie Entfaltung der produktiven Kräfte der Individuen zur Bedingung für die freie Entfaltung Aller wird: Die sich selbst bewusste »freie Individualität« als universelle Sozialität ist zugleich das Ende der Egomanie und des imperialen Machtanspruches.

Das passt freilich nicht in das desaströse Weltbild dessen, was alltäglich durch die alten Vertikal-Medien auf uns einströmt: Über 90 Prozent aller zentralistisch verbreiteten Nachrichten sind Negativ-Botschaften. Diese sind nicht nur mit dafür verantwortlich, dass wir so wenig Ermutigendes und Beispielhaftes im globalen Maßstab erfahren, sondern auch dafür, dass sich die kriegs-, katastrophen- und krisengebeutelte Menschheit mehr mit Zerstörung und Zerstreuung als mit den produktiven Potenzialen ihrer Entwicklung beschäftigt. Kein Mensch könnte es ertragen, wenn man von ihm fast ausschließlich Negativbeschreibungen und anderen Blödsinn verbreiten würde. Warum dann die Menschheit? Die kritische Reflexion der »Blödmaschinen« (Markus Metz/Georg Seeßlen) war längst überfällig. Es gilt leider immer noch, was einst Goethe im Faust I diagnostizierte: »Was ihr den Geist der Zeiten heißt, //Das ist im Grund der Herren eigner Geist, //In dem die Zeiten sich bespiegeln.«

Die Vision ist greifbar, wird jedoch durch irrationale »Schocktherapien« (Naomi Klein), »Stresstests« und so genannte »Marktmechanismen« außer Kraft gesetzt. Dafür werden alte Feindseligkeiten, Abschottungen, Identitäten und »tierische« Menschenbilder wach gehalten: »Wer Sicherheit produziert, muss vorsorgen!« – ein Plakatslogan zur Ausstellung Embedded Art. Art in the Name of Security 2009 an der Akademie der Künste in Berlin. Es geht dabei allerdings um profitable Sicherheit. Das widerspricht dem Geist der universalen und vornehmlich horizontalen Kommunikations- und Produktionsweise, also dem bewussten Insistieren auf die Humanitas, die (Selbst-)Bildungspotenziale des Menschen und damit der Menschheit insgesamt.

Utopie wird greifbare Perspektive

Hellerau wurde als Bildungsanstalt (Émile Jaques-Dalcroze) im Sinne einer tiefgreifenden Reformbewegung gegründet. Was damals noch dem Status einer Utopie oder Vision gleichkam, bewegt sich heute – im Zeitalter der potenziell universalen kommunikativen Verbundenheit – im Kraftfeld eines realen historischen Attraktors. Davon handelt die CYNETART seit 1997 in Dresden – einer Stadt, die im Hintergrund freilich in ein historisch und seelisch prekäres Knäuel von Täter-Opfer-Projektionen verstrickt ist.

Die Ausstellung, die Foren und das Symposium Body-Mind-Relations dieses Jahr unter dem Label CYNETart_re:::vision verstehen sich als eine Art »Inventur« und zugleich als Besinnung auf das Potenzial, das immer schon den »Geist« der CYNETART, der TMA sowie auch der revolutionären Visionen der Gründer des Festspielhauses ausmachte: die Religio oder Rückbindung an unser leibhaftiges menschliches Potenzial und dessen Wahrnehmung beziehungsweise Wahr-Machen.
Von da aus sehen wir – die Akteure, Partner und Freunde der TMA – auch Wege zu einer permanenten Untersuchung von Zukunftspotenzialen: Wege zu einer leibhaftigen, intelligent-sinnlichen und kreativen Form des Da- und Miteinanderseins.

Diese Untersuchung versteht sich explizit als experimentelle künstlerische Forschung, welche die wissenschaftlich-technischen Erfindungen als Entäußerungen »menschlicher Wesenskräfte« versteht. Das ist gleichbedeutend mit einer integralen Überschreitung unseres tradierten Verständnisses von »Kunst« und »Wissenschaft«. Menschliches Leben ist von Anbeginn eine Art »Laborieren«! Von daher gesehen ist der tradierte objektivistische Begriff von »Wahrheit« nicht mehr die letzte Instanz. An seine Seite setzen wir die leibhaftige Wahrheit als unübersteigbare Sinndimension des lebendigen Daseins. Dies schließt die Sozialität wie auch die Vergänglichkeit des Leibes und seine Transzendenz im Sinne einer unfassbaren, aber dennoch bewussten Transformation ein.

Einer der Preisträger der ersten CYNETART – 1997 noch COMTECart – steht im Rahmen des diesjährigen Festivals beispielhaft für ein integrales künstlerisches Transformationspotenzial: Den Unendlichkeit symbolisierenden goldenen Bildhintergrund der orthodox-christlichen Ikonenmalerei versteht Michael Hoepfel als Sinn-Bild des »Geistigen« – vergleichbar mit dem unendlichen kybernetischen Vektorraum. Vor diesem Hintergrund wird sein Beitrag zur dreidimensionalen Bildgestaltung

Umfeld der weltweit bedeutenden Software-Entwicklung »vvvv« auf eine ganz andere Art nachvollziehbar. Wir stimmen mit ihm überein, dass wir es in Wirklichkeit mit einer x-dimensionalen Welt zu tun haben und dass nur wir selbst die Dimensionen unserer Wahrnehmung erkunden, vertiefen und erweitern können.

In den nächsten Jahren werden wir andere ehemalige CYNETART-Preisträger präsentieren und damit auf die offensichtliche Bedeutung der CYNETART als Transformator von nachhaltigen Motivationen und kulturellen Innovationen im internationalen Maßstab verweisen. Das Projekt ›Between | You | And | Me‹ der diesjährigen, übrigens aus Dresden stammenden, Artist-in-Residence-Stipendiatin Anke Eckardt integriert ebenso im Geiste der Transdisziplinarität modernste Beschallungstechnologie in ihre imaginäre Wand aus Licht und Klang. Auch dafür bot das 2007 gegründete TMA-Labor Raum für experimentelle Untersuchungen.

TMA verbindet Kunst, Bildung und Forschung

Das diesjährige Projekt A.P.P.I.A. Lab bezieht sich auf den von Adolphe Appia einst im neu erbauten Festspielhaus entwickelten Raum der sozialen wie leibhaftigen Körperwahrnehmung. Dazu gehören die Aufhebung der Trennung von Zuschauerraum und Bühne, die Verwandlung des Bühnenbildes in begehbare modulare Skulpturen sowie Revolutionen in der Beleuchtungs- und Bühnentechnik. A.P.P.I.A. Lab stellt die historisch weiterhin offene Frage nach dem Verhältnis der Körper zu gebauten, sozialen und virtuellen Räumen auf der Höhe aktueller technischer Innovationen: Auf Basis der Experimente des TMA-Labors in den historischen Deutschen Werkstätten Hellerau werden Möglichkeiten der Verbindung von leiblicher Präsenz und virtuellen Bild-Klang-Architekturen beispielhaft erkundet. Erstmals in der Geschichte verknüpft die TMA inhaltlich mit ihren beiden Hellerauer Wirkungsstätten das »berühmte« Festspielhaus mit den ebenso »berühmten« Deutschen Werkstätten.

Die gefundene Transkription des Namens »Appia« in »A.P.P.I.A.« steht gleichsam für Leitbegriffe der von 2012 bis 2013 geplanten Forschungen und Entwicklungen unter dem Motto ›Modellierung des Körpers – Body-Innovations‹. Es geht um **A**udio-**P**räsenz, um **P**erformative, durch den Körper hindurch wahrgenommene Bewegung, um ein Drinnen-Sein (**I**mmersion), um **A**rt-Spaces der Überschreitung beziehungsweise Erweiterung von Grenzen der Wahrnehmung.

Die seit Oktober 2010 von der TMA veranstalteten acht Workshops im Rahmen der vom Europäischen Sozialfonds sowie dem Kultusministerium des Freistaates Sachsen geförderten Ferienakademien Computer & Interaktive Bühne erkunden und entwickeln auf interdisziplinäre Weise Lernpotenziale von Schülerinnen und Schülern im Alter von 11 bis 16 Jahren. Hier werden dringend geforderte neue Lehr- und Lernmethoden wie »Individualisierung«, »Team Work«, »Handlungsorientierung« wie auch die Verknüpfung von Körperbewegung, emotionaler Bewegtheit sowie rationaler Handlungs- und Erkenntnisfähigkeit modellhaft umgesetzt. Aus den insgesamt ungefähr 30 Produktionen der Ferienakademie werden zur diesjährigen CYNETART erstmals die vier interessantesten Projekte im Festspielhaus Hellerau präsentiert. An den Ferienakademien der TMA beteiligen sich bis Oktober dieses Jahres etwa 130 Kinder und Jugendliche.

Mit den Ferienakademien im Trans-Media-Labor öffnet sich tatsächlich der Kreis von der einstigen Bildungsanstalt Émile Jaques-Dalcroze über die in Hellerau geborene Summerhill School bis hin zu aktuell dringend erforderlichen neuen Modellen des Lernens und leibhaftig-sinnlichen Begreifens. Denn: Wissen ist bekanntlich das Ergebnis von Erkenntnis und nicht das Resultat von nebeneinander existierenden und auswendig gelernten Fakten. Ebendies gilt auch für die weitere Ausstrahlung des Festspielhauses: Nicht die Summe von mehr oder weniger kostenintensiv erworbenen fertigen Produkten, sondern der forschende sinnliche Prozess des anders Wahrnehmens und Wahr-Machens macht den Ort zu einem »geistigen« und damit auch zu einem unverwechselbaren.

Wie nähert man sich einer Legende?

TEXT Detlev Schneider

»Wiederbelebung durch die Kunst« oder »kulturelle Wiederbelebung des Festspielhauses Hellerau« – so wird der Vorgang immer wieder gern genannt.

Das ist wohl Ausdruck freudiger Amnäsie: Meint es gut und trifft nicht zu. Wiederbeleben kann man – vielleicht –, wenn es kein Lebenszeichen mehr gibt. Aber hier waren bis zum Abzug des sowjetischen Militärs tagtäglich weitaus mehr Menschen zugange als in den Jahren danach und bis heute. Vorwiegend junge Leute aus vielerlei Völkerschaften, dem gesamten östlichsten Teil Europas sowie dem Westen und Norden Asiens beschäftigten sich hier kostümiert mit körperlichen Hantierungen, die Rhythmus und Takt folgten. Als ich im Spätsommer 1987 das erste Mal hinter das Einfahrtstor mit den roten Sternen trat, sah ich auf dem Platz vor Tessenows berühmtem Portikus eine veritable Choreografie – bestimmt einhundert uniform behoste Soldaten in martialischen Stiefeln, doch mit freien Oberkörpern beim Gleichstimmungsritual des Exerzierens. Für Balletttrainings wird dasselbe Wort benutzt.

Gern werden das Künstlerische und das Militärische antipodisch gedacht. Aber zeitgleich zur frühen Hellerauer Rhythmusseligkeit lief die Maschineneuphorie der Futuristen, die den Takt der Panzermotoren und Maschinengewehre im Spätsommer 1914 sofort frenetisch feierten.

Da führt ein auf das Friedsame fixierter Begriff von Kultur zu verengter Sicht, gerade auf die Kunst. Das Wort Kriegskunst war Tausende von Jahren im Schwange, und es verdrückte sich erst unlängst vor der Political Correctness. Dabei ließ es jedoch die Fecht- und die Schießkunst zurück.

Die Römer vor 2000 Jahren, also erst kürzlich angesichts 200.000-jähriger Existenz des Homo sapiens, sahen den Krieg als Vater aller neuen Dinge. Auch das Internet ist eine militärische Erfindung.

Das beschäftigte uns, als wir zur turbulenten Umbruchszeit zusammenfanden – Künstler, Architekten, Kunst- und Kulturwissenschaftler sowie Kulturpolitiker, Einige mehreres davon zugleich, aus Ost-, Westdeutschland und verschiedenen anderen mitteleuropäischen Ländern. Damals gründeten wir die Europäische Werkstatt für Kunst und Kultur Hellerau e.V. als Motor und Rechtssubjekt künftiger Taten.

Wo setzten wir an?

Pragmatiker plädierten für die Linie Dalcroze-Wigman-Palucca – ein Tanzhaus. Das erschiene traditionsbewusst und markiere Dresden als Tanzstadt. Es sei obendrein ein schönes Konversionsprojekt nach dem Abzug der Russen, die den Kalten Krieg verloren hatten, also der friedliche Neubeginn nach der Barbarei des Jahrhunderts, und wäre damit gerade in Dresden mit dessen Hang zum konsensuell Netten bestens politikfähig.

Genügend Andere wiesen darauf hin, dass wir Stein gewordene Geschichte Europas, komprimiertes 20. Jahrhundert vor uns haben. Hyperreal und Symbol zugleich. Und dass wir nicht so tun könnten, als wären die letzten 65 Jahre ein Betriebsunfall der Historie gewesen, den es schnellstmöglich zu vergessen gilt.

Ein postneoklassizistischer Tempel als Kaserne mit dem Yin-Yang-Symbol am Portikus.

Hauptwerk des Bauhaus Bahnbereiters Tessenow, dessen Lieblingsschüler megalomanischer Architekturideologe des Dritten Reiches wurde.

Wiege des deutschen Ausdruckstanzes, dessen Protagonisten Mary Wigman und Rudolf von Laban dann umstandslos völkische Massenspektakel choreografierten.

Ein Ort, der ein paar Jahre lang mit seinen wegweisenden Kunstäußerungen und emanzipativen Zukunftsvisionen die begeisterte Aufmerksamkeit des gebildeten Europas auf sich zog, um dann über sechs Jahrzehnte hinweg Trainingsstätte für effizientes Töten zu werden, erst der Wehrmacht und SS, dann der Roten Armee. »Wir dachten, das war eine Tanzschule, die Hitler für Eva Braun gebaut hat«, sagte mir ein junger Offizier. – Ort perfider Paradoxa und aberwitziger Ambivalenzen.

Diesem Blick auf das malträtierte Haus, dem »Wunsch- und Prügelort der Geschichte«, wie der SPIEGEL damals schrieb, verpflichteten wir uns. Dabei war uns klar, dass das sperrig sein wird für das Selbstbild Dresdens, das sich gerade anschickte, zum »Stillleben in der deutschen Nationalgalerie« zu werden, wie ein Dresdener Dichter es sarkastisch benannte.

Wir begannen mit Spurensuche und Feldforschung und verlautbarten dies so gut wir konnten.

Die Resonanz von Künstlern und Kulturarbeitern war überwältigend. Aus halb Europa kamen Ideen zu Projekten, und interessanterweise überschritten viele von Anbeginn an die Einhegungen der

Kunstsparten, Genres und Disziplinen und suchten nach neuen Kooperationen. Inspirierend war dabei, dass es die gewohnten Infrastrukturen und die üblichen Raumdispositive von Theater, Kunst- oder Konzerthaus nicht gab – nicht ihre hilfreichen Vorzüge, aber eben auch nicht ihre hinderlichen Restriktionen.

Eindrücklich schichteten sich die Überformungen des Baukörpers und seiner vielen Räume. Die Archäologie aller Nutzungen und Missnutzungen machten das Haus und sein weitläufiges Gelände zum Material. Bizarre Erscheinungen und Details evozierten enorme Fantasie, die wiederum auf das Haus zurückprojiziert wurde.

Eine erste mehrwöchige Werkstatt wurde zum Ereignis: Im Sommer 1993 luden wir die unter dem Label Black Market lose verbundenen avanciertesten Performance-Künstler Europas ein, dazu Whisky & Flags – eine Ballettparaphrase, die die Truppe in einer einzigen Probennacht auf die Vertikale des Portikus mit seinen breiten Fensterbändern »hochklappte« – sowie eine Compagnie schwarzer Schauspieler aus Kamerun, die Die Bakchen des Euripides in drei Stammessprachen und kolonial-französisch in einem Seitenflügel des Hauses inszenierten, samt ritueller Schlachtung eines bunten Hahnes.

Wenig später folgte ›Ein Monat in Dachau‹: Nach dem Endsieg der Wehrmacht ist die Sowjetunion folgsamer Vasall Nazideutschlands. Der Schriftsteller Sorokin reist in das KZ bei München, und eine blonde SS-Aufseherin namens Gretchen vermählt sich ihm in makaberer Apotheose mit den Häftlingen aus ganz Europa als Hochzeitsgesellschaft.

Die Grubenbahn eines abgewickelten Braunkohletagebaus fuhr die Szenen auf einhundert Metern verlegten Gleisen vom Festspielhausvorplatz in den Großen Saal hinein, wo die Längsseiten entlang die wirklichen Zuschauer Hofbräuhausbier tranken, dann durch die hintere Stirnwand wieder hinaus, von dort mit der nächsten Szene wieder herein und so weiter.

Monate darauf: Die peruanische Künstlersozietät Chaclacayo, Alien Nations aus Chicago und die Dresdner Gruppe RU-IN nehmen sich in weitab liegenden, lange verlassenen Räumen Wagners Parsival vor, den Machtmythos, um »der Allmacht wie der Ohnmacht entgegenzutreten«. Zu dieser Zeit entstehen Kunstvorgänge mit hohem, auch schmerzhaftem Körpereinsatz. Wie bei dem Genfer Komponisten Jaques Demierre und seinen beiden Compagnons, die bis zur Nacktheit spontan immer mehr ihrer Kleidungsstücke ablegen, um ihre Haut ungeschützt in haptische Nähe zu der Rauheit und dem Odium des aufgelassenen Wachbunkers zu bringen, in dem sie mit ihren Geigen improvisieren.

»Der Charme der Ruine« – diese Floskel war damals oft in Dresden zu hören und zu lesen. Sie schien mir der Gedankenwelt der Kaffeekränzchen zu entstammen. Eine Ruine ist nicht charmant. Sie ist vor allem sehr tatsächlich. Ein Ort harter Realitäten. Und diese Konfrontation zieht Künstler an, die sonst in der Sphäre des Möglichen arbeiten, in den Landschaften des Konjunktivs. – Vorausgesetzt, dass sie sich davon betreffen lassen. Es gibt sie in großer Zahl, wie wir erlebten.

Parallel dazu mussten wir die Bausubstanz bewahren und Schäden beheben. Notwendig waren der Abriss der maroden Dachhaut über dem Großen Saal und die Installation eines Behelfsdaches, um den Raum voll ins Spiel zu bringen. Wir brauchten provisorische sanitäre Anlagen und Heizung im westlichen Seitengebäude zur Beherbergung der eingeladenen Künstler, denn wir wollten Austausch, Arbeiten und Wohnen miteinander verbinden. Aus Fördermitteln finanzierten wir den Bau einer Kantine, die dann von Künstlern betrieben wurde.

Außer Betracht lag, nach der Finanzierung eines Masterplanes zu rufen. Vorsichtig und reparierend wollten wir vorgehen und aus den Bedürfnissen der künstlerischen Arbeit heraus lernen, welche baulichen Eingriffe sinnvoll wären. Dabei beschirmte uns die Denkmalpflegebehörde, allerdings aus anderen Gründen. Sie fürchtete forsches Bauen und hoffte auf zukünftige Wiederherstellung des Originalzustandes dieser architekturhistorischen Inkunabel. Hier trafen sich in dialektischer Volte zwei auseinanderstrebende Interessen. Wir wollten selbstverständlich weder die Restitution des alten Originales, also die Infantilisierung des Hauses, noch seine Mumifizierung als Ruine, sondern seine behutsame Befähigung zur Werkstatt für Kunstarbeit.

Bei einem Versuch mit der Entführung aus dem Serail, zu dem ein fast vollständiger Absolventenjahrgang der Berliner Hanns-Eisler-Musikhochschule für acht Wochen nach Hellerau gekommen war, öffneten wir an einigen ersten Stellen die zugemauerten Längswände des Großen Saales hin zu den Seitenräumen. Für eine Choreografie der legendären Chandraleka Group aus Madras bauten wir in das Dachstuhlgebälk ein qualifiziertes Rigging für Licht, Ton und Datenkabel.

Den sorgfältig neu gegossenen, hellen Betonfußboden weihten wir im Stile einer Vernissage ein, mit Laudatien, Jazzposaunen, Brot und Wein.

Inzwischen konnten wir dies autonom tun, weil wir uns beim Sächsischen Finanzministerium einen vorläufigen Besitztitel erstritten hatten und das Arbeitsamt uns daraufhin eine zweidutzendköpfige ABM-Baukolonne samt anleitendem Bauingenieur und großzügigen Sachmitteln spendierte.

Diese unübliche Weise der Aneignung eines prominenten Ortes fand Aufmerksamkeit. Die Deutsche Stiftung Denkmalschutz bezahlte ein robustes Foliendach über dem Großen Saal und überschritt dabei sogar ihr Statut, das nur endgültige Bauschritte fördern soll. Zu unserer Unterstützung finanzierte die Wüstenrot-Stiftung ein hochkarätig besetztes mehrtägiges architekturtheoretisches Symposium einschließlich einer aufwändigen Publikation. Die Getty Foundation gab eine halbe Million Dollar für die reparierende Sanierung von Freitreppe, Portikus, Eingangshalle und Treppenhäusern, die den Freistaat Sachsen zwang, sich durch die erforderlichen Komplementärmittel endlich politisch und finanziell zu engagieren.

Unser programmatisches Vorgehen war folgendes: Das Haus hatte am Jahrhundertbeginn seine legendäre Bedeutung gewonnen, weil es einer überzeugenden Idee folgte. Es galt nun, wieder einen stringenten Gedanken zu finden. Auf der Suche danach verschränken wir künstlerische Arbeit und bauliche Anverwandlung in einem lebendigen Prozess miteinander. – Die allmähliche Verfertigung des Gedankens beim Handeln.

Langsam wurde dieser deutlich: Immer häufiger arbeiteten in Hellerau Künstler an Projekten, die sich nicht nur vom Sparten- und Genredenken entfernten, sondern dabei auch in damals ungewöhnlich hohem Maße die Imaginations- und Interaktionspotenziale der elektronischen und digitalen Technologien nutzten. Wie selbstverständlich und fern der systemischen Trägheit der etablierten Kunstinstitutionen begann der Ort zum Laboratorium neuer Formen und Formate zu werden, die auffällig oft überhaupt erst mit diesen medialen Werkzeugen gedacht werden konnten.

Nun rückte wieder in den Blick, dass bereits am Anfang des Jahnhunderts gerade die Verbindung von visionärem Denken und neuesten Kunstmitteln das Festspielhaus Hellerau tief in die geistige Topografie Europas eingraviert hatte. Hier hatte Adolphe Appia seine folgenreichen Versuche dem elektrischem Licht als raumbildendem Medium gemacht, mit beweglichen Großprojektionen und Farbklimata. Mit seinen kinetischen Modulen suchte er nach Beweglichkeit und Entmaterialisierung des Spieles mit einer Radikalität, die weit über seine Zeit hinauswies.

Das Festspielhaus war der High-Tech-Kunstort des beginnenden Jahrhunderts, der die simulative und imitierende Ästhetik der Gründerzeit weit hinter sich ließ. Hinter solche Anspruchshöhe kann ein

heutiger Versuch mit diesem Ort nicht zurück gehen, meinten wir. Immer deutlicher wurde die Durchdringung aller Kulturtechniken mit Hochtechnologien und künstlicher Intelligenz zu unserem Thema sowie die Folgen dieses Prozesses für die Künste und Kommunikationsformen. Diese Extensionen menschlicher Wesenskräfte erweitern und verbinden sinnliche und kognitive Tätigkeit auf fulminante Weise, und sie formatieren sie zugleich, wenn sie uns Geschwindigkeit, Takt, Modus und »Mentalität« ihres Funktionierens auf- und einprägen. Kreateure und Kreationen bewegen sich in Rückkopplungsschleifen, die unsere Synaptik und unsere Leiblichkeit zu Metamorphosen führen.

Seit 1997 hatte die Europäische Werkstatt für Kunst und Kultur erste Projekte selbst entwickelt oder solche eingeladen, die das Verhältnis von Kunst und digitalen Medien untersuchten. Wir begannen, dies zu einer Programmlinie auszubauen. 1999 finanzierte uns das Bundesministerium für Wissenschaft, Bildung, Forschung und Technologie mit einer halben Million DM eine komplex angelegte Sommerakademie zu dem Thema Theater und Neue Medien mit einer nachtlangen telematischen Eröffnungs-Performance und zwei prominent besetzten Symposien. Über einhundert vielfach renommierte Teilnehmer aus verschiedenen Künsten und Wissenschaften beteiligten sich an den sechswöchigen Workshops. Maschinen/Menschen/Performances, die Publikation zu der damaligen Sommerakademie, gilt inzwischen als Standardlektüre auf diesem Themengebiet.

Ein künftiges Profil des Festspielhauses als Laboratorium für Künste und Medien schien auf.

Dessen Aktionsfeld wäre per se transdisziplinär, transnational und polymedial und würde jeden selbstgenügsamen Kunstbezug aufsprengen, weil es Übergänge und Verknüpfungen zu natur- und sozialwissenschaftlichen Fragestellungen sucht.

In demselben Herbst folgte die CYNETART unserem Ruf in das Festspielhaus, obwohl dieses im November noch schwer zu beheizen war. Ein mehrjähriger Austausch mit Klaus Nicolai und seinem Team fand damit seinen öffentlichen Ausdruck, und er verstetigte sich.

Die Gründung der Trans-Media-Akademie Hellerau war im Herbst 2001 der folgerichtige nächste Schritt.

Diese Weichenstellung schloss den Ort auf hochaktuelle Weise an die Ideen und Visionen seiner Begründer an – genauso wie an die Fallhöhe ihres Anspruchs. Sie hätte ihm ein konzises Profil geben können, das lebhaft korrespondiert mit der Ambition Dresdens, ein europäisches Silicon Valley zu sein.

Doch die allfälligen Pragmatismen und Konsensnöte lokaler Kulturverwaltung drängten den Ort zur Kulturbetriebsamkeit, zum Gastspielhaus, und die Trans-Media-Akademie wurde zum wiederkehrenden Gast im Programm-Potpourri.

Doch vielleicht ist das nur das retardierende Moment. »Zwei Schritt vorwärts, ein Schritt zurück« heißt ein Traktat von Lenin, der im Nebenberuf Dialektiker war. Das klingt wie ein Tanzschritt.

Möglich, dass das Festspielhaus Hellerau in diesem Sinne doch ein Tanzhaus ist.

