

SOUND:FRAME 2011
FESTIVAL FOR AUDIO:VISUAL
EXPRESSIONS

PERFORMANCE

INTERKREATIVE PIONIERARBEIT IN ZEITEN DES WEB 3.0

Christoph Thun-Hohenstein

Theory

4

5 Jahre sound:frame! – für das erste Jubiläum hätte sich dieses junge, aufregend neugierige Festival kein relevanteres Thema vornehmen können als „perFORMance“. In der klugen Schwerpunktsetzung steckt nicht nur der schwer einzugrenzende, zwischen darstellender Kunst und anderen Kunstsparten hin und her gerissene Performance-Bereich, der etwa in der bildenden Kunst in jüngerer Zeit wieder größte Aufmerksamkeit erfährt (wovon das im Biennalrhythmus seit 2005 in New York stattfindende Festival „Performa“ weltweit beachtet Zeugnis gibt). Zugleich geht es um viel weitergehende, ganz grundsätzliche Fragestellungen – nicht zuletzt um das Verhältnis des kreativen Menschen zur eingesetzten Technik, im vorliegenden Fall also der Visualist/innen zu ihren hard- und software tools. Das bei sound:frame 2011 in Großbuchstaben gesetzte „FORM“ zielt dabei weniger auf eine Charakterisierung der Bildinhalte (abstrakt vs. figurativ etc.) ab als auf den Prozess der Generierung der Visuals und ihres Zusammenspiels mit der Musik als gleichrangigem (und nicht höherwertigem!) Partner audio:visueller Kunst.

Der Computer hat die Prozesse künstlerischer Gestaltung in zahlreichen Kreativdisziplinen grundlegend verändert – man denke an die Architektur, in der einschlägige Computerprogramme bis dahin unvorstellbare Bauten ermöglichten und damit das Zeitalter der „blob architecture“ mit ihren komplexen, vielfach biomorphen Formen einläuteten. Der anfänglichen Euphorie folgte bald eine gewisse Ernüchterung. Heute ist ein reflektierter Umgang mit den Potenzialen computergenerierter Architektur zu beobachten – die Software wird entspannter, weniger als Diktat denn als unentbehrliches Hilfsmittel angesehen, das menschliche Kreativität in der Architekturschaffung nicht ersetzen kann und soll (dies schließt freilich nicht aus, dass sich menschlicher Input immer wieder auf neuartige Programmierung einschlägiger Software konzentriert ...). Auch die „gewollte Zufälligkeit“ in Computerprogrammen ist ein Dauerthema, und nicht nur in der Architektur: Kann der Computer überhaupt Zufallsgenerator sein? Wie müssen Algorithmen beschaffen sein, um aus digitaler Berechnung auszubrechen und in Sphären menschlicher Improvisation vorzudringen? Wie können Shuffle-Funktionen durch wirklichen Zufall gesteuert werden und nicht bloß durch eine Zufall simulierende Programmierung?

Wenn bereits in einem Kreativbereich für sich allein genommen so unterschiedliche Zugänge möglich sind, was bedeutet dies erst für das interkreative Zusammenspiel von zwei oder mehreren Bereichen? Bei der Kombination von Frame und Sound, von Bild und Musik ist schon unter Studiobedingungen eine neue Vielzahl von Ansätzen und Konzepten durch unterschiedliche technologische wie auch künstlerische Zugänge auf der visuellen wie auditiven Seite denkbar. Die Visuals und Musik verflechtende Live-Performance hebt diese Komplexität auf eine neue Ausdrucksebene reichhaltigen kreativen Potenzials. Wie durch einen Befreiungsschlag erzwungen, eröffnet sich ein weites Spektrum künstlerischer Möglichkeiten, in dem nicht die hard- und software tools, sondern menschliche „Performer“ im Mittelpunkt stehen.

Interkreative Performance kann sich damit zu einer Königsdisziplin künstlerischen Ausdrucks im digitalen Zeitalter entwickeln, wenn sie die technischen Tools nicht als Diktat, sondern als smarte Assistenten kreativer Menschen begreift und Freiräume für nicht kalkulierbare, spontane, aus der Intuition des Augenblicks geborene Impulse schafft. Performance als Live-Act menschlicher Emanzipation von vollautomatisierter Digitalität beleuchtet in besonders anschaulicher Weise jene wesentliche Eigenschaft, die uns von Computern unterscheidet: unberechenbare Kreativität! Wenn es im Web 3.0 darum geht, Inhalte durch Computer intelligent miteinander zu verbinden („Das Web ohne Semantik ist wie ein perfektes Gedächtnis ohne Verständnis“), somit das automationsgesteuerte Verstehen und Verknüpfen von Inhalten zum Kernprinzip des Funktionierens menschlicher Zivilisation zu erheben, wird vollends klar, welche Bedeutung der Performance an der Schnittstelle von Bild und Musik für menschliche Kreativität in Hinkunft zukommt und zukommen muss.

INTERCREATIVE PIONEER WORK IN THE TIMES OF WEB 3.0

For sound:frame's fifth anniversary, the young and excitingly curious festival couldn't have wished for a more relevant theme than "perFORMance". But the well-chosen core theme doesn't solely include the bustling performance area that has recently been arousing quite a lot of attention (which the renowned biennial festival "Performa" in New York has been promoting since 2005). At the same time, sound:frame deals with more advanced, more fundamental issues – if nothing else, the relationship of a creative person with the deployed technology, which in this case would be the visualists' relationship with their hard- and software tools. Rather than characterizing the graphic content (abstract vs. figurative etc.), sound:frame 2011's capitalized "FORM" aims at the process of generating visuals and its interplay with music as a peer (not superior!) partner in audio:visual art.

Computers have changed artistic design processes in countless creative disciplines – take architecture, where pertinent computer programs made up-until-then impossible buildings possible, and facilitated the development of "blob architecture" that employs complex, often biomorphic shapes. However, the initial euphoria is soon dampened by a certain kind of disillusion. Today, the potentials of computer-generated architecture are handled in a different, more relaxed way – software becomes more laid-back, it is seen as a necessary tool that can't and shouldn't replace human creativity (obviously, human input will every now and then concentrate on the programming of specialist software). The "deliberate randomness" in computer programs is a constant topic of discussion, not only in architecture: can a computer be a random generator? What kinds of structures help algorithms escape from digital computation and advance to the spheres of human improvisation? How can shuffle-functions be controlled by real choice rather than a programmed simulation of choice?

If in a single creative area there are so many different approaches, how does the intercreative interplay of two or more areas work out? When combining frame and sound, image and music, a variety of approaches and concepts come to mind even by just employing different technological as well as artistic points of entry both visually and sound-wise. Live performances take complexity to a new level by entwining visuals and music to a new level of expression and creative potential. It's almost a superimposed necessity that human "performers" occupy center stage and banish the hard and software tools from the spotlight to open up a wide spectrum of creative possibilities.

Intercreative performance could evolve into a supreme discipline of artistic expression in this digital era, if it isn't controlled by technical tools, but understands them as smart assistants to creative people, creating space for incalculable, spontaneous stimuli that arise from the intuition of the moment. Human emancipation from fully automatized digitality in live acts, performances that shed light on the trait that distinguishes us from computers: incalculable creativity! If Web 3.0 is about computers intelligently combining content ("The web without semantics is like perfect memory without understanding"), making the automatized understanding and linking of content the main reason why human civilization worked out, the importance of performance as an interface between image and music for human creativity becomes unambiguously clear.



PERFORMANCE

Performative Prozesse audio:visueller Kunst und Kultur in Wechselwirkung mit deren FORM und Inhalt

„The last century was about the
creation of electronic music.
This century is about performance.“¹

Robert Henke

A **SOUND:FRAME PERFORMANCE**

Seit Beginn des sound:frame Festivals vor 5 Jahren hat sich vieles (weiter)entwickelt. War das Programm in den ersten beiden Jahren noch stark auf traditionelle Visualisierung, das heißt mehrheitlich auf „VJing“ fokussiert, so sind mittlerweile mannigfaltige visuelle wie musikalische, kulturelle, technologische und technische Herangehensweisen in den Mittelpunkt des Interesses gerückt. Die beteiligten Sparten werden in jedem Jahr erweitert. Architektur spielt eine große Rolle. Design, Mode, Literatur, zahlreiche unterschiedliche Musikgenres und vor allem unterschiedliche Arten der Performance haben an Bedeutung gewonnen.

„Dimensions“ diskutierte 2010 den Umgang mit Raum und körperhaften Projektions-skulpturen. Dabei kam es zu spannenden Kooperationen zwischen Visualist/inn/en, Musiker/innen und Architekt/inn/en oder Designer/innen.

2011 wird mit dem Thema perFORMance dieser Fokus erweitert und der menschliche Körper als agierende/r Performer/in tritt als wichtiger Parameter in den Vordergrund. Wie wirken sich die unterschiedlichen technologischen und technischen Möglichkeiten in der Musikproduktion sowie in der Visualisierung auf die künstlerische Performance aus? Und inwiefern hat die Art der Performativität Einfluss auf den Inhalt oder die FORM des Gezeigten? Wird der Computer dabei tatsächlich zum Instrument oder dient er vielmehr als Hilfsmittel?

In meiner Beobachtung sind in den vergangenen Jahren nicht nur in der Musik sondern vor allem auch in der Visualisierung ganz konkrete Entwicklungen sichtbar geworden. In einer ständigen Auseinandersetzung mit den Arbeiten zahlreicher nationaler und internationaler Visualist/innen haben sich für mich derzeit vier Hauptkategorien für den theoretischen Diskurs als anwendbar erwiesen: das Live-Video-Mixing, das mit dem Begriff des „VJing“ gleichgesetzt werden kann; die körperlich aktive Live-Performance von Visualist/innen, die beispielsweise live taggen oder mit Licht zeichnen; das Arbeiten mit generativen digitalen Softwares; und das sogenannte „Mapping“, also das Projizieren auf dreidimensionale Strukturen abseits von der klassischen, flachen Leinwand.

sound:frame perFORMance zeigt zahlreiche dieser Zugänge und macht eine Vielfalt audio:visueller Ansätze erlebbar und schließlich diskutierbar. Im Zuge der sound:frame Conference und der Workshops werden einige Beispiele herausgegriffen und theoretisch näher beleuchtet und besprochen.

B **PERFORMANCE**

Der Begriff „Performance“ hat seinen Ursprung in der Sprachphilosophie, er wird 1955 von dem britischen Philosophen John L. Austin begründet. Im Zuge seiner

Harvard-Vorlesung und der später daraus entstandenen Schrift *„How to Do Things with Words“* untersucht Austin die Möglichkeit, durch etwas Gesagtes gleichzeitig einen Akt zu vollziehen und entwickelt die sogenannte Sprechakttheorie, das „Performativ“. Als kurzes erklärendes Beispiel seien die Worte eines Priesters genannt. „Ich erkläre Sie hiermit zu Mann und Frau“ – die in dem Moment, in dem sie ausgesprochen werden, den Akt der Eheschließung auch tatsächlich ausführen.“

In der Bildenden Kunst etabliert sich in den 1970er Jahren die sogenannte *Performance Art*. *„The history of performance art in the twentieth century is the history of a permissive, open-ended medium with endless variables, executed by artists impatient with the limitations of more established forms, and determined to take their art directly to the public. For this reason its base has always been anarchic. By its very nature, performance defies precise or easy definition beyond the simple declaration that it is live art by artists. Any stricter definition would immediately negate the possibility of performance itself.“*^{III}

Die Performance Art bezieht viele neue Ebenen in den bildenden Kunst mit ein und stellt auch den Kunstdiskurs vor neue Herausforderungen. Happenings und Performances sind *„flüchtig und transitorisch, sie erschöpfen sich in ihrer Gegenwart, das heißt ihrem dauernden Werden und Vergehen.“*^{IV} Durch ihren ephemeren Charakter sind Performances nicht als Artefakt festzuhalten. Um ein bekanntes Beispiel zu nennen: der österreichische Künstler Erwin Wurm spielt Anfang der 1990er Jahre etwa in seinen *„One Minute Sculptures“* eben auf diese Tatsache an und schafft damit Kunstwerke an der Schnittstelle zwischen Konzeptkunst, Performance, Skulptur und deren Dokumentation. Mit notierten Handlungsanweisungen fordert er Performer/innen dazu auf, eine Minute lang die vorgegebenen – oft schwer umsetzbaren – Positionen einzunehmen und zur *„One Minute Sculpture“* zu „gefrieren“. Davon übrig bleiben Video- und Fotoaufnahmen. Was von alledem ist nun das eigentliche Kunstwerk?

Eine weitere charakteristische Ebene für die Performance Art ist die ständige

Feedback-Schleife zwischen Publikum und Akteur/innen. Nicht nur die Aktion wirkt auf die Zuseher/innen, sie beeinflussen ebenfalls die Künstler/innen und somit auch das Kunstwerk. So dient etwa die Körperperformance *„Lips of Thomas“* von Marina Abramovic aus dem Jahr 1972 in der Innsbrucker Galerie Krinzinger immer wieder als Beispiel für den Einfluss des Publikums auf den Ausgang der künstlerischen Handlung. Die Aktionskünstlerin fügt sich in dieser stundenlangen Performance durch Einritzen ins eigene Fleisch oder das nackte Verweilen auf einem Eisblock selbst so offensichtliche körperliche Qualen zu, dass Leute aus dem Publikum schließlich eingreifen, die Künstlerin von dem Eisblock befreien und somit die Performance beenden.^V

Ein Grund für die Offenheit und Einmaligkeit von Performances ist auch der Fakt, dass den Handlungen meist keine strikte Notationsform bzw. keine bis ins Detail einstudierte Choreografie zugrunde liegt. *„Performancekünstler spielen nicht wie im Theater eine Rolle oder einen Charakter, sondern verwirklichen eigene Handlungs-ideen“*^{VI}, die meist viel Spielraum offen lassen.

FORM

Ein traditioneller kunsthistorischer Ansatz untersucht Kunstwerke in Hinsicht auf ihre ikonografischen, ikonologischen oder formalen Charakteristika – auf ihre FORM. Befindet sich die Hauptfigur im Goldenen Schnitt, wie steht es um die Perspektive? Zieht eine Rückenfigur den Blick des Betrachters oder der Betrachterin ins Bild? Mit Ende des 19. Jahrhunderts zieht sich die Kunst schrittweise auch von der Abbildung realer Gegenstände bzw. der realen Welt zurück. Die Künstler des Blauen Reiters wie Wassily Kandinsky oder Paul Klee etwa wollen um 1920 herum der Malerei die Freiheit bringen, die sie in der Musik sehen – das unreferentielle, reine Bestehen aus sich selbst heraus – und suchen nach Notations- und Kompositionssystemen. Konzeptkünstler wie Sol Lewitt arbeiten in den 1960er Jahren mit seriellen, reinen Formen und stellen das geistige Konzept über das Artefakt. Der Rückzug gipfelt in einem extremen Ansatz von Adam Greenberg,

der ebenfalls in der 1960er Jahren fordert, die Malerei müsse sich von der realen Welt abwenden und solle sich ausschließlich mit sich selbst – mit Farbe, Form und Leinwand – auseinandersetzen und sich dadurch, losgelöst von jedem naturalistischen oder gar abbildenden Ansatz, lediglich durch sich selbst definieren. Er liefert damit dem *Colorfield Painting*/ der *Post-painterly Abstraction* einen theoretischen Unterbau.

