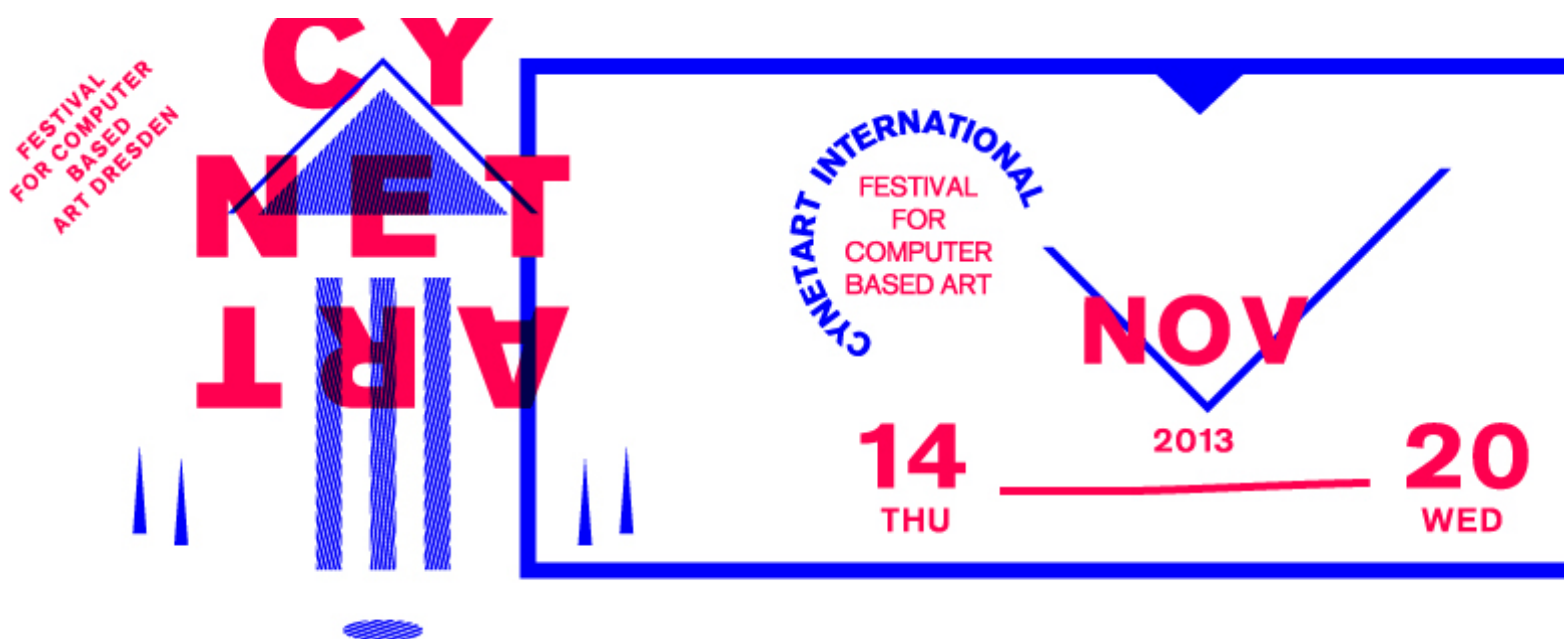


CYNETART 2013

Presseinformationen



[Trans-Media-Akademie Hellerau e.V.] [Postanschrift] [Karl-Liebknecht-Str. 56] [0 1109 Dresden] [Tel +4 9-3 51-8 89 66 65]

[Trans-Media-Labor] [Besucheranschrift] [Moritzburger Weg 67, Eingang D] [0 1109 Dresden] [Tel +49-3 51-8 83 82 11]

[E-Mail: info@t-m-a.de] [<http://t-m-a.de>] [<http://cynetart.de>]

[Vorstand] [Nadine Bors] [Thomas Dumke] [Klaus Nicolai] [Markus Richter] [Jürgen Roller] [Barbara Schennerlein] [Jörg Sonntag]

[Amtsgericht Dresden VR 4005] [Ostsächsische Sparkasse Dresden] [BL Z 85050300] [KNR 3120 1593 4 3]

[IBAN DE4 8850503003120 1593 4 3] [BIC OSDDDE81X X X]

Inhaltsverzeichnis

01.01 »Metabody« (Text: Jaime del Val).....	1
01.02 »Metabody« und die TMA Hellerau e. V. (Text: Klaus Nicolai).....	2
01.03 »Metabody Konferenz«, »Nacht des Experiments«, »Metabody-Workshops«	2
02 »Metabody Konferenz«	2
03 »Nacht des Experiments«	3
03.01 »Tiresias« – Robert Wechsler und Andreas Bergslund	3
03.02 »Tele-Plateaus« – TMA Hellerau.....	3
03.03 »Quadrolog für zwei Personen« – Martin Schöne.....	4
04 »Flesh Waves« – Isabelle Choinière, Audrey-Anne Bouchard, Ricardo Dal Farra	6
05 »EmotiCam« – Johanna Roggan & Lorenz Ebersbach	9
06 »Hypo Chrysos« – Marco Donnarumma	13
07 »Microsexes« – Jaime del Val/ <i>reverso</i>	16
08 »Navigating Noise« – Kerstin Ergenzinger	18
09 »EYEsect« – Sebastian Piatza	21
10 »Who's afraid of Wong Kar-Wai?« – Carla CHAN Ho-Choi.....	23
10.01 »As I flow gently inside you« – Carla CHAN Ho-Choi.....	24
10.02 »Memory Disorder« – Silas FONG Sum-Yu.....	25
10.03 »Sodom« – WONG Chung-Yu	25
10.04 »Snow« – KONG Chun-Hei	26
10.05 »Bad Trip« – Alan KWAN Tze-Wai.....	26
10.06 »Anádelta« – XEX GRP. (Chris CHEUNG Hon-Him und Jeff WONG Chun-Kit)	27
11 »A/V Labor Leipzig« – Andreas Ullrich	28
11.01 »Der Körper, in dem ich zu Hause bin« – Ya-Wen Fu	29
11.02 »Die flüssige Fabrik« – Timo Hinze.....	30
11.03 »Calling Utopia« – Hannah Sieben.....	31
11.04 »@basjanader_#i'mtstty« – Sven Bergelt	32
11.05 »No Land in Sight« – Nicolás Rupcich und Felix Leffrank.....	33
11.06 »Fake Account« – Alexander Repp	34
11.07 »Stream« – Gottfried Binder.....	35
11.08 »Volume« – Hannes Waldschütz.....	36
12 »Do-It-Yourself-BioHacking« – zwischen künstlerischer Schöpfung und Citizen Science.....	37
12.01 »Cisgene-Manipulation« – Rüdiger Trojok	38
12.02 »Agartecture« – Raphael Kim	39
12.03 »Agar is the New Media« – <i>Hackteria.org</i>	40
12.04 »Bakterieller Handabdruck« – Lucas Schirmer	41
12.05 »DNA-Extraktion« – Lucas Schirmer	42
12.06 »Hefedruck & Anima 1.0« – <i>Pavillon 35</i>	43
12.07 »Rotifer Farm« – Raphael Kim	44
13 »LED-Throwies« – Graffiti Research Lab Germany (GRLG)	45
14 »Das neugeknüpfte Band zwischen Dresden und Kairo – Zum <i>OpenLabEgypt</i> , <i>Kazoosh!</i> und dem <i>Interlab Kairo Dresden</i> «	46
15 »Transitions« – Julius Stahl	48

16 »MNM v1.0« – Christian Graupner	49
17 »Therapy Total« – Mit Arpanet (Recordmakers, Rephlex), Kuedo (Planet Mu), Zilinsky und Sensate Focus (Editions Mego)	51
18 »microscope session«.....	52
18.01»microscope session I«: Grisha Lichtenberger, Arovane und Akitoshi Mizutani.....	52
18.02 »microscope session II«: »syn_« – Ryoichi Kurokawa.....	53
18.03 »microscope session III«: <i>Assimilation Process</i> , Ulf Langheinrich und Zilinsky.....	53
18.04 »Aerogy« – Natalja Pomozovas und DS-X.org.....	54

01.01 »Metabody« (Text: Jaime del Val)

Meta- : Wandel/Veränderung/dazwischen/werden/mit/einleitend/umfassend/überwindend

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

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

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

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

Das EU-geförderte und von *reverso* koordinierte Projekt »Metabody« wurde im Juli 2013 ins Leben gerufen und ist auf einen Zeitraum von fünf Jahren ausgelegt. Am Projekt beteiligen sich insgesamt 28 Partner aus 14 verschiedenen Ländern.

»Metabody« widmet sich der kritischen Untersuchung von kulturellen Homogenisierungsprozessen, sowie von Aspekten sozialer Kontrolle und globaler Überwachung im heutigen Informationszeitalter. Es möchte neue techno-kulturelle, nicht vorschriftsmäßige Paradigmen entwickeln, die verkörperte Differenz – die irreduzible und sich stetig wandelnde Vielfalt der Körper und Kontexte, des Ausdrucks und der Beziehungen – betont, um eine soziale Ökologie zu entwickeln, die Unvorhersagbarkeit und Emergenz in den Vordergrund stellt und dadurch kapitalistische Zweckbindung und Bevorrechtigung überwindet.

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

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

Im vierten Jahr soll innerhalb des Projekts eine mobile, experimentelle Architektur interaktiver, multisensorischer Laboratorien für Performances, Installationen, Workshops,

Seminare, Künstleraufenthalte und kontinuierliche Forschung, entwickelt werden. Sie wird im finalen Projektjahr, als ein Observatorium des Vielfältigen und Laboratorium der Verschiedenheiten, durch neun europäische Städte touren.

01.02 »Metabody« und die TMA Hellerau e. V. (Text: Klaus Nicolai)

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

01.03 »Metabody Konferenz«, »Nacht des Experiments«, »Metabody-Workshops«

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

02 »Metabody Konferenz«

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

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

03 »Nacht des Experiments«

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

03.01 »Tiresias« – Robert Wechsler und Andreas Bergsland

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

Choreographie: Robert Wechsler

Musik: Andreas Bergsland

Performer: Annika Dörr und Thomas Mader

03.02 »Tele-Plateaus« – TMA Hellerau

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

Zur »Nacht des Experiments« werden drei neu »komponierte«, über ein internes Netz verbundene »Tele-Plateaus« in ihrer Funktionsweise als translokale Begegnungsräume

zwischen Menschen demonstriert und erprobt. Es werden dabei auch mögliche Wege einer weitergehenden Forschung und Entwicklung dieser ›Welt-Bühnen‹ im Rahmen des Europäischen Netzwerks »Metabody« vorgestellt und diskutiert.

Matthias Härtig (technisch-künstlerische Realisation)

Klaus Nicolai (Idee/wissenschaftlich-künstlerische Moderation)

Frieder Weiß (Erfindung/Programmierung der verwendeten Camera-Motion-Sensing Systeme)

03.03 »Quadrolog für zwei Personen« – Martin Schöne

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

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

Versuchsanordnung »Quadrolog für zwei Personen«

Interaktion mit dem eigenen inneren Erleben und dem Erleben seines Gegenübers. Innerer und äußerer Ausdruck sind gleichermaßen sichtbar. Schließlich treten die *Brain-Sounds* der Personen hinzu.