10 Jahre Trans-Media-Akademie Hellerau

Versuch einer Bilanz

TEXT Klaus Nicolai

Im Kontext sich gravierend wandelnder zivilisatorischer Rahmenbedingungen sowie der vor 100 Jahren erfolgten Eröffnung des Festspielhauses, des 15-jährigen Gründungsjubiläums der CYNETART sowie des 10-jährigen Bestehens der Trans-Media-Akademie (TMA) erscheint eine Re-Vision der aktuellen und künftigen Möglichkeiten des gemeinnützigen Vereines als angemessen.

1.

Die TMA als erfolgreichste gemeinnützige Unternehmung in Hellerau

Die TMA hat sich seit ihrer Gründung im Dezember 2001 als Veranstalter der CYNETART im Auftrag der Landeshauptstadt Dresden sowie als eine in Sachsen einmalige Institution zur Entwicklung und Umsetzung von Projekten im Grenzbereich zwischen Kunst, Medientechnologie, Bildung und Forschung eine Position mit internationaler Ausstrahlung erarbeitet. Dafür stehen neben der erfolgreichen Durchführung der jährlich im November stattfindenden CYNETART unter Anderem folgende weitere Aktivitäten:

Vier herausragende, von der Europäischen Union (Kultur 2000) **geförderte Projekte**

Fünf von der Europäischen Union und dem Freistaat Sachsen geförderte ESF-Projekte

Aufbau und erfolgreiche Entwicklung des Festivals transNATURALE am Bärwalder See/ Gemeinde Boxberg/O.L. (2005 bis 2009)

Aufbau und Betrieb des Trans-Media-Labors zur Entwicklung und Produktion interaktiver und vernetzter Bild-Klang-Umgebungen (seit 2007)

International erfolgreiche Entwicklung neuer Veranstaltungsformate im audiovisuellen Bereich, wie microscope session und Automatique Clubbing (seit 2000 und 2003)

Entwicklung und Umsetzung der ersten in Echtzeit vernetzten virtuellen Bild-Klang-Umgebungen (European Tele-Plateaus in Dresden, Prag, Madrid und Norrköping)

Aktivitäten zur Vernetzung der Kulturstadt Dresden mit dem High-Tech-, Bildungs- und Forschungsstandort, wie zum Beispiel die Gründung des Dresdner Innovationsfonds für Kunst, Forschung und Medientechnologie (DIF) **und die Konzipierung des INNOVATORIUM – ScienceArtCenter Dresden** (ISAC)

Erfolgreiche Entwicklung und Durchführung des Sächsischen Ferienakademie-Pilotprojektes Computer & Interaktive Bühne mit insgesamt acht sechstägigen Workshops und ca. 130 Teilnehmerinnen und Teilnehmern (seit Herbst 2010)

Einbindung der CYNETART in das internationale Festival-Netzwerk I.C.A.S. sowie in das daraus hervorgegangene, von der Europäischen Union von 2010 bis 2015 geförderte, Netzwerkprojekt E.C.A.S – Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future

Herausgabe von mehreren Buchpublikationen (2005/2007/2011) **neben der jährlichen Herausgabe des CYNETART-Kataloges**

Entwicklung des CYNETART-Sonderprojektes Body-Innovations (2012 bis 2013) **auf Basis der Gründung eines regionalen und internationalen Kooperationsnetzwerkes von Künstlern, kulturellen Institutionen, Hochschulen, Forschungsinstituten und Unternehmen.**

Im Laufe der letzten Jahre – die CYNETART ist seit 2000 im Festspielhaus Hellerau präsent – hat sich die TMA auch im Umfeld des 2004 gegründeten Europäischen Zentrums der Künste behauptet. Die Arbeitsfelder der TMA werden weder in Dresden noch in Ostdeutschland von einer anderen Institution ausgefüllt. Damit ist es auch nicht verwunderlich, dass die TMA zur Eröffnung der CYNETART 2010 von hochrangigen politischen Vertretern der Stadt und des Landes mit dem ZKM Karlsruhe, der Ars Electronica Linz oder der transmediale in Berlin verglichen wurde.

Ein solcher Vergleich war und ist nur möglich durch eine langfristig angelegte Orientierung auf wesentliche Alleinstellungsmerkmale der medialen Kultur- und Kunstentwicklung: das Wechselverhältnis von Körperwahrnehmung und technischer Medialisierung.

Schon zum zweiten internationalen Festival für computergestützte Kunst fand 1998 auf der damaligen Dresdner Technologiemesse COMTEC eine Videokonferenz zwischen den Leitern des Ars Electronica Centers Linz, des ZKM Karlsruhe und mir als Gründer und Leiter der COMTECart/ CYNETART (der Name wurde 2000 in CYNETART gewandelt) statt. Dabei ging es um die Bedeutung der Medienkunst als förderndes wie reflektierendes Element an Orten mit exponierter Hochtechnologie und Forschung. Der Start der CYNETART unter dem Namen COMTECart war undenkbar ohne die sehr frühe Netzpräsenz (seit 1997), die Unterstützung von Wirtschaftsunternehmen sowie die sehr werbewirksame Verlinkung zum Beispiel mit der Homepage des weltweit wichtigsten Festivals für Kunst, Technologie und Gesellschaft Ars Electronica.

2.

Der Stellenwert der TMA im Kontext lokaler und europäischer Netzwerke

Während die (kultur-)politisch Verantwortlichen an den oben genannten Partnerstandorten die Bedeutung des Wechselspieles zwischen Kreativitätsentwicklung in der Medienkunst auf der einen sowie der Gesellschafts-, Wissenschafts-, Technologie- und Wirtschaftsentwicklung auf der anderen Seite

sehr frühzeitig erkannten, fand eine vergleichbar starke strategische kulturpolitische Verankerung der CYNETART in Dresden nur bedingt statt. Hier war das Gesamtfeld – eher traditionelles Kunst- und Kulturverständnis sowie Skepsis gegenüber Experimenten und nicht etablierten Entwicklungen – für eine entsprechende Entfaltung des medienkünstlerischen Festivals nur bedingt gegeben. Die Entwicklung und Profilierung der CYNETART verdankt sich wohl weniger einem, im Hellerauer Vergleich, üppigen Budget, sondern vor allem dem Enthusiasmus der Macher und Helfer, dem ehrenamtlichen Engagement sowie einer wirksamen Veranstaltungsstrategie, dem Publikumsinteresse und letztlich auch dem Interesse von Unternehmen wie T-Systems Multimedia Solutions Dresden.

Während die Landeshauptstadt Dresden die institutionelle Förderung für das Wettbewerbsfestival seit 2008 bis auf eine geringe Kürzung stabil hielt, hat der Freistaat durch eine Regelförderung seinen Anteil seit 2006 spürbar erhöht und darüber hinaus zusätzliche Mittel für CYNETART-Preise (Förderpreis und Artist-in-Residence-Stipendium in Zusammenarbeit mit der Landeshauptstadt Dresden) zur Verfügung gestellt.

Zur technischen und räumlichen Umsetzung der CYNETART im Kontext erhöhter Kosten im neu eröffneten Festspielhaus Hellerau bringt das Europäische Zentrum der Künste seit 2006 weitere Leistungen und Mittel für die Vor-Ort-Produktion des Festivals auf. Jährlich hat die TMA seit 2005 weitere Drittmittel in Höhe des CYNETART-Budgets für zusätzliche Projekte (transNATURALE, EU-Projekt European Tele-Plateaus, E.C.A.S.-Netzwerk, Dresdner Innovationsfonds, Ferienakademie Sachsen etc.) eingeworben.

Ein finanzieller und damit letztlich auch inhaltlicher Vergleich mit dem ZKM oder dem Ars Electronica Center (AEC) ist allerdings angesichts der Entwicklung des CYNETART-Budgets eher abenteuerlich: Beide Einrichtungen verfügen über riesige Etats, die sich im zweistelligen Millionenbereich bewegen. Dazu kommen die in Linz in den letzten Jahren realisierten Bau- und Technikinvestitionen in das AEC. Allein das temporäre, durchaus mit der CYNETART vergleichbare Festival transmediale in Berlin verfügt seit 2005 über ein öffentliches Budget von etwa 800.000 EUR. Dass die CYNETART im gleichen Atemzug mit der transmediale genannt werden kann, hat seine Ursache auch darin, dass der Grad der Selbstausbeutung und zugleich auch die Investitionen in Kunst und Künstler in Dresden um Einiges höher liegen als in Berlin.

Um keine falschen Maßstäbe zu suggerieren – es geht bei der weiteren Entwicklung der TMA und vor allem der CYNETART nicht um Leuchtturmfinanzierungen in utopischer Höhe! Zumal die Förderungen zum größten Teil auch bei jungen Künstlern und kreativen Unternehmungen der Region tatsächlich ankommen. Doch die gegenwärtige Zuwendung aus dem jährlich etwa 55 Millionen EUR betragenden Kultur-Budget der Landeshauptstadt Dresden fällt auch im Vergleich mit anderen Akteuren im Hellerauer Festspielareal eher gering aus. Dies zeigt an, dass die TMA ihre strategische Bedeutung und ihr greifbares Potenzial für das Hellerauer Festspielareal wie auch für den Hochschul-, Forschungs- und High-Tech-Standort Dresden noch nicht hinreichend politisch vermitteln und umsetzen konnte.

2010 finanzierte die Stadt neben Honorarkräften lediglich eine Stelle, die sich der CYNETART-Festivalleiter und die Verantwortliche für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit geteilt haben. Diese Situation entspricht in keiner Weise dem Stellenwert der TMA in Hellerau sowie der Position der CYNETART im internationalen Netzwerk der Festival-Veranstalter. Zudem zählte die CYNETART 2010 mit ihren 2.500 Besuchern in nur einer Woche zu den publikumswirksamsten Veranstaltungen in Hellerau und dies bei einem künstlerisch anspruchsvollen und in Ostdeutschland einmaligen Programm.

Nicht nur die relativ schmale institutionelle Förderung, sondern auch die mangelnden Voraussetzungen zur Vorfinanzierung von und Eigenbeteiligung an EU-Projekten wirken sich negativ auf die an sich herausragenden Möglichkeiten der TMA aus.

Diese Probleme hat nicht nur die TMA. Es fehlt in Sachsen und in Dresden ein öffentlicher Fonds zur flexiblen Co-Finanzierung beziehungsweise institutionellen Stärkung von Akteuren mit hoher Drittmitteleinwerbung im Rahmen der Europäischen Union sowie des Europäischen Sozialfonds. Zugleich steht für die TMA derzeit genau aus diesem Grund die Herausforderung, den Zweckbetrieb des gemeinnützigen Vereines durch wirtschaftlich relevante Produktionen besonders im TMA-Labor im Sinne der Gemeinnützigkeit weiter zu stärken.

3.

Die TMA als Mittler zwischen Kunst, Bildung, Forschung und Technik

Das Festspielhaus Hellerau befindet sich inmitten einer weltweit bedeutsamen »Zone« der Hochtechnologie und Forschung. Der »Grüne Hügel« ist umgeben von Europas größtem Standort der Mikroelektronikproduktion, von bedeutenden Forschungsinstituten und dem Technologiezentrum Dresden. Wie den Erfindern der Hellerauer Gartenstadt einst das Ganze – Arbeit, Leben, Kultur, Technik, Natur, Kunst und Architektur – bei der Gründung dieses Modell-Ortes vor Augen stand, so bedarf es heute aus unterschiedlichen Perspektiven einer von Hellerau ausgehenden neuen Rückbindung zwischen Kunst, Bildung, Forschung, Technologie und Alltagswahrnehmung.

Dafür bietet die Region um das Festspielhaus, ja Dresden als Stadt geradezu ein in Europa einmaliges Areal. Die TMA hat dies schon zu ihrer Gründung 2001 in Rechnung gestellt und ist mit ihren vergleichsweise bescheidenen öffentlichen Mitteln der offensichtlich erfolgreichste Mittler zwischen künstlerischer, wissenschaftlicher und technischer Kultur in Dresden.

So wurden seit 2002 spektakuläre Verknüpfungen beispielsweise zwischen Kunst, Hirnforschung, Robotik, computergestützter Choreografie sowie vernetzten und interaktiven virtuellen Bild-Klang-Umgebungen (Virtual Environments) geschaffen. Dabei hat die TMA unter Anderem mit Partnern wie dem King's College London, dem Ars Electronica Center Linz, dem ICA London, dem ZKM Karlsruhe, dem Institut für Kommunikation und Gehirnforschung Stuttgart, dem Fraunhofer-Institut für Medientechnologie Ilmenau oder dem Max-Planck-Institut für Molekulare Zellbiologie und Genetik Dresden zusammengearbeitet.

Seit ihrer Gründung 2001 arbeitet die TMA in Relation zwischen Förderhöhe, Publikumsresonanz und kulturpolitischer Bedeutung unter völlig unzureichenden institutionellen Voraussetzungen. Damit stellen sich die inneren Verhältnisse in der TMA genau umgekehrt dar, wie in vielen, von der öffentlichen Hand geförderten Institutionen und Einrichtungen. Dies gefährdet die so notwendige zukunftsorientierte Mittlerfunktion zwischen Kultur-, Bildungs-, Forschungs- und High-Tech-Standort. Eine angemessene institutionelle Basisausstattung ist eine unverzichtbare Bedingung, um in Hellerau breitere und interessantere Kooperationen mit kreativen Unternehmen, Forschungsinstituten und Hochschulen im regionalen wie im internationalen Rahmen eingehen zu können.

Die TMA hat auf Grund ihrer inhaltlichen Ausrichtung und Praxis ein Vermittlungspotenzial zwischen den in Dresden noch weitgehend abgeschotteten Bereichen der künstlerischen, geistigen, wissenschaftlichen und technischen Kultur entwickelt, das durch eine deutlich stärkere kulturpolitische Positionierung der TMA noch nachhaltiger entfaltet werden soll (Stichworte dafür sind der Dresdner Innovationsfonds für Kunst, Forschung und Medientechnologie, das INNOVATORIUM – ScienceArt-Center Dresden sowie das für 2012 bis 2013 geplante CYNETART-Sonderprojekt Body-Innovations). Das betrifft beispielsweise auch den Stellenwert der an der TMA entwickelten Positionen bezüglich der Exzellenzinitiative der Technischen Universität Dresden oder der von der Oberbürgermeisterin der Landeshauptstadt initiieren Visionsbildung »Dresden 2020«.

Hellerau kann sich auch im Kontext einer äußerst widersprüchlich galoppierenden globalen Zivilisationsentwicklung nicht wirklich »nur« als eine unter vielen Spielstätten von Tanz- und Theaterproduktionen der Hochkulturklasse behaupten, sondern muss sich wieder als ein Ort der künstlerischen Forschung zwischen den Sphären der Gesellschaft und als Katalysator einer global ausstrahlenden Dresdner Innovationskultur des 21. Jahrhunderts positionieren. Damit kann Hellerau nicht nur einen Beitrag zur Zukunftsvision der Stadt leisten, sondern auch eine andere Qualität von Aufmerksamkeit durch regionale und internationale Partizipation erlangen!

Das nunmehr von der TMA unter Anderem bei der Kulturstiftung des Bundes beantragte Sonderprojekt CYNETART Body-Innovations (2012 bis 2013) versteht sich in Parallelzeitverschiebung

der von 1912 bis 1913 stattgefunden habenden Hellerauer Festspiele als ein unverwechselbarer europäischer Beitrag in Richtung neuer transdisziplinärer Kooperationen und Co-Produktionen. Mit diesen und weiteren neuen Initiativen möchte die TMA auch in Zusammenarbeit mit öffentlichen Förderern, Instituten, Partnern aus der Wirtschaft und vor allem mit außergewöhnlich kreativen Menschen ihre lokale wie internationale Resonanz- und Netzwerkfunktion auf visionäre und zugleich praktikable Weise ausbauen. Damit sieht sich die TMA in der verpflichtenden Tradition sowohl der Festspielhausgründer als auch der herausragenden gemeinnützigen Unternehmungen der Europäischen Werkstatt für Kunst und Kultur im ersten Jahrzehnt (1991 bis 2000) der humanen und kreativen Rückeroberung des ab 1936 militarisierten Areals.

So What?

TEXT Thomas Dumke

Denke ich an Hellerau … , nun ja, Andreas Hinkel und seine Frau von der Galerie von Juelich in Nünchritz haben mich 1996 das erste Mal auf das Festspielhaus-Gelände gebracht. An einem schönen hellen Sommertag durchschritten wir die maroden Räume. Wie so oft. Kultur spielte sich bei mir in dieser Zeit zum größten Teil in verlassenen Häusern und alten Fabrikgebäuden ab. Selbstorganisatorische Initiativen räumten auf, kreierten Veranstaltungen oder tobten sich einfach künstlerisch aus. Es folgten erste gezielte Besuche von Veranstaltungen im Festspielhaus, wie die ›Genetik Woyzeck‹-Inszenierung von norton.commander.productions oder deren Party-Events AKA-ELEKTRIK, Penelope Wehrlis neunstündiges Ereignis ›Aether Trommeln Europa‹, die Begegnung Stelarcs mit seiner ›Dritten Hand‹ während der Sommerakademie Hellerau 1999 und später GRANULAR-SYNTHESIS' ›Model 5‹ im Rahmen der Dresdner Tage für zeitgenössische Musik.

Wir holten uns von Wanda den Schlüssel zum Festspielhaus, versorgten uns mit den notwendigen Ingredienzien und übernachteten in Sound-Installationen im Großen Saal. Ich erlebte fantastischen Sommernachtssex während drei Wochen ununterbrochenen Realtime-and-Presence-Workshops. So what? Jedes Mal, wenn man nach Hellerau kam, hatte man das Gefühl an einem Ort zu sein, an dem etwas passiert. Man fühlte sich aufgehoben. Das schaffen heute zum Teil nur noch die zahlreichen Off-Spaces (Bohemia). Da war die Szene. Wenn auch temporär. Ein gewisser Hauch von Freiheit, fernab von kulturverwaltungsrechtlichen Belangen und Bedenken.

Was all diese Projekte zu dieser Zeit in Hellerau vereinte war die Einbeziehung neuer Medien als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel für das jeweilige künstlerische Format. Das hat geprägt, neben den Wochenenderfahrungen der entsprechenden Techno-Kultur in den Clubs von Dresden und Berlin, die einen Weg zu einem Verständnis für ›Techno-visionäre Synästhesien‹ ebneten und die Ideen einer medial vernetzten Welt vorlebten. Vieles von dem ist heute Allgemeingut. Gerade die Techno-Bewegung der Neunziger Jahre lebte die Effekte und das Transformationspotenzial der elektronischen Medien sowohl theoretisch als auch praktisch vor. Der Cyber-Euphorismus mit all seinen Utopien prägte sich dort am stärksten aus.

Die Begegnung mit den Veranstaltern des ersten Dresdner Medienkunstfestivals COMTECart (nunmehr CYNETART) Dorothea Hunziker und Klaus Nicolai sowie Matthias Härtig war insofern folgenreich, dass wir seitdem gemeinsam arbeiten. Eine schräge Konstellation, die viel möglich machte, weil eine vertrauensvolle Entfaltung und Gestaltung zugelassen wurde. Zu diesem Zeitpunkt verlagerte sich das Festival ins Festspielhaus. Die microscope sessions haben ihre Wurzeln hier. Aus den Aktivitäten um den Sturz des Vorstandes der Europäischen Werkstatt für Kunst und Kultur Hellerau ging die Trans-Media-Akademie hervor (2001), die sich bis heute in privater Trägerschaft befindet und konsequent ihren Weg geht.

»Statt sich in eine Ecke zu verkriechen und darüber zu jammern, was die Medien mit uns anstellen, sollte man zur Attacke blasen und ihnen direkt in die Elektroden treten.«

Marshall McLuhan

Der Musik und der schon immer allgegenwärtigen virtuellen Realität haben wir uns verschrieben, der Reflexion multisensorischer Stimulationen wie auch Auto-Stimulationen. Sound umhüllt jedes unserer Ereignisse und gewährleistet eine emotionale Involvierung in die jeweilige Situation. Eine hedonistische Situation. Je nach eigener Spannung und Erregung und aufgefundener Schnittstelle zur situativen Umgebung gestaltet sich unsere Aufmerksamkeit und Bereitschaft. Johanna Roggans Vermittlung von Methoden für ›Sound-Specific Movement for Interactive Environments®‹ oder ›Dancin' Idiots‹ sind nur ein Ansatz von vielen, die die Bedeutung und Sensibilisierung des eigenen Körpers wieder in den Vordergrund stellen. Sei es, um am System teilhaben zu können oder einfach sich dabei wohlzufühlen.

Die öffentliche Wahrnehmung des Trägers TMA und des Initiatoren des Festivals CYNETART sowie auch des Inhalts scheint für viele – wenn auch oberflächlich betrachtet – weiterhin diffus. Vielleicht ist es dem Umstand geschuldet, dass wir uns mehr und mehr entfernen, bloß wovon? Der in 15 Jahren vermeintlich vollzogene Shift der CYNETART scheint für die eine Generation eine offensichtliche Entfernung, für die andere kommt die CYNETART derzeit auf sie zu. Nehmen wir die Veranstaltung der CYNETART 2010 :: Automatique Clubbing Night II. Ausgehend von der Idee eines Label-Showcases des zu diesem Zeitpunkt neu gegründeten Plattenlabels für elektronische Tanzmusik Uncanny Valley

bot das Festival die Möglichkeit, klassische Live-Darbietungen aufzubrechen und alternative Begegnungs- und Erlebnishorizonte zu testen. Mit dem Projekt ›Uncanny Heroes‹ zum Beispiel wurden dem Publikum aktive Schnittstellen für ihre Einbindung in den Präsentationsmodus des spezifischen Label-Sounds angeboten.

Neben einer architekturspezifischen Raminszenierung des Großen Festspielsaales mittels verschiedenster bildgebender Medien und Trägermaterialien fand begleitend zur Oni-Ayhun-Auftritt eine Masken-Performance statt. Durchdringt man die Headlines und Brandings, stoßen wir auf ein rhizomatisches Konglomerat aus lokalen Akteuren aus dem Umfeld der Hochschule für Bildende Künste (Maskenbildner), Palucca Hochschule für Tanz Dresden (TänzerInnen), TU Dresden (VG Laterne), der TMA Hellerau sowie aus Vertretern der lokalen Kreativwirtschafts, wie EJECT Systems, Uncanny Valley GbR, die Kreativagentur für Digitales intolight, Meisterwerke Produktion, der Plattenladen Fat Fenders, das Alte Wettbüro, Communities wie banq.de, DoubleD-Town und Phonocake (und viele andere), die alle auf ihre spezielle Weise an einem derartigen Event mitwirken. – Aus Faszination für den Ort, aus Freude am Dabeisein. Das CYNETART-Festival vernetzt sich lokal wie auch global und bleibt sich dabei vor allem mit seinen Protagonisten weiterhin treu. Ein wenig Authentizität sei dabei erlaubt.

CYNETART 2011
100 Jahre Festspielhaus – 15 Jahre CYNETART – 10 Jahre TMA

Beyond CYNETART 2011

TEXT Thomas Dumke

»Jeder will ein bisschen erfinden, jeder will kreieren. Also kreiert man tausend Blödsinnigkeiten, um die Sehnsucht nach Kreation zu befriedigen.«
Jean-Luc Godard, Die Zeit
6. Oktober 2011, Nr. 41

Die CYNETART ist einzigartig. Das steht außer Frage. Allein der Standort Festspielhaus Hellerau beflügelt eine gewisse Strahlkraft für die irgendwie anders gearteten Projekte, die sich hier zusammenfinden. Ich möchte an dieser Stelle gar nicht so viele Worte über das diesjährige Festival verlieren. Diese Publikation gibt dem Leser einen eindeutigen Eindruck – frei von vorab gedeuteten Interpretationen.

Die TMA Hellerau bewegt sich zunehmend und mehr in internationalen und europäischen Festival- und Kulturmanager-Netzwerken, um die charakteristischen Projekte und Arbeitsansätze aus dem Trans-Media-Labor Hellerau zu vermitteln. Unser Interesse an dieser Projektarbeit zielt auf die Gründung von langfristigen internationalen Kooperationen ab. Aktuell aktive Strukturen, wie das Tandem-Projekt, das Kooperationsnetzwerk E.C.A.S., das Artist-in-Residence-Stipendium der Kunstministerin sowie Unterstützungen aus der freien Wirtschaft ermöglichen die variantenreichen Neuproduktionen zum diesjährigen Festival.

Wer aufmerksam unsere Newsletter verfolgt, wird festgestellt haben, dass die

CYNETART ihre Aktivitäten seit diesem Jahr nicht mehr nur auf Dresden und ihren Novembertermin beschränkt. Generell im Trend ist eine Art Franchising-Modell, in dem bereits etablierte Festivals ihren Namen und ihre Konzepte für die lokale Nutzung an einen ortsansässigen Veranstalter abgeben. So finden sich Titel wie TodaysArt, FutureEverything, Mutek und Andere nicht mehr nur an ihren Ursprungsorten wieder, sondern auch in Tokyo, Brüssel, Mexiko Stadt usw.

Als Derivat des A.P.P.I.A.-Lab-Projektes hat sich der A.P.P.I.A.-Workshop herausgebildet. Bereits im Herbst dieses Jahres fanden sich Studenten der Sound Studies an der UdK Berlin und elektronische Musiker aus Dresden im Trans-Media-Labor Hellerau ein, um ihre Sounds innerhalb der Virtuellen Umgebungen zu testen. Nach der Erprobung auf der CYNETART 2011 im Festspielhaus Hellerau werden wir im Dezember 2011 mit der A.P.P.I.A.-Workshop-Reihe im Rahmen des E.C.A.S.-Projektes SOCO in Montevideo, dem ersten Festival für Advanced Music und Gegenwartskultur in Uruguay, sowie

zum MUTEK.CL-Festival in Santiago de Chile und im März 2012 in Dnipropetrowsk erste Workshops durchführen und zusammen mit Künstlern vor Ort virtuelle Klangumgebungen erstellen und öffentlich präsentieren. Mit Bezug auf die Ausgestaltung und Vertiefung der partnerschaftlichen Beziehungen zwischen dem Freistaat Sachsen und Québec ist ein weiterer A.P.P.I.A-Workshop auf dem MUTEK-Festival in Montreal beabsichtigt.

Im Rahmen des »Tandem: Cultural Managers Exchange Ukraine – European Union – Moldova« kooperiert die TMA Hellerau mit dem Kvartira Art Centre Dnipropetrowsk. Beide Partnerorganisationen beabsichtigen innerhalb des TANDEM-Projektes Anfang März 2012, die freien Mitarbeiter des TMA Labs für den jeweils einwöchigen A.P.P.I.A.-Workshop mit anschließender öffentlicher Präsentation nach Dnipropetrowsk und nach Kiew zu bringen. Zusammen mit ausgewählten ukrainischen Künstlern sollen öffentlich begehbare virtuelle Sound-Umgebungen erstellt und langfristig im Kvartira Art Center verankert werden.