Parallel dazu entwickelt sich die *Pop Art* und der *Hyperrealismus*, die den Alltag wiederum in die Kunst einfallen lassen indem sie ganz alltägliche, kommerzielle und seriell gefertigte Objekte zum Kunstwerk erheben.

Ein einheitlicher Formenkanon, wie man ihn viele Jahrhunderte zuvor in zeitlichen und örtlichen Abgrenzungen hat definieren können, ist spätestens jetzt nicht mehr allgemein zu finden.

Heute herrschen in Bezug auf einen traditionellen Formenkanon also kaum Grenzen, doch kann man durchaus auch in der Visualisierung inhaltliche Tendenzen und Strömungen beobachten: Visualist/innen, die mit Videomaterial arbeiten, Visualist/innen, die sich in abstrakter Weise von jeglicher Realreferenz fernhalten. Interessant wird es nun, zu untersuchen, welche Zusammenhänge zwischen Technologie, künstlerischem, kreativem Ansatz, Kontext und Inhalt bestehen.

Vor allem hinsichtlich der Begriffsdefinition „Visuals“, „VJing“ oder „Visualisierung“ sind grundlegende Probleme für eine wissenschaftliche Diskussion entstanden. Alleine an der Uneinheitlichkeit und Vielfalt der Begriffe im internationalen Gebrauch und auch innerhalb der kleineren individuellen Szenen erkennt man, dass theoretische Ansätze ganz am Anfang stehen. Um von verschiedenen Visualisierungsstrategien sprechen zu können, müssen demnach vorerst noch einige Begriffe genauer definiert werden:

Visualist/in

Als allgemeinen Überbegriff für all jene visuellen Zugänge, die ich später in unterschiedlichen Kategorien besprechen werde, möchte ich den Begriff des „Visualisten“ und der „Visualistin“ definieren.

Im österreichischen Sprachgebrauch hat sich dieser Begriff schon sehr früh entwickelt und wird auch international immer häufiger verwendet. Hier wird noch nicht zwischen den technologischen oder performativen Zugängen der Akteur/innen unterschieden. Ein großer Teil der ersten bedeutenden österreichischen Visualist/innen-Generation verbindet beispielsweise von Beginn an analoge und digitale Techniken. Von Super8mm- und Dia-Projektionen über VHS-Shows zu digitalen Projektionen und softwarebasiertem Video-Mixing werden verschiedene Technologien in die Performances mit einbezogen.

Begriffe, die sich parallel dazu entwickelt haben, sind die der „Projektionist/innen“ oder „Projektionskünstler/innen“. Der allgemeine Begriff des Visualisten/ der Visualistin bezieht sich weder auf den Kontext noch auf die Technologie. Für die Unterscheidung der einzelnen technologischen, ästhetischen und inhaltlichen Zugänge sind zahlreiche Unterkategorien nötig, von denen ich vier an anderer Stelle näher besprechen werde. An oberster Stelle muss es in jedem Fall den allgemeinen Begriff des Visualisten und der Visualistin geben.

VJ – Visual Jockey, Video Jockey

Den Begriff „VJ“ möchte ich hier gerne als Unterkategorie herausheben und genauer besprechen, da er sich im allgemeinen Sprachgebrauch leider durchgesetzt hat und fälschlicherweise für sehr viele unterschiedliche Zugänge verwendet wird.

Wie der Begriff „DJ“ aus dem Radio stammt, so kommt der Ursprung des Begriffes „VJ“ aus dem Musikfernsehen. Mit dem Aufkommen von MTV bezeichnen sich so die „Video Journalisten“, die in ihren Sendungen ausgewählte Musikvideos präsentierten. „VJ“ entwickelt sich zeitgleich als Abkürzung für „Video Jockey“ oder „Visual Jockey“ im Club und ist als Pendant zum DJ, im visuellen Sinne zu betrachten. Ursprünglich bezeichnet er eine formale Art der visuellen Umsetzung, die hauptsächlich darauf ausgelegt ist, Videoloops und einzelne Videoclips zu mixen, scratchen und live zu bearbeiten. Der Begriff „VJ“ hat sich stark im internationalen Sprachgebrauch verwurzelt, wird heute jedoch leider sehr oft zu allgemein verwendet. Er bezeichnet meist sehr unterschiedliche Formen der visuellen Umsetzung in

verschiedenen Kontexten. Dadurch kommt es nicht selten zu Missverständnissen und falschen Interpretationen. Für eine allgemeine Bezeichnung von Visuals müssen die allgemeinen Begriffe „Visualist/in“ und der „Visualisierung“ verwendet werden. „VJing“ muss als spezielle, technologische Unterkategorie behandelt werden.

AV Act

„AV Act“ oder „Audio:Visual Act“ bezeichnet eine einzelne Künstlerperson oder eine Gruppe von Künstler/innen, die gemeinsam eine audio:visuelle Performance erarbeiten und präsentieren. Der Begriff „AV Act“ ist wiederum als allgemeiner Überbegriff zu verstehen, der zahlreiche Unterkategorien beinhaltet. Sei es ein Zusammenschluss von DJs und VJs, die gemeinsam an einem Programm arbeiten, das vorab konzipierte und gemeinsam erarbeitete Zusammenspiel einer Band mit einer Visualistin oder einem Visualisten ebenso wie der „digitale Live AV Act“, der digital produzierte Musik mit in Echtzeit digital generierten Visuals verschmilzt.

Visuals im Allgemeinen haben eine eigene Bildsprache und vor allem eine neue Art der Narration entwickelt. Sie verändern das Rezeptionsverhalten, welches damit einen neuen wichtigen Stellenwert erhält. Anders als im Kino, in dem die Besucher/innen überwiegend linear narrativ aufgebaute Filme zu sehen bekommen, die einen Anfang und einen Schluss haben und eine Geschichte erzählen, ist die lineare Narration bei Visualperformances im Club kaum zu finden. Desiree Förster beschreibt (auf den Seiten 30-32) die „digitale Erzählstruktur“ als „eine Narration, die nicht auf etwas Vergangenes verweist, sondern sich als eine komplexe Reflexion des Augenblicks beschreiben lässt. Der narrative Bogen entsteht in der Verknüpfung spontaner, generativer Segmente, die der VJ in einem Prozess ständiger De- und Rekonstruktion zu einem Bilderfluss arrangiert.“

Um nun die Inhalte von Visualperformances genauer betrachten zu können, muss sich zuerst die Frage nach dem kulturellen Ort stellen, an dem sie stattfinden. Der Kontext, in dem die Performance passiert, bzw. ein Werk gezeigt wird, wirkt sich auf den Inhalt aus. Im Club kann und muss anders gearbeitet werden als im Museum.

Viele Visualist/innen arbeiten, in verschiedenen Kontexten wie dem Ausstellungs- und Theaterbereich, beziehen Visualisierung von Literatur in ihre Arbeit mit ein oder konzentrieren sich auf das Zusammenspiel von Visuals und Musik mit Architektur und Design. Jeder Kontext bietet eine neue Spielwiese und differenzierte Betätigungsfelder.

Der klassische Club nimmt an erster Stelle mit seinen speziellen Möglichkeiten eine wichtige Funktion als Experimentierfeld ein. Das Publikum ist offen und akzeptiert neue und innovative Umsetzungen. Somit bekommen die Künstler/innen die Möglichkeit, sich immer wieder neu zu definieren. Improvisation macht einen großen Teil der Performances aus, das Geschehen im Hier und Jetzt ist entscheidend. Auf der anderen Seite kann im Club aufgrund des differenten Rezeptionsverhaltens, wie bereits erwähnt, keine durchgehend lineare Narration aufgebaut werden. Durch den Fakt, dass die Aufmerksamkeitsspanne im Club eine andere ist als im Kino, stehen die Visualist/innen vor der Herausforderung, einen Spannungsbogen zu erzeugen. Clubnächte dauern meist üblicherweise mehrere Stunden, und während sich meist drei bis vier Audio-Acts abwechseln, so ist es bei vielen Clubveranstaltungen noch üblich, nur einen visuellen Act zu buchen. Es ist aus offensichtlichen Gründen nicht möglich, über sechs Stunden hinweg alleine eine konzentrierte und spannende Performance zu bieten. Doch schon hier liegt es an den Akteur/innen, wie gut sie auf die Gegebenheiten und den Aufbau des Abends reagieren und welche Dramaturgie sie wählen. Spielt man nur zur Hauptzeit live und arbeitet während der restlichen Nacht mit vorgefertigten Mixes oder gar nur mit Licht?

Festivals finden ebenfalls oft in Clubatmosphäre statt, was bedeutet, dass das Publikum steht bzw. tanzt, doch haben die Künstler/innen in jedem Fall den Vorteil, dass ihr Publikum den Darbietungen eine sehr viel höhere Aufmerksamkeit entgegenbringt und dass meistens ebenso viele Visualist/innen das Programm bestreiten wie Musiker/innen. Qualitativ hochwertige audio:visuelle Performances werden sowohl von den Veranstalter/innen als auch vom Publikum gefordert und im Festivalformat sind experimentelle und weniger

tanzbare Performances oder auch Installationen leichter umzusetzen, als im Clubbereich. Auch die längerfristige Vorbereitungszeit des Festivals bietet Künstler/innen die Möglichkeit, spezielle AV Shows zu erarbeiten. Performances, in denen sich die Künstler/innen bereits im Vorhinein zusammenschalten, werden gefördert.

Das audio:visuelle Konzert bietet durch die noch gezieltere Aufmerksamkeit der sitzenden Besucher/innen wiederum eine andere Voraussetzung. Das Publikum ist wie in der Kino- oder traditionellen Konzertsituation auf die Bühne konzentriert. Wenn das Rezeptionsverhalten des Publikums im Club etwa kleine Fehler oder Patzer verzeiht, und damit den Visualist/innen Freiraum zum Experiment lässt, so werden schon kleine Ungereimtheiten im Konzertrahmen wahrgenommen. In den meisten Fällen handelt es sich hier um choreografierte und einstudierte AV Shows, oft kommt es zu Mischformen zwischen linearer und digitaler Narration. Die Improvisation steht hier eher im Hintergrund. Der Installations- und Ausstellungsbereich bildet wiederum eine andere Situation für die Rezeption. Das Publikum ist, im Gegensatz zum Konzertrahmen, nicht an einen Ort gebunden, es bewegt sich in der Ausstellung frei umher. Die Rezeption bildet gewissermaßen eine Mischform zwischen Club und Konzertsituation. Bei vielen Besucher/innen ist zu beobachten, dass sie in den Ausstellungen nur bei jenen Arbeiten verweilen, die sie von Beginn an fesseln können.

Die verschiedenen Kontexte und deren unterschiedliche Voraussetzungen des Rezeptionsverhaltens stellen also eines der wichtigsten Qualitätskriterien für die audio:visuellen Umsetzungen dar. Musik wie visuelle Formate können und müssen sich in den unterschiedlichen Bereichen differenziert entfalten. Unabhängig von der Technologie hängt die Qualität der Performances oder Installationen stark vom Feingefühl ab, mit dem sich die einzelnen Künstler/innen inhaltlich und ästhetisch mit dem jeweiligen Kontext auseinandersetzen. Performativität und Form, also die narrativen Möglichkeiten, die Länge oder die Schnelligkeit der transportierten Inhalte, müssen sich an den jeweiligen Kontext anpassen. Jedem technologischen und künstlerischen Zugang sind dabei Mög-

lichkeiten, Vorteile, Probleme und Grenzen inhärent. Ich möchte im Folgenden auf vier grundlegende Kategorien der Visualisierung etwas näher eingehen.

C VISUALS

Visuals haben lange überwiegend in einem „FORM-Diskurs“ Platzgefunden. Wenn man sich wissenschaftliche Arbeiten ansieht, geht es sehr oft um formal-ästhetische Fragestellungen und nur selten werden andere Zugänge als der des Video-Mixings besprochen. Die Diskussion über generative Visualisierungen findet in einem technologischen, weniger in einem kunstwissenschaftlichen Kontext statt. Das heißt, um wieder zurück zu kommen, dass in den wenigsten Fällen der Prozess untersucht wird, in dem die Werke entstehen. Doch wäre die Frage wichtig, ob neben dem Kontext, in dem die Arbeiten stattfinden, der Prozess der Erarbeitung und die performative Umsetzung den Inhalt und somit die FORM der Visuals grundlegend gestalten und bestimmen.

1. Video-Mixing oder VJing

In den 1980er und 1990er Jahren entwickelt sich im Clubkontext das sogenannte „VJing“, also das Mixing von kurzen Videoclips. Dafür werden kurze Videoclips produziert, die als Loops, also als in sich abgeschlossene und sich in einer Schleife wiederholende Videofragmente in der Performance live bearbeitet und miteinander gemixed werden. Die Softwares haben sich weiterentwickelt und aktuell sehr beliebte Live-Visual-Softwares sind beispielsweise das in der Schweiz entwickelte *Modul 8* oder das von Niederländern programmierte *Resolume*. Die Visualist/innen stammen aus den unterschiedlichsten Professionen wie etwa dem Videoschnitt, der Animation, der Fotografie oder dem Film, und das VJing ist lange nicht mehr ausschließlich im Club anzutreffen.

Video-Mixing erfordert Musikalität, denn es hängt vor allem von dem rhythmischen und musikalischen Einfühlungsvermögen der Akteur/innen ab, wie stark die visuelle Ebene mit der musikalischen harmoniert. Man kann viele der Softwares heute zwar durch Audioinput ansteuern, doch liegt

auch dann noch immer ein großer Teil der Performance in den mixenden Händen der Visualist/innen.

Die Video-Mixing-Performance nimmt stark den Charakter eines zusätzlichen „musikalischen“ Instrumentes ein. Man mixt, scratcht, reagiert auf die Musik. Um diese Performance sichtbar zu machen, ist es wichtig, dass die Künstler/innen als Performer/innen ihren Platz auf der Bühne haben. Andererseits kann der Performanceaspekt natürlich auf die Projektion übertragen werden, was bedeutet, dass einige Visualist/innen es durchaus bevorzugen, nicht selbst auf der Bühne präsent zu sein und im Technikbereich des Clubs ihren Platz einzunehmen.

Wird im Club improvisiert, ist der genaue Ablauf meist nicht vorhersehbar. Die visuelle Performance reagiert auf die Musik, wird von der Atmosphäre im Raum beeinflusst, geschieht demnach jedes Mal anders und kann nicht reproduziert werden. Im Konzertbereich wird im Voraus eine Choreografie erarbeitet, die Live nur noch in gewissem Ausmaß Freiraum lässt. Was dem Grad der Performativität keinen Abbruch tun muss.

Im Ausstellungsbereich muss mit der Technologie des Video-Mixings ein Werk fertig gecuttet oder eine Live-Mixing-Performance mitgeschnitten und „eingefroren“ werden. Damit endet der kreative Prozess mit dem Rendern des Videos.