Zwei Personen, zwei Sessel, zwei *Brain-Avatare* (Meta-Formen von Gehirnaktivität), *Brain-Sounds*, Nummerngirl mit Tafeln (zeigt den Personen und dem Publikum die aktuelle Blickrichtung an):

Prolog

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

1. Akt

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

2. Akt

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

3. Akt

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

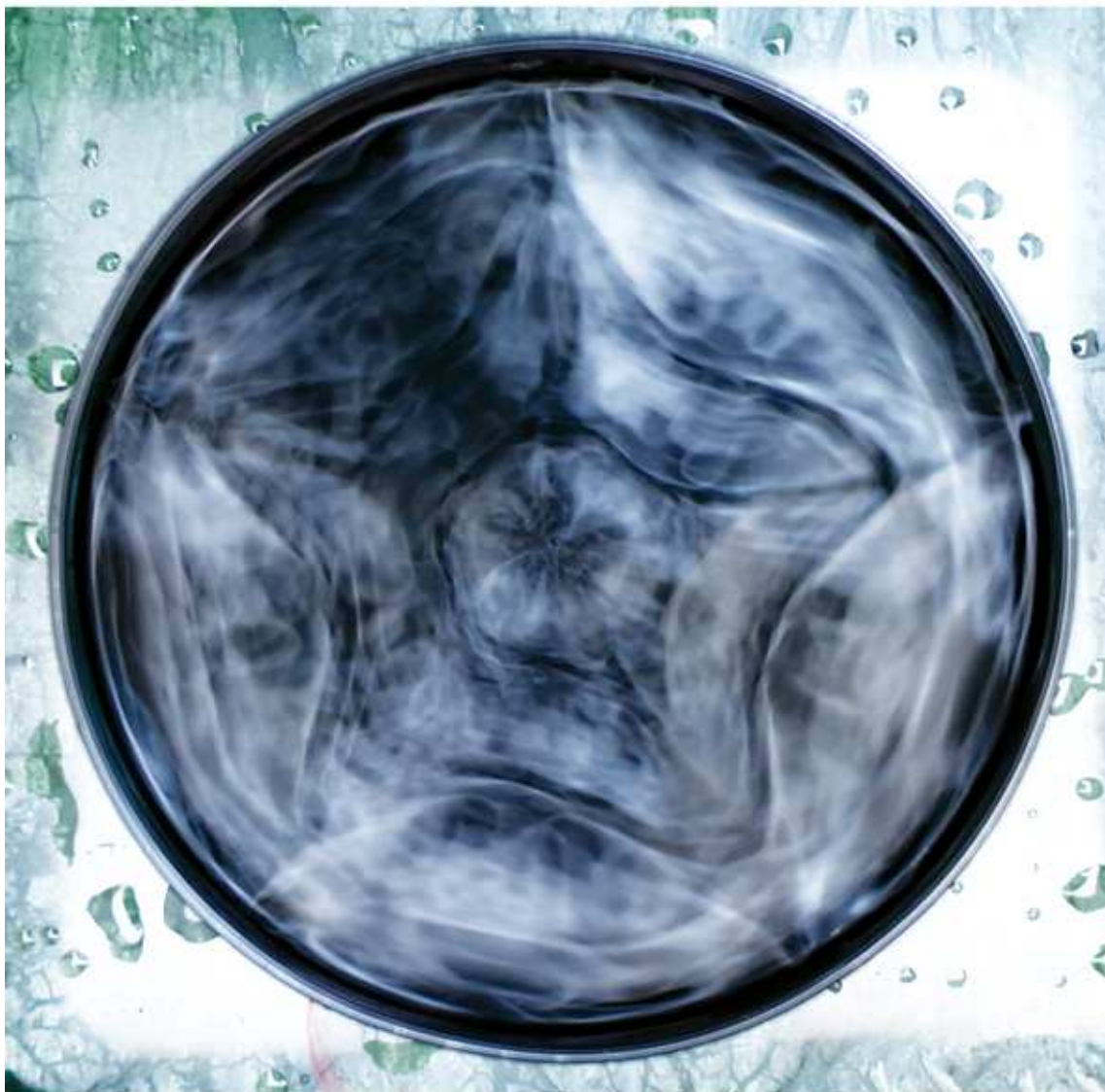
4. Akt

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

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

Epilog

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



04 »Flesh Waves« – Isabelle Choinière, Audrey-Anne Bouchard, Ricardo Dal Farra

Man hört ein Geräusch. Man lauscht Gemurmel und Gesängen. Aber kann man diese Geräusche auch fühlen? Sie anders wahrnehmen?

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

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

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

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

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

Credits:

Diese Arbeit basiert auf den eigenen Ideen und Entwicklungen von Isabelle Choinière.

Projektdesign:

Isabelle Choinière

Audrey-Anne Bouchard

in Zusammenarbeit mit Ricardo Dal Farra

Integrative und transversale Implementierung des kreativen Prozesses:
Isabelle Choinière (Regie)
Gemeinsam mit Audrey-Anne Bouchard

Bewegungsrelationen zwischen bewegtem Körper und Technik/ Entwicklung und
Implementierung des Konzepts des kollektiven Körpers:

Isabelle Choinière

Szenographie und Lichtdesign:
Audrey-Anne Bouchard
Catherine Pérusse-Daigneault, Chloe Garner (Assistenz)

Musik und Sound Design:
Ricardo Dal Farra (Künstlerische Leitung Komposition und Sound Design)
Karim Lakhdar und Kevin McDonald (Assistenz Komposition und Sound)

Technische Entwicklung:
Kevin McDonald und Karim Lakhdar

Kostüm:
Catherine Pérusse-Daigneault

Performerinnen:
Edith Doucet, Frédérique Forget, Laurie-Anne Langis, Nadège St-Arnaud, Béatrice Trudel

Produktion:
Audrey-Anne Bouchard und Isabelle Choinière,
in Zusammenarbeit mit *Le Corps Indice* und Ricardo Dal Farra

Website und Social Media Design, Fotos und Videos:
Coop de communication Chin up

Entwicklungsmethodik:
Basierend auf Isabelle Choinières Forschungs- und Entwicklungsmethodik

Methodische Vorbereitung:
Isabelle Choinière und Enrico Pitozzi

Dieses Stück wurde entwickelt bei *Hexagram-Concordia*, *Matralab-Concordia*, *Hexagram-UQAM* und im *Trans-Media-Labor Hellerau, Dresden*. Die Ur-Aufführung von »Flesh Waves« findet im Rahmen des CYNETART-Sonderprojektes *Metabody* im Festspielhaus Hellerau statt.

Die Produktion und Aufführung von »Flesh Waves« wird im Rahmen des europäischen Netzwerkprojektes »METABODY – Media Embodiment Tékhne and Bridges of Diversity« anteilig finanziert durch Mittel des CYNETART-Festivals sowie dem Programm KULTUR (2007-2013). Weitere Unterstützung erfährt das Projekt vom *Conseil des Arts de Longueuil*, *Emploi Québec* und dem *Office pour les jeunes internationales du Québec* sowie der *Vertretung der Regierung von Québec, Büro Berlin*.



Photo by Mateo H. Casis, Coop de Communication Chin Up

05 »EmotiCam« – Johanna Roggan & Lorenz Ebersbach

»Die bewegten Bilder wurden immer auch als bewegende Bilder, die innere Emotion stets als die Kehrseite der äußeren Aktion wahrgenommen. Es hat den Anschein, als sei die Rührung, das emotionale Bewegt-Sein des Zuschauers nicht eine einfache Reaktion auf das dargestellte Geschehen, sondern unmittelbar die Kehrseite, die Fortsetzung der kinematografischen Bewegungsbilder in seiner Wahrnehmung, seiner Affektion. So, als sei die Attraktion der bewegten Bilder, als sei noch die Aktion, die Bewegung der Figuren, der Dinge und der Kamera selbst nur die nach außen gekehrte Seite einer mentalen und emotionalen Bewegung, die der Zuschauer durchläuft.«¹

Der Herzschlag ist unser innerer Motor. Er ist das Zentrum der physischen Bewegung und kann auch ein Fenster zur Gefühlswelt des Menschen darstellen. Das Herz, als dessen Zentrum ist die Schnittstelle für das Performance-Projekt »EmotiCam«, die die Emotion als solche untersucht und eine Möglichkeit der Ästhetik-Physiologie-Kopplung aufwirft. Ein Mensch konstruiert seine individuelle Identität zu einem großen Teil aus der eigenen Geschichte – eigene Erlebnisse werden in einen Zusammenhang gebracht, aus dem sich meist erst im Nachhinein ein gerichtetes Handeln ablesen lässt. Als Gedächtnisstütze und Beweisstück für die eigene Geschichte werden Belege, Relikte, Trophäen und Souvenirs gesammelt, die vor allem auch als *Beweis für die eigene Existenz* unabdingbar sind. Es ist uns (den Menschen) also ein existenzielles Bedürfnis, die eigenen Erlebnisse festzuhalten, sie zu dokumentieren und auch zu teilen.

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

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

Der Input wird zum Output und somit zu einer sich ständig neu generierenden Inspirationsquelle. Der Austausch von Perspektiven inspiriert zu immer neuen formästhetischen Bewegungsideen, sei es durch eine tänzerische Umsetzung durch die Performerin oder ein Hin- bzw. Abwenden zum oder vom Geschehen durch den Zuschauer. Herkömmliche Set-ups für interaktive Systeme, z.B. *Motion-Sensing-Systeme*, werden fast ausschließlich in einer Weise genutzt, die das Publikum nur zuschauen lässt, eine Interaktion zwischen Publikum und Performer ausschließt. Hier aber hat das Publikum die Chance, direkt eingebunden zu werden, was ein eigenes emotionales Erleben mit sich bringt. Die Zuschauer teilen sich die Verantwortung, ob und wie die Performance stattfindet. Sie sind zu einem großen Teil selbst für ihren Input zuständig bzw. verantwortlich. Es gibt also keine vorgegebenen Bilder, die man durch seine Körperbewegungen zum Drehen, Fliegen oder Aufleuchten bringt, sondern allein das, was die Kameras aufnehmen – wo sich der Zuschauer hinwendet – wird in Echtzeit verarbeitet.

¹ Hermann Kappelhoff. *Matrix der Gefühle. Das Kino, das Melodrama und das Theater der Empfindsamkeit*. Berlin 2004.

All das zusammengekommen lässt den Betrachter den Beweis seiner eigenen Existenz erfahren: Auf intellektueller genauso wie auf emotionaler Ebene, psychisch wie auch physisch. Die Erfahrbarkeit der eigenen Existenz ist vor allem durch physische Betätigung (Bewegung) möglich. Die intellektuelle Erfahrbarkeit wiederum entsteht bei dem Betrachten von (selbstgeschossenen) Fotos oder Videos. Innerhalb der Performance-Situation werden beide Ebenen zusammengebracht.

Das Publikum findet einen Aufbau vor, in dem es sich voll dem Wunsch nach ›Souvenir-Erwerb‹ als Existenzbeweis und der Mitteilung in die Außenwelt hingeben kann. Durch den szenischen Aufbau, Licht- und Soundregie wird der Zuschauer zur Bewegung im Raum animiert. Hinzu kommt die ständige Konfrontation mit den aufgenommenen Bildern und die daraus resultierende Inspiration zu weiterer Bewegung – sowohl bei der Performerin als auch im Publikum.

Somit wird dem Tanz, oder der Bewegung im Allgemeinen, die Bewegung von externen Subjekten (dem Publikum/den aufgenommen Bildern) hinzugefügt, womit eine andere, subtilere Ebene der Erlebbarkeit möglich wird.

Drei Räume, Drei Bezüge, viele Emotionen

Der Aufbau besteht aus drei Bereichen, in denen sich das Publikum bewegen kann und die unterschiedliche Formen von Kommunikation zwischen Performerin und Publikum zulassen:

Wir	Ich	Du
Umwelt-Bezug	Ich-Bezug	Gegenüber-Bezug
Integration	Isolation	Konfrontation

Wir –

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

Ich –

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

Du –

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

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

Idee und Konzept: Lorenz Ebersbach, Johanna Roggan/ *the guts company*

Performance: Johanna Roggan / *the guts company*

Sound: Daniel Williams

Bühne und Kostüm: Josephine Enders

Programmierung: Matthias Härtig

Künstlerische Regie- und Produktionsassistenz: Josefine Wosahlo / *the guts company*

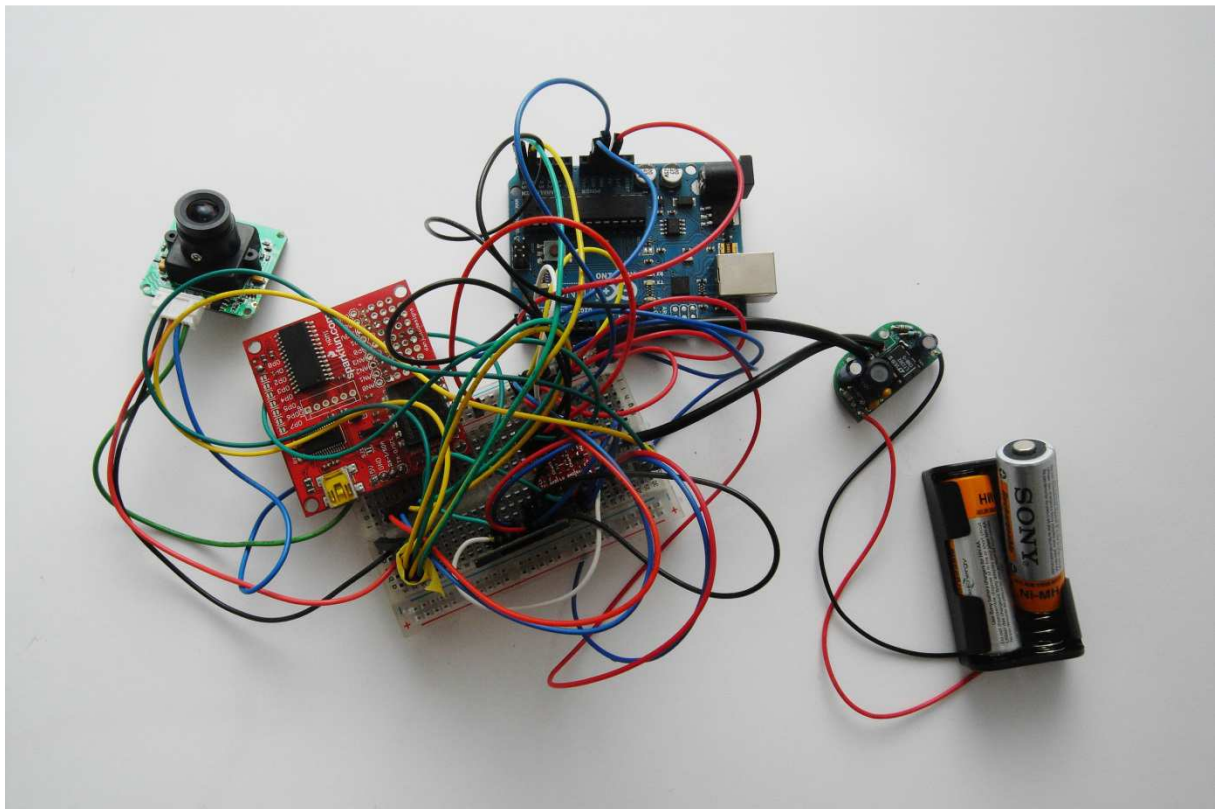
»EmotiCam« ist eine Koproduktion zwischen Johanna Roggan und der *Trans-Media-Akademie Hellerau* im Rahmen des europäischen Netzwerkprojektes »METABODY – Media Embodiment Tékhne and Bridges of Diversity«.