E.C.A.S. – Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future

TEXT Joanna Szlauderbach

›E.C.A.S. – Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future‹ ist der Titel eines von dem europäischen Zweig des I.C.A.S.-Netzwerkes (International Cities of Advanced Sound) entwickelten und vom Programm Kultur der Europäischen Union geförderten fünfjährigen Projektes, das sich vielfältigen Fragen der Zukunft der Musikkultur und angrenzender Felder widmet, sowie ihrer gesamtgesellschaftlichen Aufgaben. Wie ist die Ausgangslage, welche Werkzeuge für unabhängige Kulturproduktion sind brauchbar, welche Maßnahmen zur Selbstermächtigung können getroffen werden, was haben wir gelernt, was können wir hinter uns lassen, was müssen wir mit in unsere Zukunft nehmen? Dies sind nur einige der Fragen, denen sich das Programm durch die Vergabe künstlerischer Auftragswerke oder das Ausrichten interdisziplinärer Symposien, durch Musikprogramme, Netzwerktreffen und Workshops stellt.

Das E.C.A.S.-Netzwerk vereint seit 2006 Europas führende Organisationen für Medienkunst, experimentelle Musik und digitale Innovation. Sein Ziel ist die gemeinsame Auseinandersetzung mit der digitalen

Zukunft der Kultur. Seit Juli 2010 widmen sich die beteiligten Partner (Stiftelsen Insomnia, Tromsø; FutureEverything, Manchester; Skanu Mezs, Riga; ORF/musikprotokoll, Graz; The Generator Foundation, Den Haag; Cimatics, Brüssel, Tone Foundation, UNSOUND, Krakow; DISK-Initiative Bild & Ton e.V. und TMA-Hellerau/CYNETART, Dresden) den oben genannten Fragestellungen unter dem programmatischen Titel: ›E.C.A.S. – Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future‹. Im Rahmen von vier Arbeitsphasen (I. Festival as Lab/II. Networks of Advanced Sound and Related Arts/III. Ubiquitous Art and Music/ IV. Tools for an Unknown Future), die jeweils unterschiedliche Themen ins Visier nehmen, paart sich die interdisziplinäre Zugangsweise mit ausgereifter Expertise und erstreckt sich über das gesamte Segment des digitalen Kultursektors. Im Fokus der aktuellen und gleichzeitig ersten Wirkungsphase steht eine Neudefinition des Konzeptes Festival. Im Gegensatz zur Idee des Festivals als reiner Präsentationsplattform erprobt E.C.A.S. das Konzept des Festivals als lebendiges Labor.

Das Format wird als dynamisches Experimentierfeld gedacht, in dem Akteure, die aus unterschiedlichsten kulturellen Feldern stammen, mit Leidenschaft, Motivation und geballter Kreativität innerhalb eines konzentrierten Zeitraumes aufeinander treffen. Grundlegend ist hier eine Kooperation der Lancaster University (GB) mit der britischen Organisation FutureEverything, die verschiedene Fragestellungen umfasst: Wie funktioniert ein Festival als Labor? Welche Möglichkeiten bietet das prozesshafte Arbeiten? Wie werden aus Besuchern Teilnehmer?

E.C.A.S.-Organisationen konzentrieren sich innerhalb der ersten Projektphase auf die Untersuchung, Erprobung und das Ausloten der Grenzen dieses theoretischen Konzeptes. Parallel hierzu haben die an ›Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future‹ teilnehmende Organisationen verschiedene Werkzeuge zur Förderung innovativer künstlerischer Arbeiten und zum Austausch zwischen den kulturellen Akteuren der Teilnehmer-Organisationen entwickelt. Die Tools begleiten die vier Arbeitsphasen des Projektes.

Nach einer Anlaufphase wurden zum CTM.11 Anfang Februar 2011 in Berlin im Rahmen des Symposiums Festival as Lab die ersten Gewinner der E.C.A.S.-co-commissioned-works verkündet: Adam Nieman (GB) und das intolight-Kollektiv (DE). Beide Projekte qualifizierten sich trotz oder gerade infolge ihrer grundsätzlich verschiedenen Laborideen für die Auszeichnung. Nieman erforscht neue Zugänge zu der Stadt als einen hybrid-fluiden Organismus. Insbesondere im Hinblick auf die aktive Beteiligung der lokalen Jugend vereint das Projekt individuelle Impulse mit kollektiver Formung einer urbanen Identität. ›Our City – Voice Your View‹ fördert die unzensierte Meinungsäußerung und kreiert einen Prototyp für eine bürgerorientierte Polis. Das Projekt wurde im Mai 2011 im Rahmen des FutureEverything-Festivals in Manchester präsentiert, das angetreten ist, um die breite Palette verschiedener Formen des Festival as Living Lab zu erproben. Parallel zu Niemans Arbeit wurde ›CHET‹ (Toolkit for Collective Hedonistic Environments) von intolight den ersten Feldtests unterzogen. Festival-Teilnehmer nutzten die Gelegenheit, um sich aktiv

am Schaffensprozess zu beteiligen und die speziell hierfür entwickelte Software namens Switchboy auszuprobieren.

Die vielfältigen Workshops lehnen sich an die aus dem Informatikfeld stammende Open-Source-Praxis an. Jeder darf somit zur Optimierung und Weiterentwicklung des Projektes beitragen. Die persönliche Ideenfindung eines jeden Festival-Besuchers wird durch die Bereitstellung von Technik und Know-How stimuliert, ein experimenteller Rahmen wird geschaffen.

Der Weg ist das Ziel! In diesem Sinne entwickelt sich das Festival as Lab nach der Forschungsetappe in Manchester zum Lab as Festival in Dresden. Das diesjährige CYNETART-Festival konzentriert sich auf eine konsequente, beinahe wörtliche Umsetzung des Konzeptes. Der theoretische Ansatz materialisiert sich infolgedessen in Form eines physischen Experimentierraumes in den Hallen des architektonisch herausragenden Festspielhauses Hellerau. In diesem Kontext verlagert sich gleichzeitig auch der Fokus des Experimentierfeldes auf die Körper-Technik-

Relation, was insbesondere bei ›CHET‹ wie auch in der brandneuen E.C.A.S-Auftragsarbeit ›Swap Places‹ von Kimchi and Chips (GB & KR) zum Tragen kommt. In ›Swap Places‹ verschwimmen die Grenzen zwischen physischer und virtueller Realität. Der User dieser interaktiven Installation wird in ein Systemgeflecht zwischen Vorstellung und Repräsentation eingeführt. Wahrnehmungsverschiebung und Erweiterung der physischen Realität finden auch in ›CHET‹ Anwendung. Dabei wird der sonst meist passiv teilnehmende Festival-Besucher zum Mitgestalter und kann das multisensuelle Raumerlebnis im Dialog mit Anderen proaktiv beeinflussen. In vorbereitenden Workshops wird das interaktive und immersive AV-Environment in Kooperation mit Meistern elektronischer Musik, Koryphäen der digitalen Grafik sowie brillianten Geeks ausgearbeitet und auf die ortsspezifischen Gegebenheiten abgestimmt.

Auch die Arbeit ›Between | You | And | Me‹ von Anke Eckardt, E.C.A.S.-Artist-in-Residence 2010/11, spielt mit der menschlich-technischen Beziehung. Die Künstlerin

erforscht auditive sowie visuelle Wahrnehmungs- und Gestaltungskomponenten des Raumes. Die im Rahmen der Residenz kreierte Klangwand lotet das Verhalten des menschlichen Körpers angesichts einer audiovisuellen Raumkonstruktion aus. Dabei entstehen einerseits hybride Grenzen zwischen Licht, Schall und Raum, und andererseits eröffnen sich bisher ungekannte Zwischenraum-Sphären. Teils unsichtbar, jedoch immer spürbar präsentiert sich diese ephemere Skulptur, welche die Besucher an die Grenzen ihrer Ratio zwingt und mit gewohnten Wahrnehmungen bricht.

Die CineChamber – Arbeit des I.C.A.S.-Partners Recombinant Media Labs inszeniert sich ihrerseits ebenfalls als ein Surround-Sound- und Video-Raumlabor. Bereits zu CTM.11 präsentiert, wird dieser tourende Teil des E.C.A.S.-Projektes im Rahmen der CYNETART um neue, live-generierte Module von Virtuosen der audiovisuellen Kunst, wie Ulf Langheinrich, Andrey Kiritchenko und v4w.enko (Eugen Vashchenko) erweitert. Wandelbar, allgegenwärtig und immersiv zeigt sich das Projekt,

welches nomadenhaft von einem Festival zum anderen zieht, um weiter zu wachsen und neue Formen anzunehmen.

Das Zwischenresümee zeigt, dass Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future die Tendenzen der Gegenwart aufgreift und diese über ihre vermeintlichen Grenzen hinausführt:

Der unbekannten Zukunft bereits ein Stück näher gerückt, kann E.C.A.S. schon in der ersten Arbeitsphase nicht ohne Stolz auf die Ergebnisse der internationalen Kooperation zurückblicken.

Die Kunst von morgen ist die Kunst der kollektiven Prozesse – nicht nur auf der Ebene der Künstler, sondern auch auf der Ebene der Besucher und Produzenten. Neue Erkenntnisse werfen jedoch gleichzeitig auch neue Fragen auf. Jetzt, da die Tore bereits ein Stück weit geöffnet sind, laden wir ein zu entdecken, was sich hinter ihnen verbirgt.

Epilog

Die Zukunft des E.C.A.S.-Projektes wird nicht nur in Europa realisiert, sondern mit und durch außereuropäische Partner. Die erste Station außerhalb Europas ist eine Zusammenarbeit mit dem SOCO-Festival in Montevideo, Uruguay, im Dezember 2011, innerhalb dessen die E.C.A.S.-Partner Workshops, Gespräche und Präsentationen realisieren werden.

Projekte

CYNETART 2011
NOV 16 – NOV 26, Festspielhaus Hellerau

A.P.P.I.A. Lab_1.1

Slump Dance

Körper im Raum der Bewegungskulturen

Eine Performance-Installation

TEXT Klaus Nicolai

Anlässlich des 100. Jubiläums der Eröffnung des Festspielhauses bietet das Projekt A.P.P.I.A. Lab_1.1 bezogen auf das von Adolphe Appia seinerzeit revolutionäre Konzept der Verbindung von Raumbild und Körperbewegung unterschiedliche aktuelle Zugänge auf der Basis moderner virtueller Klang-Bild-Umgebungen. Die im Rahmen der Versuchsanordnung A.P.P.I.A. Lab_1.1 entwickelte Performance-Installation versteht sich als eine brüchige Reise durch unterschiedliche Bewegungskulturen des menschlichen Körpers im Kontext der Geschichte und Gegenwart des Hellerauer Festspielareals. Man kann das Projekt auch als eine Studie zur Wahrnehmung des Körperlichen in unmittelbarem Bezug zu Dimensionen des klanglichen und bildnerischen Raumes verstehen. »Slump« kann unter Anderem als »Abschwung«, »Einbruch«, »Börsensturz« oder »Rotations-Blockrutschung« übersetzt werden.

Die opulente Aufführung ist einerseits ein Resümee der langjährigen Auseinandersetzung mit interaktiven Klang- und Bildumgebungen und andererseits eine künstlerische Erkundung von Sinndimensionen unserer heutigen Körper-Raum-Wahrnehmung. Letzteres wiederum gab den Impuls für neue technische Lösungen, welche für acht vernetzte interaktive Plateaus sowie die gesamte, mit Naturschallwandlern bestückte, Spielfläche des Großen Festspielsaales in dieser Form weltweit erstmals umgesetzt werden. Das innerhalb eines aus einzelnen Software-Komponenten komplex vernetzte technische System ermöglicht eine integrale Herstellung, Steuerung und Umsetzung von Klang-, Bild- und Lichtprozessen. Diese folgten zuerst vollständig der künstlerischen Idee des Projektes. Zugleich forciert das universelle Computerinstrument des A.P.P.I.A. Lab_1.1 den Prozess der Konkretisierung, Modifizierung und leibhaftigen Umsetzung der Ausgangskonzeption bis in die feinsten Bewegungsabläufe hinein und vermittelt dabei selbst wesentliche kreative Impulse. In diesem Sinne kann hier von einer lebendigen Synergie aus ideeller, technisch virtueller und leibhaftiger Raumbildung gesprochen werden.

Das A.P.P.I.A. Lab_1.1 ist technisch als ein großes und flexibles virtuelles Instrument konzipiert. Im Vorfeld wurden dafür in enger Zusammenarbeit mit dem Audio- und Visual-Processing (Matthias Härtig) und später mit der tänzerisch-choreografischen Erprobung (Valentina Cabro) die virtuellen synästhetischen Architekturen weiterentwickelt, verfeinert und in einigen Fällen erheblich verändert. So transformierte sich die Ausgangskonzeption vom Juni 2011 zunehmend zu einem lebendigen kreativen Prozess, der in alle physischen, ästhetischen sowie virtuell-technischen Gestaltungsdimensionen, ja bis in die Kostümgestaltung (Sarah Raphaela Hoemske) hineinreicht. Die für ›Slump Dance‹ entwickelten virtuellen Umgebungen können im Rahmen der CYNETART auch von Besuchern der Ausstellung sowie in Workshops erkundet und »gespielt« werden.

Historische Kontexte

Das Festspielhaus hat auf eine sehr drastische Weise fünf politischen Systemen Raum für unterschiedlichste Zwecke geboten: Das Kaiserreich bildete am Vorabend des Ersten Weltkrieges den scheinbar paradoxen Hintergrund für das herausragende Projekt der Reformbewegung. In der Weimarer Republik standen vor allem Bildungsmodelle im Zentrum der Aufmerksamkeit, und das Nazi-Reich verwandelte 1936 das Areal – nachdem Pläne für eine Reichsrundfunksendeanstalt verworfen worden waren – in eine Panzerkaserne. Nach dem Krieg wurden die Gebäude bis 1991 als ein sowjetisches Lazarett genutzt, wobei das Festspielhaus als Sporthalle fungierte.

1993 zog die gemeinnützige Verein Europäische Werkstatt für Kunst und Kultur Hellerau ein und stellte unter Leitung von Detlev Schneider das Experiment beziehungsweise Labor in das Zentrum seiner Aktivitäten. 2004 verlor der Verein die Hoheit über das Areal zugunsten einer städtischen Betreibung. Dem Experiment folgte der geordnete, finanzregulierte internationale Spielplan in »ordentlich« sanierter Umgebung. Das Festspielhaus als ein Ort der europäischen und Weltkultur changiert vielleicht immer noch latent zwischen Anstalt, Labor, Kaserne, Institut und Spielplan?

So war einstmals der Schritt oder Sturz aus dem antiken ornamentalen Sonnenfries in das Hakenkreuz oder von der Rhythmik zum völkischen Tanz nur ein kleiner. Aktivisten wie Gret Palucca und Mary Wigman fanden sich rasch in der völkischen Tanzpolitik ein. Sogar der Erfinder des modernen choreografischen Notationssystems – Rudolf von Laban – stand bis zu seinem Bruch mit dem Nazi-Regime an oberster Stelle der nationalsozialistischen »Tanzbewegung«. Auch Mary Wigman distanzierte sich im Laufe der 30er Jahre vom NS-Regime und wurde so aus ihrem Dresdner Studio – in das fortan eine »braune« Tanz-Oberin einzog – nach Leipzig vertrieben. Wir nennen seit DDR-Zeiten das verwaiste Haus nach ahnungsloser Dresdner Art immer noch »Kleine Szene« und geben es dem Vergessen, gar dem Verfall preis …

Vielleicht sind vor diesem Hintergrund scheinbare ästhetische Novitäten der aktuell im Festspielhaus präsentierten »Global-Avantgarde« mitunter nur Idiome für mehr oder weniger

austauschbare Oberschichten des erwählten Geschmackes oder einer totalen Inbesitznahme durch legitimierte Autoritäten und Labels?

Aber in bester Tradition geht heute im Areal alles wieder durch den Körper. Der Tanz, die Bewegung und der Raum stehen – Gott sei Dank –, wie authentisch, artifiziell oder abgehoben auch immer, wieder im Zentrum der Aufmerksamkeit.

Bei ›Slump Dance‹ geht es um Brüche, um Bewegungen am Rande der ästhetischen und existenziellen Abgründe, eben auch um historische Absturzstellen dieses Ortes jenseits artistischer Spitzen-Dressur. ›Slump Dance‹ möchte neben ironisch gemeinten Konstellationen zwischen Tanz und Musik auch Einblicke in kulturhistorische Kurven der Körperbewegung vermitteln. So erscheint das Rotieren um die eigene Körpermitte im spontanen kindlichen Ausdrucksverhalten, in islamischen Derwisch-Tänzen, im bayerischen Dirndl-Drehen wie auch in avantgardistischen Choreografien, etwa von Anna Theresa De Keersmaker ›Fase‹ oder jüngst bei Édouard Lock (La La La Human Steps). (Arbeiten der beiden letztgenannten Choreografen waren übrigens auch in Hellerau – Europäisches Zentrum der Künste – zu sehen.) Auch am Beispiel der »Rotations-Kulturen« bewegt sich ›Slump Dance‹ durch unterschiedliche Bewegungs-Sinn-Horizonte hindurch, mischt diese, bricht und überformt sie so, dass sie in ihrer leibhaftigen Differenz und Konsequenz wahrnehmbar werden.

Zur technischen und räumlichen Anlage des A.P.P.I.A. Lab_1.1

Die Grundelemente des A.P.P.I.A. Lab_1.1, wie auch der Performance-Installation ›Slump Dance‹, basieren auf einer klaren Anordnung von Funktionen, Raumkonstellationen und technischen Parametern. Man kann in diesem Zusammenhang von einer in sich strukturierten Versuchsanordnung sprechen, in die die Bewegungen der Körper – ganz im Sinne von Appia – hinein-, hinaus-, über- und umgesetzt werden. Darüber hinaus erlangen die individuellen Körper durch die enorme Flexibilität virtueller Klang-Bild-Umgebungen eine stärkere Wesentlichkeit oder auch Macht.

Acht Plateaus bieten den inneren Zirkel einer an den Stirnseiten durch die Zuschauertribünen begrenzten Spielfläche. Die kreisförmig zentral angeordneten Sockel von zwei mal zwei Metern Fläche (Höhe 37 cm) sind die expliziten Positionen, denen jeweils ein Profil-Scheinwerfer, eine Infrarotkamera und zwei Naturschallwandler zugeordnet sind. Jedes Plateau bildet eine interaktive virtuelle Klang- sowie eine physische Lichtumgebung.

Alle weiteren Demonstrationen und Workshop-Projekte im A.P.P.I.A. Lab_1.1 basieren zur CYNETART 2011 ebenfalls auf dieser inneren, aus Sockeln bestehenden Anordnung mit entsprechender Camera-Motion-Sensing- sowie Licht- und Projektionstechnik. Der Raum um und zwischen den Sockeln bildet eine zweite Spielebene, welche sich zwischen den einzelnen Akten in eine interaktive Bildfläche wandelt. Jedem Sockel sind zur Innenseite der Plateaus hin zwei Naturschallwandler zugeordnet. Diese Beschallungstechnik wird erstmals in dieser exponierten künstlerischen Anordnung experimentell angewendet. Die natürliche Ausstrahlung des Schalles direkt neben den Plateaus ermöglicht mit hoher Wahrscheinlichkeit sowohl eine räumliche Zuordnung zu den jeweiligen Orten der Klangsteuerung als auch eine räumliche Wahrnehmung aller Klangquellen von unterschiedlichen Positionen des Großen Festspielsaales aus. Damit ist das innovative Beschallungssystem den prinzipiell a-perspektivisch angelegten virtuellen Klangumgebungen und der X-Dimensionalität von akustischer Wahrnehmung mit großer Sicherheit angemessener als eine wie auch immer subtile Anordnung von üblichen punktuellen technischen Schallquellen.

Während die Sockel einen Ort der Ausstellung von performativen Körper-Klang-Licht-Prozessen bilden, fungiert der restliche Projektionsraum

(worin die Flächen der Plateaus bis auf das letzte Bild ausgeschnitten sind) als kultureller Un-Ort des Identitätswechsels zwischen den Performances: Hier kleiden sich die Tänzerinnen für ihren nächsten »Auf-Tritt« um und beeinflussen dabei unabsichtlich die Bodenprojektion im Sinne einer auf das Unbewusste wirkenden brüchigen Kultur- und Herrschaftssymbolik. Dazu sind zwei Projektoren verbunden mit zwei Kalypso-Motion-Sensing-Systemen in entsprechender Höhe über dem Saalboden angeordnet.

Von Adolphe Appia zum ›Slump Dance‹ im A.P.P.I.A. Lab_1.1

Die Vorstellung Adolphe Appias, dass der Raum lebendig wird, wenn ihn menschliche Körper betreten, bildet den zentralen Ausgangspunkt aller Projekte im A.P.P.I.A. Lab_1.1 wie auch der Performance-Installation ›Slump Dance‹, Dies jedoch nicht im Sinne einer den Körpern Widerstände entgegensetzenden physisch-skulpturalen Anordnung von schiefen Ebenen oder Treppen. Die Widerstände im A.P.P.I.A. Lab_1.1 bestehen aus virtuell existierenden Klang- und Bildumgebungen, die abhängig von Parametern der körperlichen Bewegung (Position im Raum, Dynamik, Ausdehnung) erst ihre sinnlich wahrnehmbare Realisierung finden. Die Körper beleben auf dieser neuen technischen Ebene tatsächlich die Räume, welche ohne ihre Anwesenheit als Klang- und Bildpotenzial lediglich virtuell existieren, also nicht sinnlich real.

Den »Widerstand«, welchen Appias »Bühnenskulpturen« dem Körper physisch entgegensetzten um die vitale Ausdruckskraft der »Darsteller« entgegen den herrschenden Konventionen herauszufordern, bildet nunmehr die »Anstrengung« zur »Übersetzung« des virtuellen Potenzials innerhalb der physischen Körperbewegung selbst. Das heißt die virtuellen Bild- und Klang-Architekturen wollen von der Bewegung entdeckt, erfahren, anverwandelt, ja geradezu erst re-komponiert werden. Bewegung wird Klang, und Klang wird Bewegung. Bewegung wird Bild, und Bild wird Bewegung – Realisierung des Virtuellen in Form seines sinnlichen Prozessierens. Die Wahrnehmung des praktisch im Real-Time-Processing nicht ausgedehnten, nur geistig re-präsent werdenden Raumes zwischen Körperbewegung und Klangbewegung beziehungsweise Bildbewegung ist der Widerstand, der im Prozess der physischen Bewegung des Virtuellen realisiert werden soll. Hieraus resultiert im besten Falle eine medientechnisch basierte Ästhetik der doppelten (Selbst-)Wahrnehmung von Bewegung, respektive »Tanz« als Klang respektive als Bild ganz im Sinne von Heinz von Foersters »Wahrnehmung der Wahrnehmung« (vgl. dazu auch die Begriffe des »blinden Flecks«, des »Presencing« sowie des »doppelten Selbst« bei C. Otto Scharmer: Theorie U – Von der Zukunft her führen, Heidelberg 2009). Genau an der gespürten Differenz – quasi die schiefe Ebene Appias im Gegensatz zum ebenen Boden – zwischen physischer Bewegung und bewegter virtueller Klangumgebung kann das Performative als präsenter Prozess auf neue Weise nach innen und außen wahrgenommen werden.

Intention des Stückes

Vor diesem Hintergrund untersucht ›Slump Dance‹ unterschiedliche Muster der körperlichen Bewegungs-, Performance- und Tanzkulturen im Sinne einer Art Inventur oder Rekonstruktion von möglichen Bewegungsintentionen beziehungsweise Tanzinventaren. Dies geschieht innerhalb einer räumlich und technisch stark strukturierten »Laboranordnung«. Dabei sollen über durchaus ironisch gemeinte Brüche, Verschiebungen und Überlagerungen Verdrehmomente zwischen Stilen, Ausdrucksformen, Kulturen und Idolbildungen auch im Sinne eines Cross-Over von

emotionalen Bewegungsmustern aufscheinen. So bilden unterschiedlichste Musik- und Klangkulturen die musikalische Basis und zugleich das Ausgangsmaterial für die elektronisch bewegten Körper-Klang-Sprachen. Auch das verwendete Bildmaterial auf der interaktiven grafischen Fläche außerhalb der Plateaus bildet ein Mutationsfeld von Symbolen, die in einem Fall Tausende von Jahren auseinanderliegen, sich jedoch in Momenten der Wahrnehmungsgeschichte in ihrer Bedeutung extrem überlagern und verändern (antikes Sonnenradfries und Nazi-Hakenkreuz).

Die »ausgestellten« Körper als Träger von Konventionen, Riten und Austragungsorte des »Ausdrucks« zwischen Expressivität, tradierter und choreografischer Künstlichkeit kreisen um die schon 1911 gestellte Frage nach der historischen und sozialen Ortung dessen, was wir im heutigen Gegensatz zum tradierten Bühnentanz als Präsenz im Raum wahrnehmen können.

Die erstmals im Kontext interaktiver Klangumgebungen eingesetzte Lichtsteuerung ermöglicht neuartige dramaturgische und kompositorische Relationen und ermöglicht unterschiedliche Freiheitsgrade bezüglich der Art und Weise der Interpretation beziehungsweise Re-Komposition der Lichtsetzung bis in den performativen Akt hinein. So werden im zweiten Akt (Maschinen & Menschen) die Lichtimpulse linear mit den Bewegungen der Tänzerinnen verknüpft. In den anderen Teilen des Stückes beeinflussen vorprogrammierte Lichtszenen wiederum die Dramaturgie der Körperbewegungen.