2. Light Writing, Tagging, Visuelle analog-digitale Live-Performance

Eine zweite Kategorie von Visuals ist stark verwurzelt mit der Street Art und bringt unterschiedliche Arten des Live-Tagging oder Writing hervor. Um ein paar Beispiele zu nennen: die Kölner Crew Lichtfaktor oder der Berliner Visualist Tofa taggen, zeichnen, schreiben mit Licht und professionalisieren das sogenannte „Light Writing“ immer weiter. Sie entwickeln eigene Software und Hardware, die es möglich macht, mit dieser Technologie auch abseits von der Fotografie live zu arbeiten. Das „Tagtool“ wurde von österreichischen Künstler/innen speziell dafür entwickelt, um live auf einem Touchscreen Getaggt und Geschriebenes projizieren und animieren zu können, seine Möglichkeiten werden sukzessive weiterentwickelt. Der amerikanische und in Paris lebende Street Artist Evan Roth ist betei-

ligt an dem Graffiti research lab und unter anderem verantwortlich für „L.A.S.E.R. Tagging“, „LED throwies“ oder die „Graffiti analysis“. Das alles sind Wege und Möglichkeiten mit Lichtquellen – Laser, LEDs oder Projektionen – im öffentlichen Raum oder im Club- und Kunstkontext zu taggen und schreiben.

Ein Beweggrund für manche Graffiti- und Street Art-Künstler/innen, mit Licht zu arbeiten, ist der Fakt, dass es sich dabei um vorübergehende Interventionen handelt, was den Grad der Illegalität natürlich erheblich abschwächt.

Drawvolution ist eine Wiener Street Art Crew, die unter anderem die „Graffiti analysis“-iPhone-App von Evan Roth verwendet, um Live-Visuals zu generieren. Auch zahlreiche andere Apps kommen für die Crew in Frage. Im Zusammenspiel mit Schwarzlicht und Neonmarkern, einer phosphoreszierende Leinwand, auf der mit Licht gemalt wird, und reger Publikumsbeteiligung bzw. – bemalung entstehen eklektische und spannende visuelle Live-Shows. Der Wiener Visualist .mrt arbeitet mit einer selbst gebauten mobilen Blackbox, die zur Theaterbühne für eigenen kleine Comic-Characters, Sprachfragmente und Objekte wird, welche er vor der oberhalb installierten Kamera tanzen lässt. Kurze Sequenzen werden gefilmt, in die Video-Mixing-Software *Resolume* eingespeist und als Loops weitergemixt.

Bei diesen Arten der visuellen Performance steht vor allem der agierende Körper der Visualist/innen stark im Vordergrund. Der Computer wird zum Hilfsmittel, um etwa das Live-Geschehen noch monumentaler zu projizieren und damit einem größeren Publikum zugänglich zu machen. Oft werden die Aktionen der Artists mit dem Video-Mixing verbunden, Live-Gefilmtes wird direkt geloopt und in einer Video-Mixing-Software live verarbeitet. Im Vordergrund steht jedoch das analoge Taggen, Zeichnen, Writen, Malen und Schreiben. Performance und Improvisation nehmen einen wichtigen Part ein. Auch hier verändert sich der Grad der Improvisation mit dem Kontext. Die Künstlergruppe rund um das Tagtool arbeitet beispielsweise viel im Theater- und Bühnenbereich, wo es zu einem großen Teil darum geht, eine Choreografie umzusetzen.

3. Generative Visuals

„The idea becomes a machine that makes the art“^{vii}
(Sol LeWitt)

Eine dritte große Gruppe an Visualist/innen arbeitet mit sogenannten generativen Softwares, wie etwa VVVV, Pure Data, Quartz Composer, Max/Msp, Processing, etc. Im Zuge einer generativen visuellen Performance wird vielmehr der Computer zum Akteur, der von der Künstlerin oder vom Künstler Handlungsanweisungen bekommt. Anstatt in sich abgeschlossener und vorproduzierter Videoclips kommen etwa vorgefertigte Patches oder speziell geschriebene digitale Programme zum Einsatz. Vom Künstler/von der Künstlerin programmierte Algorithmen lassen den Computer in einem abgesteckten System agieren, die Parameter können live in gewissem Ausmaß verändert werden. Die Bildwelten der generativen Visualisierungen unterscheiden sich meist grundlegend von Video-Mixing-Performances. Das Video-/Filmmaterial macht Platz für digitale, oft abstrakte Bildwelten. Die visuelle Ebene generiert sich dabei aus vom Visualisten oder von der Visualistin programmierten Parametern und reagiert beispielsweise auf die Bässe oder die Höhen der Musik, zu der visualisiert wird. Das bringt Vorteile für das perfekte Zusammenspiel von Musik und Bewegtbild, verlangt den Visualist/innen jedoch ganz andere Skills ab. Es besteht die Gefahr, sich zu sehr auf den Computer und auf definierte Parameter zu verlassen und im Live-Kontext nicht mehr auf die Musik und das Geschehen zu reagieren. Die kreative Arbeit liegt im Programmieren, den Prozess führt schließlich der Computer aus. In der Live-Visualisierung sollte der Computer jedoch vielmehr als Instrument gesehen werden. Die Fingerfertigkeit, Kreativität und ebenso das Eingehen auf die Live-Musik machen schließlich den qualitativen Unterschied aus. Auch hier ist je nach Kontext der Live-Effekt ebenso wichtig wie in einer Video-Mixing-Performance. Die endgültige FORM unterliegt dem performativen Prozess – teils vom Computer produziert, teils durch das Eingreifen des Künstlers/der Künstlerin manipuliert.

Eine Besonderheit, die sich mit diesen Technologien ergibt, ist das große Möglichkeitenfeld, das sich für die interaktive

Nutzung aufspannt. Sind interaktive Installationen im Ausstellungsbereich seit langem üblich, so wird auch im Live-Kontext immer mehr mit Interaktion experimentiert. Generative Visuals werden zum Beispiel mit sogenannten „Tracking“-Technologien angesteuert, was bedeutet, dass die Bewegungen des Publikums von verschiedenen Bewegungssensoren abgenommen werden und damit die Visuals ansteuern.

Die Performativität bekommt also eine noch andere Ebene. Der Computer wird zum Instrument, das aktiv oder passiv von verschiedenen Akteur/innen und Quellen gespielt und angesteuert werden kann.

4. Mapping

Vorauszuschicken ist, dass das Mapping sowohl mit generativen Softwares umzusetzen ist, als auch mit Video-Mixing-Softwares wie dem Modul8.

„2D und 3D Mapping“ gewinnt immer mehr an Bedeutung und alleine im vergangenen Jahr sind in Wien in drei verschiedenen Clubs gemappte Projektionsskulpturen entstanden. Die jeweiligen Resident Visualisten – lichterloh für die Pratersauna, Bildwerk für das Market und Lampenschirm für den Klub Fraktal – haben bezogen auf die räumlichen Gegebenheiten ausgeklügelte Projektionsskulpturen geschaffen. Im Falle lichterlohs wurde die Projektionsskulptur in Kooperation mit dem Duo unheilbararchitektur konzipiert und gebaut. Diese Skulpturen sind weit weg von der gewohnten 4:3 oder 16:9 Leinwand und bringen neue Herausforderungen in der Visualisierung. Durch die Technologie des „Mapping“ wird es möglich, das traditionelle Projektorbild wie eine Haut aus Licht um die Skulpturen zu legen und so etwa einen dreidimensionalen, geometrischen oder amorphen Körper visuell unverzerrt zu bespielen.

Klassische Visuals im Sinne der 4:3 oder 16:9 Projektion sind auf keine Form angewiesen außer eben auf den eigenen Bildausschnitt – sie können auf alle Flächen projiziert werden. Bei Mapping-Installationen verändert sich dieser Rahmen. Eine architektonische oder skulpturale FORM gibt den Bildausschnitt vor. Eine weitere Ebene, eine neue Materialität und vor al-

lem die Dreidimensionalität treten auf den Plan und bilden ein untrennbares Gefüge. Bei einer 4:3 Projektion handelt es sich noch eher um den aus der Malerei bekannten Blick aus dem virtuellen Fenster oder um den aus dem Alltag bekannten Fernsehbildschirm. Anders bei der Mapping-Installation. Das Fenster oder den Rahmen, der den Raum um den virtuellen dritten Raum erweitert, gibt es nicht mehr. Hier kommt es zum Verschmelzen von Architektur, Skulptur und Projektion zu einer Einheit deren Parameter aufeinander einwirken. Architektur, wie beispielsweise die Fassade einer Kirche, gibt bereits einen Kontext und eine Geschichte vor. Die Projektion muss sich auch hier an die kontextuellen Zusammenhänge anpassen, kann diese Geschichte aufbrechen und sie rekontextualisieren, aber sie nicht auslöschen oder ausschalten.

MUSIK

Auch in der Musik werden die unterschiedlichen Ansätze performativer Prozesse thematisiert. Es wird beispielsweise großer Wert darauf gelegt, bei der Ankündigung elektronischer Musiker/innen den Unterschied zwischen DJ-Set und Live-Act deziert auszuweisen. Die Frage nach der Performativität ist aktueller denn je, und die typischen Laptopmusiker/innen, die hinter ihren Screens verschwanden, sind wieder stark von „elektronischen Live-Bands“ abgelöst worden. Ein Großteil der Musik, die sich aktuell in der elektronischen Wiener Szene entwickelt, legt großen Wert auf Live-Performance. Elektro Guzzi (Macro/Wien) etwa produzieren ihre minimalistischen Technoklänge mit präparierten Live-Instrumenten, anstatt des Drumcomputers gibt der Drummer selbst akribisch exakt den Rhythmus vor. Ogris Debris (Affine Records/Wien) verausgaben sich in ihren Live-Performances körperlich und nicht zuletzt die Live-Vocals prägen die schweißtreibenden Bühnenshows des Duos. Dorian Concept (Affine Records/Wien) begeistert das Publikum durch den für ihn so typisch gewordenen virtuoson Umgang mit seinem KORG-Synthesizer, auf dem er seine Sounds kreiert.

Ist es ein grundlegendes Bedürfnis der aktuellen Zeit, wieder mehr „Liveness“ er-

leben zu können? Man ist den Laptopmusiker/innen und -visualist/innen gegenüber etwas misstrauisch geworden: „Are they checking their emails on stage?!“. Was passiert wirklich noch Live, welche Parts kommen aus der Reserve? Dieser Frage widmen sich Sandra Naumann und Jan Thoben in ihrem Artikel „live?!“ (auf den Seiten 24-26).

Einen Punkt, den die aktuelle Musik mit der Performance Art gemein hat, ist, dass sie auf jegliche Notationsform verzichtet. Gab es in der seriellen Musik noch Entwicklungen von Notenschriften oder schaffen zeitgenössische Neue Musiker wie Bernhard Lang (Wien/Graz) spezielle, eigene Notationsformen, so klammert etwa die elektronische Musik jede Form der notierten Aufzeichnung aus. Geht dadurch etwas verloren oder die aktuelle elektronische Musik mit dem Hier und Jetzt der Aufführung aus? Wäre es wichtig, neue Notensysteme zu schaffen oder hat die digitale Aufzeichnung die Nachfrage nach Noten ersetzt? Ana Carvalho geht in ihrem Artikel (auf den Seiten 35-38) auf die Bedeutung der Dokumentation audio:visueller Live-Performances ein und wird sich der Frage nach den Gefahren und nach der Wichtigkeit von Dokumentationen auch in einer Lecture im Zuge der departure Conference ausführlicher widmen.

Stehen die Versuche, Visuals in Kategorien einzugliedern und allgemein gültige Definitionen zu finden eher am Anfang, so wird Musik oft schon, bevor sie noch an eine breitere Öffentlichkeit vorgedrungen ist, von Journalist/innen, Theoretiker/innen und Musiker/innen in akribischer Weise bestimmt und in Genres eingeteilt. Neue Spartenbezeichnungen wie etwa „Post-step“ werden geschaffen und verbreiten sich wie ein Lauffeuer um die Welt.

Wien macht derzeit musikalisch gesehen einen großen Entwicklungsprozess durch und international wird bereits vom „neuen Wiener Sound“ gesprochen. Clemens Fantur wird in einem Interview (auf den Seiten 24 bis 26) und im Zuge einer Panel Discussion gemeinsam mit Patrick Pulsinger und Jamal Hachem der Frage auf den Grund gehen, was dieser „Wiener Sound“ sein könnte und ob es ihn überhaupt gibt und jemals gegeben hat. Allem

Anschein nach haben die Wiener Musiker/innen in jedem Fall den Schritt hin zur körperlichen Live-Performance, weg von dem Finger auf der Maustaste gemacht und verwenden Laptop und Midicontroller als musikalische Instrumente neben vielen anderen – auch analogen Tools.

FAZIT

Prozess und Performativität sind grundlegende Parameter für die Genese künstlerischer bzw. kreativer Arbeiten. Man sollte sich bewusst machen, welcher Prozess hinter den Werken steht. Für mich persönlich sind eine gegenseitige Auseinandersetzung und das konkrete Zusammenspiel von Musik und Bewegtbild entscheidend. Im Idealfall tauschen sich die Musiker/innen und Visualist/innen bereits in einem gemeinsamen Prozess vor der tatsächlichen Live-Performance aus. Die Improvisation, das gemeinsame Jammen bietet ein interessantes Spannungsfeld. Unabhängig von kontextuellen Gegebenheiten, unabhängig davon, ob es sich nun visuell gesehen um eine vom Sound gesteuerte, digital generierte Projektion handelt oder um eine Video-Mixing-Performance. Die jeweilige Situation muss miteinbezogen werden und die Performance muss es möglich machen, auf Geschehnisse vor Ort und in Echtzeit zu reagieren. Bei dem Arbeiten mit digital generierten Visuals sollte der Visualist/die Visualistin sich nicht zu sehr auf den Computer und auf bestehende Patches verlassen. Auch bei der Video-Mixing-Performance liegt es – vor allem auch im Club – sehr stark an den Visualist/innen selbst, ob sie als Performer/innen wahrgenommen werden, die zur Musik arbeiten, oder ob man eher vermutet, eine vorgefertigte DVD präsentiert zu bekommen. Dem Publikum kann durchaus das Potential kritischer Wahrnehmung zugetraut werden, und so müssen den Akteur/innen die Gegebenheiten bestimmter Kontexte bewusst sein, in denen sie arbeiten. Das bedeutet nun keinesfalls, dass man sich einem Kontext anzupassen oder gar anzugleichen hat. Doch erst, wenn man formale Codes, ein kollektives Bewusstsein des Publikums und performative Prozesse verstanden und für sich durchschaut hat, kann man Grenzen aufbrechen und eigene Wege einschlagen.

ⁱ Robert Henke,
Monolake Interview,
Internet: www.monolake.de,
Stand: 20.2.2011

ⁱⁱ Vgl. John Langshaw Austin,
Zur Theorie der Sprechakte:
(How to Do Things with Words),
Ditzingen 2007

ⁱⁱⁱ RoseLee Goldberg, Performance
Art. From Futurism to the Present,
London 2001, S. 9.

