

SYN(C)- ASTHETIK

SOUND-AUDIO-
KONVERGENZEN

VJs spielen im Club scheinbar eine immer kleinere Rolle. Dabei werden die Möglichkeiten, Visuals mit Sounds konvergent zu kombinieren, durchs Ausloten neuer Stilrichtungen und technischer Genres immer umfangreicher und zugänglicher. Die Visuals kommen in neuer Form zurück.

Eine neue Visualisten-Generation arbeitet analog zu den Live Acts im Audiobereich mit Bildwelten, die in Echtzeit generiert werden, während klassisches Video-Mixing und -Scratching sukzessive in den Hintergrund tritt. Digitalisierung, neue Interfaces, Processing und neuartige Controller haben auch im visuellen Bereich Einzug gehalten und eröffnen neue Dimensionen. Das Wiener Festival sound:frame hat den Anspruch, die internationalen Speerspitzen der Entwicklung zu präsentieren, seit Ende März werden für drei Wochen Ausstellungsräume und Rave-Tempel gekapert, um zu zeigen, was in der Zusammenführung dieser Orte heute alles möglich ist. Wer glaubt, VJing sei eine Sache der 90er, hat die neuesten Möglichkeiten der Visualisierung elektronischer Musik noch nicht gesehen.

DIMENSIONS

Das sound:frame-Festival konzentriert sich seit seinen Anfängen auf das Zusammenspiel auditiver und visueller Ausdrucksformen im Club- und Ausstellungskontext sowie im öffentlichen Raum. Bezogen auf die Verbindung elektronischer Musik und visueller Medien stehen Formate wie VJing, Live Cinema, Street-Art oder multimediale Installationen und Videoarbeiten im Hör- und Blickfeld. Wie in jedem Jahr werden auch 2010 Ausstellungen, Aktionen im urbanen Raum, Filmscreenings, Live Performances und Partys realisiert. Im Zusammenspiel mit dem umfangreichen diskursiven Rahmenprogramm mit Workshops und einer Konferenz hat sich eine internationale Plattform für divergente audio:visuelle Zugänge entwickelt.

Der Fokus des diesjährigen Festivals unter der Überschrift "dimensions" liegt auf der konkreten Auseinandersetzung mit dem Raum. Ziel ist es, räumliche Qualitäten und dreidimensionale Strukturen bewusst mit audio-visuellen Mitteln einzunehmen. Vor

allem das dreidimensionale Projektionsobjekt, die Skulptur im Raum, wird interessant, weshalb auch Video- beziehungsweise 3D-Mapping einen wichtigen Schwerpunkt darstellt. Mit generativer Software wie "vVVV" oder "Quartz Composer" kann das projizierte Bewegtbild unverzerrt auf dreidimensionale Körper oder bestimmte räumliche Beschaffenheiten angepasst und skaliert werden. Video- und 3D-Mapping erfordert andere Zugänge als das unter "VJing" bekannte Video-Mixing. Schon die Produktion und der Einsatz des Contents unterscheiden sich, das visuelle Material passt sich in Echtzeit dem Raum an. Als Arbeitsschritt wird außerdem verstärkt der Umgang mit verschiedenen Materialien wie Styropor, Kunststoff oder speziell aufgespannten Leinwänden einbezogen. Die Visualisten werden dazu entweder selbst als Architekten tätig oder suchen sich passende Kooperationspartner. Im urbanen Raum wird es genau dann spannend, wenn sich bekannte Fassaden plötzlich digital komplett verändert zeigen, oder sogar virtuell einstürzen.

Als weiteren Schritt in Richtung "Space Invasion" wird sound:frame eine audio-visuelle 3D-Show im Club präsentieren. Sound ist von sich aus immersiv, die Projektion bekommt dadurch ebenfalls einen raumgreifenden Charakter. Die Verbindung aus Ton und Bild klettert mit den vorgestellten Technologien auf eine neue Stufe. Audio- und Video-Softwares lassen sich zusammenschalten. Sound und Video generieren sich aus denselben Codes.

LICHTERLOH ÜBER VVVV

Programmieren für Künstler: die Entwicklungsumgebung vvvv ist eine graphische Programmieroberfläche, die es ohne Vorkenntnisse über Syntax und Co ermöglicht, anspruchsvolle, interaktive Echtzeitanwendungen zu erstellen. Die Software ist für zahlreiche Aufgaben geeignet, Audio, Video oder 3D-Animationen sind hier nur einige Beispiele. Sie ist dafür programmiert, auf externen Input zu reagieren und wiederum Output für externe Geräte zu generieren. Visualisten benutzen vvvv vorwiegend für Multiscreen-Panoramaprojektionen oder für Video- und 3D-Mapping-Installationen. Für künstlerische Zwecke steht vvvv als Open Source zur Verfügung. vvvv.org

NEON GOLDEN ÜBER QUARTZ COMPOSER

Quartz Composer ist eine Node-basierte visuelle Programmiersprache und wird als Teil der Xcode-Entwicklungsumgebung von Apple kostenlos zur Verfügung gestellt. Die Software dient der Bearbeitung und dem Rendering von grafischen Daten in Echtzeit und ist aufgrund ihrer Nähe zur Hardware und der einfachen Handhabung auch für Visualisten interessant. Quartz Composer basiert auf OpenGL und unterstützt in der neusten Version auch den Standard OpenCL (Open Computing Language), der es ermöglicht, die leistungsstarken aktuellen Grafikkarten auch für nichtgrafische Berechnungen zu verwenden. Damit lassen sich beispielsweise 3D-Mesh-Modifikationen in Echtzeit berechnen. Eigene Patches können erstellt, zu Subpatches zusammengefasst und in weiterer Folge als eigenständiges Modul verwendet werden. Andererseits

besteht die Möglichkeit, Patches mittels objektorientierten Script- und Programmierungssprachen wie JavaScript, Core Image, GLSL und OpenCL zu entwickeln. Wer noch darüber hinausgehen will, kann sich mittels Objective C und C++ eigene Plugins schreiben und hat dabei Zugriff auf alle Mac OS X Frameworks.