Inhalt und Aufbau des Stückes

Die Performance ist in vier Tanzakte, drei Zwischenteile und ein Schlussbild gegliedert. Die Tanzakte beinhalten unterschiedliche Möglichkeiten im Umgang mit körpergesteuerten virtuellen Klangumgebungen inklusive der Lichtsteuerung. Die drei Zwischenteile sind nicht nur Übergänge zur nächsten Tanzszene, sondern bieten im Umfeld von interaktiven Bildprojektionen und einem dunklen Klangraum einen eigenen Reflexionskontext, in dem nicht nur Kostüme, sondern auch Rollen sowie innere Haltungen gewechselt werden. Zudem erfolgen bei den beiden interaktiven Licht-Installationen Einspielungen von kurzen Textfragmenten (wahrscheinlich von Adolphe Appia und Wolf Dohrn). Das Stück wird mit den Übergängen eine Länge von etwa 50 Minuten haben. Die getroffene Auswahl von klanglichem und musikalischem Basismaterial bewegt sich von ursprünglicher archaischer Musik, über eine barocke Arie von Händel, bearbeitete Naturgeräusche, elektronische Klangwelten bis hin zu Fragmenten eines Volksmusikschlagers. Für die Herstellung der interaktiven virtuellen Klangumgebungen sowie die performativ-choreografischen Prozesse stand die Herausforderung, das Material im Zusammenwirken mit dem jeweilig zu aktivierenden Bewegungspotenzial in verschiedene Dimensionen zu transformieren.

A.P.P.I.A. Lab_1.1

Slump Dance – Performance-Installation

Eine Produktion des Trans-Media-Labors in Zusammenarbeit mit TanzNetzDresden

IDEE, KONZEPTION, DRAMATURGIE, PRODUKTIONSLEITUNG Klaus Nicolai
VISUAL- UND AUDIO-PROCESSING, PROGRAMMIERUNG DS-X.org
CHOREOGRAFISCHE UMSETZUNG Valentina Cabro
LICHTDRAMATURGIE Klaus Nicolai, Valentina Cabro
KOSTÜM Sarah Raphaela Hoemske
TANZ Ka Dietze, Liron Noah Dinovitz, Katja Erfurth, Teresa Hackel, Cindy Hammer, Johanna Roggan, Irene Schröder, Anna Till

KLÄNGE UND MUSIK AUS
Musik am Nil
Opera Proibita (Cecilia Bartoli und Les Musiciens du Louvre – Grenoble unter Leitung von Marc Minkowski)
Fragment aus »Ich bin dem Himmel nah« (Amigos)

PRODUKTION UND SCHNITT GERÄUSCHMATERIAL Klaus Nicolai
AUDIOAUFNAHME Jo Siamon Salich

INTERAKTIVE SYSTEME Frieder Weiss

LICHT- UND KLANGUMGEBUNG ERZEUGT MIT
MAX/MSP, Max4Live und Ableton Live

GRANULATIONS-PLUGIN BASIEREND AUF
Granulator v1 von Robert Henke

Tanzakt 1

1. Bild EINDREHEN

Acht Tänzerinnen, möglichst in unterschiedlichen Dirndln gekleidet, drehen sich stumm in Derwisch-Haltung nach einer auf- und abdimmenden Lichtregie (Scheinwerfer grell weiß von oben).

2. Bild VOLKS-DERWISCHE

Ohne Übergang wird im zweiten Bild die Drehung zu einer archaisch arabisch-orientalischen Musik ebenfalls nach der Lichtregie fortgeführt, wobei sich die Art des Drehens und der Körperhaltung verändert. Die Lichtregie ermöglicht das einzelne beziehungsweise zueinander geordnete Auf- und Abdrehen von Körperbewegung und Klang, ist also Mittel einer Echtzeit-Komposition oder–Choreografie. Die klangliche Interaktivität besteht aus einem einfachen Hoch- und Herunterregeln der Abspielgeschwindigkeit, wobei die maximale Drehgeschwindigkeit der Körper nicht über die normale Abspielgeschwindigkeit der Musiktitel hinausgehen darf. Das heißt Beschleunigung transformiert den Ton von sehr tief bis auf normal, Entschleunigung von normal auf sehr tief. Jedes Beschleunigen des Musikmaterials ist ein individualisierter Zugriff auf einen über alle Plateaus hinweg virtuell synchronisierten Klangablauf. Es ist somit automatisch wieder synchroner Bestandteil aller erklingenden Klangprozesse. Die Anzahl der Bewegungen auf den Podesten addiert oder subtrahiert lediglich die Lautstärke und lässt das Beschleunigen bis zur Realgeschwindigkeit der Originalklänge hörbar werden. Das Podestlicht bleibt am Ende des Tanzaktes ausgeschaltet, wobei die Tänzer auf den Podesten etwa 15 Sekunden lang im Dunkeln stehen bleiben.

Bodenprojektion 1

SONNENHAKEN

Unmittelbar nach dem Einschalten der ersten großen Bodenprojektion um die Sockel herum verlassen die Tänzerinnen diese und bewegen sich zu den festgelegten Raumpositionen, wo sie ihre Dirndl ausziehen, so dass das untere, eng anliegende, gestaltete Trikot sichtbar wird. Das Bodenbild besteht aus Reihungen von ineinander verflochtenen antiken Sonnenradornamenten. Die Bewegungen der Tänzerinnen über die virtuellen Friese lösen jeweils körperbezogene Sonnenradsymbole aus den geschlossenen Ornamenten heraus, so dass die Akteure Schwärme von Hakenkreuzen – möglicherweise in sich drehend – um sich herum aufwirbeln. Dazu werden Textfragmente von Wolf Dohrn eingespielt. Nach drei Minuten wird die Bodenprojektion ausgeschaltet, und die Akteure begeben sich im Dunkeln auf das ihnen jeweils zugewiesene Podest. (Die Zuweisung der Tänzerinnen zu den jeweiligen Podesten variiert in den vier Tanzakten auf Basis der choreografischen Umsetzung.)

Tanzakt 2

Maschinen & Menschen

A: ON-OFF-MODUS – AKUSTISCHE UND OPTISCHE TAKTIERUNG DES RAUMES

Die linear-funktionalen, sehr maschinellen und zugleich verschiedenen »Körper-Vollzüge« der einzelnen Tänzer steuern das kalt blau gefärbte Scheinwerferlicht. Dieses wird über den Modus Stop-and-Go durch jeden Akteur ein- oder ausgeschaltet. Zugleich schalten die Bewegungen im On-Off-Modus die maschinenartig klingenden und von Tänzer zu Tänzer differenzierten virtuellen Klangumgebungen aus stark elektronisch granuliertem Material. Das jeweilige maschinenhafte Bewegungsspektrum der einzelnen Tänzerinnen – stoßend, schiebend, peitschend, drückend usw. (vgl. Labans acht Antriebsaktionen) – setzt sich jeweils individuell mit folgenden scheinbaren funktionalen, sehr disziplinierten Vollzügen auseinander (z.B. vorgestellt als Leibesübung, Fließbandarbeit, Steuern, Verrücken, Anordnen). Daraus entwickelt sich ein Szenario aus Kombinationen zwischen einer unterschiedlichen Zahl von Akteuren sowie

Soli, in denen die jeweiligen Akteure versuchen, ihr maschinenhaftes Wesen in den Takt der Klangerzeugung zu bringen.

B: KALT TRIFFT AUF WARM – TAKT AUF EMOTION

Nach etwa zwei Minuten wird zu den eher dezent-kalten elektronischen interaktiven Klangumgebungen auf allen Kanälen die Barock-Arie »Lascia la spina, cogli la rosa« von Georg Friedrich Händel in der gesanglichen Ausführung von Cecilia Bartoli und dem Les Musiciens du Louvre-Grenoble unter Leitung von Marc Minkowski eingespielt. Die sehr langsame Arie ist in der verwendeten Fassung zugleich in Tempo und Rhythmus äußerst differenziert interpretiert und verlangsamt sich zudem zum Ende hin extrem bis zu ihrem »Stillstand«. Die langen Bögen des musikalischen Ausdrucks verkörpern eine in sich schwebende Emotionalität, welche sich über die dynamische Rhythmik (Groof) hinzieht ...

Mit dem Einsetzen der Arie beginnt ein Reibungsprozess zwischen kaltem Takt und dynamischer Rhythmisierung des emotionalen Ausdrucks von Musik und Stimme. Dies ist auch körperlich als eine extreme Konfrontation spürbar und soll bis zur Hälfte der Arie als je individuelle und zunehmend kollektive Suche der Tänzerinnen in einer Verbindung zwischen rhythmischer Bewegung und emotional-dynamischer Musik münden. Dabei kann es große Unterbrechungen, Stillstand und ratlose Leere geben. Nach der halben Arie können sich die Tänzerinnen rhythmisch eher gefühlvoll in die Dynamik der Arie einschwingen – was jedoch nie vollständig gelingt und am Ende, quasi in der letzten Minute, dazu führt, dass sich die Tänzerinnen nach und nach rhythmisch dem Boden nähern, bis sie nach dem Ausklingen der Arie dort liegen und durch leichte, länger gezogene Bewegungen plötzlich ein wenig von ihrer feingliedrigen virtuellen Klangumgebung beziehungsweise eigenen leibhaftigen Sensibilität aufscheinen lassen.

Am Ende kreist das Licht im Sinne einer kollektiven rhythmischen Bewegungskonstellation des »Schiebens« und »Verschiebens«. Die sich bis dahin isoliert bewegenden Akteure schieben sich einen fiktiven Gegenstand im Kreis zu. Die Podestlichter erlöschen, die Tänzer verlassen sofort die Poteste und bewegen sich auf der gleichzeitig eingeschalteten Bodenprojektion.

Bodenprojektion 2

POLARITÄT & SCHWARM

Die zweite Bodenprojektion besteht aus einem statischen Yin-Yang-Fries nach dem Vorbild des am Hellerauer Giebeloriginal wieder eingebauten Ornamentes. Auf die Körper schwärmen von den Außenkanten rote Sterne zu, welche sich in der Nähe der Akteure auflösen. Die Tänzerinnen entkleiden sich bis auf die dritte, unterste Kostümschicht (»Sensible Animal«), während ein Textfragment von Adolphe Appia eingespielt wird, und legen sich nach und nach auf die noch dunklen, ihnen zugeordneten Podeste.

Tanzakt 3

EVOLUTIONEN

Alle Phase I

Alle Podeste werden mit rotem, zunehmend abdriftendem Dämmerlicht angeleuchtet. Dieses Licht wird während der Performance manchmal wenig heller, insgesamt aber zunehmend dunkler, so dass bestimmte Lichtintensitäten für alle Tänzerinnen vorgegeben werden. Am Anfang liegen die Tänzerinnen leblos zusammengekauert wie in einem Brutkasten oder Uterus. Sehr langsam beginnen sie, sich zu bewegen, sich zu Ent-Falten, sich zu winden wie Würmer. Sie richten ihre Oberköper nach oben, nutzen dann ihre Arme, nehmen die Beine hinzu, bewegen sich auf allen Vieren, richten sich nach und nach immer mehr auf und bewegen sich zeitlupen- und in Momenten ruckartig ganz am Ende aufrecht. Dazu gibt es durch die eher langsamen Bewegungen generierte, amorph bis tierisch anmutende interaktive Klangumgebungen. Diese sind von Plateau zu

Plateau in sich differenziert. Die Tänzer agieren möglichst behutsam mit dem sehr tief herunter gepitchten Klangmaterial.

Phase II

Die Klangumgebung modifiziert sich. Jede unmittelbar mit dem Körper verbundene Klangartikulation erzeugt zugleich im virtuellen Audio-Processing eine Art Nachklang. Dieser Nachklang reproduziert (»erinnert«) einen elektronisch selektierten Ton aus dem jeweils gesteuerten bewegten Klangereignis. Dieser Ton bleibt einige Sekunden lang unabhängig von der jeweiligen Bewegung der Tänzerin stehen und bildet eine Art selbst erschaffenen Klangkontext, vor dessen Hintergrund die Körper im gestischen Sinne zu sprechen beginnen. Der Nachklang entfällt, wenn das System in seinem mechanischen Reproduktionszyklus zufällig auf eine Klangpause trifft. Im Prozess des Bewegens – Sprechens – Hörens können nun etwa drei Soli entwickelt werden, welche mit dem Nachklang beziehungsweise Nichtnachklang spielen. Nach und nach beginnen alle acht Tänzerinnen sich in diesen gestischen Gesprächsmodus, der mal dichter mal leerer ist, einzubringen.

Am Ende der vier Minuten werden die immer noch direkt mit dem Nachklang verbundenen Körperstimmen nach und nach (Abstand etwa sechs Sekunden) nicht mehr hörbar.

Phase III

In der letzten Phase bleiben nur noch von allen gleichzeitig ausgeführte stumme Gesten, deren Nachklänge sich akustisch übereinander schichten. Das endgültige Verlöschen des am Ende sehr minimal leuchtenden roten Lichtes ist auch das Ende der Gesten. Die Tänzerinnen bleiben in der Dunkelheit einige Sekunden lang stehen, während das Abelton-Computerprogramm nun beginnt, selbstständig mit vorausgegangenen, nicht hörbaren Klangprozessen »kybernetisch« zu spielen und zu »komponieren«.

Synthetik-Klang-Spiel-Raum

Die Tänzerinnen verlassen die Plateaus und gehen in den nahezu dunklen Raum, wo sie ihre Spitzenschuhe und Dirndlschürzen suchen und anlegen. Während dessen re-komponiert das Programm Abelton im Dunkeln über alle acht Kanäle »vor sich hin«. Das Ganze klingt nach etwa drei Minuten langsam aus.

Epilog

SPITZEN-BRUCH – SCHEITERN ALS UTOPIE

Jede Tänzerin betritt, nachdem ihr jeweiliges Plateau nacheinander (im Abstand von ca. 14 Sekunden) mit goldenem Licht beschienen wird, einzeln ihr Podest und startet sofort mit dem Üben des Tanzes auf Spitzen. Also beginnt zuerst ein Solo, das dann zum Duo, Trio etc. wird und jeweils aus mehr oder weniger verunglückten Versuchen des Spitzentanzes besteht.
Im weiteren Verlauf geht es darum, den Akt zwischen wackeligem Aufstieg und Abfall durch entsprechende Körpergesten und Tanzkonventionen auszuloten, wobei die Interaktivität zwischen allen Beteiligten – verschiedene Intensitäten – beachtet werden muss. Das fragmentarische und granulierte Klangmaterial basiert auf dem Volksschlager »Ich bin dem Himmel nah« von den Amigos. Es ist so geschnitten und elektronisch bearbeitet, dass sich nur bei schnellen Bewegungen die Fragmente zu dem »Soundcharakter« transformieren, der den ursprünglichen Schlager erahnen lässt. Das heißt die Tänzerinnen entscheiden mit ihren Bewegungen, wann und wie sie die Aussage der Schlager-Refrains oder die geräuschhafte Bewegung ihrer Körper in das Zentrum der Aufmerksamkeit stellen. Die Hörbarkeit des Originalklangbildes könnte beispielsweise immer in Verbindung mit einer auf Spitzen gedrehten Bewegung verknüpft sein.

Ohrwurm und Übungserfolg bedingen einander. Die Individualität, auch als besondere Form des »Unfähigseins«, beinhaltet zugleich

Wege aus der Illusion heraus wie in die Illusion hinein. Die Verzweiflung zwischen Dressur und Individualität könnte aus einem letztlich gefundenen, möglicherweise synchron choreografierten kollektiven Hin und Her zwischen Volksmusikklang und experimentellem Geräusch angesiedelt sein: Eine Art bewusstes und abgekartetes Spiel mit herrschenden Konventionen. Da müsste – bei jeder Tänzerin auf besondere Weise – viel Freude aufkommen!

Während der gesamten »Übungszeit« beginnen die Scheinwerfer über den Plateaus zunehmend in ein Flackern überzugehen. Am Ende des Parts werden die Pausen zwischen dem Flackern immer kürzer, bis am Ende das Licht für etwa zwölf Sekunden in ein permanentes unregelmäßiges Flackern übergeht. Nach dieser Zeit gehen hintereinander in unregelmäßigen, recht kurzen Abständen die Lichter über den Plateaus aus. Wenn alle Plateau-Lichter erloschen sind, stehen die Tänzerinnen ruhig auf ihren Podesten bis die raumgreifende, auch die Podeste erfassende Bodenprojektion LOGO-ISMUS aufscheint.

Endprojektion 3

LOGO-ISMUS

In der sehr hellen Projektion sammeln die Tänzerinnen die im Saal verstreuten »Klamotten« auf und verbeugen sich mit den Sachen in jeweils zwei Richtungen abwechselnd vor dem Publikum auf der Süd- und der Nordseite usw. Die Projektion besteht aus einem auch die Podeste bedeckenden einfachen Raster. Wenn sich die Akteure zu ihrer im Raum liegenden Garderobe bewegen, lösen sich um ihren Körper herum aus diesem Raster Schwärme von Haltestellen-Signets (Logo für Hellerau – Europäisches Zentrums der Künste) heraus und bewegen sich in hohem Tempo in Richtung der Außenkanten der Projektionsfläche.

Es gibt am Schluss kein Publikumslicht. Die sehr helle Projektion bleibt am Boden bestehen und kann vom Publikum nach Abgang der Tänzerinnen begangen werden. Die Klangumgebungen der Podeste werden eingeschaltet und können ebenfalls vom Publikum ausprobiert werden.

Symposium

CYNETart_re:::vision Body-Innovations

Körperwahrnehmung in Pädagogik, Therapie und virtuellen Environments

KONZEPTION/PROJEKTENTWICKLUNG SYMPOSIUM Klaus Nicolai

Die 15. Ausgabe des Festivals für computergestützte Kunst CYNETART steht ganz im Zeichen des vor 100 Jahren eröffneten Festspielhauses Hellerau. Das speziell von Heinrich Tessenow für die proklamierte »Rhythmisierung« des Körpers entworfene Gebäude wird vom 16. bis zum 26. November 2011 in ein Raum-Labor verwandelt, in dem kulturelle, künstlerische und wissenschaftlich-technische Dimensionen der Wahrnehmung erfahrbar werden.

Seit ihrem nunmehr 10-jährigen Bestehen hat die Trans-Media-Akademie Hellerau (TMA) das Festspielhaus im ersten Jahrzehnt des neuen Jahrhunderts ganz entscheidend mitgeprägt. Allen voran mit der CYNETART, die vor 15 Jahren erstmalig stattfand. Unter dem Label CYNETart_re:::vision erkunden Vorträge sowie das Symposium Body-Mind-Relations die Geschichte des Ortes als ein zum 21. Jahrhundert hin geöffnetes Laboratorium. Das im Großen Saal des Festspielhauses installierte A.P.P.I.A. Lab ist Resümee einer langjährigen Beschäftigung mit interaktiven Bild-Klang-Umgebungen. Seit 2007 bietet das Trans-Media-Labor im Gebäudeensemble der Deutschen Werkstätten Hellerau dafür hervorragende Bedingungen.

100 Jahre Hellerau sind Anlass und Verpflichtung, die visionären Ideen der einstigen Gründer im Kontext der heutigen Konflikte und Herausforderungen zu befragen. CYNETart_re:::vision steht für eine Fokussierung der einmaligen Potenziale des Festspielareals und der Stadt Dresden in Richtung einer notwendigen Erneuerung der Bildung sowie der ihr zugrundeliegenden Weltbilder. Das Symposium bündelt hierfür Kräfte und Ideen.

Body-Innovations zielt dabei auf Formen der leibhaftigen Selbst-, Sozial- und Weltwahrnehmung ab, welche der »künstlerischen Forschung« mit Hilfe von Sensor-, Audiovisualisierungs-, Netz- und Simulationstechnologien neue Felder der Wahrnehmung eröffnen. Dies erfolgt auch im Kontext von problematischen Phänomenen der Zivilisation, wie beispielsweise Überernährung, »Über-Medikamentierung«, Verewigung, Stilisierung und Mangel an Körperbewegung. Dabei soll der transdisziplinäre Dialog zwischen Alltagsleben auf der einen sowie Kultur, Bildung und Wissenschaft auf der anderen Seite mit genuin künstlerischen Mitteln gefördert und nachhaltigen Formen der Zusammenarbeit von Künstlern und Forschern Raum gegeben werden. Dies beinhaltet zugleich eminent demokratische Dimensionen der Vergegenwärtigung einer ethisch und ästhetisch fundierten »Biopolitik«.

Sonnabend, 19. November

15.00 Uhr

Panel 1 ›MotionComposer‹ – Behinderung und Körperwahrnehmung in virtuellen Environments

Das Forschungs- und Entwicklerteam ›MotionComposer‹ an der Bauhaus-Universität Weimar präsentiert zum Symposium neue Möglichkeiten der Bewegungsaktivierung und Körperwahrnehmung für Menschen mit Behinderung. ›MotionComposer‹ steht dabei einerseits für die direkte Verknüpfung von Körperbewegung und musikalischer Klangerzeugung und zugleich für die Entwicklung eines leicht bedienbaren technischen Gerätes. Dieses kann jeden beliebigen Raum in eine flexibel gestaltbare interaktive virtuelle Klangumgebung verwandeln Das Klang-Feedback verbessert die Körper- und Selbstwahrnehmung. Koordinationsfähigkeit und authentische Bewegung der Nutzer werden geschult und die Entwicklung eines realistischen Körperbildes gefördert.

Das der CYNETART-Präsentation vorangegangene interdisziplinäre Projekt ›MotionComposer‹ vermittelte in einem Workshop Grundlagen zum Erstellen interaktiver Klangumgebungen, die speziell auf die Bedürfnisse von Menschen mit Behinderung eingehen. Der Workshop bezog Schüler einer Dresdner Förderschule sowie weitere Menschen mit Behinderung, Tänzer, Musiker, Komponisten, Pädagogen und (Musik-)Therapeuten ein.

Ein Projekt in Zusammenarbeit mit dem Team ›MotionComposer‹ an der Bauhaus-Universität Weimar (Robert Wechsler, Marlies Pfeiffer, Josepha Dietz, Marc Sauter), unterstützt durch das EXIST-Programm des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie. Gefördert durch die Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM).

Sonnabend, 19. November

17.00 Uhr

Panel 2 Start-ups in Body-Learning

Präsentation von Ergebnissen der Ferienakademie Computer & Interaktive Bühne

Zwölf- bis 16-jährige Jugendliche aus unterschiedlichen Schultypen in der Region Dresden präsentieren ihre Abschlussarbeiten im Rahmen der Sächsischen Ferienakademie. Die gezeigte Auswahl aus etwa 30 Produktionen beruht auf der Verknüpfung von gestalterischen, sozial-kulturellen und technisch-naturwissenschaftlichen Lernpotenzialen in den Bereichen Tanz/Theater sowie Interaktive Instrumente und Spiele. In den acht sechstägigen Workshops des Trans-Media-Labors wurden damit neuartige Formen der Zusammenarbeit zwischen musisch und technisch begabten Jugendlichen unterschiedlichen Alters erfolgreich erprobt.

Die Basis dafür bildet eine »virtuelle Bühne«, auf der körperliche Bewegungen mittels Computer- und Sensortechnologie direkt mit Bild- und Klangprozessen verknüpft werden. So können die Jugendlichen mit ihren Bewegungen Bilder »malen«, klingende Objekte bewegen und ihre Körper in selbst geschaffene Klangumgebungen »hüllen«. Die Ideen für die Aufführungen kommen ebenfalls von den jungen Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Dabei reicht das Themenspektrum von »Monotonie«, »Junge – Mädchen«, »Zweisamkeit« über »Alptraum« bis hin zu »Kampf«, »Alltag« und den Möglichkeiten einer Sinnerfüllung im »Sein«.

Das von der TU Dresden wissenschaftlich begleitete TMA-Projekt führt zugleich in pädagogisches Neuland: Die in der Schule vorherrschende Trennung von Körperbewegung, emotionaler innerer Bewegtheit und rationaler Wissensaneignung wird bei der Gestaltung interaktiver Bühnen auf beeindruckende Weise aufgehoben: Der »Informatik-Freak« beginnt mit seinen eigenen Software-Lösungen zu »rappen«, der »Game-Fan« beteiligt sich an der Gestaltung einer Choreografie, und Tanzbegabte entwickeln eigene virtuelle Klangumgebungen am

Computer. Alles, was gelernt wird, wird zugleich durch die eigene Körperbewegung und das eigene Gefühl hindurch erfahren. Nichts bleibt abstrakt oder voneinander getrennt.

Die einwöchigen Ferienakademie-Workshops endeten jeweils mit einer öffentlichen Präsentation im Trans-Media-Labor. Im Jahr 2012 wird das Projekt mit sechs weiteren Workshops fortgesetzt und durch eine weitere Ferienakademie »Schule morgen – Lernen, Gestalten und Kommunizieren im Internet« ergänzt.

PROJEKTLEITUNG Klaus Nicolai
DOZENTEN Johanna Roggan (Bühne), Hartmut Dorschner (Audio), Matthias Härtig (Visual-Processing) und Jacob Korn (Mediatechnik/Audio)
PROJEKTKOORDINATION Viola Zetzsche

Eine Produktion des Trans-Media-Labors Hellerau gefördert durch den Europäischen Sozialfonds, das Sächsische Staatsministerium für Kultus sowie unterstützt durch Grundbesitz Hellerau GmbH.

Sonnabend, 19. November

18.00 Uhr

Panel 3 TMA-Ferienakademie – Lernen und Gestalten mit virtuellen Bild-Klang-Umgebungen

Vorgestellt und diskutiert werden Ziele, Methoden und Ergebnisse von acht sechstägigen Workshops der TMA-Ferienakademie im Labor der Trans-Media-Akademie Hellerau. Es geht dabei um neue Methoden und Inhalte des Lernens, um die Verbindung von Individualisierung und Teamwork, Spezialisierung und Allgemeinbildung sowie Theorie und Handlungsorientierung. Dabei werden körperbezogene emotionale und musische Fähigkeiten organisch mit sozialen und rationalen Kompetenzen vereint. Lernpotenziale entfalten sich hier auch zwischen alters-, geschlechts- und schulübergreifenden Differenzierungen.

Die Besonderheit von interaktiven Umgebungen (virtuellen Environments) besteht in der Steuerung von Klang- und Bildprozessen durch menschliche Körperbewegungen. Die im TMA-Labor verwendeten Camera-Motion-Sensing-Systeme ermöglichen leibhaftige Echtzeit-Interaktionen mit den von den Teilnehmern selbst hergestellten virtuellen grafischen Objekten, Videoprozessen sowie differenzierten Klang- und Geräuschumgebungen. Das Lernen und Gestalten mit virtuellen Umgebungen verbindet die Aneignung rationaler Kenntnisse und Fähigkeiten (Informatik, Prozesssteuerung, Programmierung, komplexe Entwicklungs- und Planungsprozesse etc.) mit emotionaler Gestaltung und Gestaltwahrnehmung sowie mit der aktiven und sensiblen Körperbewegung im Raum. Damit werden in den Workshops kreative beziehungsweise. kreatürliche Potenziale in einen praktisch orientierten Lern- und Gestaltungsprozess im Sinne der Einheit von rationaler Wissensaneignung, körperlicher Bewegung und innerer (emotionaler) Bewegtheit integriert.