Produktion und Aufführung von »EmotiCam« werden gefördert durch Projektmittel der *Landeshauptstadt Dresden, Amt für Kultur und Denkmalschutz*, sowie anteilig finanziert durch Mittel des CYNETART-Festivals, sowie dem Programm *KULTUR* (2007-2013).

Mit freundlicher Unterstützung: *EISKALT SAUBER GMBH, EXP Tech, Ragin' Spirits e.V./High Finesse*

Weiterhin gilt unser Dank:

Heide Lazarus, Janine Hagedorn (Gewandmeisterin), Detlef Freier (Tischler)



© Johanna Roggan und Lorenz Ebersbach

06 »Hypo Chrysos« – Marco Donnarumma

2012

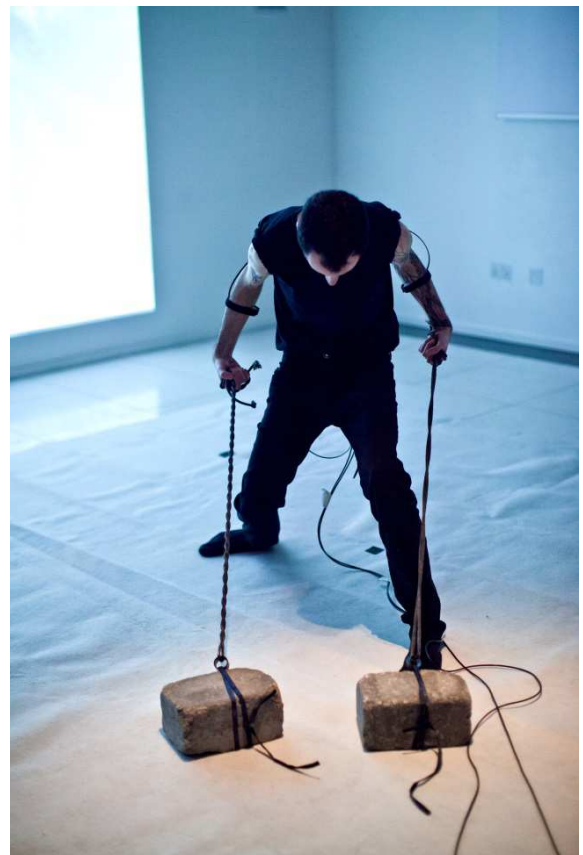
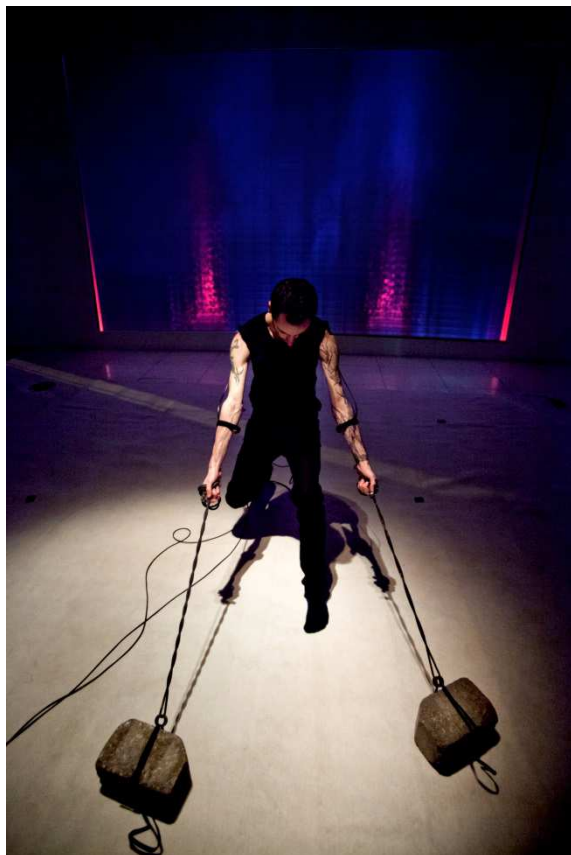
Aktionskunst mit irritierten Körpern und biophysischen Medien
(*Xth Sense Biosensing Technology*²)

»Hypo Chrysos« ist eine Arbeit, die den Körper als biophysischen Organismus einer Belastungsprobe unterzieht und sich dadurch mit der kritischen Erkundung des Bereiches zwischen Biowissenschaften, Technik und künstlerischer Performance auseinandersetzt. Die audiovisuelle Live-Performance ist inspiriert durch den Sechsten Gesang in Dantes *Inferno*, der sich in einem der untersten Höllenkreise abspielt. Der Dichter trifft an dieser Stelle auf die Ketzer, die in geschmiedeten, mit Flammen ausgekleideten Särgen vorüberziehen; Dante sieht dies als die gerechte Strafe für ihre Scheinheiligkeit an, einem Missbrauch des Verstandes, wie ihn einzig und allein der Mensch fertigbringt. Mit meinen Armen ziehe ich an langen Seilen befestigte Betonblöcke hinter mir hier, kämpfe mich schleppend über die Bühne, kann mich nur im Kreis fortbewegen und darf nicht aufgeben, bevor die Aktion vollendet ist. Die Kontraktion von Muskelgewebe und das Pulsieren des Blutes rufen ein biophysisches Signal in Form von akustischen Schallwellen hervor. Die Geräusche meiner Muskeln, meines Herzens und meines Bluts, die vom menschlichen Gehör für gewöhnlich nicht erfasst werden können, werden von tragbaren *Xth Sense Sensoren* (XS) eingefangen und verstärkt. Ein Computer speichert diese Schall-Impulse und erzeugt über eine Anordnung aus acht Lautsprechern eine nie abebben wollende Wand aus Klängen und Geräuschen. Zu (er-)fassbaren akustischen Phänomenen geworden, brechen die Schwingungen vom Inneren meines Organismus aus in die Welt und erreichen und beeinflussen so auch die Körper der Zuschauer. Gleichzeitig wird dieses biophysikalische Signal dazu genutzt, eine Vielzahl virtueller Entitäten zu erzeugen: Licht und organische Formen, die ausgestrahlt von einem Videoprojektor das Organische unter der Oberfläche des irritierten, gequälten Körpers anschaulich werden lassen. Die wütende Anhäufung und Zerstreuung von Licht und Sound, die durch meinen Körper hervorgebracht wird, entwirft ein sich stetig veränderndes, wirkmächtiges Kräftefeld der Anspannung. Die Arbeit bedient sich dabei keinerlei Formen der Computervisualisierung, Bewegungserfassung oder sonstiger proprietärer Hardware. Sämtliches Schall- und Videomaterial wird in Echtzeit durch den Körper des Performers mittels XS erzeugt. XS ist eine, speziell für solche Zwecke entwickelte, Technologie zur freien Nutzung, die beispielsweise bei Musik Performances und in anderen entsprechenden Bereichen eingesetzt werden kann. Die hier präsentierte Arbeit ist die Zweite innerhalb einer Serie biomedialer Performances, die mit und für XS realisiert werden.

² In dieser Arbeit wurden keine käuflich erworbenen Geräte oder Software eingesetzt. Das Stück basiert auf *Xth Sense* (XS) Technologie, die aus tragbaren Biosensoren und einem digitalen Netzwerk, zur Echtzeit-Verarbeitung akustischer Biosignale, besteht. Beides wurde von Autor selbst entwickelt. Weitere Informationen unter: <http://marcodonnarumma.com/works/xth-sense>.



Photo by Chris Scott



Photos by Chris Scott

07 »Microsexes« – Jaime del Val/reverso

Jaime del Val / JaiVal – *reverso*

Post-intime Eins-zu-Eins-Begegnungen ihrer vierten Phase – *Antireality Nonshow*

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

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

Über der Grenze des Fassbaren schwebend, fördert diese Metaformance intime Eins-zu-Eins-Begegnungen, in denen die Teilnehmenden selbst diese Veränderung der Wahrnehmung erfahren. Morphologie, Identität und starre Bedeutungen diffundieren hier in endlos beginnende Potentielle – *Microsexes* – und eröffnen damit den Bereich des Unausprechlichen: tausend post-intime Affekte und posthumane Geschlechter treten in tausend nicht linearen Arten von Zeit- und Räumlichkeit hervor, der Körper wird zu einer aufstrebenden, nicht-menschlichen Spezies, ein Körper aus Mikro-Wahrnehmungen. Es ist eine spinozanische und nietzscheanische Maschine zur perzeptuellen Abweichung von totalitären Apparaten eines Wahrnehmungsfaschismus, welcher das Substrat für die heutige Informations- und Kontrollgesellschaft darstellt. Ein neues Modell eröffnet sich, in dem es nicht auf Reproduzierbarkeit oder Berechenbarkeit ankommt, sondern das eine kreative, unvorhersagbare Zuneigung für eine aufstrebende Welt der Vielfalt und Pluralität entwickelt, welche den Aufschwung permanenter Vorherbestimmung und Kontrolle herausfordert.

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

JaiVal ist ein Hybrid aus fremdem Agenten, posthumanem Schamanen, heiliger Prostituierten, Embodiment-Labor, mobiler Gesundheitsstelle, Hausarzt, außerirdischem

Prediger und Mikro-Guerilla. Weitere Treffen mit dem Agenten zuhause, online oder im öffentlichen Raum können auf Wunsch erfragt werden.