^{iv} Erika Fischer-Lichte,
Ästhetik des Performativen,
Frankfurt am Main, 2004, S. 127

^v Vgl. ebda., S. 9ff.

^{vi} Marie-Luise Lange,
Performativität erfahren.
Aktionskunst lehren – Aktionskunst
lernen, Berlin 2006, S.105.

^{vii} Casey Reas, Chandler
McWilliams, LUST, FORM + CODE.
In Design, Art, and Architecture,
New York 2010, S. 101.

PERFORMANCE

Performative Processes of Audio-Visual Art and Culture in Interaction with its FORM and Content

"The last century was about the creation of electronic music. This century is about performance."¹

Robert Henke

A SOUND:FRAME PERFORMANCE

Since the sound:frame festival began five years ago, a great deal of (r)evolution has taken place. While the programs of the first two years were still strongly focused on traditional visualization, that is to say, for the most part on "VJing," manifold visual, as well as musical, cultural, technological, and technical modes of approach have in the meantime moved into the center of interest. The areas involved expand every year: Architecture now plays a large role; design, fashion, literature, a number of different musical genres, and above all various kinds of performance have grown in importance.

In 2010, "dimensions" discussed our interaction with space and physically projected sculptures. Doing so amounted to an exciting cooperation between visualists, musicians, architects, and designers. In 2011, this focus will be expanded under the theme of "perFORMance," and the human body as a performance agent will come to the fore as a basic parameter. How do the different technological and technical possibilities of music production and visualization affect artistic performance? And to what extent does the type of performativity influence the content, or the FORM, of the exhibition? Will the computer truly become an instrument through this process, or will it continue to serve much more as a tool?

In my view, very concrete developments – not only in music, but also and above all in visualization – have in recent years become apparent. Through a constant examination

of the works of numerous domestic and international visualists, four main categories of theoretical discourse have proven applicable for me at the present time: Live video mixing, which can be equated with the concept of "VJing"; the physically active live performance of visualists, who for example make live graffiti or light-drawings; working with generative digital software; and so-called "mapping," or projection on three-dimensional structures instead of a classic, flat canvases.

sound:frame perFORMance presents a number of these audio:visual approaches, and makes it possible to discuss and ultimately to experience a variety of them. In the course of the departure conference and associated workshops, several examples will be singled out, illuminated, and more closely discussed in a theoretical sense.

B PERFORMANCE

The concept of "performance" has its origins in the philosophy of language; it was first established in 1955 by the British philosopher John L. Austin. In the course of his Harvard lecture and the text – *How to Do Things with Words* – that developed from it, Austin examined the possibility of speaking and simultaneously carrying out an act through the spoken word, developing the so-called speech act, or "performative." The priest's words "I now declare you man and wife" are mentioned as a brief, explanatory example, which in the moment that they are spoken, actually execute the marriage."

In the visual arts, so-called "performance art" took root in the 1970s. "The history of performance art in the twentieth century is the history of a permissive, open-ended medium with endless variables, executed by artists impatient with the limitations of more established forms, and determined to take their art directly to the public. For this reason its base has always been anarchic. By its very nature, performance defies precise or easy definition beyond the simple declaration that it is live art by artists. Any stricter definition would immediately negate the possibility of performance itself."ⁱⁱⁱ

Performance art factors many new layers into the context of the visual arts and presents artistic discourse with new challenges. Happenings and performances are “fleeting and transitory, they wear themselves out in their presence, that is to say, their perpetual becoming and decaying.”^{iv} Due to their ephemeral character, performances are not to be understood as artifacts. To name one well-known example: In the early 1990s the Austrian artist Erwin Wurm alluded to precisely this fact with his “One-Minute Sculptures,” in doing so creating artworks at the intersection of conceptual art, performance, sculpture, and documentation. Using written instructions, he prompted performers to take up predetermined positions – often difficult to realize – and to “freeze” into a “one-minute sculpture”. Videos and photography of the performances still remain, but which of these elements is the actual work of art?

A second characteristic layer of performance art is the constant feedback loop that it creates between the audience and the actor. Not only does the action affect the spectators; they likewise influence the artist, and therefore also the artwork. Thus Marina Abramovic’s 1972 body performance “Lips of Thomas,” at Innsbruck’s Krinzing Gallery, serves once again as an example of the audience’s influence on the outcome of an artistic storyline. The action artist, by carving into her own flesh or resting naked on a block of ice, inflicted such blatant bodily agonies upon herself in this hours-long performance, that people in the audience ultimately intervened, freed the artist from the block of ice, and thereby ended the performance.^v

Yet another reason for the openness and uniqueness of performances is the fact that no strict form of notation, and therefore no finely rehearsed choreography, underlies their storylines. “Performance artists do not play a role or a character, as in the theater, but rather carry out their own story ideas”,^{vi} which leaves them with the greatest amount of latitude.

FORM

A traditional, art-historical approach examines works of art in relation to their iconographic, iconological, or formal char-

acteristics – to their FORM. Is the central figure arranged according to the golden ratio? How is it placed in terms of the perspective? Does the background figure pull the viewer’s gaze into the image?

At the end of the 19th century, art withdrew from the representation of real subjects, and accordingly from the real world as well. Around 1920, Blue Rider artists like Wassily Kandinsky and Paul Klee wanted to bring the same freedom into painting that they saw in music – non-referential, pure existence out of itself – and sought new systems of notation and composition. In the 1960s, conceptual artists like Sol Lewitt worked with pure, serial forms and placed the intellectual concept above the artifact. This withdrawal peaked in the extreme approach of Adam Greenberg, who likewise postulated in the 1960s that painting must turn away from the real world and should henceforth deal exclusively with itself – with color, form, and canvas—and thus, detached from every naturalistic or even representational approach, define itself only through itself. In this manner he provided a theoretical basis for Color Field painting and the Post-painterly abstraction.

Pop art and Hyperrealism developed parallel to these movements, allowing everyday life to penetrate once more into art as they elevated rather quotidian, commercial, and serially produced objects into works of art. A unitary canon of forms – as one could define it in centuries past, within temporal and special boundaries – is, as of late, generally no more anywhere to be found.

Today, such boundaries can hardly be said to dominate in terms of a traditional canon of forms; however, one can still observe tendencies and currents with regard to content in visualization: Visualists who work with video material, and visualists who steer clear of any kind of real references. It now becomes interesting to examine the relationships that exist between technology, artistic-creative approach, context, and content.

First and foremost, fundamental problems have arisen for a scholarly discussion with regard to the definitions of the concepts “visuals,” “VJing,” and “visualization.” In

the inconsistency and plurality of these concepts in their international usage, and even within smaller, individual scenes, one recognizes that theoretical approaches are still in their beginning stages. In order to be able to speak of different visualization strategies, a number of concepts must first be more precisely defined.

Visualist

I would like to define the concept of the “visualist” as a general umbrella term for all of those visual approaches that I will discuss later in different categories.

This concept developed very early on in the Austrian language usage, and it is used ever more frequently abroad. Here, the technological and performative approaches of the actor are not yet differentiated. From the beginning, for example, a majority of Austria’s first significant generation of visualists combined analog and digital techniques. From Super 8 film and slide projections, via VHS cassettes, to digital projections and software-based video mixing, different technologies were factored into performance.

Two concepts that have developed parallel to that of the “visualist” are those of the “projectionist” and the “projection artist.” The general concept of the visualist refers neither to context nor technology. For the differentiation of individual technological, aesthetic, and content-based approaches, numerous subcategories are necessary, four of which I will discuss more precisely below. In any case, the general concept of the visualist must occupy the uppermost position.

VJ – Visual Jockey, Video Jockey

At this point I would like to single out and more precisely discuss the concept of the “VJ”, since it has unfortunately established itself in the general language usage and is falsely applied to many different approaches.

Just as the concept of the “DJ” is derived from radio, so does the concept of the “VJ” originally come out of music television. With the emergence of MTV, the “video journalists” who presented selected music videos in their shows referred to themselves in this manner. At the same time, “VJ” developed as an abbreviation for “vid-

eo jockey” or “visual jockey” in the club, where it came to be viewed as a visual equivalent to the DJ. It originally designated a formal type of visual realization, which was primarily construed to imply the mixing, scratching, and live editing of video loops and individual video clips. The concept of the “VJ” has strongly rooted itself into international language usage, but unfortunately it is quite often too generally applied. For the most part, it refers to very different forms of visual realization in various contexts. It can therefore lead, and not infrequently, to misunderstandings and false interpretations. The general concepts of the “visualist” and “visualization” should be used for a general designation of visuals; “VJing” should be treated as a special, technological subcategory.

A/V Act

An “A/V act” or an “audio:visual act” refers to an individual artist or a group of artists who together develop and present an audio:visual performance. The concept of the “A/V act” is once again to be understood as a general umbrella term, which itself contains numerous subcategories. It may be an association of DJs and VJs who work together on a program, a pre-conceptualized and jointly developed interaction of a band with a visualist, or a “digital live A/V act” that fuses digitally produced music with visuals generated digitally in real time.

Visuals in general have developed their own language of images, and above all a new kind of narration. They transform modes of reception, which for this reason achieve a new and important significance. As opposed to the cinema, in which the visitor gets to see films arranged out of mostly linear narratives, narratives that have a beginning and an end and tell a story, one hardly ever finds linear narration among the visual performances at a club. Desiree Förster describes (on pages 32 to 34) the “digital narrative structure” as “a narrative that does not make reference to anything from the past, but rather allows itself to be described as the complex reflection of a moment. The narrative arc forms in the conjunction of spontaneous, generative segments, which the VJ arranges into an image flow in a constant process of deconstruction and reconstruction.”

In order to more closely examine the contents of visual performances, the question of the cultural site in which they take place must first be posed. The context in which the performance happens, or rather where the work is shown, has an effect on its content. It can and must function differently in the club as in the museum. Many visualists work in various contexts, such as in the fields of exhibition and theater, and factor the visualization of literature into their work, or concentrate on the interplay of visuals and music with architecture and design. Each context provides a new field of play and differentiated fields of activity. The classic club format, with its distinct possibilities, has an important function above all as a field for experimentation. The audience is open to accepting new and innovative approaches. The artist therefore gets the chance to redefine herself again and again. Improvisation makes up a large part of the performance; events in the here and now are decisive. On the other hand, as previously mentioned, continuous linear narration cannot be established in the club, due to different modes of reception. Due to the fact that one's attention span in a club is different from one's attention span in a movie theater, the visualist is confronted with the challenge of producing an arc of tension and release. Club nights most typically last for many hours, and while three or four audio acts will very often take turns, it is still typical at many club events to book only one visual act. It is not possible, for obvious reasons, to provide a focused and exciting performance by oneself for six hours at a time. And yet in this case it depends already on the actors, on how well they react to the evening's conditions and the set-up, and on what type of dramaturgy they choose. Should one play live only during prime time, and work with pre-produced mixes, or even just with light, for the rest of the night?

Festivals often take place in a club atmosphere as well, which means that the audience is standing – or rather dancing – so that in any case the artist has the advantage that the audience pays much more attention to the presentation, and that, more often than not, just as many visualists as musicians are included in the program. Qualitatively high-value audio:visual performances are demanded from both the organizer and

the audience; and in the festival format, experimental and less “danceable” performances, or even installations, are more easily implemented than they would be in a club. The festival's longer preparation time also provides artists with the possibility to develop special A/V shows. This format supports performances in which the artists are able to collaborate in advance.

The audio:visual concert provides yet another performance context, due to the even more focused attention of the seated audience member. As in a movie theater or a more traditional concert situation, the audience is focused on the stage. Where the reception mode of the club audience might, for example, be more forgiving of minor mistakes and glitches, and therefore allow the visualist latitude for experimentation, each little inconsistency can be easily perceived in the framework of a concert. In most cases, it is here a matter of choreography and rehearsed A/V shows; often it comes to hybrid forms of linear and digital narration. In this case, improvisation stands rather far in the background.

The field of installation and exhibition constitutes still another context for reception. In contrast to the framework of the concert, the audience is not bound to a place; it moves around freely within the exhibition. This type of reception represents an effective hybridization between those of the club and the concert. In the case of many visitors, it is to be observed that they only linger at those works that can take hold of them from the beginning.

These different contexts and their various conditions of reception thus present one of the most important quality criteria for audio-visual realizations. Musical and visual formats can and must unfold in a differentiated manner in these different fields. Regardless of the technologies employed, the quality of performances or installations greatly depends upon the sensitivity with which individual artists deal with these respective contexts, with respect to both content and aesthetics. Performativity and form – that is to say, narrative possibility, the length and the speed of contents conveyed, must adapt to their respective contexts. Within this process of adaptation there are possibilities, advantages, problems, and boundaries inherent to every technological and artistic approach.

In the text that follows, I would like to dwell upon four fundamental categories of visualization.

C VISUALS

Visuals have long found their place predominately within a “discourse of FORM.” Whenever one examines the scholarly work, it quite often concerns the posing of formal-aesthetic questions, and other approaches, like that of video mixing, are only seldom discussed. Conversations about generative visualization take place less in a fine art context, and more in a technological one. That is to say, in order to return once more to the issue, only in very few cases is the process examined by which these activities come into being. The question is nevertheless important if, in addition to the contexts in which these activities take place, developmental processes and performative approaches fundamentally design and determine the contents, and therefore the FORM, of visuals.

1. Video Mixing, or VJing

So-called “VJing,” or the mixing of short video clips, developed in the club context of the 1980s and 1990s. Short video clips were produced, which were then edited live and mixed together as loops, or self-contained repeating video fragments. Since then, software has developed even further, and there are currently a number of quite popular live visual software applications, including for example *Modul8*, developed in Switzerland, and *Resolume*, produced in the Netherlands. Visualists come out of the most varied professions, including video editing, animation, photography and film, and for quite a while now, VJing no longer belongs exclusively to the domain of clubs. Video mixing requires musicality, for it depends above all on the rhythmic and musical intuition of the actor, on how strongly the visual plane harmonizes with the musical. One can, as a matter of fact, control much of the current software through an audio input; however, a large part of mixing the performance still remains in the hands of the visualist. The video mixing performance very much takes on the role of an additional “musical” instrument. One

mixes, scratches, and reacts to the music. In order to make this performance visible, it is important that these artists take their places as performers on the stage. On the other hand, this performance aspect can of course be broadcast on the projection, which means that some visualists prefer not to be present on the stage at all, but rather to take up their place in a club’s technical space.

Because club performances are improvised, the exact course of events cannot be foreseen. The visual performance reacts to the music, is influenced by the space’s atmosphere, and thus comes about differently each time and cannot be reproduced. In concerts, the choreography is developed in advance, which allows only a certain degree of latitude during the live performance. This must not detract from the degree of performativity.

In the exhibition field, a work must be completely cut, or a live mixing performance must be edited together and “frozen” with video mixing technology. In this case, the creative process ends with the rendering of the video.