Der besondere Bedarf des Projektes besteht vor allem darin, dass mit dem Angebot unterschiedliche individuelle Neigungen und Lernpotenziale von Schülern auf Basis neuer Technologien, besonders aber interdisziplinäre Kompetenzen gefördert und verknüpft werden. Besonders die einmalige inhaltliche und methodische Verbindung von scheinbar weit auseinanderliegenden Wissens- und Fähigkeitspotenzialen im musischen (Kunst, Musik, Literatur), naturwissenschaftlich-technischen (Informatik und Physik) und sprachlich-intellektuellen (Deutsch, Geschichte, Ethik) Bereich auf Basis der praktischen Entwicklung und Erprobung von interaktiven Bild-Klang-Umgebungen ist ein Impuls zur Orientierung auf künftige gestalterische, technische, soziale wie kulturelle Berufsfelder.

Kreative Leistungen auf allen Gebieten der Wirtschaft, der Wissenschaft und Kultur erfordern heute einerseits ein solides individuelles Spezialwissen und andererseits die Fähigkeit, Querverbindungen zu unterschiedlichen Wissensgebieten herstellen und Netzwerke

aufbauen zu können. Die Herstellung von interaktiven Bild-Klang-Umgebungen (virtuellen Environments) auf Basis computergestützter Camera-Motion-Sensing-Systeme bietet ein innovatives Medium wie auch ein Modell für eine handlungsorientierte, fächerübergreifende und intrinsisch motivierte Bildung.

In diesem Sinne fördert und verbindet das Projekt auf neuartige Weise Leistungspotenziale in den Bereichen

- **KUNSTPÄDAGOGIK** (Erarbeitung von Bild- und Videomaterial sowie Gestaltung von interaktiven, körpergesteuerten visuellen Umgebungen)
- **MUSIKPÄDAGOGIK** (Erarbeitung von Klangmaterial und Gestaltung von interaktiven, körpergesteuerten auditiven Umgebungen)
- **INFORMATIK** (Grundlagen der Programmierung von virtuellen Klang-Bild-Umgebungen)
- **PHYSIK** (Grundlagen der optischen Erfassung von Körperbewegungen sowie der Messung und Verarbeitung von Bewegungsparametern)
- **DEUTSCH/GESCHICHTE/ETHIK** (Erarbeitung von Themen, Dramaturgien, Handlungs- bzw. Spielverläufen bei der Gestaltung von interaktiven Bühnen oder Spiele-Umgebungen)
- **SPORT/KÖRPERLICHE FITNESS** (Tanz, Spiel, Körpertraining etc. in Rückkopplung mit Klang- und Bilderzeugung in Echtzeit)
- **KOMPLEXE METHODENKOMPETENZ** (Herstellung interdisziplinärer sowie funktionaler Zusammenhänge und Wechselwirkungen)

Darüber hinaus knüpft das Projekt unmittelbar an das zumeist in der Freizeit entwickelte und in der Schule weniger oder kaum relevante Kompetenzpotenzial im Umgang mit dem Computer (Internet, Spiele, Video- und Bildgestaltung etc.) sowie mit sozialen und musisch-kulturellen Interessen (Musik, Tanz, Spiel etc.) an.

KONZEPTION/PROJEKTENTWICKLUNG Klaus Nicolai

Sonntag, 20. November

11.00 Uhr

Panel 4 Body-Mind-Healing – Integrale Körperwahrnehmung in Dresden

Seit den letzten 20 Jahren haben sich in Dresden weit über 100 differenzierte Angebote zur körperzentrierten Heilung, Selbstentfaltung und Bewusstwerdung entwickelt. Heute existieren in der Stadt neben Rhythmik und Eurythmie vielfältige Angebote besonders der asiatisch geprägten Meditations-, Heil-, Bewegungs- und Kampfkünste, des Yoga und der Meditation sowie unterschiedliche Formen der manuellen Therapie, der Tanz- und Musiktherapie sowie der systemischen und transpersonalen Psychologie. Diese kaum überschaubaren, mehr oder weniger »kassen-relevanten« Alternativen zu Über-Medikamentierung und Ent-Körperlichung sollen im Zeichen des nunmehr rekonstruierten Yin-Yang-Symboles am Giebel des Festspielhauses und im Kontext interaktiver Klangumgebungen an ausgewählten Beispielen vorgestellt werden.

Quasi in einhundertjähriger Parallelzeitverschiebung zum weltweit bedeutsamen Hellerauer Aufbruch in die Moderne kann das Forum die Möglichkeiten und den Sinn der seit Jahrzehnten breiter werdenden »neuen Reformbewegung« ausloten und einen ersten Dialog zum ganzheitlichen Human-System jenseits der Unübersichtlichkeiten und Konkurrenzen anregen.

Wir möchten damit einen Dialog zwischen unterschiedlichen Methoden, Zielen und Kontexten der ganzheitlichen Körperwahrnehmung, Heilung und Bewusstwerdung eröffnen. Dies geschieht unter dem Vorzeichen eines integralen Leib-Seele-Verständnisses sowie unterschiedlicher Praxen und Erfahrungen. Zum Symposium werden zugleich aktuelle Beispiele der Körper-Selbst-Wahrnehmung in interaktiven virtuellen Bild-Klang-Umgebungen vorgestellt.

Die angemeldeten Beiträge geben unter Anderem Einblicke in folgende Angebote: Integrale Psychologie, systemische Aufstellung/Familienaufstellung, Yoga, Shiatsu, Tai-Chi, Atem-Körpertherapie, ganzheitliche Medizin, »Quantenheilung« und »Energiemedizin«.

1

Motion-Composer

Ein intuitives Ausdruckswerkzeug für Menschen mit Behinderung

TEXT Josepha Dietz

Der Motion-Composer – Bewegungen hörbar machen

Was wäre, wenn wir unsere Bewegungen als Musik hören könnten? Wenn leise Klänge auf das Spiel mit subtilen Gesten reagierten und sich weiter entfalten würden, je raumgreifender die Bewegungen sich entwickeln. Was wäre, wenn wir den Mund öffneten und Vogelstimmen hörten oder durch einen Raum tanzten, um immer wieder neue Klänge zu entdecken?

Wir bekämen ein neues Gefühl für unseren Körper und würden motiviert uns zu bewegen. Menschen, die aufgrund von körperlicher oder geistiger Behinderung in ihrer (emotionalen/künstlerischen) Kommunikationsfähigkeit eingeschränkt sind, könnte geholfen werden, sich auszudrücken. Mit der Unterstützung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Technologie entwickeln entwickelt das Team MotionComposer an der Bauhaus-Universität Weimar den ›MotionComposer‹ – eine Komplettlösung für eine aktive und selbstbestimmte Interaktion mit Tönen über Körperbewegungen.

Unterstützung bei der Therapie

Ob als klangbasierte Motivation zur Bewegung oder innovatives Ausdrucksmedium – der ›MotionComposer‹ kann unterstützend zur Therapie eingesetzt werden und damit deren Qualität und Effektivität verbessern. Es bedarf kein besonderes Training oder spezielle Fähigkeiten für die Anwendung und somit kann der ›MotionComposer‹ auch Menschen mit schweren Behinderungen und Krankheiten, wie Alzheimer, Demenz, Parkinson im Endstadium und Querschnittslähmung eingesetzt werden. Darüber hinaus kann der ›MotionComposer‹ den Alltag in Einrichtungen der Behindertenhilfe bereichern und ist durch die intuitive Anwendbarkeit auch für Privathaushalte und pflegende Angehörige attraktiv.

Das Projekt zur CYNETART

Das interdisziplinäre Projekt ›MotionComposer‹ vermittelt im Rahmen der CYNETART in einem 5-tägigen Workshop Grundlagen zum Erstellen interaktiver Klangumgebungen, die speziell auf die Bedürfnisse von Menschen mit Behinderung eingehen. Der Workshop richtet sich an Schüler der Förderschule am Burkersdorfer Weg, weitere Menschen mit Behinderung sowie an interessierte Tänzer, Musiker und Komponisten, Pädagogen und (Musik-)Therapeuten.

Das Besondere – Musik-Bewegung

Die Entstehung von Geräuschen und Klängen setzt immer eine Bewegung voraus. Aus diesem Grund sind wir es auch gewohnt, dass wir mit unseren Körperbewegungen Geräusche hervorrufen. Musik kann uns hingegen dazu verleiten, uns instinktiv nach ihr zu bewegen. Musik und Tanz sind enger mit einander verbunden, als wir denken – in einigen Kulturen, zum Beispiel bei manchen afrikanischen Sprachen, gibt es für diese beiden Begriffe nur eine gemeinsame Bezeichnung.
In der westlichen Welt hingegen fand mit der zunehmenden Formalisierung von Tanz und Musik eine Trennung in zwei eigenstän

statt. Der ›MotionComposer‹ bringt diese beiden Disziplinen wieder zusammen. Da in unserer Sprache kein Wort existiert, dass die zeitgleiche Erfahrung von Musik und Tanz widerspiegelt, wird dieses neue Konzept im Folgenden Musik-Bewegung genannt. Musik-Bewegung bezeichnet also die computergestützte Erzeugung von Klängen und Musik durch Körperbewegungen.

Erweiterter Erfahrungsraum

Der ›MotionComposer‹ erschafft einen interaktiven Klangraum, der durch menschliche Bewegungen in Echtzeit zum Klingen gebracht wird und somit Bewegungen hörbar macht. Als Tänzer folgt man nicht mehr der Musik, sondern beeinflusst sie aktiv selbst. Musik-Bewegung erweitert somit den Aktionsradius des Körpers über die Grenzen des Leibes hinaus. Man bewegt sich, seinen Möglichkeiten entsprechend, durch einen Klangraum und erkundet ihn. Auch mit nur minimalen Gesten, wie einem Augenzwinkern, können selbstbestimmt Klänge und Töne hervorgerufen werden. Dieser erweiterte Erfahrungsraum bietet gerade für Menschen mit körperlichen oder geistigen Einschränkungen die große Chance für eine neue Form des individuellen künstlerischen und emotionalen Ausdrucks. Die Kombination aus Musik, Bewegung, Selbstwirksamkeit und Interaktion sind ideale Voraussetzungen für ein neues Therapiewerkzeug.

Wirkung von Musik-Bewegung

Musik ist und bleibt in jeder Kultur von fundamentaler und zentraler Bedeutung und ruft häufig intensive und tiefe emotionale Reaktionen hervor. Künstlerisches und musikalisches Können wird zum Teil noch gesteigert, wenn andere Fähigkeiten nachlassen. »Patienten können Musik wiedererkennen und gefühlsmäßig darauf reagieren, selbst wenn sie sonst kaum noch etwas anderes erfassen können.« (Oliver Sacks: Der einarmige Pianist, S. 418) Das musikalische Gedächtnis hat eine große Beharrlichkeit und kann somit auch für Menschen mit starken geistigen Einschränkungen noch ein Ausdrucks- und Kommunikationsmittel darstellen. »Für sie (Menschen mit Demenzerkrankungen, Anm. der Autorin) ist Musik kein Luxus, sondern eine Notwendigkeit und besitzt die einzigartige Macht, ihr Selbst für sie, und für andere, wiederherzustellen – zumindest eine Zeitlang (ebd. S. 424).«
Ein Musikhörer hat keinen Einfluss auf die Steuerung von Stil, Struktur, Tempo und Dynamik. Das Spielen eines Instrumentes setzt entsprechende Fertigkeiten voraus und begrenzt den Bewegungsumfang auf den Aktionsradius des Instruments. Der intuitive Zugang zu Musik-Bewegung ermöglicht auch Menschen ohne musikalische Vorbildung einen aktiven Zugang zum Musizieren.

Motivation zur Bewegung

Der Anwender wird herausgefordert, Klänge und Musik durch Körperbewegungen zu erzeugen und die Klangumgebung zu erkunden. Dieses Zusammenspiel von Aktion (Bewegung) und Reaktion (Ton) motiviert und gibt ein konkretes Feedback zu den ausgeführten Bewegungen.

Bewegung in Form von koordinierter Muskelaktivität wird therapeutisch und präventiv eingesetzt. Bewegung hilft bei Problemen wie Übergewicht und Haltungsschäden und steigert die Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit.

Sowohl bei starken Bewegungseinschränkungen als auch bei gezielten Anwendungsszenarien in der Physio-, Ergo- oder Musiktherapie kann der Aktionsradius auf konkrete und minimale Bewegungen fokussiert werden. Anders als bei traditionellen Musikinstrumenten können

auch sehr kleine Bewegungen große Klangeffekte hervorrufen und Bewegungsübungen so – durch das direkte Feedback – einen sofort erfassbaren Sinn geben.

Das Klang-Feedback verbessert die Körper- und Selbstwahrnehmung. Koordinationsfähigkeit und authentische Bewegungen werden geschult und die Entwicklung eines realistischen Körperbildes gefördert. Der Klang macht einfache Bewegungsübungen zu einem ganzheitlichen Erlebnis und kann damit auch ein Bewusstsein für die körperliche Identität geben – unter Anderem bei Demenzkranken ist dies eines der wichtigsten Therapieziele.

Intuitives Ausdrucks-werkzeug

Musik-Bewegung hat sowohl eine Innenwirkung, in Form von verbesserter Selbstwahrnehmung, als auch eine Außenwirkung, in Form von unterstützter Kommunikation, auf beziehungsweise durch den Anwender. Die körperzentrierte Interaktion mit der Musik ermöglicht eine neue Dimension der Selbstwahrnehmung und Körpererfahrung. Die Spieglung der Bewegungen über Klänge macht diese dem Anwender bewusst. Durch die Musik hervorgerufene Gefühle können mit Bewegungen verknüpft, besser verstanden und im nächsten Schritt auch bewusst zum Ausdruck gebracht werden.

Musik-Bewegung kann therapieunterstützend eingesetzt werden, um Menschen aus der Erstarrung zu holen. Der spielerische Ansatz und die Selbstwirksamkeit von Musik-Bewegung kann eine starke Motivation sein, den Körper als Ausdruckswerkzeug für die Kommunikation mit der Umwelt (wieder) zu entdecken. Musik-Bewegung ermutigt den Anwender unterstützt durch schöne oder lustige Klänge sich darzustellen und erhöht dadurch die Kontaktbereitschaft. Das funktioniert, weil Musik und Tanz von Natur aus performative sind – also sie fördern das gegenseitige Zeigen und den zwischenmenschlichen Austausch. Auch die kommunikativen Kompetenzen werden gestärkt. Musik-Bewegung fördert, durch das verbesserte Körpergefühl, den persönlichen Bewegungsausdruck und das Selbstbewusstsein. Sie sensibilisiert aber auch die Fremdwahrnehmungen, indem sie die Konzentration der Gruppe auf die Bewegungen des Anwenders lenkt.

Musik-Bewegung regt zur bewussten Bewegung und der sozialen Interaktion mit der Gemeinschaft an und wirkt damit – bis hin zum Erwerb neuer Handlungskompetenzen in der Beziehungsgestaltung – über die eigentliche Anwendung hinaus.

Eine sinnvolle Beschäftigung

Musik und Bewegung kann bei Patienten Aufmerksamkeit erregen und festhalten. Durch sie kann Apathie überwunden, Langeweile gelindert, aber auch bei Anderen Bewunderung und Anerkennung hervorgerufen werden. Oliver Sacks sagt über einen demenzkranken Sänger: »Es (das Singen, Anm. der Autorin) kann ihm sein Selbst zurückgeben, und, nicht zuletzt, es kann Andere bezaubern, ihr Staunen und ihre Bewunderung hervorrufen – Reaktionen, die zunehmend wichtig werden für jemanden, der sich in seinen hellsichtigen Momenten seiner tragischen Erkrankung schmerzlich bewusst ist.« (Oliver Sacks: Der einarmige Pianist, S.417)

Musik-Bewegung gibt auch Laien ein Ausdruckswerkzeug an die Hand, das ohne Vorkenntnisse große Effekte erzielen lässt und somit zu einer positiven Interaktion in der Gemeinschaft beitragen kann. Die Bewegung lässt Patienten ausgeglichener werden, beruhigende Tonsequenzen können die Entspannungsfähigkeit verbessern.

Unsere Vision ist es, langfristig mit dem ›MotionComposer‹ die Existenz der Patienten zu bereichern und zu erweitern und ihre Erlebnisqualität und Lebensfreude zu verbessern.

2

BODYSCAPES_ corpophonolux

Hörbar machen von Licht und Bewegung

LIGHTING DESIGN MEETS CHOREOGRAPHY AND COMPOSITION

KÜNSTLERISCHE LEITUNG UND KONZEPT, CHOREOGRAFIE/PERFORMANCE Veronika Mayerböck
SOUND-ENTWICKLUNG UND KOMPOSITION Noid /Arnold Haberl
HARDWARE-ENTWICKLUNG UND PROGRAMMIERUNG Simon Laburda

›Bodyscapes‹ ist eine interaktive multidimensionale Installation, die synästhetisch den Seh-, Raum- und den Hörsinn des Zuschauers miteinander verbindet. Die Grundidee ist Licht zu vertonen – das, was wir sehen, gleichzeitig auch in eine akustische Klanglandschaft zu verwandeln.

Bei ›Bodyscapes‹ geht es nicht nur darum, Lichtstimmungen in Klang zu transponieren, sondern auch darum, einen direkten Bezug zur Bewegung eines Körpers im Raum zu schaffen: Die Performerin wird gleichermaßen zum Sensor und zum interaktiven Element, indem mehrere hochauflösende digitale Lichtsensoren an unterschiedlichen Artikulationspunkten des Körpers angebracht werden und kontinuierlich die Lichtfarbe und Lichtintensität des umgebenden Raumes messen. Diese Messwerte werden gleichzeitig vertont.

Die Master der akustischen »Live-Komposition« sind somit gleichermaßen der umgebende Raum/Architektur beziehungsweise der Lichtgestalter wie auch gleichermaßen die Performerin mit ihrer individuellen Choreografie und Bewegungssprache.

Durch die Sensorik am Körper werden Gesten hörbar, durch die Konturierung des Körpers im Raum mittels Licht wird die Plastizität des Körpers im Raum akustisch erfahrbar.

Entscheidend ist die Verschränkung von Innen und Außen entlang der Körperoberfläche der Performerin – in dieser Verknüpfung liegt die Multidimensionalität dieses Projektes: Durch die räumliche Verteilung von Lautsprechern im 360°-Bereich um den Zuschauer herum lassen sich einzelne Sensoren und deren akustischer Output räumlich zuordnen. Dadurch wird die Körperoberfläche der Performerin akustisch auf den gesamten Raum abgebildet.

CHET

Toolkit for Collective Hedonistic Environments

LINE UP AUDIO BENJAMIN DAMAGE 50 Weapons, Solva Records
SKYENCE Dubkraft, Stoke Audio
ORKESTER KUBICZEK Suburban Trash, Phonocake
STEVE.E Sub Sickness, Uncanny Valley
HEADNOAKS Blackred, Transient Force

LINE UP VIDEO Desaxismundi, Laterne, Johannes Timpernagel

KONZEPT UND PROGRAMMIERUNG intolight, Jacob Korn

Im August 2010 haben sich Jacob Korn (Uncanny Valley, Dresden) und intolight zusammengetan, um gemeinsam einen interaktiven, audiovisuellen Live-Act unter dem illustren Namen ›Uncanny Heroes‹ umzusetzen. Dem Publikum im Club wurde der direkte Eingriff in das Live-Set von Jacob Korn und Cuthead ermöglicht. Die Wände des Clubs verwandelten sich in einen übersichtlichen, übergroßen Soundcontroller, vor dem durch Handbewegungen zum Teil eigene Grooves und Samples gesetzt und einzelne Spuren im Arrangement verändert werden konnten.

Nach einem Probelauf im Dresdner Club Sektor Evolution im September folgte im November zum CYNETART-Festival 2010 im Großen Saal des Festspielhauses Hellerau die Premiere dieses »virtuellen Midi-Controllers für alle« im Rahmen der Automatique Clubbing Uncanny-Valley-Nacht. Während eines zweieinhalbstündigen Live-Sets von Jacob Korn, bei dem er neben eigenen Tunes auch Unmengen musikalischen Materials verschiedener Dresdner Produzenten aus dem Labelumfeld verwendete, hatte das Publikum die Kontrolle über Bild und Ton übernommen. Sowohl Teile der Musik als auch der Rundum-3D-Visuals reagierten auf die Anweisungen des Publikums, das mit einem intuitiven Musik-Controller spielte.

Der Ansatz interaktiven audiovisuellen Clubbings ist prinzipiell kein neuer. Er wird in Dresden von DS-X.org und der Trans-Media-Akademie Hellerau bereits seit Jahren verfolgt. Doch was bisher unter hohem Aufwand durch wenige Programmierer entwickelt wurde, soll nun durch eine Art gemeinsame Plattform in einem kollaborativen, interdisziplinären Schaffensprozess von Musikern und VJs/Grafikern entstehen. Festivals im Allgemeinen – und Medienkunstfestivals im Besonderen – werden als fruchtbare Umgebung intensiver künstlerischer Zusammenarbeit, als Living Labs angesehen, in denen relativ spontan neue künstlerische Ansätze erdacht, ausprobiert und etabliert werden können.

Mit diesem Konzept gewann intolight im Februar 2011 einen Preis des europäischen Festival-Netzwerks E.C.A.S. – European Cities of Advanced Sound. Arbeitstitel des Projektes war und ist CHET – Toolkit for Collective Hedonistic Environments.

Seitdem präsentierte die Gruppe um Marko Ritter, Conrad Schneider, Marco Zichner und Jacob Korn die permant fortschreitende

Entwicklung des Systems auf verschiedenen Festivals in Europa. Was zur Clubtransmediale 2011 in Berlin mit einer Keynote begann, konnte einige Monate später im Mai auf dem Future-Everything-Festival in Manchester und dem Art.On.Wires-Festival in Oslo bereits in einem offenen Workshop präsentiert und ausprobiert werden. Im Oktober 2011 wurde CHET auf dem Insomnia-Festival in Tromsø erstmalig in Form eines interaktiven, audiovisuellen Clubbing-Environments gezeigt. In einer intimen Atmosphäre auf einem kleineren Floor des Festival-Venues konnten die Besucher akustisch und optisch in den Live-Act der Hamburger Musiker Skyence eintauchen und einzelne Aspekte steuern und mitbestimmen.

Der CHET-Clubbing-Abend zur diesjährigen CYNETART ist nun das Finale der mehr als einjährigen Entwicklungsarbeit und wird den interdisziplinären Ansatz so weit wie möglich ausreizen. Zu Beginn des CYNETART-Festivals werden Musiker, Grafiker und VJs aus verschiedenen Ecken Europas zusammenkommen, um gemeinsam innerhalb einer intensiven Workshop-Woche gemeinsam einen audiovisuellen Clubbing-Abend zu produzieren, der das Publikum auf drei Ebenen erreichen soll: es erstens musikalisch mitreißen, es zweitens visuell eintauchen lassen und ihm drittens einen intuitive Beeinflussung von Bild und Ton zu gestatten. Das Besondere an diesem Abend sind sein relativ unmittelbarer interdisziplinärer Entstehungsprozess vor Ort – Bild und Ton treffen zu Beginn des Festivals erstmalig aufeinander – und sein umfassendes audiovisuelles Raumkonzept – die Synästhetik von Licht und Ton im Dienste des Publikums.

3

Recombinant Media Labs

CineChamber

Im Zeitraum vom 25. bis 26. November 2011 werden verschiedene Module in fünf Blöcken aufgeführt.

TEXT Naut Humon

Die CYNETART ist hoch erfreut, Recombinant Media Labs (RML) mit ihrem Projekt CineChamber als ein »Labor innerhalb eines Festivals« präsentieren zu dürfen. CineChamber ist eine kuratierte, nomadisch angelegte, intermodale Plattform unter der künstlerischen Leitung und Kuratorenschaft von Naut Humon, mit Vance Galloway als Technischem Projektleiter und Barry Threw als Chief-Core-Programmierer. Recombinant Media Labs wurde mit dem Anliegen gegründet, die Qualitäten und das künstlerische Potenzial von Raum-Medien zu erforschen. Die Idee gründet auf dem medialen Arbeiten mit Sinnes- und Erlebniseindrücken (Experiential Engineering) und dem Erkunden der Prozesse, mittels derer sich die ästhetischen und technischen Grenzen von panoramischen Installationen, Surround-Kino und Mehrkanal-Audio-Video-Performances erweitern lassen. RML fungiert als Produzent und Präsentator von künstlerischen Arbeiten und Performances, die auf einer Synthese von verschiedenen Raum-Medien basieren, wie beispielsweise intermodale Werke, in denen Bild, Licht und Klang sowie diverse andere Medien im dreidimensionalen Raum zum Einsatz kommen.

Die CineChamber ist ein großer, gleichzeitig intimer, rechteckiger Raum-Apparat, der rundum mit einer bespielbaren Oberfläche ausgestattet ist. Mit einem Ausmaß von 24 mal 36 Metern passt er in Auditorien, auf Theaterbühnen und in Konzerthallen überall auf der Welt.

Diese Plattform bietet die Möglichkeit für extensive, immersive Intermedia-Produktionen und kann von Künstlern sowie anderen Innovatoren auf vielfältige Weise genutzt werden. Projekte in der CineChamber bewegen sich zwischen umfassender Synästhesie und telegener Performance-Umgebung sowie zwischen programmierten Ausstellungsprojektionen und Echtzeit-Installationen, die mit Live-Musik interagieren. Mit der CineChamber von RML ist internationalen Künstlern eine Gelegenheit dazu geboten, sich mit ihren kreativen Impulsen an die vorderste Front des akustischen, optischen und cinematischen Ausdrucks zu begeben und ihre Arbeiten in einer exquisiten Umgebung aufzuführen, die alle Möglichkeiten bietet. Zahlreiche renommierte Künstler haben bereits Module für die CineChamber entwickelt. Zu ihnen gehören Alva Noto und Blixa Bargeld, Maryanne Amacher, Biosphere, Ryoichi Kurokawa und Christian Marclay.