<http://jaival.org>

<http://www.microsex.org>

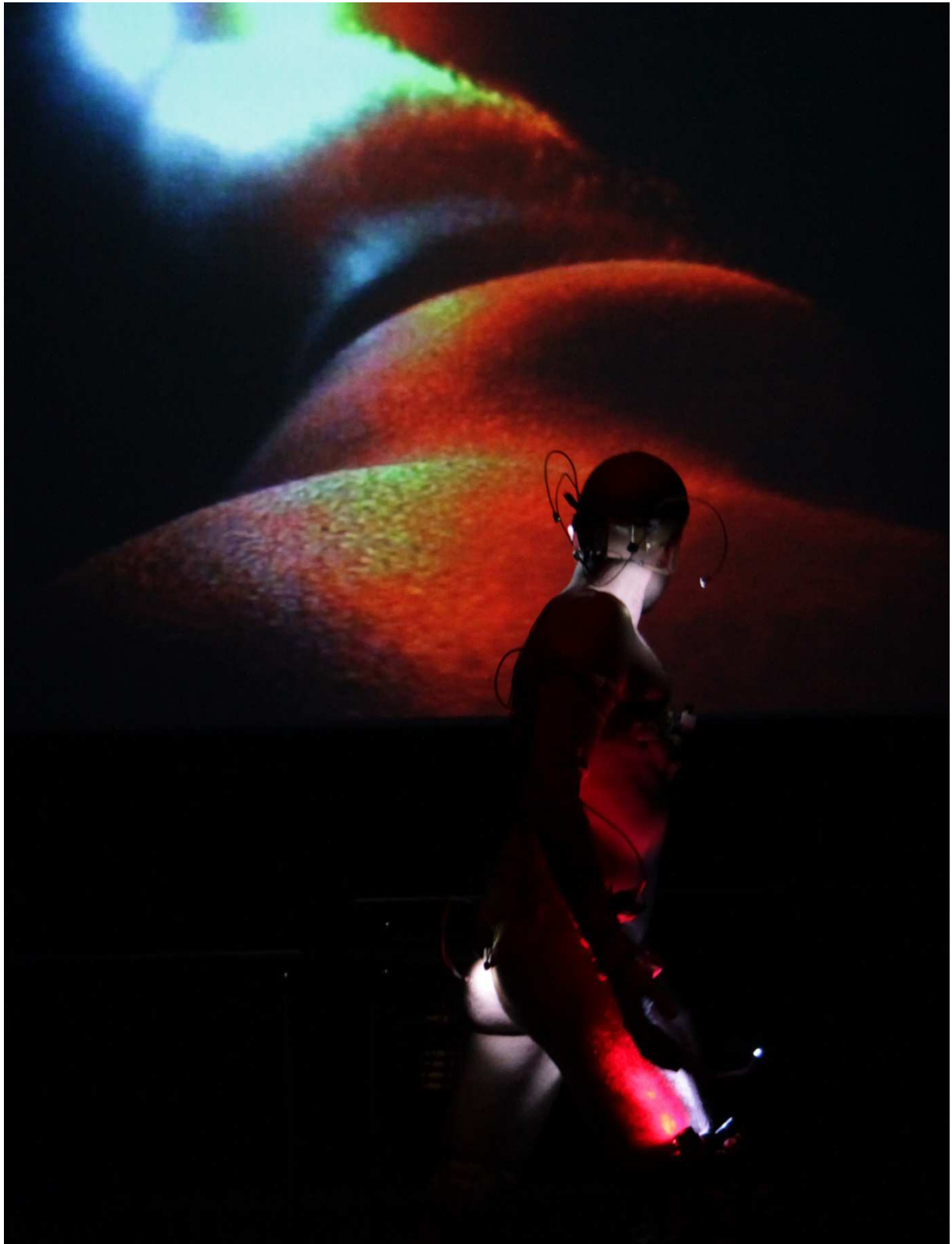


Photo by Claude Fournier (Toulouse, 2011)

08 »Navigating Noise« – Kerstin Ergenzinger

»Navigating Noise« ist eine poetische Untersuchung räumlicher Orientierung mittels Klang und Rauschen. Die Installation stellt eine experimentelle Umgebung in Form von Geräuschlandschaften bereit, die unsere räumlichen Erfahrungen erweitern und transformieren. Diese *soundscales* basieren auf, uns alltagsweltlich geläufigen, natürlichen und künstlich erzeugten Umgebungsgeräuschen, wie etwa der universellen auditiven Präsenz von Elektrizität und Insekten. »Navigating Noise« möchte diese Phänomene in neuartige und wahrnehmbare Bereiche transformieren. Für die Arbeit von zentraler Bedeutung sind die Fragen: Wie orientieren wir uns? Wie interpretieren wir einen Ort (oder eine Umgebung) und wie interagieren wir mit ihm, wenn wir ihn durchschreiten und es dabei eine Vielzahl akustischer Phänomene zu entdecken gibt, uns aber nur wenige visuelle Eindrücke als Anhaltspunkte vorliegen?

Die Arbeit verlangt nach einer physischen Re-Aktion und appelliert gleichzeitig an unsere Imaginationskraft. Sie möchte einen Wahrnehmungszustand nahe der Orientierungslosigkeit hervorrufen, bei dem – bewusst oder unbewusst – unsere Sinne geschärft und unsere Gedanken dazu angeregt werden, ein assoziatives Netz aus Denkmustern und Erinnerungen zu knüpfen. Das oszillierende, experimentelle Setting simuliert so zum einen eine tatsächliche räumliche Umgebung, zum anderen aber vor allem geistige Landschaften – *mental-scapes*.

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

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

Funktionsweise und Verhalten:

Die *soundscales* werden durch ein vibrierendes, materielles Netz, vergleichbar mit einem Schaltplan oder einem Diagramm mental-assoziativer Zusammenhänge, erzeugt. Beim Eintreten scheint der Ausstellungsraum zunächst vollkommen leer. Etwa anderthalb Meter über dem Kopf der Besucher ist, in einem feinen Netz, eine Konstruktion aus Nitinol-Draht³ und Instrumenten-Saiten angebracht. Die kinetischen und elektrothermischen Eigenschaften dieses Netzes im Raum werden zu *soundscales*, indem die Idee eines systemimmanenten Bewusstseins und die Präsenz des Beobachters in Frequenzmodulationen übersetzt werden, die ihrerseits elektromechanische, akustische Felder erzeugen.

Die Resonanzfrequenz jedes kinetischen Drahtes und jeder Saite variiert entsprechend seiner dynamischen Länge. Das Oszillieren des Drahtes wird von den Frequenzen des Input-Signals

³ Nitinol Draht ist ein robotischer, spannungs- und temperatursensitiver Draht. Ein Material mit dem Kerstin Ergenzinger bereits in vorangegangenen Installationen wie »Studien zur Sehnsucht«, »Whiskers in Space« und »Rotes Rauschen« gearbeitet und ausgiebig experimentiert hat.

(elektrischen Strömen) kontrolliert. Die Nitinol-Drähte übertragen ihre modulierten Frequenzen – von sehr langsamen, rhythmischen und mechanischen Qualitäten, bis hin zu hohen schwebenden Klängen und Störgeräuschen – zum angeschlossenen Netz- und Rahmenwerk.

Der Raum sirrt, surrt, brummt, flirrt – mal durchdringender, mal beiläufiger. Es entsteht ein unterschwelliges und gleichzeitig doch starkes Gefühl von Präsenz, ähnlich als würde man einen Spaziergang durch ein Gebiet mit Hochspannungsleitungen machen. Die unsichtbar vorhandene Spannung wird spürbar.

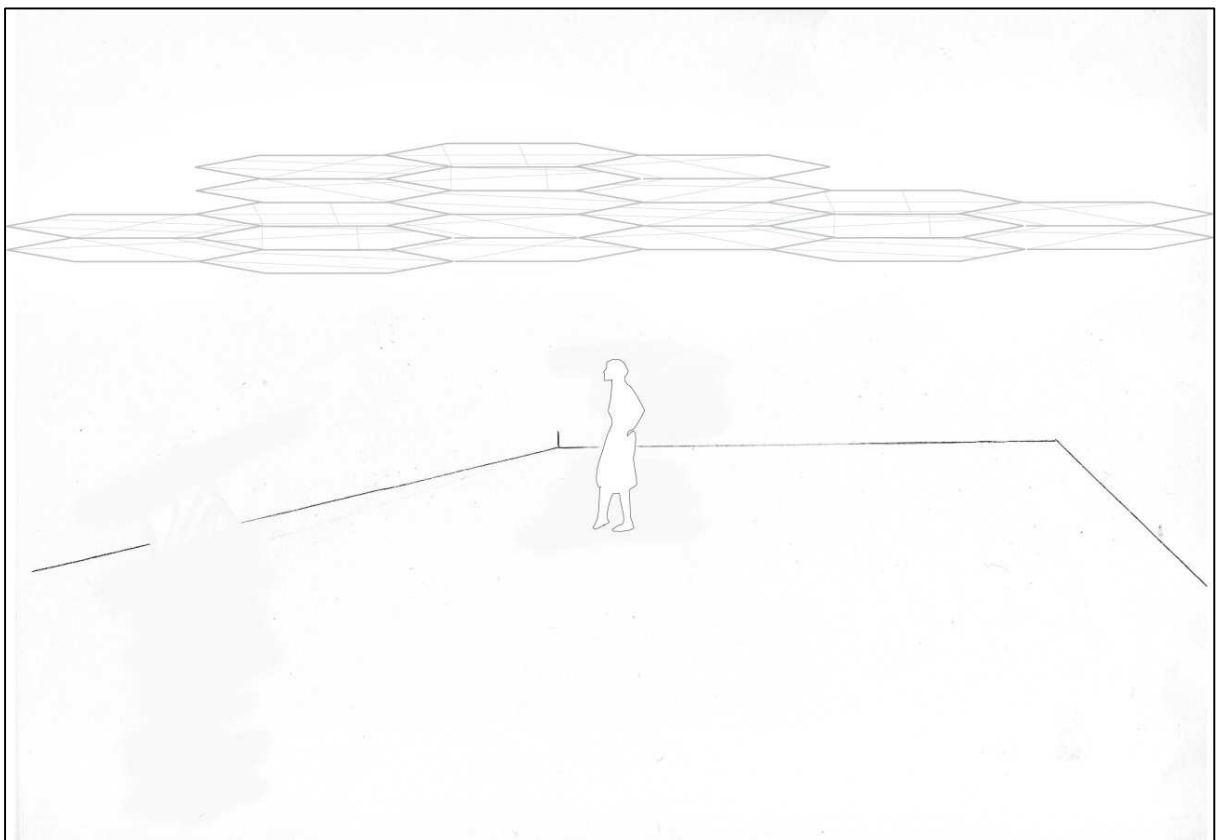
Die Künstlerin Kerstin Ergenzinger und der Wissenschaftler Thom Laepple entwickeln und programmieren den zugrunde liegenden räumlichen Aufbau und die Reiz-Reaktions-Schemata der Installation in enger Zusammenarbeit. Die Vernetzungsstruktur ist dazu fähig, die Standpunkte und Bewegungen der Besucher zu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

Kerstin Ergenzinger
in Zusammenarbeit mit Thom Laepple
2013

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

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

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



09 »EYEsect« – Sebastian Piatza

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

Der Helm hat eine amorphe, durchbrochene und verspiegelte Oberfläche. Die Augen, die in vielen Kulturen Hort der Seele sind, befinden sich nicht an gewohnter Stelle. Benutzer von »EYEsect« sehen anders. Und sehen somit auch anders aus. Sie fühlen sich fremd und das spiegelt der Helm nach außen. Der Versuch, von außen zu erkennen, was sich im Inneren abspielt, ist unmöglich. Auf der Suche nach Mimik findet man nur verzerrte, unkenntliche Umwelt. Es ist ein Wechselspiel aus exponierter Differenz und dem Entzug jeglicher anthropomorpher Bezüge. Die Fokussierung auf den Sehsinn in der gesellschaftlichen und persönlichen Orientierung wird hinterfragt. Wenn schon zeitgenössisches Sehen, dann muss die Technologie nicht nur Erwartungen erfüllen, sondern auch erweitern.

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

»EYEsect«
The Constitute
2013

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

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

Mit freundlicher Unterstützung durch Julian Adenauer, *AND Festival, Fraunhofer Gesellschaft*.



10 »Who's afraid of Wong Kar-Wai?« – Carla CHAN Ho-Choi

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

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

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

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

10.01 »As I flow gently inside you« – Carla CHAN Ho-Choi

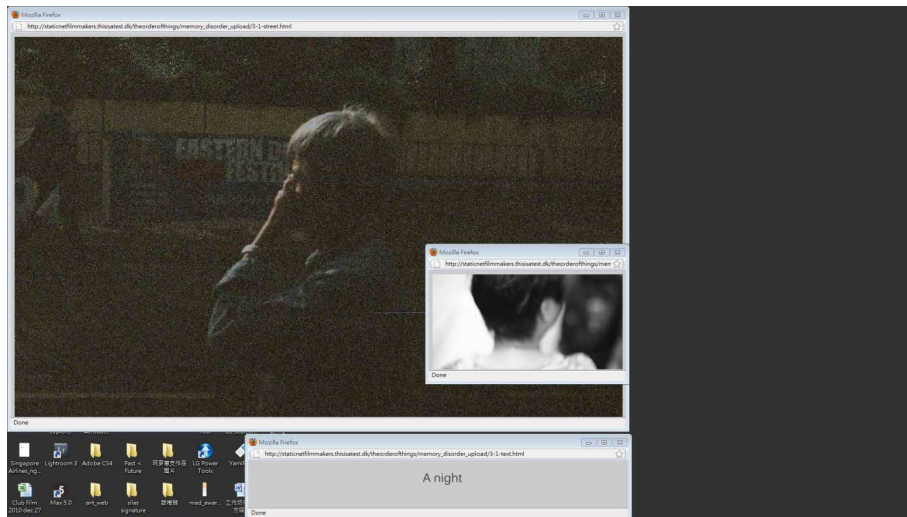
Die Video-Installation thematisiert situative, körperliche Intimität. Zwei Fremde stehen sich nackt in einem Container gegenüber. Sie dürfen innerhalb der vorgegebenen Situation frei agieren, sich jedoch nicht berühren. Der subtile Austausch von Blicken, Atem, Gerüchen und Geräuschen erzeugt als ein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