2. Light Writing, Tagging, Visual Analog-Digital Live Performance

A second category of visuals is deeply rooted in street art, and produces various forms of live tagging or writing. To name a few examples: The Cologne crew *Lichtfaktor* and the Berlin visualist *Tofa* tag, draw, and write with light, thereby further professionalizing the field of so-called “light writing.” They develop their own software and hardware, which makes it possible to do live work with this technology without the use even of photography. For this reason, the “tagtool” was especially developed by Austrian artists, in order to be able to project and animate tags and text live on a touch screen, and its possibilities have gradually developed even further. The American street artist *Evan Roth*, who lives in Paris, has been involved in the *Graffiti Research Lab*, and is responsible among other things for “L.A.S.E.R. Tagging,” “LED throwies,” and “Graffiti analysis.” These are all means and possibilities for tagging and writing in the public space, or in the club and art contexts, with various light sources – lasers, LEDs, and projections.

A motivation for many graffiti and street artists to work with light has been the fact that it involves merely transitory interventions, which naturally diminishes the degree of illegality.

Drawvolution is a Viennese street art crew, which among other things uses Evan Roth's "Graffiti analysis" iPhone app to generate live visuals. Numerous other apps also come into consideration for this crew. Eclectic and exciting live visual shows arise from the interplay between black lights and neon markers, a phosphorescent canvas on which light is painted, and the active participation of –or rather, painting by –the public. The Viennese visualist .mrt works with a homemade mobile black box that transforms into a theatrical stage for his miniature comic characters, speech fragments, and various objects, which he dances in front of the camera installed above it. Short sequences are filmed, fed into the *Resolume* video mixing software, and remixed as loops.

In these kinds of visual performance, the active body of the visualist stands very much in the foreground. The computer becomes a tool for projecting live events even more monumentally, and therefore makes them accessible to a larger audience. The actions of the artists are often associated with video mixing; live film is looped directly and processed live with video mixing software. Analog tagging, drawing, painting, and writing, however, remain in the foreground. Performance and improvisation play an important role. In this case, as well, the degree of improvisation changes with the context. The group of artists around the tag tool, for example, works a great deal in the fields of theater and stage, where the point is mostly to implement choreography.

3. Generative Visuals:

"The idea becomes a machine that makes the art." VII
(Sol Lewitt)

A third major group of visualists works with so-called generative software programs such as VVVV, Pure Data, Quartz Composer, Max/Msp, Processing, and the like.

In the course of a generative visual performance, the computer becomes much more of an actor that receives its instruc-

tions from the artist. Instead of self-contained and pre-produced video clips, pre-fabricated patches or specially written digital programs are employed. Algorithms programmed by the artist allow the computer to act within a defined system, whose parameters can, to a certain extent, be altered live. The image worlds of generative visualization distinguish themselves most fundamentally from those of video mixing performances. The video or film material makes room for digital, often abstract image worlds. In the process, the visual layer is generated out by parameters programmed by the visualist, and reacts, for example, to the bass or treble of the music that is being visualized. This has advantages for the perfect interplay of music and the moving image, but it demands different skills from the visualist. The danger exists that one will abandon oneself too much to the computer and to these defined parameters, and will no longer react to music and events in the live context. The creative work lies in the programming, and it is ultimately the computer that carries out the process. In live visualization, though, the computer is seen as much more of an instrument. Dexterity and creativity, as well as responsiveness to live music, ultimately make a qualitative difference. Here as well, depending on the context, the live effect is just as important as in a video mixing performance. The ultimate FORM highlights the performative process –partly produced by computer, partly manipulated by the intervention of the artist.

A peculiarity that results from these technologies is the large field of possibilities for interactive use that it spans. Just as interactive installations have long been common in the field of exhibition, so will interaction be ever more experimented with in the live context. Generative visuals are for example controlled by so-called "tracking" technologies, which means that various motion sensors collect the movements of the audience and use them to steer the visuals.

Performativity therefore acquires yet another layer. The computer becomes an instrument, which can be actively or passively played or controlled by various actors and from various sources.

4. Mapping

Moving forward, mapping is the implementation of both generative software and video mixing software like Modul8.

The practice of “2D and 3D mapping” grows ever more meaningful, and in Vienna alone in the past year, mapped projection sculptures have been produced in three different clubs. The respective resident visualists – *lichterloh* at the Pratersauna, *Bildwerk* at the Market, and *Lampenschirm* at *Klub Fraktal* – have created cleverly devised projection sculptures corresponding to spatial conditions. In the case of *lichterloh*, the projection sculptures were conceptualized and constructed in cooperation with the duo *unheilbararchitektur*. These sculptures are a far cry from the usual 4:3 or 16:9 canvas screens, and they bring new challenges to visualization. Through the technology of “mapping,” it has become possible to wrap the traditional projected image around the sculpture like a skin of light, and thus to appropriate a three-dimensional geometrical or amorphous body without visual distortion.

Classic visuals, in the sense of the 4:3 or 16:9 projection, are not constrained by any formal considerations except for those of their own choice of image – they can be projected on any surface. With mapping installations, this framework is transformed. An architectural or sculptural FORM forces the choice of image. Another layer, a new mentality, and above all a third dimension enter into the concept of the visualization, and give rise to an inseparable structure. With a 4:3 projection, it is rather if anything a matter of gazing through a virtual window, well-established in painting, or into a television screen, well-established in everyday life. The mapping installation is different. The window, or the framework, which stretches space into a virtual third dimension, is no longer there. This amounts to the fusion of architecture, sculpture, and projection into a unity whose parameters interact with one another. An architectural element, for example the façade of a church, already provides a context and a history. The projection must conform to the coherence of this context; it can break this history apart and re-contextualize it, but it cannot erase it or shut it off.

MUSIC

The various approaches of performative processes are thematized in music, as well. According to many electronic musicians, for example, a higher value is placed on decidedly determining the difference between DJ sets and live acts. The question of performativity is more current than ever: Typical laptop musicians, disappearing behind their computer screens, are once more being heavily displaced by “electronic live bands.” A greater part of the music that is currently developing in Vienna’s electronic scene places a high value on live performance. *Elektro Guzzi* (Macro/Vienna), for example, produce their minimalistic techno sounds with prepared live instruments; instead of a drum machine, the drummer himself provides a painstakingly precise rhythm. *Ogris Debris* (Affine Records/Vienna) wear themselves out physically in their live performances, and if nothing else their live vocals shape the duo’s sweat-inducing stage shows. *Dorian Concept* (Affine Records/Vienna) energizes his audiences through the way he manipulates the KORG synthesizer on which he creates his sounds, with a virtuosity that has become typical of his music.

Is it a basic requirement of the present to be able to experience more and more “liveness”? We have become somewhat distrustful of laptop musicians and visualists. What is really still happening live, and which parts come from the reserves? Sandra Naumann and Jan Thoben apply themselves to this question in their article, “How do I Know that Guy isn’t Checking his Email?” (on pages 27 to 29).

One point that contemporary music has in common with performance art is that they both dispense with notational forms of any kind. Even in serial music, there were still developments in musical notation, and practitioners of the New Music such as Bernhard Lang (Vienna/Graz) created special, original notational forms; but electronic music excludes just about every form of notated recording. Is something lost in the process, or does contemporary electronic music run out with the here and now of the performance? Is it important to create new systems of notation, or has digital recording displaced the need for

sheet music? In her article (on pages 39–41), Ana Carvalho goes into the meaning of the documentation of audio:visual live performances, and will also more extensively address issues around the danger and importance of documentation at a lecture in the course of the sound:frame conference.

Even as attempts to group visuals into categories and to find generally valid definitions for relevant terms remain in their early stages, journalists, theoreticians, and musicians have already assigned and subdivided music into genres in a painstaking manner, often before it has even penetrated into the wider public consciousness. New category designations such as “post-step” are created, and they spread like wildfire around the world.

At present, Vienna is undergoing a great developmental process in terms of music, and a “New Vienna Sound” is already being discussed internationally. In his article, and in the course of a joint panel discussion with Patrick Pulsinger and Jamal Hachem, Clemens Fantur will get to the bottom of the question of what this “Vienna Sound” could be, and whether there is one at all, or whether there ever was.

In any case, Vienna musicians have in all likelihood taken a step toward bodily live performance, and away from the finger on the mouse, using laptops and MIDI controllers as musical instruments alongside many others—even analog tools.

CONCLUSION

Process and performativity are fundamental parameters for the genesis of artistic, or rather creative, works. One should be aware of the processes that stand behind the works.

For me personally, a two-way conversation and the concrete interaction of music and the moving image are decisive. In the ideal case, musicians and visualists would compare notes with each other in a concerted process before the actual live performance. Improvisation or jamming can provide an interesting field of tension. Independent of contextual factors, independent of whether, seen in terms of the visuals, it is a matter of digitally generated projections controlled by sound or of video mixing

performances, the current situation must be taken into consideration, and the performance must make it possible to react to events on-site and in real time. In works with digitally generated visuals, the visualist should not depend too much on the computer or on existing patches. Even in video mixing performances, a great deal depends—above all else in the club—on the visualists themselves, on whether they are perceived as performers who work to the sound of the music, or whether one rather assumes to have been presented with a prefabricated DVD. A potentially critical response absolutely cannot be put past the audience, and therefore the conditions of the specific context in which they are acting must be known to the actor. That does not at all mean that one has to adapt or even assimilate oneself into a context. Yet only when one has understood and penetrated the formal codes, the collective consciousness of the audience, and the performative process for oneself, can one break open the boundaries and pursue one’s own path.

ⁱ Robert Henke, Monolake Interview, www.monolake.de, 20.2.2011

ⁱⁱ cf. John Langshaw Austin, *Zur Theorie der Sprechakte: (How to do things with words)*, Ditzingen 2007

ⁱⁱⁱ RoseLee Goldberg, *Performance Art. From Futurism to the Present*, London 2001, p. 9.

^{iv} Erika Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main, 2004, S.127

^v cf. ebda., p. 9ff.

^{vi} Marie-Luise Lange, *Performativität erfahren. Aktionskunst lehren – Aktionskunst lernen*, Berlin 2006, p.105.

^{vii} Casey Reas, Chandler McWilliams, *LUST, FORM + CODE*. In *Design, Art, and Architecture*, New York 2010, p. 101.

HOW DO I KNOW THAT GUY ISN'T CHECKING HIS EMAIL?

Echtzeit-Technologien bestimmen zunehmend den gesellschaftlichen Alltag unserer Medienkultur. Nicht zuletzt der viel beschworene „instant access“, die sofortige Verfügbarkeit und Prozessierbarkeit audiovisueller Medienprodukte auf den vielgenutzten Erzeugnissen der marktführenden Kommunikationstechnologiekonzerne spiegelt den zunehmenden Einfluss dieser Technologien. Anwendungen und Softwares, die live und unterwegs Sounds und Visuals generieren, gehören mittlerweile zu den begehrtesten Applikationen des medialisierten Alltags.

Zugleich hat als Folge der zunehmenden Verfügbarkeit audiovisueller Produkte im Netz die Relevanz und Exklusivität von „fixed media“, etwa der DVD abgenommen, während sich gleichzeitig ein explosionsartig gestiegenes Bedürfnis nach Live-Erlebnissen beobachten lässt. In einer medialen Umwelt, in der dem Kunstwerk die Attribute von Aura und Original abhanden gekommen scheinen, verheißen Live Performances Unmittelbarkeit, Authentizität und Einmaligkeit. Doch da das Publikum im Rahmen von technikinduzierten Live-Acts in der Regel mit mehr oder weniger leblosen Akteuren hinter Computerbildschirmen anstatt mit exstatisch agierenden Bühnenpersönlichkeiten konfrontiert ist, stellt sich häufig die Frage, ob und was hier tatsächlich live erzeugt wird und worin der performative Aspekt einer solchen Aufführung besteht. Mitunter scheint sich ein gewisses Bedürfnis nach Transparenz einzustellen verbunden mit der Frage, ob die Gestalt hinter dem Rechner nicht einfach nur E-Mails checkt und den Facebook-Status aktualisiert. Diese Irritation der

Rezeption reicht zurück bis zum Aufkommen der technischen Reproduktions- und Distributionsmedien. Die Einblendung „Live-Sendung“ bei einschlägigen Fernsehformaten ist noch gut in Erinnerung, denn gerade in der Abgrenzung zur Aufzeichnung wurde eine Live-Aufführung als solche nobilitiert.

Bereits in den 1920er Jahren entflammte in der Auseinandersetzung mit der Einbindung von Filmmaterial in Theaterinszenierungen (wie sie beispielsweise Brecht, Piscator, Meyerhold und Eisenstein praktizierten, um die affektive Wirkungsmacht des neuen Massenmediums für das Theater fruchtbar zu machen) heftige Diskussionen um Performativität und Medialisierung.

Eine nicht minder hitzige Debatte löste der Umgang mit Klangaufzeichnungen im zunächst ausschließlich live ausgestrahlten Radio aus, so beispielsweise zu Beginn der 1930er Jahre in Deutschland, als Hans Flesch, damaliger Intendant der „Berliner Funkstunde“, vorschlug vorab im Haus aufgezeichnete Konzerte abzuspielen, um die Qualität der musikalischen Darbietungen sicherzustellen. Der Stein des Anstoßes seitens der Kritiker war offenkundig: Das Publikum werde betrogen, da die vorgeschlagene Praxis es unmöglich mache, zu unterscheiden, ob die im Radio gehörte Musik nun live im Studio gespielt werde oder aus der Konserve komme. Angesichts einer gegenwärtigen Radiopraxis, in der mitunter nur noch die Nachrichten und der Verkehrsfunk live eingesprochen werden, während das Musikprogramm mittels computergenerierter Rotation eingespielt

wird und Live-Auftritte von Bands oder Studiokonzerte vor allem dem Formatradio vorbehalten sind, haben sich diese Vorbehalte zu einer radiohistorischen Anekdote entwickelt. Andererseits sind jedoch hier bereits wichtige Aspekte angesprochen, die im Diskurs über Liveness bis heute von zentraler Bedeutung ist, nämlich die Evidenz und Nachvollziehbarkeit der Klang- und Bilderzeugung im Rahmen einer Aufführung. Abweichungen von diesem Evidenzmodell haben oft profunde Verunsicherung zur Folge und werfen die Frage auf, wie mit dieser Verquickung von Live-Situation und Reproduktionsmedium umzugehen sei.

Zugleich haben sich Künstler/innen die Reproduktionsmedien immer auch im Sinne einer produktiven Gestaltung zu eigen gemacht und gewissermaßen zweckentfremdet um die technischen Medien performativ zu inszenieren. So stellt das breite Aufkommen elektronischer Medientechnologien in den 1950er und 1960er Jahren schließlich einen Umbruch auch in der künstlerischen Praxis dar.