Recombinant Media Labs ist das Ergebnis von Experimenten, die vor etwa 20 Jahren mit dem Projekt Sound Traffic Control, einem turmartigen Gebilde aus Fernsehern und unzähligen Lautsprechern, in Tokios Ginza-Distrikt begonnen haben. Nach einigen Jahren, in denen RML in seinen Werken vor allem Live- und programmierte Veranstaltungen von Ausmaß und Substanz in symphonischer Qualität miteinander verbunden hat, schlossen sich RML und das Label Asphodel zusammen und besetzten zwei Speichergebäude in San Francisco, um darin ein Zentrum für Performancekunst einzurichten – der Ort, an dem sie ihren immersiven, simulationsartigen Stil des Surround-Kinos entwickeln und ausbauen konnten. Nachdem RML wiederum für einige Zeit an diesem festen Standpunkt im Zentrum San Franciscos gearbeitet hatte, wurde eine neue Organisation mit dem Schwerpunkt auf mobilen Setups gegründet – nicht zuletzt mit der Absicht, den sich häufenden Anfragen nach internationalen Auftritten in Museen und auf Festivals entgegenzukommen. Über die Jahre hinweg hat Recombinant Media Labs sich eine erlesene Sammlung von Kunstwerken aufgebaut, so dass es Zeit wurde, der Welt diesen Schatz an audiovisuellen Stücken vorzuführen. Von den Beschränkungen einer geografisch fixierten Konstruktion befreit, ist es RML mit seiner nomadischen Organisationsform nun auch möglich, gemeinsam mit anderen Organisationen Arbeitsaufenthalte in verschiedenen Metropolen anzubieten. Diese avantgardistische, hybride Medienplattform hält auch für potenzielle Partner, (Co-)Produzenten und Kuratoren zahlreiche Möglichkeiten der Präsentation bereit. Das Konzept der CineChamber regt zugleich einen Diskurs an über die verschiedenen Grundlagen der Themen Live- und virtuelle Konzertdarstellungen, ohne dass diese Fragen immer beantwortet werden müssen. Die Grenzen verschwimmen zu lassen zwischen dem »temporären Erscheinen der Kunst für eine Nacht« und dem Ansatz, die Erlebnisganzheit des 360-Grad-Sensoriums für die Gegenwart und die Zukunft festzuhalten, um sie wieder erleben oder und wieder entdecken zu können, ist Teil von RMLs Konzept des Experiential Engineerings. Dieser Ansatz bringt eine bestimmte Ausrichtung von Methoden, Pädagogiken und Produktionssystemen mit sich, die dazu dienen, Frühmaterial zu bewahren und zu präsentieren, auf das weiterhin aufgebaut werden kann und das für die kommenden Generationen erfahrbar sein soll.

In der langen Tradition des Cinéorama und anderer Multiscreen-Experimente im Laufe des vergangenen Jahrhunderts und früher ist die 1897 patentierte Arbeit Raoul Gromoin-Sansons der direkte Vorläufer von RML. In seinem Projekt, das auch im Rahmen einer Weltausstellung gezeigt wurde, setzte Gromoin-Sanson zehn kreisförmig angeordnete, synchronisierte Filmprojektoren ein. Seitdem gibt es beispielsweise in Disneyland, im Pepsi-Pavillion in Osaka, in zahllosen IMAX-Kinos, diversen Licht-Shows und Panorama-Schau-Projekten vielerlei ambitionierte Versuche, den Zuschauer mit einem Ozean an Stimuli zu umgeben. Jetzt hat auch die CineChamber ihren Platz inmitten dieser Forschungs- und Entwicklungsarbeiten eingenommen – als eines der evolutionären Ergebnisse der Genialität, des Erfindungsreichtums und der Inspiration der frühen, revolutionären Pioniere.

Der Begriff ›recombinant‹ (rekombinant) in Recombinant Media Labs entstammt der Genetik. Die CineChamber als Spielfeld für die Synthese verschiedenster Raum-Medien ist ein Ort, an dem die Entstehung eines rekombinanten Organismus in Form von elektronischen ›Nachkommen‹ simuliert wird. Diese Organismen verfügen wiederum über kulturelle und veränderliche Eigenschaften, die ihre ›Elternteile‹ selbst nicht unbedingt aufweisen.

Recombinant Media Labs hat zahlreiche Partnerschaften aufgebaut, unter Anderem mit dem Center for Research in Computing and the Arts (CRCA) an der University of California in San Diego (UCSD), mit den Netzwerken E.C.A.S. (European Cities of Advanced Sound) und I.C.A.S. (International Cities of Advanced Sound).

4

In Kooperation mit dem Netzwerk E.C.A.S. (European Cities of Advanced Sound) wurden Signal, Monolake und Tarik Barri, Deadbeat und Lillevan sowie Edwin van der Heide beauftragt, neue Arbeiten eigens für die Berliner Variante der CineChamber zu entwickeln. Diese Arbeiten sind im Laufe des Januars 2011 entstanden. Bevor das System im Theater Hebbel am Ufer (HAU) aufgebaut wurde, war es bereits einige Wochen lang an einem anderen Ort installiert. RML hat in Zusammenarbeit mit dem verbundenen Label Asphodel Records regelmäßig renommierte internationale Musiker und Künstler zu Aufenthalten eingeladen, in deren Rahmen sie die Möglichkeit hatten, mit dem Raum-Apparat zu experimentieren und ihre künstlerischen, audiovisuellen, hybrid-medialen Projekte auszuarbeiten. Das Portfolio dieser Stücke bildet die Grundlage für vier verschiedene Programmblöcke von jeweils etwa 45 Minuten Länge, die jeden Tag zweimal aufgeführt werden und neue, speziell geschaffene Arbeiten zeigen.

Module

TITEL ›Xynaxus‹
aus Xenakis Persepolis
Remix Project

KÜNSTLER Naut Humon (US)

Naut Humon ist der Gründer und Künstlerische Leiter von Recombinant Media Labs. In den vergangenen Jahrzehnten hat er audiovisuelle Inhalte für Asphodel Records in New York und San Francisco sowie für Teile des jährlichen Ars Electronica Festivals in Österreich kuratiert. Außerdem hat er die Festival-Koordination zehn Jahre lang in der Kategorie ›Digitale Musik‹ unterstützt. Nachdem er in der Vergangenheit mit der avantgardistischen Musikgruppe Rhythm & Noise aufgetreten war, gründete Naut Humon später das Netzwerk Surround Traffic Control – der akustisch-optische Inkubator, aus dem heraus der heutige Raum-Apparat der CineChamber geboren wurde.

rml-cinechamber.org

TITEL ›Elsewhere Anywhere/People Are Friends‹
TITEL ›Path Leading to the High Grass›
TITEL ›Birds Fly›
TITEL ›Genkai›

KÜNSTLER BIOSPHERE (NO)
& Egbert Mittelstädt (DE)

Biosphere ist der Name, unter dem der norwegische Musiker Geir Jenssen den Hauptteil seiner Musik aufnimmt. Er hat bereits einen beachtlichen Katalog an elektronischer Ambient-Musik veröffentlicht und ist bekannt für seine Art des Ambient Techno und Arctic Ambient, in denen er Musikschleifen und eigenwillige Samples aus Science-Fiction-Materialien verwendet.

Im Finale der CineChamber-Aufführung präsentiert der Medien- und audiovisuelle Künstler Egbert Mittelstädt ein neues, vorab aufgezeichnetes Solo-Stück, das er speziell für die CineChamber komponiert hat. Mittelstädt lebt und arbeitet in Köln und kollaboriert häufig mit dem norwegischen Klangkünstler Biosphere. Die beiden Künstler haben zusammen einige audiovisuelle Kompositionen für die CineChamber entwickelt, die auch während des Festivals CTM.11 erlebt werden konnten.

biosphere.no

TITEL ›cm: av_c‹/Surround-Kino-Version
TITEL ›Parallel Heads‹
TITEL ›[Orbit]‹/Installation

KÜNSTLER
RYOICHI KUROKAWA (JP)

Ryoichi Kurokawa arbeitet bereits seit 1999 intensiv mit audiovisuellen Medien. Seine Projekte umfassen eine Vielzahl von Darstellungsformen, wie zum Beispiel Projektionen, Musikalben, Installationen und Live-Performances. Im Jahr 2010 wurde ihm im Rahmen des Prix Ars Electronica die Goldene Nica in der Kategorie ›Digitale Musik & Klangkunst‹ verliehen.
»Mit dem Schnellfeuer ›Parallel Heads‹ kommt in diesem Kontext ein weiteres bahnbrechendes Kurokawa-Projekt aus den späten Nuller-Jahren zu seiner vollen Geltung … In der Arbeit verdichtet Ryoichi seine schnell aufleuchtenden Daten-Pings zunächst zu flutartigen Wellen von transitorischen, widerstreitenden, dehnbaren Tempi, woraufhin diese in einer unerwarteten und überraschenden Wendung hin zu einer deutlichen, unteilbaren Übereinstimmung mit elektrochemischen, sub-narrativen Zeitverläufen neu zusammengesetzt werden.« (RML)

ryoichikurokawa.com

TITEL ›Brilliant Noise‹

KÜNSTLER
SEMICONDUCTOR (GB)

Semiconductor ist das Künstlerduo Ruth Jarman und Joe Gerhardt. Über Bewegtbilder, Klang und Multimedia-Installationen erforschen sie das materiale Wesen unserer Welt und die Art und Weise, wie wir diese erleben. Ihre Arbeiten sind Bestandteil mehrerer internationaler öffentlicher Sammlungen und werden in verschiedenen Ländern ausgestellt.
»Ihr RML-Modul ›Brilliant Noise‹ entführt uns in die Datenwelt der solaren Astronomie … der Großteil des Bildmaterials wurde in Form von einzelnen Schnappschüssen mit ergänzenden Informationen gesammelt. Diese stammen wiederum von die Erde umkreisenden Satelliten … Der begleitende Soundtrack verdeutlicht die verborgenen Kräfte, die auf der Sonnenoberfläche wirken. Hierzu werden Bildbereiche von besonderer Helligkeit direkt auf verschiedene Ebenen von Audio-Bearbeitung und Radiofrequenzen übertragen.« (RML)

semiconductorfilms.com

TITEL ›Halveplane ver 4.0‹ & ›Flam ver 4.1‹

KÜNSTLER MASAKO TANAKA (JP) & MARKUS POPP (DE)

Als Computer-Musiker tritt Markus Popp seit den frühen 90er Jahren unter dem Namen Oval auf und hat mit seinen Platten-Releases auf den Labels Thrill Jockey und Mille Plateaux maßgeblich das Genre Glitch beeinflusst. Ursprünglich arbeitete Oval in Dreier-Besetzung und vermied konventionelle elektronische Instrumente. Ihre frühen Alben wurden mit Hilfe des kreativen Missbrauchs von CD-Spielern komponiert. Markus Popp hat 2010 ein neues Oval-Album mit dem Titel ›O‹ veröffentlicht.
»Markus Popps Sound-Kleinode, welche die klangliche Untermalung für Masako Tanakas Video-Verkörperungen bilden, stammen aus seinem Oval-Commers-Audio-Archiv der frühen Nuller-Jahre … Auf der Festplatte von Popps Powerbook findet sich eine Sammlung Zehntausender winziger Klangfragmente, die Tanaka neu verarbeitet hat, um einen längeren, repetitiven und sich weiter entfaltenden musikalischen Soundtrack zu erzeugen.« (RML)

myspace.com/markuspopp

Masako Tanaka wurde in Tokio geboren und ist eine Pionierin der panoramischen Kunst im Zehnkanal-Format der CineChamber. Der Zauber, das Mysterium und die Fülle ihrer Raum-Organismen umströmen und umschwärmen den Zuschauer. Tanakas Arbeit konzentriert sich dabei auch auf die Sprache und das Zusammenspiel von Bild- und Klangsymbiosen.

TITEL ›Altered Splices‹

KÜNSTLER

HERMAN KOLGEN (CA)

Herman Kolgen lebt in Montreal und ist ein multidisziplinär arbeitender Künstler, der seit über 20 Jahren für seine Multimedia-Schöpfungen berühmt ist. Als echter audio-cinematischer Skulpteur bezieht er sein Rohmaterial aus der engen Beziehung zwischen Bild und Klang. Kolgen erschafft seine Objekte in Form von Installationen, Video- und Filmarbeiten, Performances oder Klangskulpturen. Stets auf erkundende Weise arbeitet er an den Schnittstellen zwischen verschiedenen Medien sowie an der Entwicklung einer neuen technischen Sprache und singulären Ästhetik. ›Altered Splices‹ ist aus Bestandteilen einiger seiner anderen Projekte entstanden, aus einem zunächst freien Spiel mit Bildmaterialien und dem Ziel, die zehn Screens der CineChamber voll auszunutzen. Letztendlich ist das Segment ›Elastik‹ eine vorläufige Studie, in der versucht wird, die Grenzen zwischen den Screens weiter auszudehnen.

kolgen.net

TITEL

›Saffron Revolution Forever‹

KÜNSTLER

FENNESZ [AT] & LILLEVAN [DE]

Fennesz nutzt vor allem die Gitarre und den Computer, um einen elektronischen Sound von besonderer Breite und komplexer Musikalität zu erzeugen. Bevor er sich dem britischen Label Touch Music anschloss, hat er lange mit dem Label Mego zusammengearbeitet, wo er mit seinem Album ›Endless Summer‹ auch seinen Durchbruch erlebte. Er lebt und arbeitet in Wien und Paris.

fennesz.com

Lillevan wurde 1965 als Lillevan Pobjoy in Linköping in Schweden geboren und lebt gegenwärtig in Berlin. Er ist ein Animations-, Video- und Medienkünstler, der in erster Linie als Mitbegründer des audiovisuellen Projektes Rechenzentrum bekannt ist. Derzeit arbeitet er mit Musikern, Choreografen und anderen Künstlern zusammen. Zu ihnen gehören Fennesz, Tarwater, Ensemble Modern, Zeitkratzer und Vladislav Delay. Auf der Grundlage von gefundenen Bildern erzeugt er eigene Aufnahmen und computergenerierte, mit Musik interagierende Bilder.

lillevan.com

TITEL ›Umfeld‹

KÜNSTLER

JOCHEM PAAP (NL) & SCOTT PAGANO (US)

Jochem Paap ist ein erfolgreicher Produzent aus Rotterdam, der auf Vinyl und in Clubs unter dem Namen Speedy J bekannt ist. Sein Debut-Album Ginger (1993) wurde in den USA auf Richie Hawtins Label Plus 8 veröffentlicht. In Großbritannien erschien es bei Warp Records in der Electronic-Listening-Reihe Artificial Intelligence. Paap hat unter Anderem bereits mit Mike Paradinas, Chris Liebing, George Issakidis und Telco Systems zusammengearbeitet.
»Pagano und Paap überlagern, ersetzen, vervielfältigen, spiegeln, verformen und ergänzen komplexe audio-synchronisierte, dreidimensionale computergenerierte Bild- und Klangmaterialien und verbinden diese miteinander. So entstehen Arbeiten von einer gänzlich neuen Ausdruckskraft, welche die der einzelnen Streams noch übertrifft.« (RML)

speedyj.com

Scott Pagano ist ein Videokünstler, Filmemacher und Motion-Graphics-Designer aus Los Angeles. Er ist international bekannt für seinen einzigartigen Stil, in dem er Architekturbilder, Alltagsaufnahmen und komplexe computergenerierte Animationen miteinander verwebt.

neither-field.com

TITEL ›Static Room‹

KÜNSTLER

SCOTT ARFORD (US)

Der interdisziplinär wirkende Künstler Scott Arford ist eine der führenden Figuren der Neuen Medienkunst im Gebiet der San Francisco Bay. Er hat zahlreiche Klang- und Videoarbeiten produziert, darunter auch Mehrkanal-Installationen, Live-Konzerte, CD- und DVD-Projekte.

»Das RML-Modul ›Static Room‹ ist ein Segment aus Scotts laufender Reihe von Performances und Ausstellungen für sonarfone Projektion. Durch den Verzicht auf gegenständliche Bilder stellen die pulsierenden, farbigen Moiré-Muster, die wie aus einer statischen und brüchigen Fernsehübertragung erscheinen, nicht länger ein linear komponiertes narratives Ereignis dar.« (RML)

7hz.org

TITEL ›Paroxysm‹

KÜNSTLER

DANIEL MENCHE (US)

Daniel Menche ist ein Noise-Künstler aus Portland, Oregon. Er hat seine Musik unter Anderem auf den folgenden Labels veröffentlicht: Soleilmoon, Trente Oiseaux, Or Records, Alien8, Antifrost, Tesco Organisation, Blossoming Noise, f e r n s recordings und Beta-lactam Ring Records.

danielmenche.blogspot.com

TITEL ›DSLE-1‹

KÜNSTLER

EDWIN VAN DER HEIDE (NL)

Edwin van der Heide ist ein Künstler und Forscher im Bereich Klang, Raum und Interaktion. Zu seinen Arbeiten zählen Installationen, Performances sowie virtuelle Umgebungen. Er betreibt sein eigenes Studio und ist zusätzlich Assistenzprofessor an der Universität Leiden. Darüber hinaus leitet er das Spatial Interaction Lab der ArtScience-Fakultät des Königlichen Konservatoriums und der Kunsthochschule in Den Haag.

evdh.net

TITEL ›Kutuzovskiy Prospekt‹, ›Elsewhere 2‹

KÜNSTLER

EGBERT MITTELSTÄDT (DE)

Eines der Leitmotive von Mittelstädts Werken ist die unaufhörliche Bewegung, die scheinbar unser aller Alltagsleben bestimmt, ein kinetischer Angstzustand – räumliche Raserei, die sich ihren Weg durch die Dinge und die Menschen hindurch bahnt, bis zu dem Punkt, an dem die uns umgebenden Räume und Körper aufflammen und ihre Bedeutung verlieren. Die Konstruktion seiner Welt ist die totale Explosion der Wirklichkeit um uns herum. Räume werden langsam abstrakt und zu sich verflüssigenden Nicht-Orten. Körper und das sie tragende Skelett dematerialisieren sich, werden zu weicher, beliebig verformbarer Materie. Gleichzeitig lösen sich die Kategorien von Raum und Zeit auf. Die Sicht des mechanischen Auges mit seinen darstellenden und interpretierenden Möglichkeiten gewinnt die Oberhand über die menschliche Sicht auf die Welt.

(Auf Grundlage eines Auszuges aus einem Katalogtext von Elena Marcheschi für Invideo, Mailand 2006.)

atelier-fuer-medienprojekte.de

TITEL ›FUNDAMENTAL FORCES Version FF 00‹

KÜNSTLER Robert Henke/ Tarik Barri (DE/NL)

›Fundamental Forces‹ ist eine Zusammenarbeit von Monolake (alias Robert Henke) und dem niederländischen audiovisuellen Komponisten Tarik Barri. Henke ist ein renommierter Musiker und Klang-Designer. Er war Toningenieur am Berliner Ensemble, Mastering-Ingenieur in dem bekannten Studio Dubplates & Mastering in Berlin und Mitentwickler der Musik-Software Ableton Live. Robert Henke unterrichtet Sound-Design an der Berliner Universität der Künste, wo er als Gastdozent für Audio-Medien-Design tätig ist.
Tarik Barri wurde in Saudi-Arabien geboren und ist in den Niederlanden aufgewachsen, wo er unter Anderem Computer und das Programmieren für sich entdeckt hat. Derzeit lebt er in Berlin. In seinen Arbeiten versucht er mittels der originellen audiovisuellen Kompositionsmethoden, die er in einer selbst entwickelten Software umsetzt, neuartige Synergien und Ästhetiken zu entdecken.

monolake.de

TITEL ›Signal. Combi Vision‹

KÜNSTLER SIGNAL (DE)

Zu der Künstlergruppe Signal gehören die zentralen Figuren des wegweisenden Labels für elektronische Musik Raster-Noton, gegründet von Carsten Nicolai (Alva Noto), Olaf Bender (Beytone) und Frank Bretschneider (Komet). Die Ästhetik von Signal ist geprägt von einem Interesse an Rhythmus und der Schnittstelle zwischen Klang, Visuals und Wissenschaft – verarbeitet in einem Prozess, in dem sich Regel, Zufall und Wechselwirkung zu gleichen Teilen auswirken.

raster-noton.net

Kimchi and Chips – Swap Places

5

TEXT Amalie Roberts

›Swap Places‹ ist eine digitale Medieninstallation, die 3D-Scanning mit progressiven Projektionstechniken kombiniert. Die Zuschauer haben dabei die Möglichkeit, in ein dynamisches Lichtfeld hineinzutreten, das aktiv auf sie reagiert. Das Feld nimmt die Silhouetten der Besucher auf und wandelt ihre Gesten um.

Das Projekt wurde nicht zuletzt auch durch die Kommission des Festival-Netzwerkes E.C.A.S. Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future angeregt. Sie fördert Arbeiten, die das Thema »Festival as Lab« aufgreifen, sowie Projekte, die für den Festival-Kontext besonders gut geeignet sind. Dabei werden sich fortlaufend entwickelnde und experimentelle künstlerische Unternehmungen unterstützt, insbesondere solche, die neue Arten von Kunstobjekten, Technologien oder originelle Möglichkeiten der Partizipation präsentieren. Außerdem fördert die Co-comission Arbeiten, die bisher noch nicht realisiert wurden.

Kimchi and Chips' künstlerische Recherchen befassen sich mit neuen Formen des Geschichtenerzählens, insbesondere durch den Einsatz von verschiedenen Technologien und die Entwicklung von Techniken, welche die reale Welt erweitern. In diesem Prozess entstehen unter Anderem auch neue Tools, die zumeist für die Anwendung auf preiswerter Alltags-Hardware geeignet sind und durch die Künstler frei zugänglich gemacht werden.

Der Prozess, in dem ›Swap Places‹ entstanden ist, hat mit der Präsentation von ›Kinect Hadouken‹ begonnen. Diese Arbeit, die unter Anderem durch Blog-Seiten wie Wired, Engadget und Create Digital Motion berühmt wurde, zeigte, wie sich ein virtuelles Licht durch das manuelle Beleuchten von Objekten mittels eines Videoprojektors auf und zwischen realen 3D-Objekten bewegt. Um dies zu erreichen, wird die Szene zunächst dynamisch in 3D gescannt. Die Beleuchtung wird auf der Grundlage des Standortes und der Neigung der Oberflächenelemente berechnet. Daraufhin wird das errechnete Beleuchtungsmuster mit einem Videoprojektor auf die Fläche zurückprojiziert.

Wenn wir ein Objekt betrachten, können wir uns aufgrund des Lichtes, das auf das Objekt fällt, auch dessen Textur vorstellen. Indem wir durch das Licht des Projektors das verändern, was wir an diesem Objekt sehen, überlagern wir es mit künstlichen Oberflächen-eigenschaften, schaffen virtuelle Lichtquellen und können sogar die Gestalt des Objektes verformen.

›Kinect Hadouken‹ begeisterte die Öffentlichkeit, und dank der E.C.A.S.-Co-comission haben Kimchi and Chips nun die Gelegenheit, dieses Konzept weiterzuentwickeln. Mit ›Swap Places‹ ist der erste konkrete Versuch unternommen worden, die von Kimchi and Chips erforschte Technologie in eine kohärente, partizipative Erfahrung für wechselnde Publika einfließen zu lassen. Somit ermöglicht die Co-comission es auch den Besuchern, diese Technologie am eigenen Leib und zugleich in der offenen, verspielten und zukunftszugewandten Atmosphäre eines Festivals zu erleben.

Das Thema »Festival as Lab« steht für das Anliegen, die Festival-Teilnehmer zu neuen Denkweisen sowie zu einer anderen Wahrnehmung ihrer selbst in ihrer Umgebung anzuregen. Nach seiner Premiere im Rahmen der CYNETART im November 2011 wird ›Swap Places‹ auf den Festivals CTM in Berlin und FutureEverything in Manchester zu erleben sein, bevor es durch verschiedene weitere E.C.A.S.-Festivals tourt. Die Arbeit befindet sich in einem Zustand der andauernden Weiterentwicklung und wird nicht zuletzt auch durch die Zuschauer geprägt, die damit experimentieren. Auf den Festivals wird ergänzend eine Bilddokumentation gezeigt. Darüber hinaus können der Entstehungsprozess und die Ergebnisse auch über Github (unter **HTTPS://GITHUB.COM/ELLIOT-WOODS/SWAP-PLACES**) nachvollzogen und dokumentierende Materialien heruntergeladen werden.

Das im Rahmen des Projektes fortlaufende Festhalten, Verarbeiten und Analysieren von Publikumsreaktionen dient der Entwicklung einer umfassenden und in stärkerem Maße immersiven Umsetzung von ›Swap Places‹. Dabei sollen eine Reihe von Tänzern und eine größere Anzahl von Menschen aus dem Publikum einbezogen werden, wodurch ein herausgehobenes Erlebnis innerhalb eines Performance- oder Club-Settings geschaffen wird. Das Projekt versteht sich als work in progress und ist somit offen für Einflüsse und Anregungen anderer Künstler, Musiker, Kuratoren oder Festival-Teilnehmer.

Swap Places Projektbeschreibung

›Swap Places‹ ist eine digitale Medieninstallation, die aus drei großen Spiegeln, zwei Projektoren und zwei Kinect-3D-Kameras aufgebaut ist. Die Arbeit kombiniert 3D-Scanning mit progressiven Projektionstechniken. Das Kamera-System scannt die Oberflächen innerhalb eines Raumes und projiziert errechnete Lichtmuster auf diese Flächen zurück. Somit wird die reale Welt erweitert und spiegelt gleichsam die »Vorstellungen« des Computers wider.

Besucher können dieses Lichtfeld betreten und ihre eigene Form gewissermaßen gegen ein digitales Bild von sich selbst eintauschen. Mit ihrem natürlichen Blick auf ihren eigenen Körper nehmen die Besucher jetzt ihre Haut, ihre Gliedmaßen und ihre Form durch das alles überlagernde und komplexe Lichtmuster hindurch wahr, das die Maschine erzeugt, um zu täuschen und zu markieren. Auf diese Weise tauschen die Teilnehmer ihren Platz gegen einen anderen ein – so wie auch ihr vertrautes Bild von sich selbst durch eine imaginäre Spiegelung ihrer selbst ersetzt wird.

Kanten und Oberflächen erodieren, wenn die Grenzen des Realen und des Virtuellen einander überlagern. Die Besucher beobachten und verursachen diesen Kampf der verschiedenen Realitäten zugleich selbst und entdecken dabei besondere neue Eigenschaften an sich.

Das Projekt soll sich vor allem durch das Experimentieren und durch neue Ideen weiterentwickeln. Dabei entstehen sowohl ein neuartiges interaktives Medium als auch ein unvertrautes und unerwartetes Erlebnis für die Festival-Besucher, die hier die Möglichkeit haben, ihre Wahrnehmung der realen Welt und ihrer digitalen Erweiterung auch jenseits solcher technischen Gegebenheiten zu hinterfragen. In ›Swap Places‹ wird der menschliche Körper zu einer Leinwand und wird quasi durch sein »digitales« Selbst – so wie es die Maschine sieht – ersetzt.