© Carla Chan Ho-Choi

10.02 »Memory Disorder« – Silas FONG Sum-Yu

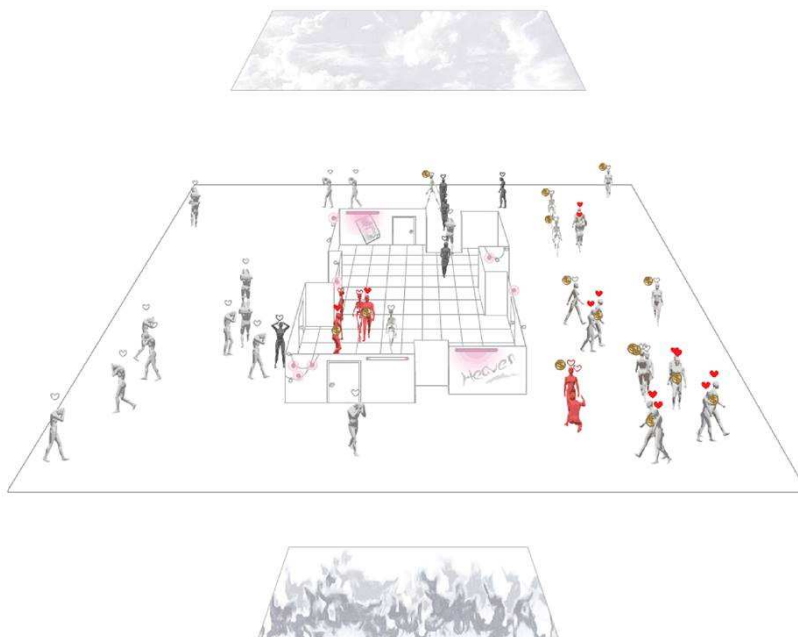
Über Assoziationen wird bei dieser Arbeit die eigene Erinnerung und Vorstellungskraft auf neue Weise erfahrbar, indem bewegte Bilder erscheinen und verschwinden. Das gezeigte Material besteht aus Super-8-Filmen, Webcam-Mitschnitten, Fotografien und Aufzeichnungen digitaler Kameras. Dargestellt in Multi-Channels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



© Silas FONG Sum-Yu

10.03 »Sodom« – WONG Chung-Yu

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



© WONG Chung-Yu

10.04 »Snow« – KONG Chun-Hei

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



© KONG Chun-Hei

10.05 »Bad Trip« – Alan KWAN Tze-Wai

»Bad Trip« ist ein interaktives System, das den Zuschauer dazu bemächtigt, den Verstand des Künstlers mithilfe eines Game-Controllers zu steuern. Seit November 2011 wurde jeder Moment von Alan Kwans Leben mit einer Videokamera auf seiner Brille aufgenommen. So entsteht eine Datenbank, gefüllt mit digitalen, visuellen Erinnerungen. Mit spezieller Software

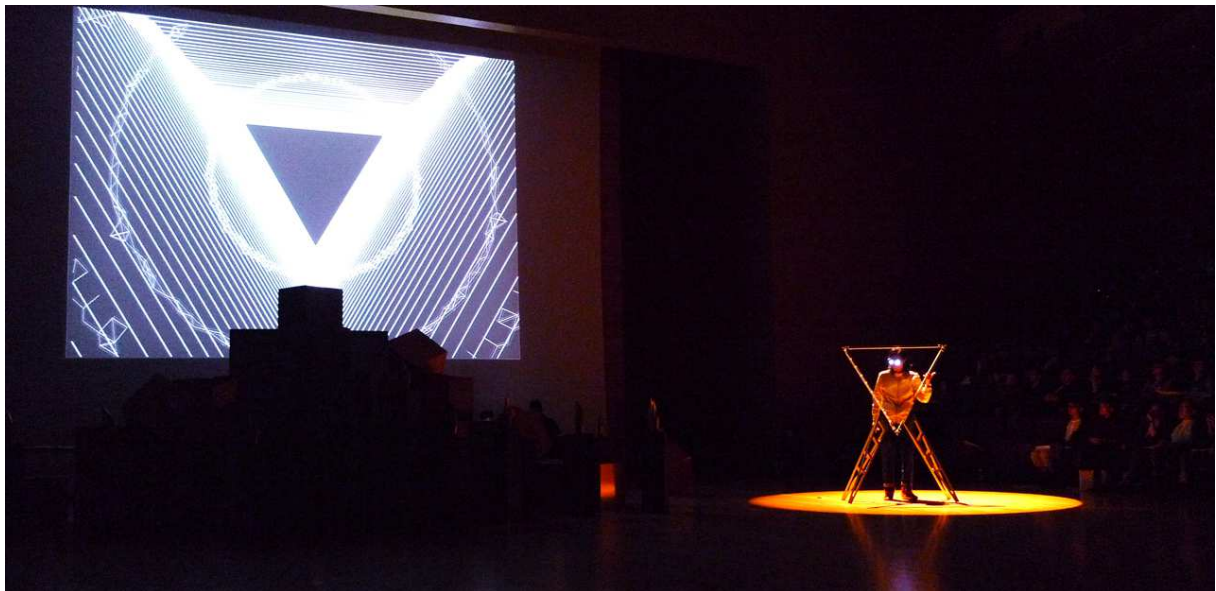


wird eine virtuelle, stetig wachsende Gedankenwelt erschaffen, in der Kwans Erinnerungen und Träume erlebt und gesteuert werden können.

© Alan KWAN Tze-Wai

10.06 »Anádelta« – *XEX GRP.* (Chris CHEUNG Hon-Him und Jeff WONG Chun-Kit)

»Anádelta« experimentiert mit den Kombinationsmöglichkeiten innerhalb einer rekursiven, audio-visuellen Präsentation. Der Performer befindet sich inmitten eines invertierten Deltas, des Nabla-Symbols ∇ , das er über Sensoren an dessen drei Achsen als Steuerungsinstrument für die musikalischen und visuellen Elemente des Stücks nutzt. Damit bricht das Werk mit traditionellen Vorstellungen von Performance und vereint sich mit seinem Triangulationsdesign im Sinne des goldenen Schnitts perfekt mit dem menschlichen Körper. Losgelöst aus seiner Vereinigung mit einem Performer steht das dreiaxige Steuerungselement für sich allein. Als die Verkörperung des Nabla-Symbols ∇ ist das »Anádelta« sowohl abgeleitet von dem griechischen Wort für Harfe, als auch verbunden mit seiner mathematischen Verwendung für rekursive Operationen. Die drei mit Lasern und



Sensoren bestückten Achsen des Instruments bleiben so ungenutzt, wartend auf den nächsten menschlichen Körper, der sich ins Zentrum des »Anádelta« begibt und seine Steuerungsfunktionen nutzt.

© XEX Group

11 »A/V Labor Leipzig« – Andreas Ullrich

Das »Audio-Visuelle Labor« ist die jüngste künstlerische Werkstatt an der *Hochschule für Grafik und Buchkunst Leipzig* (HGB). Sie ist hervorgegangen aus der generellen Überlegung, dass elektronische Geräte, Arbeitsprozesse und Verfahrensweisen fächerübergreifend von modernen computerisierten Verfahren bestimmt werden. Besondere Schwerpunkte bilden dabei die Bereiche der Ein- und Ausgabeprozesse mit Standbild und Text, Bewegtbildproduktion, Sound- und Computerprogrammierung, sowie moderne Verfahren der Animation.

Die Ausbildung an der *HGB* soll dazu führen, Künstlerpersönlichkeiten zu entwickeln, die mit ihrer Produktion neue Kunstformen generieren, welche das Repertoire der Zeichen, die eine Gesellschaft für eine differenzierte Selbstbezeichnung zur Verfügung hat, erweitern. Insofern muss, innerhalb der Verfolgung dieses Weges, die Möglichkeit existieren, die unterschiedlichsten Methoden und Materialien zur künstlerischen Produktion zu erkunden (gerade auch die Dinge, die noch nicht der Allgemeinheit zur Verfügung stehen).

Das »A/V Labor« hat deshalb einen alle Fachrichtungen verbindenden Stellenwert innerhalb der Hochschule, da es – als eine zentrale künstlerische Werkstatt mit modernster Technologie – dies alles innerhalb der Ausbildung in der *HGB* verbindet. Es bietet den Studierenden eine technisch sehr gut ausgestattete und professionell betreute Anlaufstelle zur Realisation künstlerischer Forschung mit den unterschiedlichsten Medien und Technologien die weiterhin erweitert und entwickelt werden müssen.

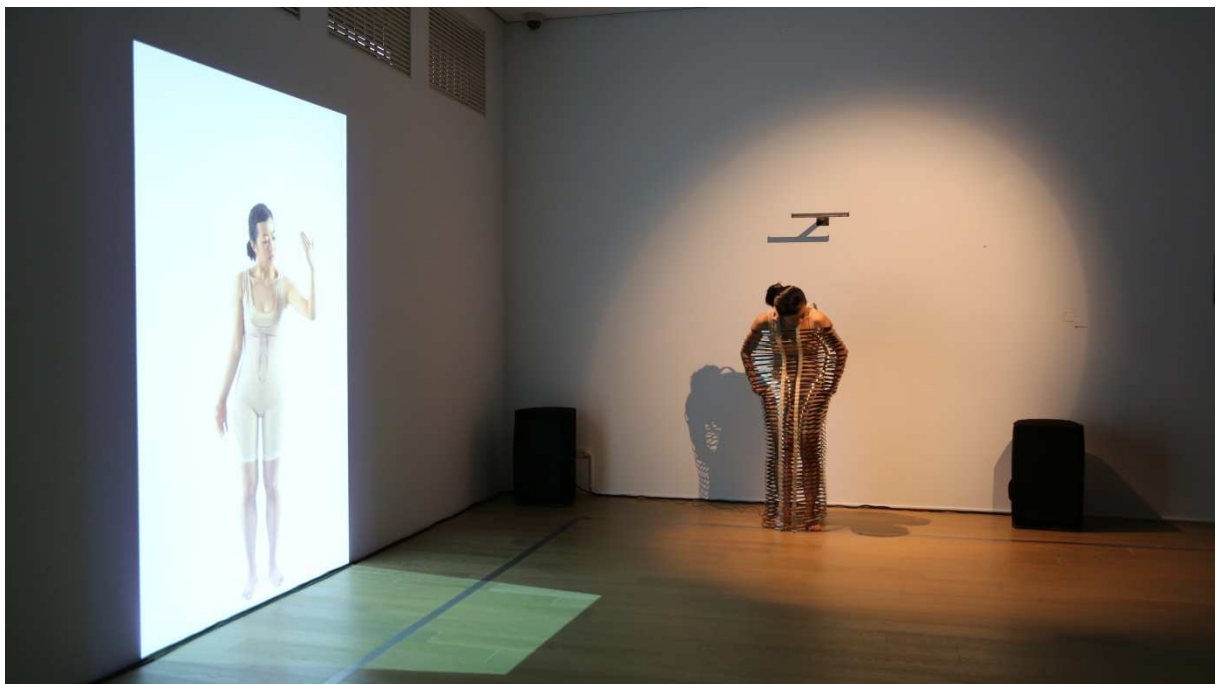
Die in Dresden gezeigten Arbeiten von Studenten und Absolventen der *HGB* beschäftigen sich mit dem Verständnis und der Erforschung medialer Wahrnehmungsprozesse und deren Bedeutung für soziale, identitätsstiftende und erkenntnistheoretische Entwicklungen. Diese Arbeiten verwenden in ihrem Entstehungsprozess, sowie bei der installativen Präsentation aktive Teile von Hard- und Software, wie Sensoren, Verschlüsselungs- und Analysealgorithmen oder interaktive I/O-Settings, aber auch Elemente aus klassischer Malerei sowie Performance-Strategien. Für die Auswahl der Arbeiten wurde eine Ausschreibung initiiert. Die hierbei eingereichten Ideen wurden von Prof. Alba D'Urbano (künstlerische Leiterin »A/V Labor«) und Andreas Ullrich (*C. Rockefeller Center Dresden*) sowie den MitarbeiterInnen des »A/V Labors« gesichtet und betreut.

In den nächsten Jahren soll sich eine enge Zusammenarbeit zwischen dem CYNETART Festival und dem Fachbereich Medienkunst der *HGB Leipzig* entwickeln. Diese erste Präsentation aktueller Arbeiten ist dazu ein konkreter Schritt.