Video ist aufgrund des permanenten Neuschreibens der Zeilen beim Bildaufbau nicht nur prozessualer Natur, sondern kommt in unterschiedlichen Anordnungen sowohl als Reproduktions- wie auch als Live-Übertragungsmedium zum Einsatz – Potentiale, die umgehend in der künstlerischen Praxis erprobt wurden. So hat zum Beispiel Nam June Paik nicht nur in die Struktur von Video eingegriffen und seine Funktionsweise anschaulich gemacht, Videosignale moduliert und synthetisch erzeugt, sondern in Projekten wie „Video Commune“ (1970) dessen Ergebnisse auch live gesendet. Die medienkünstlerische Avantgarde hat aufkommende Technologien grundlegend im Zusammenhang mit Fragen der Aufführungstradition unterschiedlicher Gattungen reflektiert. Einen vorläufigen Höhepunkt der performativen Kopplung technischer Bilder und Klänge stellten die 1966 von Robert Rauschenberg und Billy Klüver in der New Yorker Armory Hall veranstalteten „9 Evenings: Theater & Engineering“ dar. In zahlreichen Performances wurde hier der Live-Aspekt von Elektronik experimentell inszeniert. Zudem wurden die neuen Medientechnologien seit den 1960er Jahren im popkul-

turellen Kontext eingesetzt, wobei sie als Teil multimedialer Shows wie „The Joshua Light Show“, „Single Wing Turquoise Bird“ oder auch Andy Warhols „Exploding Plastic Inevitable“ vor allem der Intensivierung des sinnlichen Live-Erlebens dienten. Heute haben leistungsstarke Laptops samt entsprechender Software schließlich neue Möglichkeiten der Echtzeit-Prozessierung von Klängen und Bildern eröffnet und damit der audio:visuellen Live-Performance neue Spielräume geschaffen sowie zu einer Hybridbildung von generativem und reproduzierendem Medieneinsatz geführt.

Die Spannweite dessen, was unter den Begriff der audio:visuellen Performance subsumiert wird, hat sich in Anbetracht dieses Entwicklungsprozesses enorm diversifiziert. So reicht das Spektrum von der Aufführung oder vielmehr dem „Abspiel“ nahezu vollständig durchkomponierter audio:visueller Werke bis hin zu tatsächlich live generierten und improvisierten Arbeiten. Weitgehend ungeklärt ist in diesem Zusammenhang die Frage, inwieweit Live-Improvisation und kompositionsbasierte Aufführung jenseits technischer Prozesse auf rezeptionsästhetischer Ebene tatsächlich unterscheidbar sind.

Diese Problematik wurde im Hinblick auf Laptop-Performances im Bereich der elektronischen Musik ausführlich thematisiert und wird von Kim Cascone wie folgt beschrieben: „Der Laptop-Musiker überträgt Klänge von einem virtuellen *Un-Ort*; die Performance simuliert den *Effekt* von Präsenz und Authentizität, wo es in Wirklichkeit keine gibt. Das kulturelle Kunstprodukt, das der Laptop-Musiker produziert, wird dann als *Fälschung* fehlinterpretiert, und zurück bleiben Hörer, die unfähig sind, dem Erlebnis einen Wert beizumessen.“¹ Nicht weniger problematisch erscheinen die Konsequenzen dieser Referenzlosigkeit im Bereich der laptop-basierten visuellen Live-Performance. So konstatierte H. C. Gilje hinsichtlich der Live Shows der 242.pilots: „At our performance in Bruxelles [...] a large part of the audience didn't understand that it was created live, but looked at it as an experimental film.“² Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang auch die Renaissance elektronischer analoger Geräte, denen im Unterschied zu den digitalen Werkzeugen in der Regel eine größere Materialität zu Eigen ist. Laura

Marks konstatiert in ihrem Buch „Touch, Sensuous Theory and Multisensory Media“ dementsprechend eine „analog nostalgia“, die mit einer Sehnsucht nach Indexikalität einhergeht.ⁱⁱⁱ

Als Reaktion auf derartige Erfahrungen lassen sich in den letzten Jahren verschiedene Strategien beobachten, mit denen Künstler/innen versuchen, die ihren Performances zugrunde liegenden Prozesse transparent zu machen.

Dazu zählt die Praxis des Livecodings, wie sie prominent von Toplap vertreten wird, bei der während der Performance „on the fly“ programmiert wird und die visuellen Displays der Programmierungsumgebungen auf Leinwände projiziert werden. Eine weitere Methode ist der Einsatz von Live-Kameras, welche die Handlungen der Performer auf der Bühne übertragen und zum Element der Aufführung machen. Beispielhaft dafür sei Transformas „Asynthome“ (2010) genannt, bei der drei „Operateure“ an einer Reihe von Stationen mit präparierten Objekten, die sich in Lichtkammern befinden, vor den Kameras visuelle Effekte erzeugen, die direkt auf die Leinwand projiziert werden. Diese Vorgehensweise verweist bereits auf eine dritte Strategie, nämlich die präsen-
te Positionierung der Akteure im Raum, entweder inmitten des Publikums, das damit die Möglichkeit erhält, den ihnen über die Schulter und auf die Hände zu schauen, wie es beim Duo Optical Machines der Fall ist, oder aber sich wie Ryoji Ikeda als Teil der Projektion zu inszenieren.

Eine andere Strategie der Vermittlung eines Live-Gefühls bildet die Einbeziehung des Publikums bzw. die Herstellung von Feedback-Prozessen zwischen Besucher/innen und Performer/innen. Beispielhaft dafür stehen Richie Hawtins Plastikman-Shows, in denen unterschiedliche Varianten der Partizipation erprobt werden. Die 2010 eingesetzte Smartphone-App „Synk“ erlaubte unter anderem einen Wechsel auf die Perspektive des Performers oder die Mitgestaltung von Prozessen und erschuf damit eine Form der „augmented experience“.

Wenn also Liveness über die oben erwähnten Kunstgriffe und Strategien vermittelt oder erzeugt werden kann, hängt der Live-Effekt scheinbar vor allem davon ab, ob sich etwas live „anfühlt“, wie Philip Auslander es formuliert.^{iv} Damit rückt das

sinnliche, affektive Erlebnis in den Fokus der audio:visuellen Live Performance oder, um mit Marie-Luise Angerer zu schließen: „Auch wenn sich seit Marey die Medien verändert, vervielfältigt und flächendeckend ausgeweitet haben, so formuliert sich jedoch durch die Medien hindurch immer wieder eine Sehnsucht, die die gleiche (alte) ist: Eine Sehnsucht nach dem Unmittelbaren, Direkten, Nicht-Mediatisierten, Authentischen, Objektiven (die Technik soll den Körper, die Wahrnehmung, den Affekt übernehmen, verstärken, unterstützen und auf diese Weise mit der Umwelt in direkten Verbund setzen).“^v

ⁱ Kim Cascone: Deterritorialisierung, historisches Bewusstsein, System. Die Rezeption der Performance von Laptop-Musik, in: Marcus S. Kleiner / Achim Szepanski (Hrsg.): Soundcultures. Über elektronische und digitale Musik, Frankfurt a.M. 2003, S.103.

ⁱⁱ Jean Poole, »242.Pilots Interview«, Skynoise-Website, 2003, www.skynoise.net/2008/07/31/242pilots-interview/

ⁱⁱⁱ Laura U. Marks: „Touch, Sensuous Theory and Multisensory Media“, Minneapolis / London 2002, S.152.

^{iv} Vgl. Philip Auslander: Liveness. Performance in a Mediatized Culture, Second Edition, London / New York 2008, S.62.

^v Marie-Luise Angerer. Das Begehren nach dem Affekt, Zürich / Berlin 2007, S.9.

HOW DO I KNOW THAT GUY ISN'T CHECKING HIS EMAIL?

Real-time technology increasingly determines the everyday social experiences of our media culture. Not least among these experiences is an oft-cited “instant access”: The immediate availability and processing of audio:visual media on the most frequently used products of market-leading communication technology firms reflects the increasing influence of these technologies. In the meantime, applications and software that generate sounds and visuals, both live and in motion, have grown to be the most sought-after applications of our media-dominated daily lives.

At the same time, and as a result of the increasing availability of online audio-visual products, the relevance and exclusivity of “fixed media” such as DVDs has decreased, while an explosively growing need for live experiences can be simultaneously observed. In a medial environment in which the artwork’s attributes of aura and originality seem lost, live performances promise immediacy, authenticity, and uniqueness. Since, however, the audience is generally confronted with more or less lifeless actors behind computer screens, instead of with ecstatically acting stage personalities, the question often arises as to whether something is really produced live here. If so, what is it? And where, exactly, does the performative aspect of such an act occur? A certain need for transparency seems to crop up occasionally, connected to the question of whether the figure behind the computer is not merely checking her email, or updating her Facebook status. This receptive irritation stretches all the way back to the emergence of a technical means of reproduction and distribution. The superimposition of the words “Live Broadcast” over relevant TV formats is still within recent memory, for a live performance was in this way ennobled in its differentiation from other kinds of recording.

Already in the 1920s, vehement discussions over performativity and media-saturation were flaring up in the public dis-

course with the integration of film material in theatrical staging (as practiced, for example, by Brecht, Piscator, Meyerhold, and Eisenstein, in order to make fruitful the new mass media’s affective sphere of influence in the theatre). Exposure to sound recordings in, at first, exclusively live broadcast radio set off a no less heated debate, for example in Germany at the beginning of the 1930s. It was then that Hans Fleisch, the director of the “Berlin Radio Hour,” first proposed the playing of concerts recorded in-house, in order to ensure the quality of musical presentations. For critics, the sticking point was obvious: The audience was being deceived, since the suggested practice made it impossible to discern whether music heard on the radio was being played live in the studio, or whether it was canned. Given contemporary radio practice – in which sometimes only the news and the traffic report are still narrated live, while the music program is controlled by means of computer generated rotation, and live appearances by bands or studio concerts are primarily reserved for format radio – these reservations have developed into a minor anecdote in the history of radio. On the other hand, however, important aspects are already being addressed here, aspects which to this day have a central meaning in the discourse on liveness, namely the self-evidence and traceability of sound and image production in the framework of a performance. As a consequence, departures from this model of self-evidence often yield a profound uncertainty, and they raise questions of how to deal with this combination of live situation and reproductive medium.

At the same time, artists have also appropriated the media of reproduction for their own purposes, always in the sense of a productive design, and effectively diverted them from their original uses in order to performatively stage technical media. Thus, the broader emergence of electronic media technologies in the 1950s and 1960s ultimately brought about an upheaval in artistic practice as well.

Due to the constant refreshing of lines in the composition of an image, video is not only of a procedural nature. It is also used in various arrangements, as a media of re-

production as well as one of live broadcast – potentials that are immediately put to the test in artistic practice. Thus, for example, Nam June Paik not only encroached upon the structure of video and made vivid its functionality, modulating and synthetically producing video signals. In projects like “Video Commune” (1970), he also broadcast the results live. The media arts avant-garde fundamentally deliberated over emerging technologies, with respect to questions about the performance traditions of different genres. An early highlight of the performative coupling of technical images and sounds was presented by Robert Rauschenberg and Billy Klüver at “9 Evenings: Theater & Engineering,” held at New York’s Armory Hall in 1966. In numerous performances, they experimentally staged the live aspect of electronics. Moreover, from the 1960s onward these new media technologies were introduced into a pop cultural context, in which they first and foremost served the intensification of sensual live experiences as part of multimedia shows like “The Joshua Light Show,” “Single Wing Turquoise Bird,” or Andy Warhol’s “Exploding Plastic Inevitable.” Today high-performance laptops, together with the relevant software, have ultimately opened up new possibilities in the real-time processing of sounds and images, and have thereby created new latitude for the audio-visual live performance, as well as having led to a hybrid formation of generative and reproductive media applications.

In view of this developmental process, the range of what is subsumed under the concept of audio:visual performance has diversified enormously. Thus, the spectrum stretches from the performance, or rather the “play,” the almost completely through-composed audio:visual work, to effectively live generated and improvised works. In this respect, the question goes largely unexplained: To what extent are live improvisation and composition-based performance really distinguishable on the basis of an aesthetics of reception, beyond their merely technical processes?

This problematic has been extensively thematized in the field of electronic music with regard to laptop performances, and is described as follows by Kim Cascone: “The

laptop musician broadcasts sounds from a virtual *non-place*; the performance simulates the *effect* of presence and authenticity, where in reality there is none. The cultural art product that the laptop musician produces is, then, misinterpreted as an act of forgery, and all that remains are listeners who are unable to ascribe value to the experience.”¹ The consequences of this lack of reference appear to be no less problematic in the field of laptop-based visual live performance. Thus H. C. Gilje recalled with respect to the live shows of the 242.pilots how “at our performance in Bruxelles [...], a large part of the audience didn’t understand that it was created live, but looked at it as an experimental film.”² Also noteworthy in this context is the current renaissance in electronic-analog devices, to which a greater materiality, in contrast to digital tools, is generally idiosyncratic. In her book *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*, Laura Marks speaks to that effect about an “analog nostalgia” that corresponds to a longing for indexicality.³

As a reaction to such experiences, various strategies by which artists have tried to make transparent the processes underlying their performances have in recent years been observed. Among these is the practice of live coding, as prominently represented by Toplap, in which programming takes place “on the fly” during the performance, and the visual displays of the programming environment are projected onto the screen. A further method is the deployment of live cameras, which broadcast the activities of the performer on the stage, and make them into an element of the performance. One example of this method is Transforma’s “Asynthome” (2010), in which three “operators” in a row of stations produced visual effects in front of cameras, with prepared objects arranged in light boxes, which were projected directly onto the screen. This approach already refers to a third strategy, namely the present-positioning of the actors in space: Either in the middle of the audience, which in so doing would support the possibility of looking at them over one’s shoulder or through their hands, as has been the case with Duo Optical Machines; or even, as Ryoji Ikeda has done, staging the actors as part of the pro-

jection. Yet another strategy for relaying a live feeling involves the inclusion of the audience, or rather the creation of feedback processes between audience member and performer. Exemplary of this strategy are Richie Hawtin's Plastikman Shows, in which different variants of participation have been tried out. The smartphone app "Synk," introduced in 2010, allows for a transition to the perspective of the performer, among other things, such as the co-creation of processes, and in this way creates a form of "augmented experience." If liveness, then, communicates through or can be produced by the devices and strategies mentioned above, then the live effect apparently depends above all on whether something "feels" live, as Philip Auslander has formulated it.^{iv} In this way the sensual, affective experience pushes the focus of the audio:visual live performance along. Or, to close with Marie-Luise Angerer:

"Even if the media has transformed, reproduced, and spread all over the world since the time of Marey, a longing that is just as old is still expressed, time and again, throughout the media: A longing for the immediate, the direct, the unmediated, the authentic, the objective (the technique should take over, strengthen, and support the body, the senses, and the emotions, and in this manner place them in direct connection with the environment)."^v

ⁱ Kim Cascone: Deterritorialisierung, historisches Bewusstsein, System. Die Rezeption der Performance von Laptop-Musik, in: Marcus S. Kleiner / Achim Szepanski (Hrsg.): Soundcultures. Über elektronische und digitale Musik, Frankfurt a. M. 2003, S.103.

ⁱⁱ Jean Poole, »242.Pilots Interview«, Skynoise-Website, 2003, www.skynoise.net/2008/07/31/242pilots-interview/

ⁱⁱⁱ Laura U. Marks: „Touch, Sensuous Theory and Multisensory Media“, Minneapolis / London 2002, S.152.