Sobald man von dem System erfasst wird, macht man verschiedene Erfahrungen und kann sich selbst dabei in großen Spiegeln beobachten – als digitalisiert, verpixelt, begrenzt oder besonders befähigt. Man kann mit dieser digitalen Projektion interagieren, sich bewegen, Licht teilen, seinen Körper berühren und dabei sehen, wie er sich verändert. Dies ist eine einmalige Erfahrung, der das Festival einen besonders geeigneten Rahmen verleiht.

Between | You | And | Me

TEXT Bianca Schemel & Anke Eckardt

KONZEPT/REALISATION Anke Eckardt
KOMPOSITION Henry Koch & Anke Eckardt

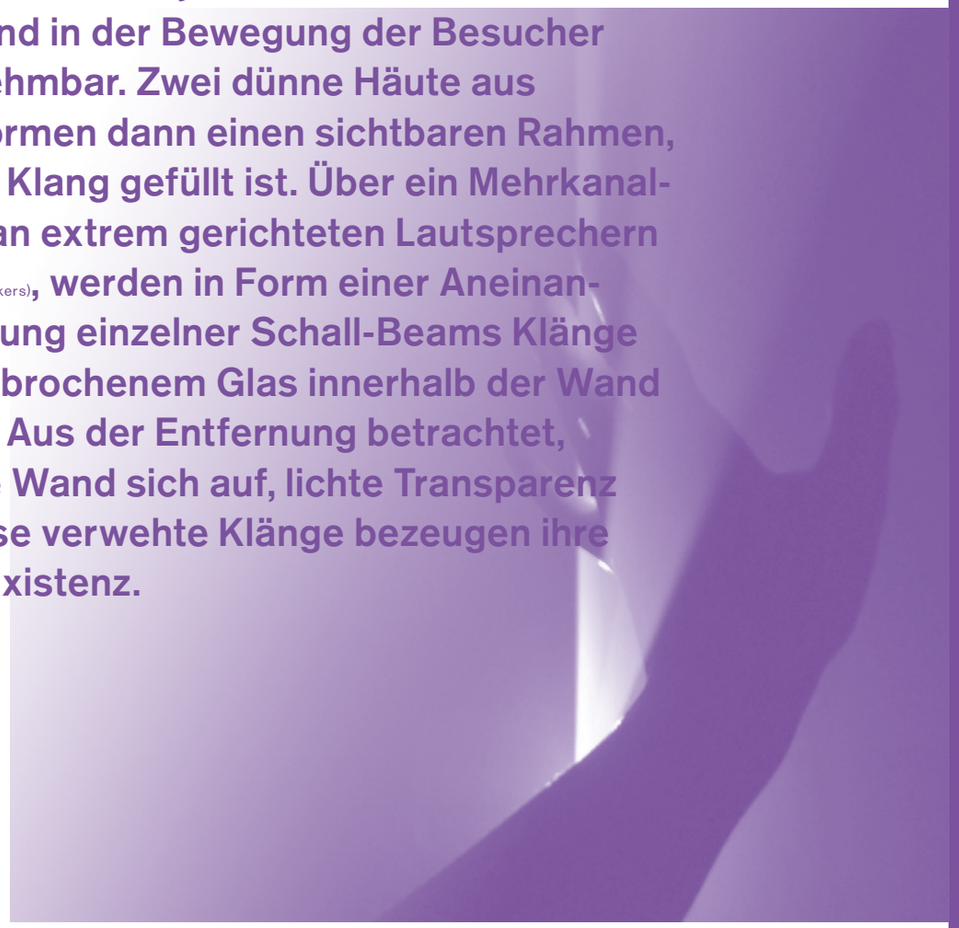
PROGRAMMIERUNG Peter Votava, Yvan Volochine

RIGGKONSTRUKTION Zolle

DANK AN Graduiertenschule für die Künste und die Wissenschaften der UdK Berlin & Douglas Henderson

Realisiert durch das Artist-in-Residence-Stipendium des Sächsischen Staatsministeriums für Wissenschaft und Kunst 2011, vergeben in Kooperation mit der Landeshauptstadt Dresden und kofinanziert mit Mitteln der Europäischen Union aus dem Programm Kultur (2007–2013) im Rahmen des europäischen Vernetzungs- und Kooperationsprojektes E.C.A.S. – Networking Tomorrow's Art for an Unknown Future.

In der multisensorischen Installation BETWEEN | YOU | AND | ME kreiert Anke Eckardt eine Wand aus Klang und Licht. Bestehend aus den flüchtigen und dynamischen Medien Ultraschall und Licht, wird diese Wand jedoch nur aus nächster Nähe und in der Bewegung der Besucher wahrnehmbar. Zwei dünne Häute aus Licht formen dann einen sichtbaren Rahmen, der mit Klang gefüllt ist. Über ein Mehrkanal-Setup an extrem gerichteten Lautsprechern (Hypersonic Speakers), werden in Form einer Aneinanderreihung einzelner Schall-Beams Klänge von zerbrochenem Glas innerhalb der Wand hörbar. Aus der Entfernung betrachtet, löst die Wand sich auf, lichte Transparenz und leise verwehte Klänge bezeugen ihre Nicht-Existenz.



Körperlichkeit trifft auf die Definition von Raum

Was ist zwischen Dir und mir? – Wann entsteht etwas zwischen Dir und mir?

Im Gegensatz zu Wänden aus Stein und Beton, aber auch einigen existierenden immateriellen gesellschaftlichen, nationalen und politischen Barrieren, ist in der Installation die Demarkation aus Licht und Klang überwindbar, sie kann durchschritten, sogar spielerisch durchdrungen werden. Die Installation lädt die Besucher dazu ein, mit den in Echtzeit animierten zweidimensional erscheinenden Häuten aus Licht zu spielen – sie mit einzelnen Teilen des Körpers oder im Ganzen zu durchkreuzen, die Teilung des Körpers durch Licht zu betrachten, Wände auf dem eigenen Körper zu verschieben, das Getrenntsein von anderen Körpern wahrzunehmen.

Akustisch besteht die Wand aus Glas und weckt somit die Assoziation von gängigen Interface-Bildern wie Fenstern und Türen, deren Funktionen Durchblick, Durchgang, Öffnung und Zugang zu etwas dahinter Liegendem sind. Wiederum basieren die Texturen auf einer Vielzahl von Klängen von Scherben. Zerbrechend, zerbrochen, geschichtet tritt dieses Interface nicht in den Hintergrund, vielmehr kreiert es seine eigene klanglich räumliche Stofflichkeit innerhalb der Zeit. Dabei entsteht die gesamte Klangarchitektur und somit auch die Wand im akustischen Sinne erst durch die Bewegung der Besucher zwischen den einzelnen Schall-Beams.

Dem Klang räumliche Grenzen zu setzen, Klang also im wörtlichen Sinne skulptural zu formen, war der konzeptionelle Ansatz in Anke Eckardts Installation. Sie verwendet dafür Hypersonic Speakers, die den durch Licht erzeugten Rahmen mit präsenten Klangtexturen füllen, welche in der Distanz nur sehr leise hörbar sind.

Die den Hypersonic Speakers zugrundeliegende Technologie, bei der das letztendlich hörbare Nutzsignal auf eine extrem gerichtete Ultraschallfrequenz von etwa 40 kHz aufmoduliert wird, entwickelte das Militär ursprünglich zum Zwecke der psychologischen Kriegsführung. Die extreme Richtwirkung der Lautsprecher – es handelt sich um einen Abstrahlwinkel von gerade einmal drei Grad – wird oft mit dem Lichtstrahl einer Taschenlampe verglichen. Mit Hilfe von Hypersonic Speakers ist es möglich, Individuen beziehungsweise kleinere Menschengruppen auch in größerer Entfernung zielgerichtet mit Warnsignalen sprachlicher Art, aber auch mit unangenehmen, hochfrequenten Tönen zu beschallen. Hypersonic Speakers gelten als nicht letale Waffen. Mittlerweile wendet nicht nur das Militär, sondern unter Anderem auch die US-amerikanische Polizei die so genannten Long Range Acoustic Devices' (LRADs) gegen Demonstranten an, beispielsweise 2009 bei den Anti-G20-Protesten in Pittsburgh. In der Washington Times wird zufrieden ein Polizist zitiert: »It is designed to get people to do what the police wants. It makes them uncomfortable but does not hurt them.«

Anke Eckardt bettet in ihrer Installation die zielgerichtet abstrahlenden Lautsprecher in einen dazu gegenläufigen Sinn und Kontext ein. Nicht die Aufrechterhaltung bestehender Ordnungen und Grenzen, sondern die spielerische, fluide Öffnung und Durchdringbarkeit der sinnlich erfahrbaren Wand stehen hier im Vordergrund. Die Arbeit wirkt suggestiv, sie ermöglicht ein allegorisches Lesen. Die ephemeren Medien der Installation verweisen in ihrer Materialität und gleichzeitigen Negation der Grenze unaufhörlich auf die begrenzte Überwindbarkeit immaterieller Wände.

Prokop Bartoníček Vibrator

Der Begriff der »Schönheit in der Kunst« ist zweifelsohne von einem endlosen Diskurs umgeben, in dem es wohl nie zu einer festen Definition kommen wird, insbesondere dann, wenn es sich bei der diskutierten Kunst um Daten oder Informationen handelt. Da jedoch das Hauptthema des Semesters (an der Berliner UdK, im Jahr 2008)**, in dem das Werk Vibrator seinen Ursprung hat, nicht die Schönheit als solche war, sondern vielmehr die Interpretation von Daten im Allgemeinen, habe ich begonnen, nach »Schönheit« zu suchen – und zwar in dem Netzwerk aller Netzwerke: dem Internet. Ich habe mich darauf konzentriert, wie das heutzutage breiteste Publikum »Schönheit« im digitalen Raum betrachtet.**

Die Schönheit von Emotionen, Ideen, Körperlinien. Das globale, anonyme und massenhafte Interesse an Pornografie im Netz hat mich dazu veranlasst, in meiner Arbeit das Vergnügen und die Schönheit für den einzelnen Menschen genau zu betrachten. Im Zentrum der Arbeit steht ein Objekt, das mit dem weltweit aktivsten Porno-Server verbunden ist. Es handelt sich dabei um ein Gerät, das in Abhängigkeit von der Zu- oder Abnahme der Zuschauer der am häufigsten aufgerufenen Videosequenzen vibriert und aufleuchtet. Das anonyme Interesse dieser Masse von Nutzern aus der ganzen Welt wird somit in dem Objekt für eine Person gebündelt. Ungefähr alle zehn Sekunden erhält es neue Informationen und verändert daraufhin seine Aktivität. Wenn die Anzahl der Zuschauer rapide ansteigt, verstärkt sich auch das Pulsieren des Objektes in einem höheren Maße als bei einer nur langsam zunehmenden Zuschauerzahl. Sinkt die Anzahl der Zuschauer, so nimmt auch das Vibrieren des Gerätes von langen auf noch längere Intervalle ab. Betätigt man einen kleinen Knopf am unteren Ende des Vibrators, stellt sich die Vibration gemäß der zuvor gemessenen Aktivität wieder ein. Auf diese Weise ist ein Vergleich des Verlaufes des Zuschauerzahlen möglich. Der Vibrator wird kabellos via Bluetooth-Technologie durch einen Computer gesteuert und mit einer aufladbaren Batterie betrieben. Er ist aus Glas und rostfreiem Stahl gefertigt und mit einem Mikroprozessor versehen. Der Computer, der das Gerät darüber fernsteuert, ist an das Internet angeschlossen.

Prokop Bartoníček
VIBRATOR

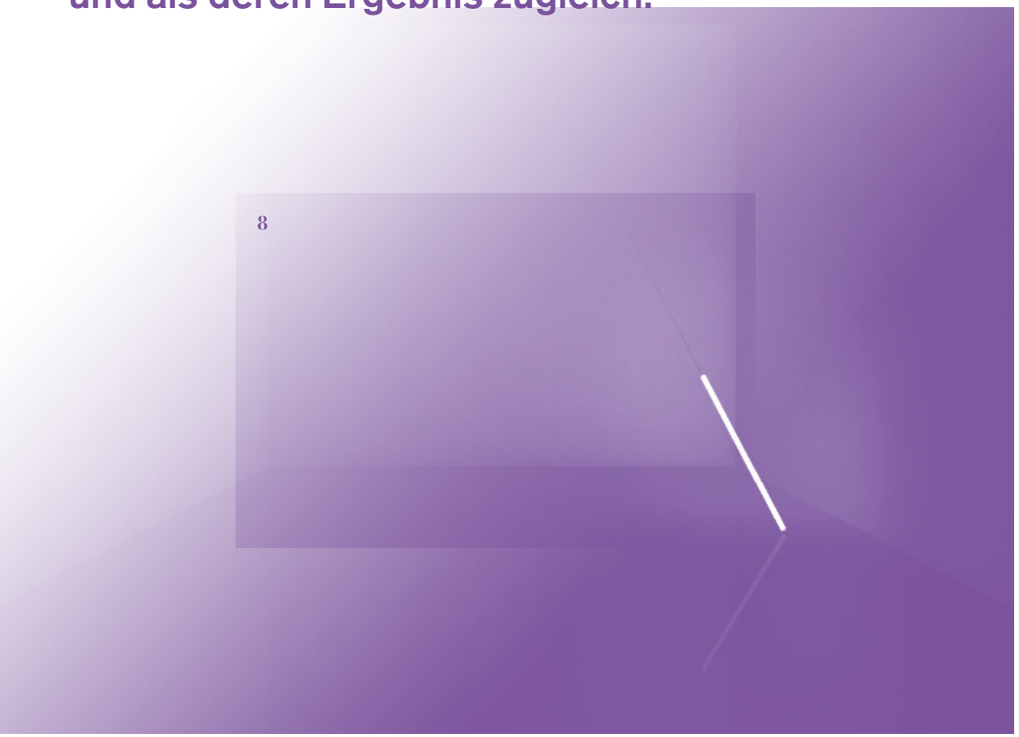
Objekt / 2008
http://prokopbartonicek.com

Experiment Using Movement and Light to Define Space

TEXT Göran Hielscher

INSTALLATION VON Markus Mai & Moritz Arnold

Wie bereits aus dem Titel hervorgeht, liegt dieser Arbeit eine experimentelle Auseinandersetzung mit dem Raum zugrunde. Hierbei wird auf grundlegende physikalische Kräfte sowie elementare Eigenschaften des Materials zurückgegriffen. Durch das Zusammenwirken mehrerer Faktoren, wie Kinetik, Geschwindigkeit und Spiegelung, entsteht ein architektonisches Moment. Die Installation versteht sich selbst als eine Untersuchung und als deren Ergebnis zugleich.



Trotz der grazilen, minimalistischen und vermeintlich simplen Konstruktion ist der Betrachter in der Lage, durch seine eigene Positionierung in Relation zum Objekt dessen verschiedene Ebenen und Deutungsszenarien wahrnehmen zu können.

Am Anfang war … gar nichts. Außer einem Knall. Angeblich. Wo nichts ist, kann aber auch nichts knallen. Alles also Hypothese. Durch und durch wahrnehmungsbestimmt. Mit Licht verhält es sich ebenso: Wo keines ist, kann nichts gesehen werden. So auch bei der Installation ›Experiment Using Movement and Light to Define Space‹ der beiden jungen Künstler Markus Mai und Moritz Arnold aus Leipzig. Die Hochschule für Grafik und Buchkunst führte die beiden, die seither als Duo Arnold Mai gemeinsam arbeiten, im Jahr 2009 zusammen.

In der Arbeit ›Experiment Using Movement and Light to Define Space‹ widmen sich die Künstler Formen, die sich selbst generieren. Diese Formen werden durch ein strukturelles Dreigestirn aus Licht, Raum und Zeit erzeugt. Aus dem kinetischen Spiel allbekannter und erlebbarer Kräfte entsteht die erfahrbare Gestalt. Gegenseitig bedingen sich die Parameter, verbinden sich zu und kondensieren in dem, was die künstlerische Idee hervorgebracht hat.

Es ist ein Experiment, das die Künstler wagen, um physikalische Grundeinheiten in erfahrbare Metaphern zu verwandeln. Die Erforschung dreier elementarer Größen mündet in einen ästhetisch-modernen Formgebungstanz in schwarz-weiß.

Nehmen wir an, Kunst sei auf Wahrnehmung ausgelegt, wie alles andere Existierende auch. Dann ist sie hier besonders gefragt. Die Künstler geben ihre Fragen, die sie an Natur, Physik und Wahrnehmung haben, vermittelt über das Objekt ›Experiment Using Movement and Light to Define Space‹ an den Betrachter zurück.

Er kann sich den Raum zueigen machen, der wiederum erst dann entsteht, wenn der Beobachter selbst seinen Standpunkt verändert – durch Hinwendung. Aus der Distanz betrachtet ist für ihn lediglich das Pendel zu sehen, wie es kreist und seine fortwährenden Bahnen zieht, wie ein Zeiger auf einer zum Raffen der Zeit gefertigten Uhr.

Erst durch die Annäherung des Betrachters wird die Spiegelung sichtbar. Für ihn öffnet sich ein zweiter, wenngleich imaginärer, Raum, in dem sich das Gesehene unter einer schwarzen Oberfläche gespiegelt zum Echtraum bewegt.

Doppeldeutige Dualität lässt sich erahnen; eine Auffaltung der Dimensionen Fläche, Raum und Zeit mittels der Elemente Spiegel, Lichtpendel und Bewegung. Zusammen erzeugen sie ein vermeintlich triviales Bühnenstück, dessen Akteure benannte physikalische Größen sind. Ein Stück, in das man sich fallen lässt, hat man erst einmal seinen Standpunkt geändert.

Durch den auf ihn gelenkten Blick begründet sich der Raum erst – und zwar dann, wenn sich das Subjekt dem Objekt nähert und ihm somit seine Existenz verleiht. Das Schwarz-Weiß des Arrangements fügt sich zum maximalen Kontrast, erzeugt einen visuellen Klingentanz, der von der Zeit verwischt wird. Die Reflexionseigenschaften der schwarzen spiegelglatten Oberfläche verschlucken das Licht nicht, sondern spiegeln dieses in der Tiefe des imaginären Raumes. Auch hier die Erinnerung an das zu Sehende: Licht ermöglicht es überhaupt erst, die erarbeitete Form als extrahierten Ausdruck der Natur zu erkennen, die sie im Grunde selbst beschreibt und aus der sie sich schöpft.

Es ist ein Vorgang, von dessen Dynamik eine besondere, nahezu mystische Erhabenheit ausgeht. Aus ihrem Innersten entfaltet sich die Sogwirkung eines durch das kreisende Lichtpendel erzeugten Strudels – ein Moment, in dem man sich finden oder verlieren kann. Bis es wieder knallt.

Sound Memories

TEXT Anne Seidel

KONZEPT/REALISATION/AUFNAHMEN/TEXTE Anne Seidel
TONTECHNIK Jan Christoph Siegele
PROGRAMMIERUNG Matthias Härtig
DANK AN YPL, HJ und DS-X.org

Realisiert durch eine Förderung der Landeshauptstadt Dresden,
Amt für Kultur und Denkmalschutz.

›Sound Memories‹ ist ein triadisches Sound-Art-Projekt zur Ausweitung der Ausstrahlung von Erinnerung an Klänge und zur Zusammenführung von Idee und Wirklichkeit innerhalb der Dichtung über Klang.

Da die Imagination der Erinnerung immer wieder aufs Neue ins Gehege kommt, beruht die Vorstellung der Künstlerin darauf, die Erinnerung gewissermaßen durch den bewussten Einbezug des täglichen Ambientes zu erhöhen, respektive Sound zu einer Bedingung für Erinnerung werden zu lassen – gerade auch um gegen das Fremdwerden der eigenen Erinnerung zu intervenieren.

Die Gedichte von Anne Seidel sind durch den Namen ›Sound Memories‹ definiert und spiegeln die in der Erinnerung an Klang geronnene Enge und Ästhetik. Sie tragen an ›absolut Realem‹, durch sie lässt sich die Bedeutung von Fragmentierung erfahren. Begreifen und Zusammensetzen lassen sich die einzelnen Teile jedoch nur, wenn ein Bild vorhanden ist. Ist uns dieses Bild abhanden gekommen?

Eine Ein-Wort-Projektion stellt diese Fragmentierung dar. Zehn von Anne Seidel gesprochene Gedichte, deren Sound von Jan Christoph Siegele bearbeitet wurde, stimmen mit der Projektion überein. Sie bilden das Ausgangsmaterial, welches zunehmend generativ verfremdet wird. Diese Verfremdung findet durch ein Mikrofon statt. Dieses nimmt die Geräusche der Besucher, des Hauses und der Aufnahmen selbst immer wieder auf und spielt sie ab, wodurch sofort geronnene Erinnerung entsteht. Die Programmierung sowohl der Visuals als auch der Verfremdungstechnik hat Matthias Härtig umgesetzt.

KAZOOSH!

Ripping Reality

KAZOOSH! wurde 2010 von Studenten der Medieninformatik ins Leben gerufen und möchte mit Workshops und Projektwochen in und um Dresden eine freie Plattform sein für jeden, der sich für digitales und elektronisches Basteln interessiert und Freizeit investieren will.

FÖRDERER Förderverein Freunde und Förderer der Informatik der Technischen Universität Dresden e.V.
SCHIRMHERR Technische Universität Dresden, Professur Mediengestaltung

KAZOOSH! Projektwoche – ›Ripping Reality‹ Das Ziel der Projektwoche ist das Erstellen einer interaktiven, multimedialen Installation, in der reale und virtuelle Bestandteile verschmelzen. Teil der Installation sollen Projektionen und reale, greifbare Elemente sein. Für die Umsetzung werden Technologien wie Arduino und OpenFrameworks genutzt. Das Installationskonzept wird zu Beginn der Projektwoche von den Teilnehmern erarbeitet und realisiert. Dieser Vorgang umfasst sowohl eine kritische Auseinandersetzung mit den technischen Medien sowie eine spielerische Annäherung von Alltag und Programmierung. KAZOOSH! richtet sich an Menschen mit Interesse am kreativen Basteln. Alter und Ausbildung spielen keine Rolle, Kenntnisse im Bereich Programmierung, Gestaltung oder Elektronik sind jedoch von Vorteil.

Facing Portraits

GEFÖRDERT VON der Landeshauptstadt Dresden, Amt für Kultur und Denkmalschutz, Wildsmile Studios Dresden, Stickma.de, DieSiebdrucker.de

KURATION/TEXT Nadine Bors

Die Ausstellung und Performance ›Facing Portraits‹, basiert auf der Selbstwahrnehmung im öffentlichen medialen Raum, welcher gleichzeitig fragil und autoritär ist. Der Berliner Künstler Ulu Braun und die Konzeptprovokateure Ondrej Brody & Kristofer Paetau (CZ/FI) **zeigen zwei für das C.Rockefeller Center for the Contemporary Arts produzierte Arbeiten. Die Performance-, Videoarbeiten und Skulpturen werden sich auf zwei Galerieräume und den Garten verteilen.**

Ulu Braun

Eine neuartige und eigenwillige Bildsprache, experimentell und doch ausgereift. Sie zieht den Betrachter in eine packende Filmpoesie hinein. Der Berliner Künstler Ulu Braun (1976) zählt zu den Künstlern, die wirklich Neues schaffen und auch etwas zu erzählen haben. Nach einem Studium der Malerei in Wien begab er sich an die Filmhochschule nach Potsdam, um seinen Stil der Video-Collage zu vervollkommnen. Braun ist ein Romantiker und Ironiker, ein Poet und Sammler, der mit seinen viel beachteten Filmen kritisch wachrüttelt und auf Festivals für Furore sorgt.

Bedenklich utopisch, fast malerisch sind Ulu Brauns artifizielle Panoramen und Filmsequenzen. In Brauns Landschaften werden Transformationen von alltäglichen Inhalten und Gegenständen noch einmal wahrnehmbar. Landschaft als ästhetische Kategorie und experimentelle Gestaltung haben in der Film- oder Kunstgeschichte fast immer ein enges Verhältnis zueinander gehabt. Betrachtet man die neuen Videoarbeiten Ulu Brauns, wird uns diese spezifische Qualität des Mediums Films erneut vor Augen gehalten.

Regsame Verweise werden schon in den Titeln deutlich: in Westcoast und den darin liegenden Evokationen einer Art amerikanischen Beschäftigung mit seinem eigenen Land, die sich durch sämtliche Künste zieht. Brauns Arbeiten zeigen kontinuierlich seine Fähigkeit, klassische und zeitgenössische Gestaltungsdynamiken ästhetisch neu zu erfassen. Somit erzeugt er ein emanzipatorisches Interesse beim Zuschauer. Man fragt sich: Wie wurde ein Objekt der Realität zu einem der Kunst? Braun ist Sammler von Bildern und Sequenzen, aus denen immerfort Landschaften und Portraits wachsen. In der neuesten Serie geht es vor allem um den Wiedererkennungseffekt, die verkörperte Identifikationsrolle von medialen Vorbildern und deren Assoziationspunkten in unserem Leben. Die mehrschichtigen Portraits sind nach den klassischen Kriterien der abendländischen Kunst aufgebaut, wirken aber gleichzeitig wie ein Medienflash: Personen der Öffentlichkeit tauchen in unserem Leben collagenartig auf und ab. Was passiert, wenn sich die Eigenschaften dieser Personen tatsächlich mischen? Wird daraus ein Monster, ein Held, oder sind es schon wir, die als überlagerter Rest übrig bleiben?

Braun untersucht Spannungsfelder, in denen sich Widersprüche bilden und fordert die Betrachter zum Mitdenken und Hinterfragen auf.

Brody & Paetau

Ondrej Brody & Kristofer Paetau sind Konzeptprovokateure mit Sinn für Humor. Ihre Arbeiten knallen im Kopf wie Sektkorken. Sie dekonstruieren überkommene Moralvorstellungen. Das neodadaistische Künstlerduo Brody & Paeteau untersucht groteske Aspekte der institutionalisierten Kunstwelt und Phänomene der Kunstproduktion. Ihre Belange und Ziele sind elementar. Ausgangspunkt und Basis der Erkundung ist Verhaltenspsychologie, beeinflusst oder provoziert durch die äußerlichen Aspekte des Lebens, des Umfeldes und der Politik.