11.01 »Der Körper, in dem ich zu Hause bin« – Ya-Wen Fu

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

Performance, Video, Installation 2013



© Ya-Wen Fu

11.02 »Die flüssige Fabrik« – Timo Hinze

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

<http://www.timohinze.com>

11.03 »Calling Utopia« – Hannah Sieben

»The responsibility lies on the citizens of Utopia.«

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

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

Audio 18:35 min, 2013

Mein Dank gilt allen, die zur Realisierung dieser Arbeit beigetragen haben, insbesondere den BewohnerInnen von Utopia.



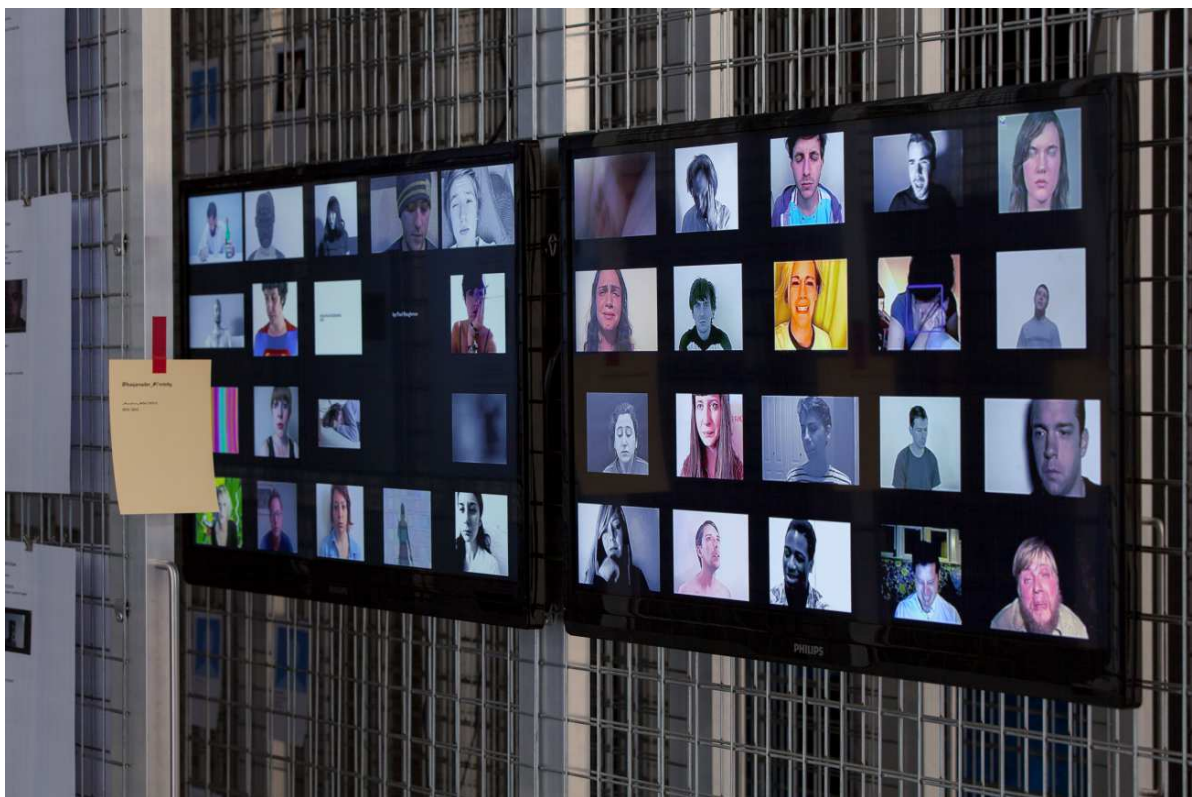
© Hannah Sieben

11.04 »@basjanader_#i'mtstty« – Sven Bergelt

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

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

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



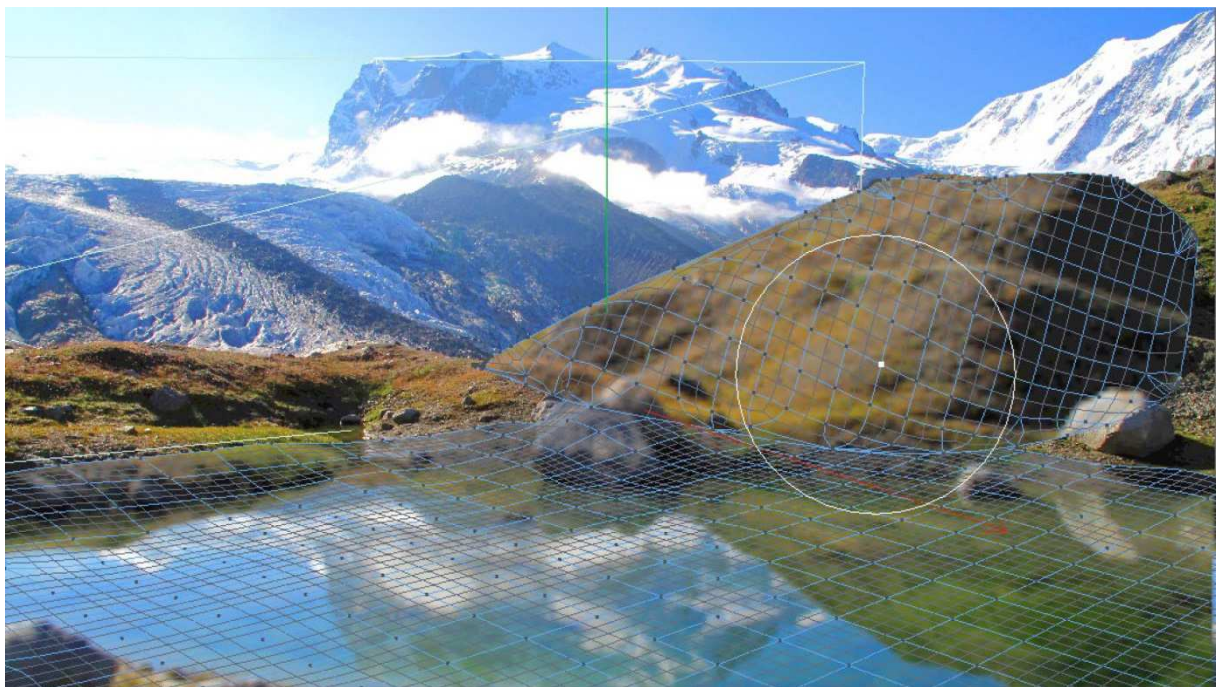
© Sven Bergelt

11.05 »No Land in Sight« – Nicolás Rupcich und Felix Leffrank

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

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

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



© Leffrank und Rupcich

11.06 »Fake Account« – Alexander Repp

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

11.07 »Stream« – Gottfried Binder

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

<http://www.gottfriedbinder.de>

11.08 »Volume« – Hannes Waldschütz

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

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

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

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



© Hannes Waldschütz

12 ›Do-It-Yourself-BioHacking‹ – zwischen künstlerischer Schöpfung und Citizen Science

Die junge Bewegung des ›DIY-BioHacking‹ hat ihre Wurzeln im US-amerikanischen, universitätsnahen Umfeld und wird als Verknüpfung von Biologie und Hackertum verstanden. Die Anhänger widmen sich insbesondere der modernen Biologie und versuchen aktuelle Fragestellungen auf diesem Gebiet – außerhalb universitärer oder institutionalisierter Strukturen – mit Hilfe von kostengünstigen und leicht erhältlichen Mitteln zu lösen. DIY-BioHacker handeln in der Regel, ähnlich wie Computer Hacker, im Sinne des Open Source-Gedankens und treten für eine demokratische Informationsnutzung ein. Sie stellen ihre Forschungsergebnisse frei zur Verfügung, diskutieren ihre Vorhaben in offenen Online-Foren (z.B. <http://diybio.org>) oder teilen ihre oft selbst entwickelten Bauanleitungen zur günstigen, häuslichen Reproduktion von teuren Laborgeräten und Versuchsmaterialien mit der Community.

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

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

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

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

Hackertum: Bio- und Computer-Hacking

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

Das BioHacking nutzt vergleichbare Vorgehensweisen und Methoden: auch dabei werden Codes manipuliert, bestehende Gliederungen unterbrochen und dadurch Neues erschaffen.

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

›DIY-BioHacking‹ beim CYNETART-Festival 2013

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

Ganz im Sinne der Citizen Science – der wissenschaftlichen Bürgerbeteiligung – wird dieser Missstand in temporären Laboren während des diesjährigen CYNETART-Festivals zumindest kurzzeitig aufgehoben. Im »POP-UP Labor« in der Bar *Bon Voyage* in der Dresdner Neustadt, sowie im Labor im Festspielhaus Hellerau, können alle Interessierten zu BioHackern werden. Möglich wird dies vor allem durch die Anwesenheit von erfahrenen BioHackern aus Österreich (*Pavillon 35*), Großbritannien (Raphael Kim) und der Schweiz (*Hackteria.org*), sowie Rüdiger Trojok, einem der wenigen BioHacker aus Deutschland.