^{iv} Vgl. Philip Auslander: Liveness. Performance in a Mediatized Culture, Second Edition, London / New York 2008, S. 62.

^v Marie-Luise Angerer. Das Begehren nach dem Affekt, Zurich / Berlin 2007, S.9.

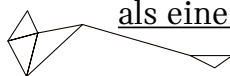


Desiree Förster

·DIE IMMERSSION DES BILDES.



Notizen zum VJing als eine hybride Bildpraxis



Der Begriff Immersion zielt auf einen Zustand der Selbstvergessenheit, hervorgerufen durch die Inanspruchnahme einer virtuellen, immateriellen Umgebung. Die neuen Möglichkeiten digitaler Technologien perfektionieren immersive Erfahrungssangebote, organisieren unsere Wahrnehmung und bilden die Grundlage für einen veränderten Umgang mit den uns umgebenden Dingen. Sie lassen eine rationale Haltung zunächst in den Hintergrund treten und bewirken eine emotionale Involvement in das Geschehen.¹ Die Verschmelzung von akustischen und visuellen Reizen beansprucht die Sinne vor allem im öffentlichen Raum. Supermarktbeschallung und suggestive Werbebilder inszenieren Marketingstrategien als Orientierungsangebot. Diese permanente Konfrontation mit Bildern und Musik führt nicht selten zu einer Reizüberflutung, in deren Folge zahlreiche Sinnesindrücke ausgeblendet werden. Bilder werden gar nicht oder unkritisch wahrgenommen, Inhalte nicht hinterfragt oder voreilige Zusammenhänge in sie hineininterpretiert. Eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Bild kann diese eingeübten Wahrnehmungswesen stören und so zu einer neuen Empfindsamkeit gegenüber den Bildern führen. Zahlreiche Künstler/innen und Kreative nutzen die Verschmelzung von Bild und Ton so auch zur Rückeroberung des öffentlichen Raums. Neue Technologien werden genutzt, um eigene audiovisuelle Angebote zu schaffen, die unterschiedlichste urbane Lebensstile berücksichtigen. Diese Bildtransfers überwinden wie selbstverständlich die Grenzen bestehender (Bild-) Kulturen.

VJing ist ein frühes Kind der Entwicklung alternativer und kreativer Nutzung immersiver Medientechnologien. Anfang der

1990er Jahre entwickelt sich das VJing als rhythmische Visualisierung von elektronischer Musik in Clubs und auf Technopartys. Der VJ loopt Bildsequenzen, spielt sie vor- oder rückwärts, legt sie übereinander, filtert und verfremdet sie auf jede erdenkliche Art. Das Bild wird so als ein dynamisches System sichtbar und sein Erscheinen als Variable in Zeit und Raum erfahrbar. Somit geht VJing über die bloße Gestaltung des Raums in dem es stattfindet hinaus. Es inszeniert Bild, Sound und Licht, und lässt aus dem audio:visuellen Environment einen gemeinsamen Erfahrungsraum der besonderen Art für die sich in ihm befindlichen Menschen werden. Heute zeigt sich eine bemerkenswerte Vielfalt an Konzepten, Techniken und ästhetischen Qualitäten im Bereich der VJ-Performance. Indem sie klangliche und visuelle Elemente miteinander verschmelzen lässt, entsteht ein neues (Sinn-)Ganzes, das den Betrachter auf körperlicher wie geistiger Ebene stimuliert. So entstehen Erfahrungssangebote, die einen Raum für Instabilität eröffnen: Der Betrachter wird von den Bildern in einen emotionalen Zustand versetzt, in dem Bezüge und Verweise nicht mehr greifbar scheinen. Zugleich aber werden Referenzen auf reale Erfahrungen nicht komplett abgekoppelt, sondern vielmehr aktiviert. Diese Form hybrider Ästhetik trifft auf ein distraktives Rezeptionsverhalten: Das Clubpublikum hat keine festgelegte Blickrichtung: es flaniert, tanzt und unterhält sich, betreibt socializing.² VJing entspricht so mit seiner nicht-linearen Narrationsweise der zerstreuten Aufmerksamkeit, wie sie der sogenannten „Zapping-Gesellschaft“ nachgesagt wird. Doch kann VJing Kontrapunkte zu den kommerzialisierten Wahrnehmungsangeboten schaffen. In einer Störung der ge-

wohnten Bildwahrnehmung verweisen die VJ-Bilder auf einen Mehrwert, eine Bildbedeutung, die sich nicht auf den ersten Blick entschlüsseln lässt. Sie bilden Leerstellen, die auf ein „Zwischen“ oder „Hinter“ den Bildern verweisen. Improvisiert und generativ zeigen sie einen Ausschnitt des Möglichen, artikuliert in Bilderfolgen, die es einzigartig nur für diesen einen Moment geben kann. So verweist die VJ-Performance immer über sich selbst hinaus, deutet auf ein „Noch-nicht-Wahrnehmbares“, ein „Außerhalb“ der Wahrnehmung hin. Dies erfordert eine kognitive Konstruktionsleistung des Beobachters/der Beobachterin, in der er/sie bewegte Bilder erst zu einer kontinuierlich fließenden Bildbewegung synthetisieren muss.¹¹ In der VJ-Performance wird aus dieser Synthese ein regelrechter Bildersog, die Wahrnehmungsleistung des Betrachters/der Betrachterin gerät an ihre Grenzen. Mit optischen Irritationen zielen die VJ-Bilder auf den Ursprung der Interaktion zwischen Bild und Betrachter/in. Die raschen, von dem Beat der elektronischen Musik geleiteten Schnittfolgen und die starken Lichtreize auf die Retina, erzeugen Nachbilder, die wie Phantombilder einen entoptischen Eindruck hinterlassen.

Neben der Wirkung der Club-Visuals auf den Wahrnehmungsapparat lohnt auch eine Untersuchung der spezifischen Thematisierung des Bildes in der VJ-Performance. Der Visual Jockey akzentuiert die eigentümliche Dialektik des Bildes und animiert den Betrachter/die Betrachterin, einen Sinn in dieses hineinzulesen, ihm aktiv eine Bedeutung zuzuschreiben. Gleichzeitig kann die Auslegung einer inneren Bedeutung des Bildes nur unbefriedigend bleiben: Die Referenzlosigkeit des VJ-Bildes lässt den/die Betrachter/in ins Leere blicken, denn der/die VJ-Künstler/in löst Bilder aus ihren ursprünglichen Bedeutungskontexten, rekombiniert sie und führt die Erwartung des Betrachters/der Betrachterin scheinbar in die Irre. VJ-Bilder übersteigen so permanent die Ebene der Repräsentation und lassen Inhalte als generative Systeme in einem Prozess der permanenten Rekonfigurierung erfahrbar werden. Durch die radikale Erweiterung der Gestaltungsmittel klassischer Erzählformen entwickelt VJing eine besondere, eine digitale Narrationsform. Oft collagenartig, setzt sie sich aus klassischen Erzählpraktiken zu-

sammen und bildet so einen eigenen, unverkennbaren Duktus. Elemente der Videokunst, der Netzkunst, des Films und eine große Bandbreite an literarisch geprägten Erzählstilen werden von der visuellen Performance adaptiert, zitiert oder persifliert. Zeitliche Linearität wird aufgehoben. Auch thematisch sind dem VJing keine Grenzen gesetzt. Wiederkehrende Motive sind aktuelle politische oder kulturelle Diskurse, virulente Bilder der Massenmedien und auch das urbane Leben erfährt eine ständige bildliche Neuinterpretation. Die Stadt und ihre Lebensstile, kulturelle und logistische Ästhetiken, aber auch markante Architekturen und symbolische Bauwerke werden neu inszeniert. So zeigt sich die Natur des VJings als eine experimentelle, ohne dass auf Dramatik in der Narration verzichtet wird. Diese entsteht aus dem Moment der Interaktion zwischen dem Raum, dem Publikum der Musik und dem/der Bildkünstler/in selbst, der/die durch seinen/ihren individuellen Stil und sein vorhandenes Bildrepertoire eine einzigartige Komposition entstehen lässt. In Echtzeit entwickelt sich so eine Narration, die nicht auf etwas Vergangenes verweist, sondern sich als eine komplexe Reflexion des Augenblicks beschreiben lässt. Der narrative Bogen entsteht in der Verknüpfung spontaner, generativer Segmente, die der VJ in einem Prozess ständiger De- und Rekonstruktion zu einem Bilderfluss arrangiert. Dazu nutzt der VJ eine Vielzahl an Bildarten: Graphische, optische, perzeptuelle, geistige und sprachliche Bilder werden immer neu kombiniert, erinnern an eine bildhafte Repräsentation der Wittgensteinschen Sprachspiele. Dabei entstehen beim/bei der Betrachter/in Vorstellungsbilder, die die scheinbaren Lücken und Leerstellen in der visuellen Erzählung schließen. Geradezu reflexartig entstehen die geistigen Bilder, die den Eindruck eines Sinngegensatzes generieren. Da diese Vorstellungsbilder durch die Montage der Bilder auf der Leinwand stimuliert werden, kann die Performance auf die Assoziationsketten und die emotionale Haltung des Betrachters/der Betrachterin nicht unerheblichen Einfluss nehmen. Der VJ nutzt diese Möglichkeit der Einflussnahme, bezieht den Raum und die darin befindlichen Akteure/Akteurinnen in seine Performance mit ein. Dabei kann er entweder den Stil des Clubs, der Musik und

des Publikums aufgreifen und so die Identität der Clubszene stärken, oder er kann die Stimmung bewusst stören und Kontrapunkte setzen. Im Wesentlichen aber sucht die VJ-Performance eine bildästhetische Äquivalenz zur Musik zu entwickeln. Als multimediale Performance gibt das VJing neue Impulse für transdisziplinäre Diskurse. Gerade in Bezug auf Fragen nach dem Bild und unserer Wahrnehmung und Interpretation von Bildern, kann die Kunst des VJings dazu beitragen, eine den sich ständig weiterentwickelnden audiovisuellen Medien angemessene Bildwissenschaft zu etablieren. Denn sie fängt, wie kaum eine andere Medienpraxis, die den Bildern eigene Vitalität ein, indem sie das Bild in seinem steten Entstehungs- und Vergehensprozess inszeniert.^{iv} Sie zeigt Bilder in permanenter Veränderung, Überlappung und wechselseitiger Zerstörung begriffen und unterscheidet sich dadurch von anderen immersiven Erfahrungsangeboten. Weiterhin spricht VJing den/die Betrachter/in auf körperlicher wie intellektueller Ebene an, stimuliert ein Wiedererkennen im „Bildakt“, nur um zugleich eine Irritation folgen zu lassen. Dieses „Ins-Leere-Laufen“ des Bild-Begehrens und die Störung eingeübter Wahrnehmungsweisen, konfrontiert den/die Betrachter/in mit der medialen Bedingtheit der eigenen Beobachtung. Die immersiven Bildwelten des VJings sind somit beides: intellektuelle Stimulation und emotionale Inanspruchnahme – ein Balanceakt körperlicher und kognitiver Aktivierung.

ⁱ Vgl.: Grau, Oliver: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. MIT Press, Cambridge, Mass achusetts 2003, S.13.

ⁱⁱ Huber, Hans Dieter: *Visuelle Musik in der Erlebnisgesellschaft*. In: *Bilderfragen. Die Bildwissenschaft im Aufbruch*. Hans Belting (Hg.). Wilhelm Fink Verlag, München 2007, S.120 f.

ⁱⁱⁱ Ebd.: S.120 f.

^{iv} Für Mitchell ist für die Einschätzung von Bildern die Frage nach deren Vitalität und Lebendigkeit ausschlaggebend. Vgl.: Mitchell, William J. Thomas: *Bildtheorie*. Gustav Frank (Hg.). Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2008, S.291.

THE IMMERSION OF THE IMAGE

Notes on VJing as a Practice of Hybrid Images

The concept of “immersion” refers to a state of self-forgetting, brought on by the demands of a virtual, immaterial environment. The new possibilities of digital technology perfect immersive experiences, organize our perceptions, and form the basis for a transformed interaction with the objects around us. They allow rational composure to step for a time into the background, and they bring about an emotional involvement in events.ⁱ The fusion of acoustic and visual stimuli strains our senses, most notably in public spaces. Supermarket broadcasts and suggestive advertisement imagery set the stage for marketing strategy as a means of orientation. This constant confrontation with images and music often leads to an inundation of the senses, as a consequence of which numerous sensory impressions are suppressed. Images are perceived uncritically, or not at all, and content either goes unchallenged or has coherence interpreted onto it prematurely.

An artistic examination of the image can disrupt these practiced modes of perception, and thus lead to a new sensitivity with respect to the image. Numerous artists and creative professionals have even used the fusion of image and sound for the reappropriation of public space. They have used new technologies to create their own audio-visual offerings, which incorporate the most varied of urban lifestyles. These image transfers transcend the borders of established (image) cultures, as they are understood.

VJing is an early child of the development of immersive media technologies’ alternative and creative use. In the early 1990s, VJing developed in clubs and at techno parties as a rhythmic visualization of electronic music. The VJ loops image sequences, plays them forwards or backwards, lays them on top of each other, filters and alienates them in every imaginable way. The image becomes apparent as a dynamic system, its appearance able to be experienced in time and space. Therefore, VJing goes

beyond the mere configuration of the space in which it occurs. It stages image, sound, and light, and allows a space for collective experiences of a particular kind to emerge from the audio-visual environment, for those who find themselves immersed in it.

Today, a noteworthy variety of concepts, techniques, and aesthetic qualities are appearing in the field of VJ performance. In that it allows tonal and visual elements to fuse with one another, a new (sensory) whole comes into being, which stimulates the viewer on a physical and intellectual level. Thus experiences emerge that open up a space for instability: The viewer is shifted into an emotional state, in which earnings and reprimands no longer seem tangible. At the same time, however, references to real experiences do not become completely disconnected, but rather much more activated. This form of hybrid aesthetic hits upon a distractive mode of reception: The club audience has no defined viewing direction; it strolls about, dances, and converses; in effect, it acts out the practice of socializing.¹² With its nonlinear mode of narration, VJing corresponds to a scattered attention, much as the so-called "Channel-Surfing Society" is alleged to do.

VJing can, however, create a counterpoint to commercialized modes of perception. In a disruption of the usual perception of images, the VJ-image makes reference to an added value, an image meaning, which does not at first glance allow itself to be deciphered. It gives rise to blank spaces that refer to a "between" or "behind" the image. Improvised and generative, they represent an excerpt of the possible, articulated in image sequences that can only be unique for this one moment. The VJ performance therefore always refers outward, beyond itself, suggests a "not-yet-perceivable," an "outside" of perception. This necessitates a feat of cognitive engineering from the viewer, in which he or she must first synthesize active images into continually flowing image streams.¹³ In VJ performance, a veritable undertow of images grows out of this synthesis; the perceptual efforts of the viewer clash up against its boundaries. With its optical irritations, VJ images aim for the origin of the interaction between image and viewer. The rapid series of cuts,

controlled by the beat of electronic music, and the strong stimulus of light on the retina induce after-effects, which, like spectral images, leave behind entoptic impressions.