In Oktober 2010 realisierten Künstler Brody & Paetau als Gewinner des Kunstpreises Balmoral-Art Award ein öffentliches Kunstwerk in Bad Ems, thematisch vorgegeben ›Provokation aus/von der Provinz‹. Ein Mann von kleiner Statur, verkleidet als Gartenzwerg, begleitetet die beiden Künstler im öffentlichen Raum und in den Gärten der Bewohner von Bad Ems. Der kleine Mann, Josef Zeman, der die lebendige Skulptur spielt, kommt aus Tschechien und arbeitet als Schauspieler und Model in Prag und spielte in Hollywood-Filmen wie Die Chroniken von Narnia und Herr der Ringe. Aus den Performances in Bad Ems wurde die Videoarbeit ›Ein lebendiger Gartenzwerg‹ produziert. Gartenzwerge werden oft mit einem ironischen und kritischen Unterton betrachtet, als ein Zeichen des schlechten Geschmacks und ein gutes Beispiel für Kitsch. Das Projekt ›Ein lebendiger Gartenzwerg‹ ist eine andere Art von Kunst im öffentlichen Raum und in direktem Kontakt mit den Passanten. Wie ist der künstlerische Effekt eines Schauspielers als lebendige Skulptur? In der Galerie und im Garten von C.Rockefeller geht die Kommerzialisierung des Charakters ›lebendige Skulptur‹ weiter. Während der Vernissage wird der Schauspieler Josef Zeman anwesend sein.

100 JAHRE FESTSPIELHAUS HELLERAU

KUNST TANZ THEATER LICHT TON DENKEN LABORATORIUM ARBEITSPLATZ INSTALLATIONEN HIGH TECH COMPUTER KOPRODUKTION ARBEIT KREATION KÜNSTLER EXPERIMENT ENERGIE PARTNER MIGRATION OSTEN WESTEN EVENT ZEIT RESIDENZEN STIPENDIEN NETWORKS OUTDOOR INDOOR ATELIER PUBLIKUM WERKSTATT FEST RESEARCH DISKURS DRAMA KULTUR FESTIVAL GRAFIK LYRIK MUSIK SCHAUSPIEL PERFORMANCE VERSUCHEN SUCHEN IRREN FINDEN SOUND SCREEN ENVIRONMENT REDEN SPRECHEN SINGEN TANZEN FEIERN VISUELL FOTO FILM KONZEPT IDEAL REAL ARCHITEKTUR CROSSOVER EXCHANGE EUROPA WELT GLOBAL LOKAL ZUHAUSE SPUREN SICHERN ARCHIVE DOWNLOAD INTERNET VIRTUELL WORLD WIDE DIGITAL WEB SECOND IDENTITY ELEKTRONIK DJ PARTY PERFORMANCE PROBEN PROGRESS PROZESS INDEPENDENT LABEL AUFNAHME VIDEO INTERDISZIPLINÄR INTERKULTURELL INTRAKULTURELL TRANSKULTURELL MULTIKULTURELL WORTE BILDER IMAGES GESPRÄCH DISKUSSION MARKETING PROJEKTION PRODUKTION RITUAL ERFINDEN ENTDECKEN FORSCHEN WISSENSCHAFT MODE TECHNIK TON KOMPOSITION KONZERT ORCHESTER ENSEMBLE BAND LERNEN KLASSIK POP MODERNE POSTMODERNE KRITIK STUDIO CHOREOGRAPHIE REGIE SCHAUSPIEL INTERAKTION BÜHNE BÜHNENBILD GESTALTUNG UMWELT NACHHALTIG FORUM KLANG TONLAGEN AUSSTELLUNG HEUTE MORGEN ZUKUNFT

HELLERAU
EUROPÄISCHES ZENTRUM DER KÜNSTE DRESDEN
www.hellerau.org

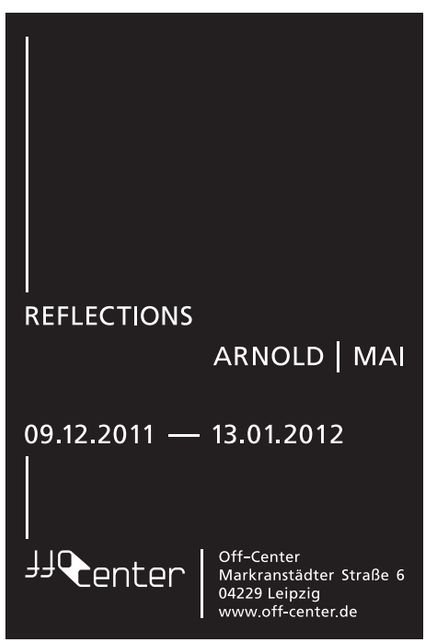
iPad
4:25 PM
DE:BUG
THE SOUND OF BERLIN
iPAD APP
A GUIDE TO THE PAST AND FUTURE SECRETS OF BERLIN'S ELECTRONIC MUSIC SCENE
10 EXCLUSIVE TOUR GUIDES
10 STORIES, 300 PHOTOS
10 AUDIO SLIDESHOWS
61 MINUTES RUNTIME
FEAT: MODESELEKTOR EVOL, BEN DE BIEL, WMF, EDGAR HERBST, ANDREAS SCHNEIDER, OSCAR LEBECK ETC.
Available on the App Store
WWW.SOUNDOFBERLIN.NET
WWW.DE-BUG.DE
Foto: Edgar Herbst

28.
KASSELER DOK FEST
LUMINYAR FILM VIDEO
8.–13. NOVEMBER 2011
DOCUMENTARY FILM VIDEO ART
EXHIBITION MONITORING
AUDIOVISUAL PERFORMANCE
SYMPOSIUM INTERFICTION
JUNGES DOKFEST
DOKFESTFORUM
PROGRAM AND CATALOG ARE AVAILABLE AS OF OCTOBER 24, 2011.
FILMLADEN KASSEL E.V.
GOETHESTR. 31 | 34119 KASSEL | FON: +49 (0)561 707 64-21
DOKFEST@FILMLADEN.DE | WWW.FILMLADEN.DE/DOKFEST

FESTIVAL FOR UNLIMITED ART & MUSIC
WWW.RIAM.INFO
F.IAM

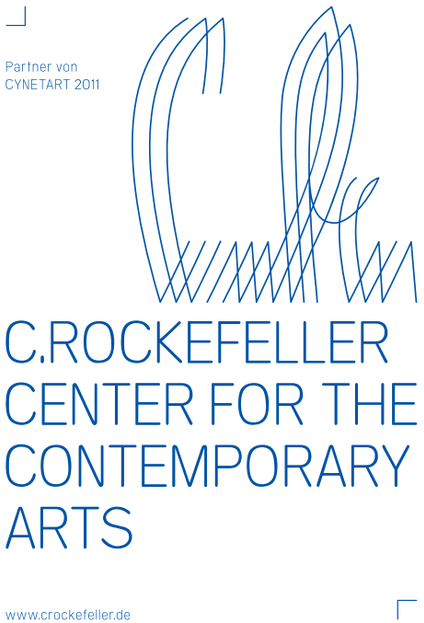
GAM 6 – 11 DICIEMBRE 2011
MUTEK.CL
JAAR
POLE
DEADBEAT
ARTIFICIEL

2011
2012
2013
16 – 19 May
Manchester, UK
futureeeverything.org


REFLECTIONS
ARNOLD | MAI
09.12.2011 — 13.01.2012
Off-Center
Off-Center
Markranstädter Straße 6
04229 Leipzig
www.off-center.de

THERE WILL BE MEDIA ART.
EUROPEAN MEDIA ART FESTIVAL
OSNABRUECK
18 — 22 April 2012
www.emaf.de

///soco
2011
edición Bicentenario
festival internacional
música avanzada
cultura contemporánea
internacional festival
advanced music
contemporary culture
12 - 17 Diciembre 2011
Montevideo - Maldonado
Uruguay
www.socofestival.org


Partner von
CYNETART 2011
C.ROCKEFELLER
CENTER FOR THE
CONTEMPORARY
ARTS
www.crockefeller.de

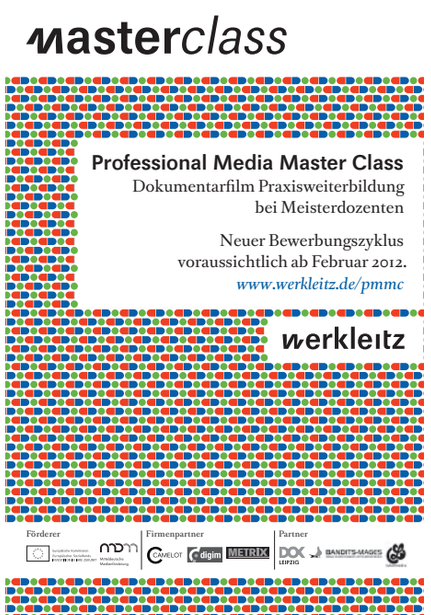
Ausstellung
13.10.2011–14.1.2012,
Motorenhalle, Eintritt frei
Öffnungszeiten
Di–Fr 16–20 Uhr, Sa 14–18 Uhr
Führungen samstags
19.11.2011, 16 Uhr
10.12.2011, 16 Uhr
14.1.2012, 16 Uhr
Workshop zur Ausstellung
BerufsBilder (11. bis 28.11.2011), Inszenierte Fotografie, Kursleiter: Karen Weinert und Thomas Bachler.
FOLGE
DER
Generationen
KULTURPROJEKT 2011
Veranstaltungen
9.11.2011 Videoabend Ulu Braun (D), Ondrej Brody (CZ) & Kristofer Paetau (FIN)
23.11.2011 „Marxism today (prologue)" und „use! value! exchange!", zwei Filme von Phil Collins (GB)
30.11.2011 ALP, Stummfilmsoundtrack zu „Das Cabinet des Dr. Caligari"
7.12.2011 Videoabend Dreaming Films Regie: Pauwels, Belgien 2010
14.12.2011 Filmabend „Jonas, der im Jahr 2000 25 Jahre alt sein wird" (Alain Tanner)
11.1.2012 Videoabend Zeitguised – The Obscure Twin of Contemporary Zeitgeist Imagineering
www.motorenhalle.de
Wachsbleichstr. 4a, 01067 Dresden
riesa efau
Motorenhalle

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

24
FILMFEST DRESDEN
INTERNATIONAL SHORT FILM FESTIVAL
17–22 APRIL 2012
INTERNATIONAL COMPETITION ★ NATIONAL COMPETITION
SPECIAL PROGRAMME ★ PRICE MONEY ABOUT € 60.000
CALL FOR
ENTRIES
1 OCTOBER - 5 DECEMBER 2011
FILM SUBMISSION AND REGULATIONS: WWW.FILMFEST-DRESDEN.DE

Netzwerk von Künstlern,
Wissenschaftlern und Technikern
+ Dresdner Orte für Freie Kunst
+ aktueller Terminkalender für Ausstellungen, Vorträge, Workshops, etc.
+ Rezensionen, Kritik & interdisziplinäre Reflexion
CYNAL
NEUE KUNST IM DIALOG

freies workshopangebot
unter www.eexistence.de
ideas
+
techno-
logy
art
AG open computer kids 2012
going cooperative
AG open
computer
kids


masterclass
Professional Media Master Class
Dokumentarfilm Praxisweiterbildung
bei Meisterdozenten
Neuer Bewerbungszyklus
voraussichtlich ab Februar 2012.
www.werkleitz.de/pmmc
werkleitz
Förderer
Firmenpartner
Partner

AB DEM 28. OKTOBER IM HANDEL

133

NEU GEMACHT!

WWW.GROOVE.DE

TÄGLICH FRISCH:
CHARTS
NEWS
FEATURES

EXKLUSIV:
STREAMS
PODCASTS
GROOVE TV

CYNETART 2011
NOV 16 – NOV 26, Festspielhaus Hellerau

23
clothing for men and women

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

Filippa K
drykorn for beautiful people
FIRMA
SILVER JEANS
Villa Gaia

DIGICULT
DIGITAL ART | DESIGN | CULTURE
REDAZIONE@DIGICULT.IT
HTTP://WWW.DIGICULT.IT/EN
CRITICAL TEXTS | AGENCY ACTIVITIES | MEDIA PARTNERSHIPS | BANNERSHIPS | PRESS OFFICE | EXHIBITIONS | WORKSHOPS | CONFERENCES | SEMINARS

CYNETART 2011 – Programmübersicht

Mittwoch, 16. November

16.00 Uhr (Empore Süd)

CYNETart_re:::vision: Body-Visions in Visualisation

»Raum und Bildraum«, Vortrag von Michael Hoepfel und Diskussionsrunde

19.00 Uhr (Nancy Spero Saal)

ERÖFFNUNG Ausstellung CYNETart_re:::vision

20.00 Uhr (Großer Festspielsaal)

Slump Dance – Performance im A.P.P.I.A. Lab

Donnerstag, 17. November

19.00 Uhr (Empore Süd)

TMA WILL: »Echtleben«

Lesung mit Katja Kullmann

21.00 Uhr (Großer Festspielsaal)

Artists meet A.P.P.I.A. Lab – Demonstrationen und Performances

Freitag, 18. November

19.00 Uhr (Empore Süd)

CYNETart_re:::vision: Modellierung des Körpers – Body-Innovations

Vortrag von Klaus Nicolai und Diskussionsrunde

21.00 Uhr (Großer Festspielsaal)

Artists meet A.P.P.I.A. Lab – Demonstrationen und Performances

u.A. mit Vera Ondrasikova, Veronika Mayerböck und Johanna Roggan

Sonnabend, 19. November

CYNETart_re:::vision: SYMPOSIUM

Körperwahrnehmung in Pädagogik, Therapie und virtuellen Environments

15.00 Uhr

MotionComposer

17.00 – 21.00 Uhr (Empore Süd)

Pannel I – III

21.00 Uhr (Großer Festspielsaal)

Slump Dance – Tanz-Performance im A.P.P.I.A. Lab

Sonntag, 20. November

CYNETart_re:::vision: SYMPOSIUM

Körper-Wahrnehmung in Pädagogik,
Therapie und virtuellen Environments

11.00 – 16.00 Uhr (Empore Süd)

Panel IV

Freitag 25. November

19.00 Uhr (Großer Festspielsaal)

intolights CHET – Installations Modus

19.00 Uhr (Seitenbühne West)

Kimchi and Chips ›Swap Places‹

Recombinant Media Labs CineChamber

21.00 Uhr (Empore Süd, 62 min)

CineChamber – Modul-Block 1

NAUT HUMON ›Xynaxus‹ –
von Xenakis Persepolis Remix Project

BIOSPHERE & EGBERT MITTELSTÄDT
›Elsewhere Anywhere/People are Friends‹

BIOSPHERE & EGBERT MITTELSTÄDT
›Path Leading to the High Grass‹

BIOSPHERE & EGBERT MITTELSTÄDT
›Genkai‹

RYOICHI KUROKAWA
›cm: av_c‹ – Surround-Kino-Version

SEMICONDUCTOR
›Brilliant Noise‹

MASAKO TANAKA & MARKUS POPP
›Halveplane ver 4.0‹ & ›Flam ver 4.1‹

RYOICHI KUROKAWA
›Parallel Head‹

22.00 Uhr (40 min)

CineChamber – Live-Modul A

›FluxTank‹ mit Andrey Kiritchenko & v4w.enko

23.00 Uhr (60 min)

CineChamber – Modul-Block 2

EDWIN VAN DER HEIDE ›DSLE-1-‹

EGBERT MITTELSTÄDT ›Kutuzovskiy prospekt‹

FENNESZ & LILLEVAN ›Saffron Revolution Forever‹

HERMAN KOLGEN ›Altered Splices‹

JOCHEM PAAP & SCOTT PAGANO ›Umfeld‹

SCOTT ARFORD ›Static Room‹

DANIEL MENCHE ›Paroxysm‹

24.00 Uhr (120 min)

CineChamber – Live-Modul B

›Status‹ mit Ulf Langheinrich & DS-X.org

Sonnabend, 26. November

19.00 Uhr (Großer Festspielsaal)

intolights CHET – Installations Modus

19.00 Uhr (Seitenbühne West)

Kimchi and Chips

Recombinant Media Labs CineChamber

21.00 Uhr (Empore Süd, 66 min)

CineChamber – Modul-Block 3

SIGNAL ›Signal. Combi Vision‹

RYOICHI KUROKAWA
›[Orbit]‹ – Preview auf die Installation

EGBERT MITTELSTÄDT ›Elsewhere 2‹

BIOSPHERE & EGBERT MITTELSTÄDT
›Birds Fly‹

FUNDAMENTAL FORCES
(Robert Henke/Tarik Barri) ›Version FF 00‹

22.00 Uhr (Großer Festspielsaal)

AUTOMATIQUE CLUBBING

intolights CHET –
Interactive Audiovisual Party

Interactive Dubstep, Elektro, UK Funky mit
BENJAMIN DAMAGE
(50 Weapons, Solva Records) London, GB

SKYENCE
(Dubkraft, Stoke Audio) Hamburg

ORKESTER KUBICZEK
(Suburban Trash, Phonocake) Dresden

STEVE.E
(Sub Sickness, Uncanny Valley) Dresden

HEADNOAKS
(Blackred, Transient Force) Leipzig

IMMERSIVE VISUALS
desaxismundi, Nantes, FR
schnelle bunte bilder, Berlin
laterne, Dresden

CYNETART

PROJEKTLEITUNG Thomas Dumke
CYNETART-ASSISTENZEN Joanna Szlauderbach [E.C.A.S. cultural worker in residence], Vera Ondrasikova **CYNETART-REDAKTION** Klaus Nicolai, Thomas Dumke

VIDEOABEND FILMPOESIE UND PROVOKATION MOTORENHALLE – KURATION//AUSSTELLUNG »FACING PORTRAITS« C.ROCKEFELLER CENTER FOR THE COMTEMPORARY ARTS – KURATION Nadine Bors

E.C.A.S. – CYNETART KOMMUNIKATION Joanna Szlauderbach

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT/SOCIAL MEDIA/WEBMASTER Joanna Szlauderbach/Sven Dämmig **FINANZMANAGEMENT** Kerstin Grosch und Gisela Schneider **PRODUKTIONSLEITUNG** Endre Ketzel (Eject Systems) in Zusammenarbeit mit H-EZK

DESIGN pingundpong

VIDEODOKUMENTATION KONVEX – Filmproduktion Sebastian Knorr
ÜBERSETZUNGEN/LEKTORAT Cornelia Albring, Joanna Szlauderbach
HERAUSGEBER PUBLIKATION CYNETART 2011 Trans-Media-Akademie Hellerau

BILDRECHTE Seite 90 CYNETART 2010 – Automatique Clubbing Night II, Großer Saal Festspielhaus Hellerau Bild © Robert Arnold, Seite 94 SIGNAL »signal. combi vision«. Bild © Marco Microbi/Photophunk.com, Seite 102 LitTree von Kimchi&Chips; Data Dimension Exhibition; FutureEverything 2011, Manchester, Bild © FutureEverything, Fotografen: WeAreTape, Seite 108 Bild © Andrej Boleslavsky Wenn nicht extra ausgewiesen, liegen die Rechte bei den Künstlern bzw. Autoren.

Im Rahmen des »Tandem: Cultural Managers Exchange Ukraine – European Union – Moldova« kooperiert die TMA Hellerau mit dem »Kvartira« Art Centre Dnipropetrowsk, vertreten durch Julia Ovcharenko.

Das von der European Cultural Foundation und MitOst entwickelte und mit dem Centre for Cultural Management Lviv, der Soros Foundation Moldova und Culture Action Europe durchgeführte Projekt »Tandem« unterstützt auf die Bildung von neuen und langfristigen Kooperationen zwischen ausgewählten Organisationen aus den Ländern der Europäischen Union und wichtigen kulturellen Akteuren aus der Ukraine und der Republik Moldau.

cynetart.de

FERIENAKADEMIE COMPUTER & INTERAKTIVE BÜHNE

PROJEKTLEITUNG Klaus Nicolai
DOZENTEN Johanna Roggan (Bühne), Hartmut Dorschner (Audio), Matthias Härtig (Visual-Processing) und Jacob Korn (Mediatechnik/Audio)
PROJEKTKOORDINATION Viola Zetzsche

t-m-a.de/ferienakademie-3

MOTIONCOMPOSER – BEHINDERUNG UND KÖRPERWAHRNEHMUNG IN VIRTUELLEN ENVIRONMENTS

PROJEKTLEITUNG Robert Wechsler **DOZENTEN** Robert Wechsler (Tanz und Choreografie), Josepha Dietz (Medienpädagogik), Marc Sauter (Mediatechnik/Audio) **PROJEKTKOORDINATION** Josepha Dietz

www.motioncomposer.com

TMA VORSTAND Stefanie Vera Kockot (Vorsitzende), Michael Kahr (Finanzvorstand), Klaus Nicolai (Sprecher des Vorstandes), Jürgen Roller (Rechtsvorstand), Thomas Dumke (Projektleitung CYNETART, Internationale Beziehungen)

CYNETART

CYNETART ist eine Veranstaltung der

TMA

in Kooperation mit

HELLERAU
EUROPÄISCHES ZENTRUM DER KÜNSTE DRESDEN
EUROPEAN CENTER FOR THE ARTS DRESDEN

ECAS
EUROPEAN CITIZEN ADVANCED SOUND

PARTNER

ICAS · TANDEM · КВАРТИРА · TANZNETZ DRESDEN · T-Systems · Ubiquitous · riesa efau · Motorenhalle

FÖRDERER UND UNTERSTÜTZER

bm:uk Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur · Ministry of Culture Czech Republic · Landeshauptstadt Dresden · Staatsministerium für Wissenschaft und Kunst · Freistaat Sachsen · Königreich der Niederlande · Development of Ukraine · GD Bildung und Kultur Programm „Kultur"

SPONSOREN

NEUMANN & MÜLLER VERANSTALTUNGSTECHNIK · mundus · PMS · DECT SYSTEMS · fitzkoloi · DANCO TECHNIK

MEDIENPARTNER

DE:BUG WWW.DE-BUG.DE · arte CREATIVE · DIGICULT · tanz · CYNAL · GROOVE

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

FERIENAKADEMIE COMPUTER & INTERAKTIVE BÜHNE

Eine Produktion des Trans-Media-Labors Hellerau.

FÖRDERER

ESF

UNTERSTÜTZER

GebäudeEnsemble Deutsche Werkstätten Hellerau

MOTIONCOMPOSER – BEHINDERUNG UND KÖRPERWAHRNEHMUNG IN VIRTUELLEN ENVIRONMENTS

Ein Projekt in Zusammenarbeit mit der Bauhaus-Universität Weimar.

FÖRDERER

SLM Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien

UNTERSTÜTZER

eXIST Existenzgründungen aus der Wissenschaft · ESF Europäischer Sozialfonds für Deutschland · EUROPÄISCHE UNION

SHIFT – Sound of CYNETART 2011

Wechseln, umstellen, schalten.

TEXT parsec monitor

Klang und Musik spielen im Rahmen des CYNETART-Festivals sowie in den Medienkünsten schon immer eine große Rolle. Sehr viele Kunstwerke leben vom Klang und seinen Intensitäten als wichtigem Teilelement. Tanz und Feedbacks aus Tönen beleben Situationen, Rituale und Stimmungen werden von Frequenzen gerahmt und ermöglicht. Die CYNETART hat durch ihre Begleitung im Internationalen Verbund der Festivals (E.C.A.S.) sowie ihrer Erfahrung mit den microscope sessions auch eine stärkere Ausrichtung in Bezug auf audiovisuelle Soirées.

In diesem Jahr wird den Soundkünstlern, die sich am Festival beteiligen, eine eigene kleine Plattform durch eine Audio-CD im Katalog ermöglicht. Der »Sound der CYNETART im Jahr 2011« wird mit zwölf Titeln auf einem scheinbar veralteten Medium repräsentiert. Als Artefakt mit Grenzen läuft es der Aktualität hinterher, wie ein kleiner Widerstand gegen den ›SHIFT‹, den Wandel, der in Geschwindigkeiten und Qualitäten um unsere Leben

herum auf- und abzuwabern scheint, während sich ein paar Grenzen dem endlosen Strom in den Weg stellen.

Experimentell, filmartig und basslastig gehen wir durch das Leben – und so erscheint auch der Sound des Festivals mit diesen Attributen. Ein mit Zusammenstellungen erfahrener Kopf eines Dresdner Musiklabels hat die Auswahl und Zusammenstellung der Lieder aus hunderten vorgenommen und hofft, damit eine gute durchgehende Anhörbarkeit geschaffen zu haben. Eine Stunde Sound mit teilweise unveröffentlichten Liedern von Musikern wie Ulf Langheinrich, Andrey Kiritchenko, SKYENCE, v4w.enko, aber auch lokalen Dresdner Größen und Newcomern der elektronischen Musik, wie Noize Creator, Winterberg, Escape Now! und Steve.e!

Title SHIFT –
Sound of CYNETART 2011
Label DS-X.org
Catalogue DSX002

CONCEPT Thomas Dumke

COMPILATION, PLAYLIST, SELECTION
parmon (www.phonocake.org)

MASTERING Trans Alp
DESIGN pingundpong

Playlist

1 **Ulf Langheinrich**
ohne Titel
»realized 1985 on SCI Prophet 2000«
ulflangheinrich.com

2 **Headnoaks**
Transzellulärer Kalium-Shift
also released as track 10 on the album »H-78 Klinik«
headnoaks.bandcamp.com

3 **Noize Creator** **fear cycle (avd version)**
composed by h. rempel 1992
re-arranged, re-mixed, re-recorded by noize creator, march 2011

4 **Andrey Kiritchenko**
Vortex Singular
(c) 2011
nexsound.org/akir
www.myspace.com/kiritchenko

5 **Skyence** **INSCT**
from his upcoming album »Asymmetry LP«

6 **Echology** **Green Carpet**
composed by Norbert Sroke

7 **v4w.enko** **Opus28**
Evgeniy Vashchenko
v4w.enko.ffspace.info/

8 **Jacob Korn**
Cybernetic Steersman
track previously released on the album »v4w.enko – Harmonic Ratio«
label: Kvitnu KVITNU 7

9 **Escape Now!** **Mt. Wolfen**
from his upcoming album on Phonocake

10 **prmn & Trans Alp**
Psychic Death Pop

11 **Steve E!** **Black Circles**
Sub Sickness (sub-sickness.de)/
Uncanny Valley (uncannyvalley.de)

12 **Winterberg**
Im Schatten von etwas
www.soundcloud.com/winterberg

Adieu!