developer.apple.com/graphicsimaging/quartz/quartzcomposer.html

PARALLAXIS ÜBER MAX/MSP UND VVVV

Syn(c)ästhetik: Dank eigens programmierter Patches gibt es bei Parallaxis keine Kompromisse: Bild und Ton sind in jeder Situation genau im Sync. Dabei werden in MAX/MSP die Sounds über komplexe, aber dennoch intuitiv bedienbare Stepsequenzer live generiert. Das Sound-Patch gibt den Rhythmus vor und kommuniziert via Netzwerk direkt mit einem vvvv-Patch, das schließlich als Video-Synthesizer agiert. Diese Sequenzer sind das Herzstück der gesamten Performance, denn sie steuern sowohl die Bildgeneratoren an, als auch externe synthetische Klangerzeuger an, welche schließlich als Rewire-Audiospuren in Ableton Live landen.

cycling74.com/products/maxmspjittr

LICHTERLOH ÜBER DIE IPHONE-APP TOUCHOSC

TouchOsc ist eine iPhone-App, mit der man über Osc (Open Sound Control) Steuerungsdaten an Computer im selben Netzwerk schicken kann. So lässt sich eine Vielzahl von (Osc unterstützender) Audio- und Visual-Software über Touch- Befehle steuern. Lichterloh benützt diese App in Kombination mit vvvv im neuen Wiener Club Pratersauna, um das Licht und die Visuals (Form, Farbe, Geschwindigkeit, etc.) von jedem beliebigen Punkt im Club aus zu steuern.

MOTIONLAB UND NEON GOLDEN ÜBER MAPPINGSKULPTUREN

Wir betrachten den Raum als Projektionsfläche. An die Stelle von planen Screens treten modulare skulpturale Objekte, die mittels 3D-Mapping interaktiv bespielt werden können. Das interessante daran ist, dass der Betrachter die Möglichkeit hat, die Perspektive zu wechseln und so mit dem Objekt zu interagieren. Im Vordergrund steht das Experiment mit Raum, Modul und Inhalt. Grundlage für die Arbeit der Crew ist Software. Dabei kommen verschiedene Programmiersprachen und -umgebungen wie Python, Processing und OpenFrameworks/C++ zum Einsatz. Für den Live-Betrieb setzten sie meistens auf die interaktive Rapid-Prototyping-Umgebung Quartz Composer.

LICHTERLOH ÜBER ARCHITEKTURMAPPING

Mapping bezeichnet eine Projektionstechnik, die als Ausbruch aus den kreativ einschränkenden, zweidimensionalen und meist rechteckigen Leinwänden zu verstehen ist. Dabei werden die projizierten Inhalte präzise auf dreidimensionale Objekte im Raum angepasst. Von eigens hergestellten Lichtskulpturen bis hin zum Mappen ganzer Häuserfassaden eröffnet sich so ein spannendes und weites Arbeitsfeld, das erst mit neuen Tools wie vvvv erschlossen werden kann.

Mit generativer Software wie "vVVV" oder "Quartz Composer" kann das projizierte Bewegtbild unverzerrt auf dreidimensionale Körper oder bestimmte räumliche Beschaffenheiten angepasst und skaliert werden.

PARALLAXIS ÜBER 3D-ANIMATIONEN

3-Dimensionalized: Sound ist immer räumlich wahrnehmbar - warum nicht auch die dazugehörigen Visuals? Bei Parallaxis schenken sich Bild und Ton nichts. Das Ergebnis: ein audiovisuelles dreidimensionales Gesamterlebnis. Im virtuellen Raum erzeugt das vvvv-Patch Bilder, die durch das Anaglyph-Verfahren und Rot/Cyan-Brillen erst richtig wahrnehmbar werden. Ihr Setup besteht aus einem 2-fachen HD-Panorama. Davor 1500 tanzende Menschen - alle mit 3D-Brillen bestückt. Alleine das ist eine Performance für sich.

sound:frame 2010

Das Festival findet vom 26. März bis 18. April unter Einbeziehung zahlreicher Locations in Wien statt. Die Festivalkuratorinnen Eva Fischer und Julia Rommel werden zusammen mit den Künstlergruppen Lichterloh, Motionlab, Neon Golden und Parallaxis die neuesten Tools, Interfaces und Ansätze präsentieren. www.soundframe.at

Lichterloh

Die in Wien lebenden Visualisten haben sich vor allem durch beatgenaue, klare Live-Visuals einen Namen gemacht. Beim sound:frame-Festival wird Lichterloh eine Mappinginstallation zeigen. www.lichterloh.tv

Motionlab und Neon Golden

Mit den VJ-Crews Motionlab und Neon Golden kollidieren Gegensätze, um zu einer gemeinsamen, visuellen Sprache zu verschmelzen: Autodidakten vs Akademiker, analog vs digital, vorproduziert vs live-generiert. www.motionlab.at lab.neongolden.net

Parallaxis

Im Gegensatz zum Club-VJing, wo die Bildebene meist erst zum Sound improvisiert wird, setzen Pfeifer & König von Parallaxis auf eine syn(c)ästhetische Liveshow. www.parallaxis.tv