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

12.01 »Cisgene-Manipulation« – Rüdiger Trojok

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

<http://openbioprojects.net>

12.02 »Agartecture« – Raphael Kim

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

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

<http://biohackanddesign.com/>

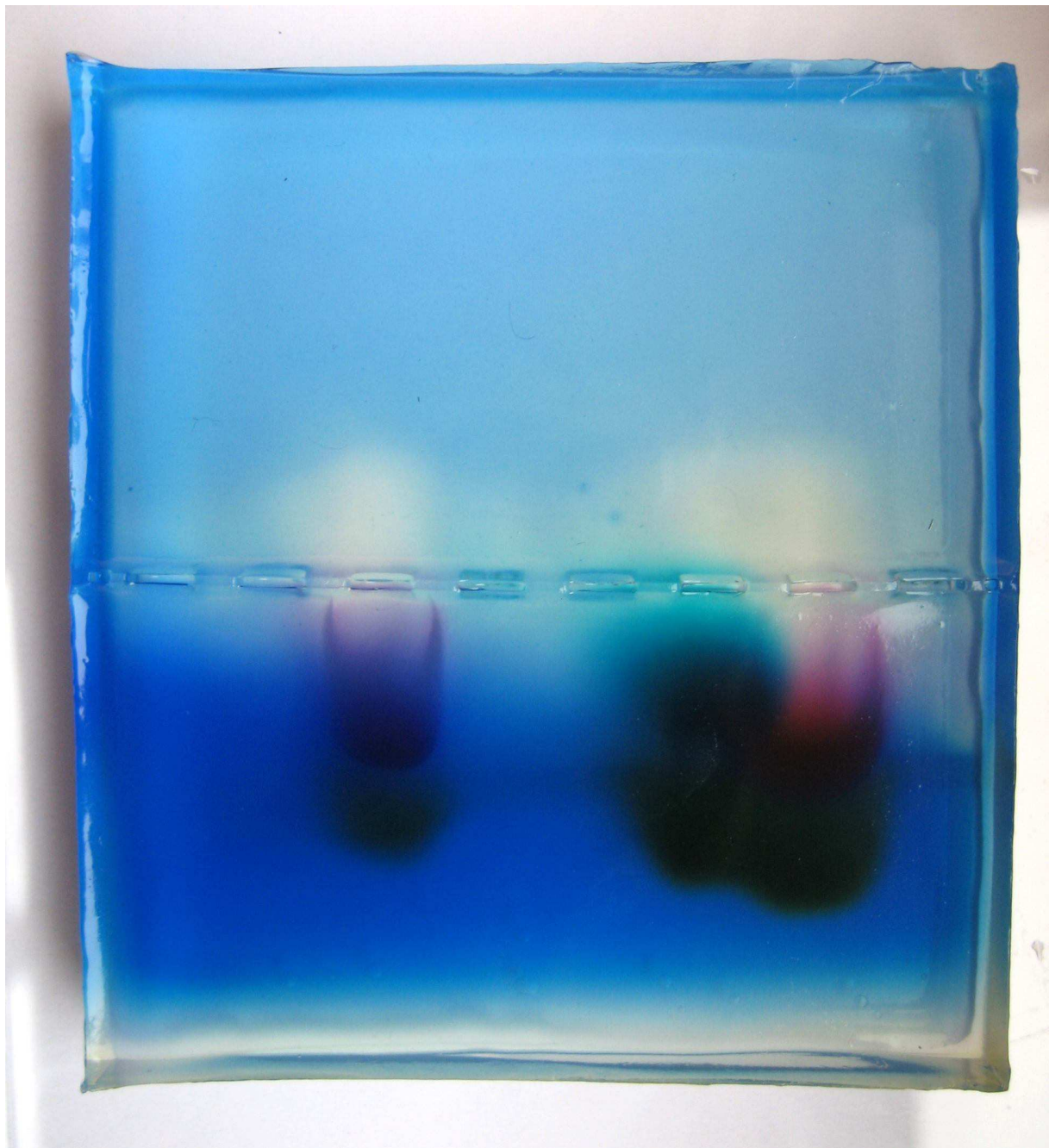


© Raphael Kim

12.03 »Agar is the New Media« – *Hackteria.org*

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

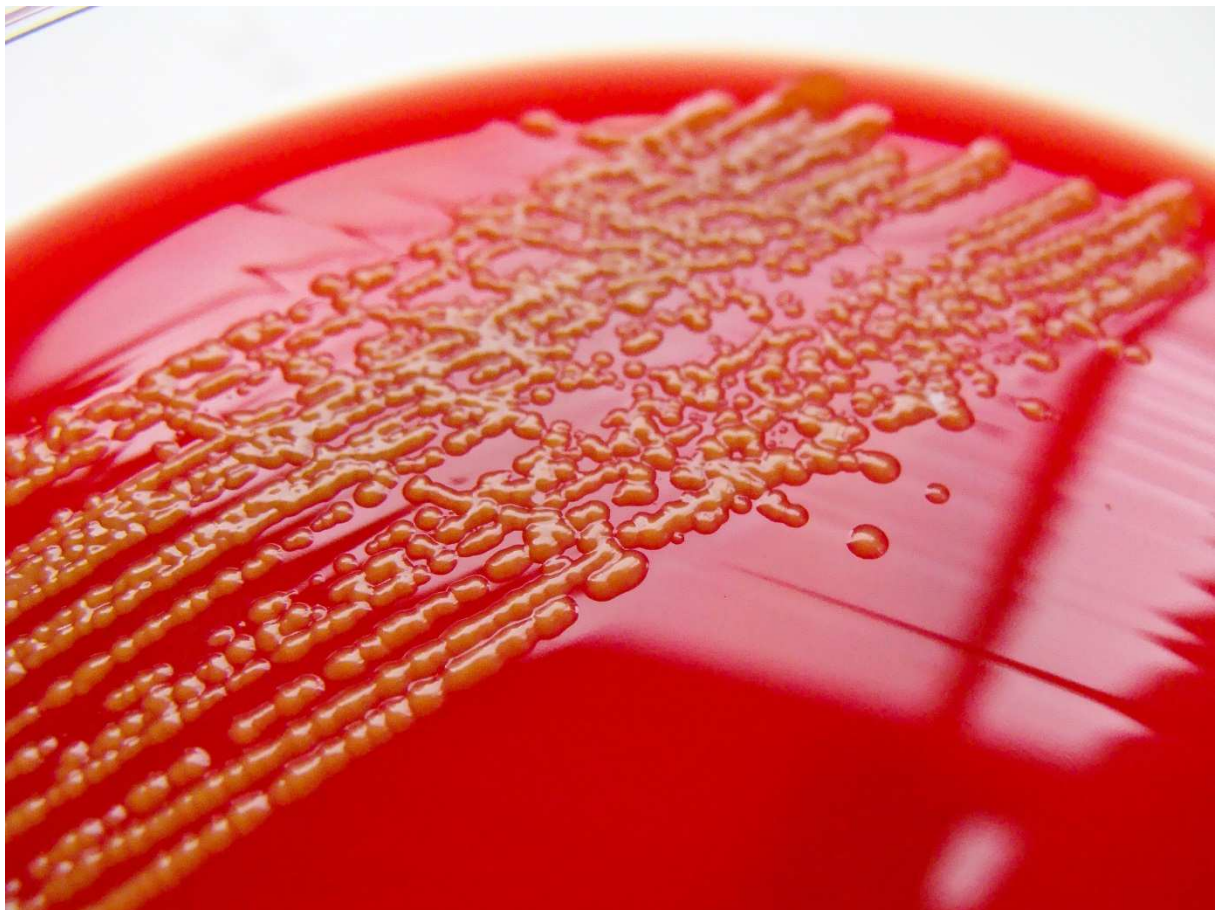
<http://hackteria.org>



© Hackteria.org

12.04 »Bakterieller Handabdruck« – Lucas Schirmer

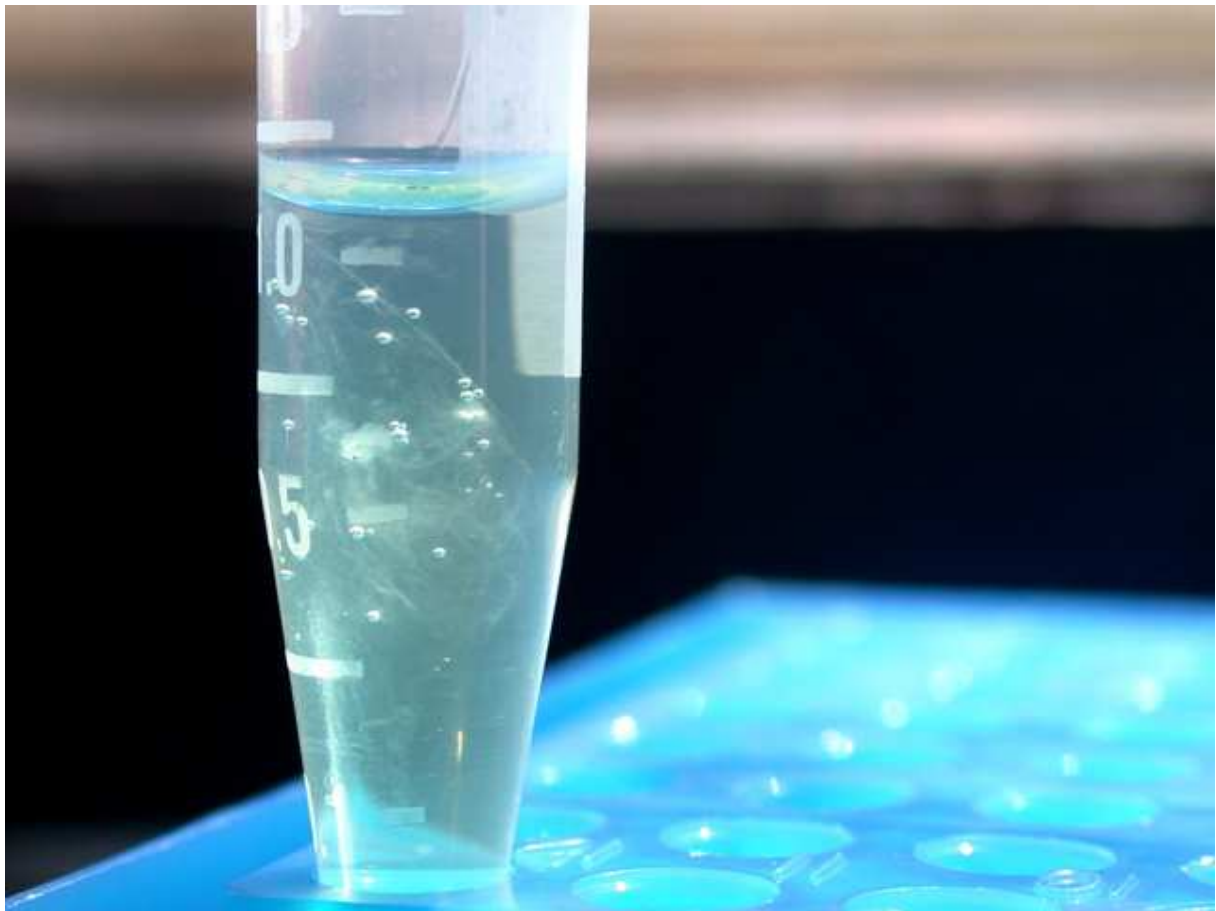
Eine Billion – das ist die Anzahl der Bakterien, die auf unserer Haut leben. Obwohl sie viel zu klein sind, um sie mit dem bloßen Auge wahrnehmen zu können, beeinflussen sie unseren Alltag enorm. Vom Schutz vor krankheitserregenden Bakterien bis hin zur Produktion unseres Körpergeruchs sind sie unsere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



© Nathan Reading

12.05 »DNA-Extraktion« – Lucas Schirmer

DNA ist ein relativ einfaches Molekül aus Zucker, Phosphat und stickstoffhaltigen Basen. Dennoch ist sie in der Lage, den gesamten Bauplan eines Menschen zu speichern. Jede einzelne unserer Zellen enthält diese Informationen und bewahrt sie für kommende Generation. Um DNA aus der Mundschleimhaut zu extrahieren und diese wunderbaren Informationsfäden sichtbar zu machen, wird nichts anderes verwendet als Haushaltsmittel und Alkohol. Am Ende des Workshops erhalten die Teilnehmer ihre eigene DNA und können sie mit nach Hause nehmen.



© Joshm

12.06 »Hefedruck & Anima 1.0« – Pavillon 35

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

<http://pavillon35.polycinease.com>



© Pavillon 35

12.07 »Rotifer Farm« – Raphael Kim

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

<http://biohackanddesign.com/>

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

Mit freundlicher Unterstützung durch:

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



© Raphael Kim

13 »LED-Throwies« – Graffiti Research Lab Germany (GRLG)

Graffiti Research Lab Germany (GRLG) ist ein Kollektiv aus Hackern, Programmierern, Künstlern und

Vandalen, das sich der Aufwertung von Graffiti durch Open Source-Technologien im Sinne der urbanen Kommunikation verschrieben hat. Die Mitglieder betrachten sich selbst als Aktivisten, die Technologie als Werkzeug für Eingriffe im öffentlichen Raum nutzen. Mit diesen Eingriffen in die bestehenden Strukturen erzeugen sie eine Gegenpräsenz zu staatlich und kommerziell kontrollierten Bildflächen.

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

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

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

Mit freundlicher Unterstützung von *fritz-kola*.



© Graffiti Research Lab Germany

14 »Das neugeknüpfte Band zwischen Dresden und Kairo – Zum *OpenLabEgypt*, *Kazoosh!* und dem *Interlab Kairo Dresden*«

Text: Joanna Szlauderbach

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

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

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

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

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

»Hipster Phone« – *Open Lab Egypt*

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

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

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

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



© Open Lab Egypt

15 »Transitions« – Julius Stahl

2011/2012/2013

Die Welt mit anderen Ohren hören – Unerhörte Perspektiven.

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

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

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

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

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

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

Credits:

Sukandar Kartadinata (technical support)

Soundman OKM (sponsoring)

Ars Electronica (commission)

TMA Hellerau (commission)

<http://juliusstahl.de>

16 »MNM v1.0« – Christian Graupner

»MNM« porträtiert die aus Hiroshima stammende Musikerin Mieko Suzuki und den singapurischen Tänzer Ming Poon während ihrer Klang- und Körperarbeit und fügt die Videosequenzen und Töne zu einem anhaltenden, sich ständig neu kombinierenden Medienkonzert zusammen.

Ein eigensinniger Kanon aus Vokal- und Percussion-Loops plakatiert die Thematik totaler (Körper-)Kontrolle in der goldenen Epoche des Glücksspiel-Kapitalismus und dessen Kernschmelze. Die Video- und Klang-Performance der beiden Protagonisten bezieht Format und Stofflichkeit eines Triptychon-Rahmens und einer *Maneki Neko*-Bedienkonsole direkt ein und macht »MNM« so zur klingenden Mediensculptur. Besucher sind eingeladen, den Fluss der so genannten *Humatic Re-Performance* mitzugestalten, indem sie die dreikanalige Installation wie einen Spielautomaten füttern und bedienen oder wie ein Musikinstrument kontrollieren.

Die Mensch-Maschine-Kommunikation, nicht nur zwischen Besucher und dem digitalen System, sondern auch zwischen den verdreifachten Videoprotagonisten untereinander, schiebt sich in den Vordergrund und verfolgt das Ziel, nie zuvor gehörte Musik zu generieren.

»MNM« wird zur humanoiden Drum-Machine und zu einem Gesten-Klang-Sequencer. In die magischen Loops schieben sich immer wieder neue Muster, während der Spielerzugriff erhalten bleibt. »MNM« will Performance-Inhalte mit einer neuen Methode bewahren, die die reine Dokumentation durch den Aspekt der improvisatorischen Unvorhersehbarkeit bereichert. Der haptische Zugriff will den musikalischen Dialog unterstützen und eine Balance zwischen spielen und gespielt werden, zwischen berühren und berührt sein herstellen.

Christian Graupner (*Humatic*), Konzept & Video, Ko-Komponist

<http://mnm.humatic.net>

Mieko Suzuki, Performerin & Sound Künstlerin

<http://www.miekosuzuki.net>

Ming Poon, Performer, Tänzer

Phuong Nguyen, Ko-Choreograf

João Pais, Entwickler, Programmierer

Nils Peters (*Humatic*), Software-Künstler

Peter Knabl, Mechanik & Form

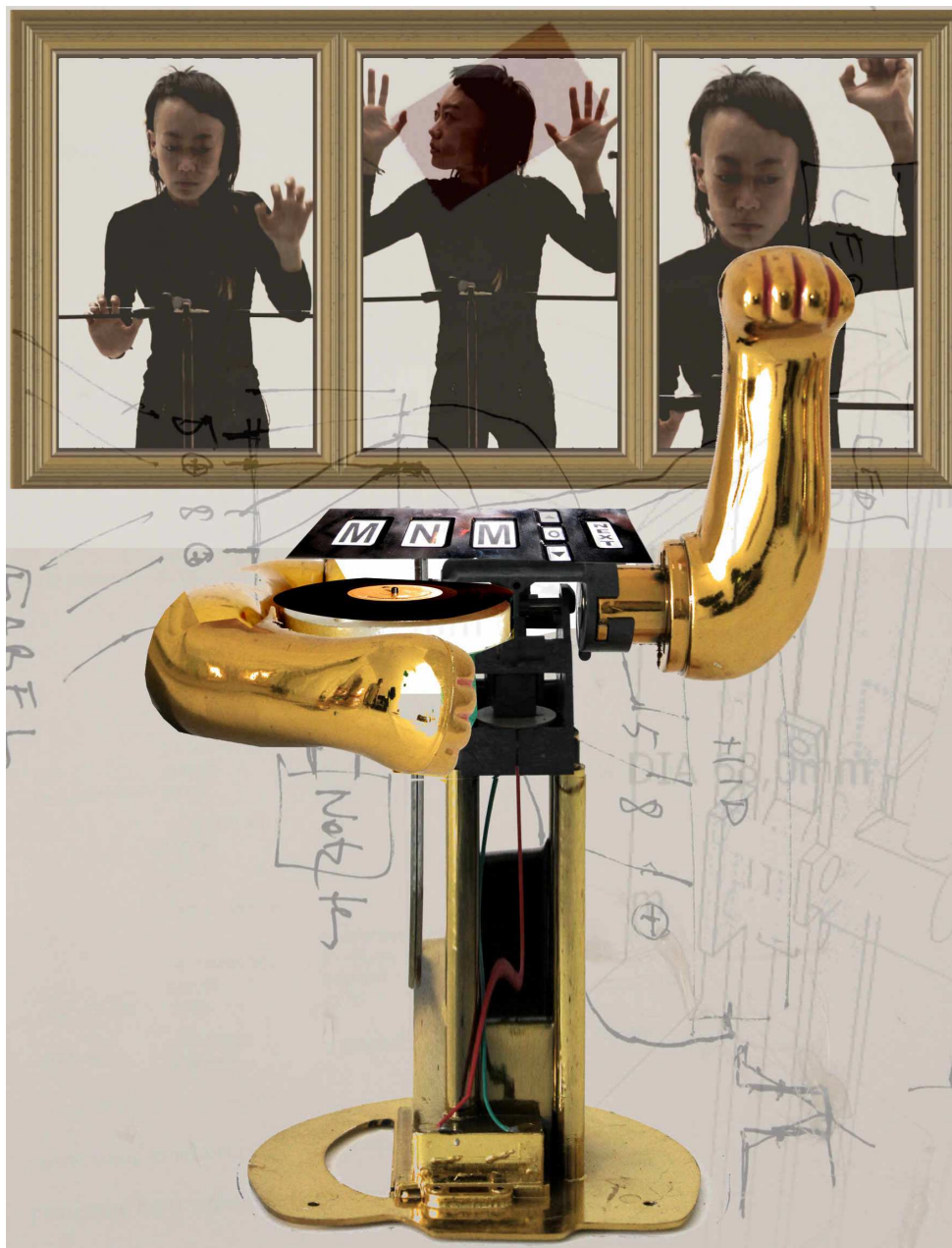
Jeff Mann, Elektronik & Kontrollsysteme

Alan Gleeson, Sound Kollaborateur

Norbert Schnell, Real-time Musik Interaktionsteam, *IRCAM - Centre PompidouSound* und Interaktionsdesign Komponenten basierend auf *FTM & Co* und *MuBu* Software-Bibliotheken.

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

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



© Christian Graupner

17 »Therapy Total« – Mit Arpanet (Recordmakers, Rephlex), Kuedo (Planet Mu), Zilinsky und Sensate Focus (Editions Mego)

Ob eingängige Beats, synthetische Klänge, gebrochene Rhythmen oder modifizierte Field Recordings – der Samstagabend wird ganz im Zeichen tanzbarer, experimenteller, elektronischer Musik stehen – »Therapy Total«.

Eingebettet in ein passendes Setting für raumfüllenden Klang und inszenierter Atmosphäre, schließen wir die Gap, finden wir den »Missing Link« zu einer Kultur des Klubs, die der Zukunft zugewandt und der Offenheit verpflichtet ist. Dazu wurden mit *Kuedo*, *Zilinsky*, *Arpanet* und *Sensate Focus* namhafte Musiker einer Szene eingeladen, die alle auf ihre eigene, spezielle Weise vielschichtige und außergewöhnliche Soundwelten im Bereich der elektronischen Musik geschaffen haben.

Die visuelle Gestaltung übernehmen *DS-X.org* in Zusammenarbeit mit Natalya Pomozova und ihrem »Aerogy« Projekt.

Arpanet

Hinter *Arpanet* verbirgt sich Techno- und Elektro-Visionär Gerald Donald, der u.a. auch schon als Teil von *Drexcia* auf sich aufmerksam machte. Der Name *Arpanet* gibt Aufschluss über das, was musikalisch erwartet werden darf: Sowohl angelehnt an den gleichnamigen Vorläufer des Internets wie auch an *ARP Instruments* (eines der ersten Unternehmen für Synthesizer) entwickelt Donald einen Sound, der sich auf die Anfänge elektronischer Musik, Industrial, Synthpop und die Techno-Pioniere seiner Heimat Detroit bezieht.

Kuedo

Kuedo ist Jamie Teasdale, der sich seit der leisen Auflösung seines vorherigen Projekts *Vex'd* (zusammen mit Roly Porter) unter dem Namen *Kuedo* weiter in Richtung langsamerer, überladen detailreicher Sounds bewegt.

2011 ist er aber mit einer reduzierten und luxuriösen Variante auf dem Album »Severant« wieder aufgetaucht, welches starke Referenzen zum *footwork* Chicagos und dem 808-getriebenen *Coke and Road Rap* zieht, wie auch starke Spuren von Synth-Opulenz im Stil von *Vangelis* trägt. Verglichen mit seinen vorangegangenen Aufnahmen gibt es bei »Severant« eine große Menge an Raum, der riesige Mega-Strukturen und Sci-Fi-Fantasie-Architektur heraufbeschwört, eine Art verträumter *hyperspace*, der dem Zuhörer erlaubt, seinen eigenen persönlichen Fantasien zu frönen, und so viel man weiß, ist das gewissermaßen auch die Intention; wenn Jamie sagt „Da die Realität die Imagination formt und Eskapismus Entscheidungen in der realen Welt beeinflusst, gibt es eine seltsame Beziehung zwischen diesen beiden und dem Raum dazwischen.“ In dieser Interzone surrender 808-Mechaniken sowie gewölbter, gläserner Synthie-Autobahnen abzuhängen ist ein großartiger »place to be«, und macht das alles durch seine pure Gliederung seines *sound designs* noch betörender – vom Knacken der *snare rolls* bis zu den geschwellenen, schmutzigen Bässen und phthalocyaninen Synth-Färbungen. Es ist ein tief romantisches Album, absolut verliebt in Mensch/Maschinen-Schnittstellen und durchtränkt von einer futuristischen Ernsthaftigkeit, wie sie von niemandem von euch ignoriert werden sollte.

Zilinsky

Bei *Zilinsky* wird ELEKTRO noch groß und mit »K« geschrieben. Geprägt von Synthesizer-Melodien im *Drexcia*-Style und drückenden 808-Bässen rollt sein Sound mit ganz viel Raum nach vorn. Seine Auftritte sind selten, er ist der Understatement-Musiker schlechthin, Öffentlichkeit ist ihm ein Graus. So verwundert es auch nicht, dass es bisher keine

Veröffentlichungen gibt. Wer das Glück hat, ihn bei einem seiner wenigen Auftritte erleben zu können weiß: Hundert Prozent Hardware ist hier die Devise.

Sensate Focus

Sensate Focus ist ein Projekt des Sheffielder Künstlers und Musikproduzenten Mark Fell. Es setzt sich mit musikalischen Strukturen, Techniken, Vokabularen und Klängen auseinander, die in einer Auswahl an Produktionen nordamerikanischer House-Musik aus den Jahren 1992 bis 1994 vorzufinden sind. In einer (in Zusammenarbeit mit *Editions Mego* veröffentlichten) Reihe von Aufnahmen und Live-Präsentationen befasst sich *Sensate Focus* mit den Aufspaltungsmöglichkeiten dieser Musik in wiederholbare Muster mit einer spezifisch erfassbaren Dauer; mit dem gezielten Einsatz einzelner perkussiver Elemente innerhalb dieser Muster zur Abgrenzung distinkter Level der zeitlichen Gliederung; mit der Organisation und Wiederholung einzelner Muster, um breitangelegtere Arrangements zu bilden; und mit den Strategien, durch die einzelne instrumentale Layer eingeführt und ausgeblendet werden. Für Fell beinhaltet diese Übung notwendigerweise eine Auseinandersetzung mit den technischen Strukturen, den Technologien und dem Vokabular der eingesetzten Mittel und ihrer Funktion in spezifischen sozialen Kontexten.

18 »microscope session«

Sie ist zurück: die Veranstaltungsreihe für elektronische Musik und ihre visuelle Ästhetisierung. An drei Abenden zur CYNETART lassen wir den Spirit dieser Kultur wieder aufleben. Nicht die Show oder der selbst verordnete Zwang der Darstellung eines Bühnenhelden stehen im Vordergrund, sondern das Setting zum Erleben der Musik als auch deren visuelle Inszenierung.

18.01 »microscope session I«: Grisha Lichtenberger, Arovane und Akitoshi Mizutani

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

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

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

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

18.02 »microscope session II«: »syn_« – Ryoichi Kurokawa

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

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

Audiovisual concert / 2ch HD projection, 2.1ch sound
2011

Dauer: 30:00 - 45:00min

Konzept, Regie, Komposition, Programmierung: Ryoichi Kurokawa

Produktion: *Cimatics*

Co-Produktion: *Scopitone*

Support: *Canon Europe*/Die Bilder wurden mit einer Canon 7D aufgenommen

<http://www.ryoichikurokawa.com>

18.03 »microscope session III«: *Assimilation Process*, Ulf Langheinrich und Zilinsky

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

Assimilation Process

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

Assimilation Process ist ein Musikprojekt, dessen Ergebnisse digital, futuristisch, massiv, uneben, sphärisch und düster zugleich erklingen. Es ist ein lebendiger Mix digital

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

<http://suburbantrash.c8.com>

Ulf Langheinrich

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

www.t-m-a.de/ulf-langheinrich/
<http://ulflangheinrich.com>

Zilinsky

Bei *Zilinsky* wird ELEKTRO noch groß und mit K geschrieben. Geprägt von Synthesizer-Melodien im *Drexycia*-Style und drückenden 808-Bässen rollt sein Sound mit ganz viel Raum nach vorn. Seine Auftritte sind selten, er ist der Understatement-Musiker schlechthin, Öffentlichkeit ist ihm ein Graus. So verwundert es auch nicht, dass es bisher keine Veröffentlichungen gibt. Wer das Glück hat, ihn bei einem seiner wenigen Auftritte erleben zu können weiß: Hundert Prozent Hardware ist hier die Devise.

18.04 »Aerogy« – Natalja Pomozovas und DS-X.org

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

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

[**Trans-Media-Akademie Hellerau e.V.**] [Postanschrift] [Karl-Liebknecht-Str. 56] [0 1109 Dresden] [Tel +4 9-3 51-8 89 66 65]

[**Trans-Media-Labor**] [Besucheranschrift] [Moritzburger Weg 67, Eingang D] [0 1109 Dresden] [Tel +49-3 51-8 83 82 11]

[**E-Mail:** info@t-m-a.de] [<http://t-m-a.de>] [<http://cynetart.de>]

[Vorstand] [Nadine Bors] [Thomas Dumke] [Klaus Nicolai] [Markus Richter] [Jürgen Roller] [Barbara Schennerlein] [Jörg Sonntag]

[Amtsgericht Dresden VR 4005] [Ostsächsische Sparkasse Dresden] [BL Z 85050300] [KNR 3120 1593 4 3]

[IBAN DE4 8850503003120 1593 4 3] [BIC OSDDDE81X X X]