In addition to the effects of club visuals on the perceptual apparatus, it is also worthwhile to investigate the specific thematization of the image in VJ performance. The visual jockey accentuates the idiosyncratic dialectic of the image and animates the viewer to read sense into it, to actively ascribe meaning to it. At the same time, the interpretation of an image's inner meaning can remain unsatisfying: The VJ image's lack of reference leaves the viewer gazing into the void, for the VJ artist disassociates images from their original contexts of meaning, recombines them, and effectively misleads the viewer's expectations. VJ images thus permanently transcend the plane of representation and allow contents to be experienced as generative systems in a process of constant reconfiguration.

Through the radical expansion of the presentation modes of classical narrative forms, the VJ develops a particular, digital form of narration. Often in the style of a collage, it is made up of classical narrative practices, and thus constitutes its own unmistakable, characteristic style. Elements of video art, web art, film, and a large cross-section of literarily informed narrative styles are adapted, cited, or satirized by the visual performance. Chronological linearity is annihilated. There are also no set thematic boundaries in VJing. Recurring motifs include elements of the current political or cultural discourse; images from viral mass media as well as urban life undergo constant visual reinterpretation. The city and its lifestyle, its cultural and logistical aesthetics, but also its distinctive architecture and symbolic edifices, are all staged anew.

Thus the nature of VJing is revealed as experimental, without relinquishing the dramatic art in its narrative style. This emerges from the moment of interaction between space, audience, music, and the image artist herself, who through her individual style and the available repertoire of images allows a unique composition to emerge. A narrative evolves in real time, one that does not make reference to anything from the past, but rather allows itself

to be described as the complex reflection of a moment. The narrative arc forms in the conjunction of spontaneous, generative segments, which the VJ arranges into an image flow in a constant process of deconstruction and reconstruction.

For this purpose, the VJ uses a multitude of image types: Graphical, optical, perceptual, intellectual, and linguistic images are forever recombined, reminiscent of a pictorial representation of the Wittgensteinian language-game. In the process, image concepts develop within the viewer, concepts that close the apparent gaps and empty spaces in the visual narrative. Intellectual images form almost reflexively, and they generate the impression of a sensory whole. Since these image conceptions are stimulated by a montage of images on a screen, the performance can exert a not insignificant influence on the chain of associations and the emotional bearing of the viewer. The VJ uses this opportunity to influence, incorporating the space and the actors inhabiting it into his or her performance. In doing so, she can either take on the style of the club, the music, and the audience, and therefore strengthen the identity of the club scene; or she can consciously disrupt its mood and provide a counterpoint to it. In essence, however, the VJ performance seeks to develop a visually aesthetic equivalent to music.

As multimedia performance, VJing provides a new impetus for trans-disciplinary discourse. Related directly to questions of the image, as well as to our perception and interpretation of images, the art of VJing can contribute to the development of a scholarship of images appropriate to a constantly redeveloping audio-visual media. For it captures the innate vitality of images, as hardly any other media practice does, in that it stages the image in its continual process of formation and decay.^{iv} It shows images seized by permanent transformation, overlapping, and reciprocal destruction; and it thereby distinguishes itself from other immersive experiences. Furthermore, VJing appeals to the viewer on a physical as well as an intellectual plane, it stimulates recognition of the “image act,” only then to allow an ensuing irritation to occur. This “running into the void” of image desire, and the disruption of practiced modes of perception, confronts the viewer with the medial conditionality of his or her own watching. The immersive image worlds of VJing are consequently both: Intellectual stimulation and emotional demand—a balancing act of physical and cognitive activation.

ⁱ cf. Grau, Oliver: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2003, p.13.

ⁱⁱ Huber, Hans Dieter: *Visuelle Musik in der Erlebnisgesellschaft*. In: *Bilderfragen. Die Bildwissenschaft im Aufbruch*. Hans Belting (ed.). Wilhelm Fink Verlag, München 2007, p.120f.

ⁱⁱⁱ *ibid.* p.120 f.

^{iv} cf. Mitchell, William J. Thomas: *Bildtheorie*. Gustav Frank (ed.). Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2008, p. 291.

• TEMPORÄRES ZUSAMMENTREFFEN, PERFORMATIVER MOMENT UND KREATIVER PROZESS.

Die Dokumentation von Realtime AV Performances

EINLEITUNG

Im fünften Jahr des Bestehens legt das sound:frame Festival seinen Fokus auf die Entwicklung und auf den Entstehungsprozess von live Performances und fasst das Themenfeld unter dem Titel „perFORMance“ zusammen. Ein wunderbares Programm mit Performances, Installationen und Talks untersucht, wie sich künstlerische Prozesse auf Inhalt und FORM der Arbeiten auswirken.

Das Konzept der Performance im Sinne Alan Kaprows bezeichnet ursprünglich einen Moment im alltäglichen Leben, der sich durch seinen Kontext in einen künstlerischen Moment transformiert. „Performance“ impliziert die Abwesenheit eines Objektes oder „Dokumentes“ als künstlerischen Ausdruck (denkt man an Malerei oder Skulptur als Dokument). Die Performance bringt kein Artefakt hervor.

Die Verwendung von Großbuchstaben in dem Wort „perFORMance“ verstärkt jedoch die Relevanz der FORM und hebt damit Gestalt und Objekthaftigkeit hervor, was zu einem offensichtlichen Spiel wörtlicher Gegensätze führt. Das Publikum einer Performance erwartet ein ästhetisches Erlebnis ebenso wie dies die Besucher/innen eines Museums tun. Die Form muss im ersten Fall jedoch erweitert betrachtet und im Sinne eines ästhetischen Produktes differenziert gesehen werden. Eine Verlagerung findet statt, weg von der objektorientierten Situation hin zu dem Zustand einer

immersiven Umgebung, die durch eine multimediale Wahrnehmung geprägt ist. Audiovisuelle Performances verbinden das Erbe historischer, avantgardistischer Strömungen mit technologischen Entwicklungen im Kontext der Angewandten Kunst. In diesem Gefüge nimmt das Publikum eine wichtige Stellung ein. Es wird aktiv formender Part des Geschehens. Die Form audiovisueller Performances ist flüchtig und nicht greifbar. FORM will im Sinne des sound:frame Titels demnach kein Wortspiel der Gegensätze evozieren, sondern dehnt die Definition von Performance aus, indem sie neue komplexe Dimensionen bereitstellt.

Dieser Text soll näher auf den erweiterten Form-Diskurs, auf performative Entwicklungen und kreative Prozesse eingehen. Er wird die Möglichkeiten von Performance und Prozess auch außerhalb ihrer künstlerischen Struktur untersuchen und den Blick auf die Dokumentation als konstruierte Erinnerung einer in Beziehung damit stehenden Community lenken.

Als Teil meiner Untersuchungen im Kontext der audiovisuellen Realtime Performance stellt das Schreiben dieses Aufsatzes einen Prozess von Reflexionen und Fragestellungen dar. Ich möchte versuchen, den Leser und die Leserin an diesem dialogischen Prozess teilhaben zu lassen, ohne zu vergessen, dass die inhaltliche Vertiefung auch beim Gegenüber eine große theoretische Neugier an der Praxis erfordert.

TEMPORÄRES ZUSAMMENTREFFEN, PERFORMATIVER MOMENT UND KREATIVER PROZESS

Der Echtzeit-Moment ist ein Schlüsselement der AV-Performance und weist Verbindungen mit anderen performativen Praktiken auf. Er ist Folge der Organisation von Zeit und Raum. Um die Wichtigkeit dieses wechselseitigen Verhältnisses zu verstehen, habe ich drei Variationen dieses Echtzeit-Momentes definiert. Zu Beginn werden wir die Definition des Moments ausgehend von diesen drei Blickpunkten erläutern:

Die erste Variation ist das Festival, zum Beispiel sound:frame. Hierbei handelt es sich um den Moment oder das temporäre Zusammentreffen (momentary gathering) einer internationalen Community. Festivals (und ähnliche Zusammenkünfte) bieten Platz für die Präsentation der eigenen Werke und den Austausch mit anderen Akteur/innen und Interessierten. Die praktizierenden Künstler/innen werden in einer zweiten Rolle selbst zum Publikum, was sich in einem inspirierenden Prozess potentiell auf ihre eigene Praxis auswirken kann. Diese temporären Zusammentreffen definieren ihre eigene Zeit und ihren eigenen Ort. Vielleicht ist es kein Zufall, dass die meisten europäischen Festivals im Frühling stattfinden? Festivals definieren sich über ihre Länge und ihr Programm. Ein weiterer wichtiger Parameter sind die Locations, also die Orte, an denen das Festival stattfindet. Der offene Raum eines Clubs erlaubt andere Ausdrucksformen als eine Galerie oder ein Kino. Soziale und geschichtliche Codes definieren diese Plätze. Nicht zuletzt ist das Festival bestimmt durch die Energien, die die Dynamik zwischen den Performer/innen, Veranstalter/innen und Besucher/innen hervorrufen. Der Moment des Festivals führt zu der Affirmation einer „fluid community“, also einer sich ständig in Bewegung befindenden Szene.

Eine zweite Variation stellt der „performative Moment“ dar. Realtime AV-Performances bringen diesen Moment als künstlerischen Ausdruck hervor, der aus einem komplexen Geflecht aus Wissen/ Können, Technologie und Konzept besteht. Trotz der technologischen Möglichkeiten der

Wiederholung, hat der performative Moment, ähnlich wie das temporäre Zusammentreffen eine emotionale Komponente, die es unmöglich macht, diesen Moment erneut hervor zu bringen. Die Emotion ist an das Publikum gerichtet und geht in ständiger Wechselwirkung wiederum von diesem aus. Sie findet jedoch auch zwischen den Performer/innen statt. Kollaborative Umgebungen/ Environments werden zur Plattform für künstlerische Ausdrucksformen in endlos möglichen Kombinationen. Spannende Kollaborationen zwischen Musiker/innen, Visualist/innen und Programmierer/innen, etc. entstehen. Die AV Community rund um eine multidisziplinäre Praxis, die nach wie vor mit sehr flexiblen Definitionen behaftet ist, bildet ein internationales Netzwerk, das sich in Zusammenschlüssen einzelner Protagonist/innen manifestiert.

Die dritte Variante des Moments konstituiert ein anderes Konzept von Zeit und Ort. Sie tritt bereits vor der Performance auf. Dieser Moment kann als die Periode des Vorbereitens bezeichnet werden, als kreativer Entstehungsprozess. Dieser Prozess, der in der Zusammenarbeit zweier oder mehrerer Künstler/innen entsteht, bietet neue Perspektiven für die Entwicklung und Umsetzung künstlerischer Ansätze. Kollaborative Projekte definieren sich über ihre dialogische Evolution, die zwischen der Entstehung und der Präsentation (in Form eines oder mehrerer performativer Momente) liegt. In einem Set konzeptueller Entwicklungen illustriert in diesem Fall weder das Bild den Sound, noch umgekehrt, wie es in improvisierten Performances, in denen sich die Künstler/innen nicht bereits im Voraus abgesprochen haben, eher der Fall sein kann. Es kommt vielmehr zu einer dynamischen Wechselwirkung im Entstehungsprozess beider Formate.

VOM MOMENT ZUM DOKUMENT

Alfred North Whitehead beschreibt in seiner philosophischen Arbeit das Gefüge der Natur als einen sich in permanenter Bewegung befindlichen Prozess. Whitehead zufolge konstituiert sich die Zeit aus Einzelereignissen, die nebeneinander stattfinden, ineinander übergreifen oder sich in unterschiedlicher Länge ausdehnen. Ge-

nauso entwickeln und überlappen sich die drei Variationen des Moments und wirken aufeinander ein. Sie formen ineinander greifende Beziehungsgeflechte, in denen gegenwärtige Erlebnisse von vorangegangenen beeinflusst werden und alle zukünftigen Ereignisse beeinflussen.

Der Diskurs zum Thema Raum wird fortschreitend komplexer, wenn wir neben dem physischen Raum auch den virtuellen mit einbeziehen. Der virtuelle Raum hat eine bedeutende Funktion für die Entwicklung von Communitys und macht Kollaborationen jenseits aller Einschränkungen, wie beispielsweise geografischer Distanzen, möglich. Immer mehr Arbeiten werden in diesem doppelten Raumgefüge entwickelt. So wird eine Erfahrung auf zwei Ebenen – eine virale Erfahrung – möglich. Auch die sound:frame Organisator/innen haben die Relevanz der räumlichen Komponente erkannt und sie zum Hauptthema des vergangenen Festivals im Jahr 2010 erhoben.

Wenn das Treffen im virtuellen Raum auch immer praktischer und üblicher wird, so sind es doch die persönlichen Zusammenreffen im physisch realen Raum, die zu Schlüsselmomenten in der Entwicklung einer Community im technologischen Zeitalter werden. Im Vorfeld eines Festivals beispielsweise, treffen sich zwei unbekannte Menschen mit ähnlichen Interessen wie etwa dem Ziel, im Zuge des Festivals gemeinsam aufzutreten oder eine kollaborative Arbeit zu präsentieren, online – in Chat-Rooms und Foren. Diese virtuellen Begegnungen erlauben den internationalen und interkulturellen Austausch zwischen vielen unterschiedlichen Leuten. Beim Festival selbst findet jedoch das wichtige direkte Kennenlernen statt. Festivals motivieren zum Austausch innerhalb der Szene, schaffen eine stärkere interne Bindung und bieten damit der AV Community eine Plattform, um sich zu entwickeln, auszudrücken und um ihre Ideen, Konzepte und Werke zu präsentieren und auszutauschen.

Die Frage, wie diese Momente für die Szene – die Künstler/innen, Festivalorganisator/innen und alle Beteiligten – festgehalten werden können, wird viel diskutiert. Vor allem der ephemere Charakter der Performance, im Sinne ihrer immersiven Dimension zum Beispiel im Clubkontext,

scheint ein Problem zu sein. Betrachtet man die AV Performance aus einem technologischen Blickwinkel, wird das Problem nicht auf den ersten Blick klar, sind die Technologien doch beispielsweise heute im Stande, perfekte repetitive Vorgänge auszuführen und „Dokumente“ in Echtzeit zu erstellen. Der Fakt, dass sich die Performance an sich dadurch definiert, dass sie im Hier und Jetzt und im Zusammenspiel mit dem Publikum und einer immersiven Qualität des Raumes stattfindet, lässt die Bedeutung des Artefaktes außerdem scheinbar hinten anstehen. Doch führt gerade die Vergänglichkeit der Performances nichtsdestoweniger zu dem Verlangen, einen anschaulichen Beweis des Ereignisses auf anderer Ebene zu erbringen.

Die Dokumentation von AV-Performances kann dabei helfen, die künstlerische Praxis und Forschung voranzutreiben, indem sie einen Beweis, bzw. Beleg des in Echtzeit Geschehenen erstellt. Ephemere Praktiken verlangen nach besonderen Methoden der Dokumentation. Die Praxis muss dazu geeignet sein, den Moment in seiner gesamten Dimension einzufangen und aufzuzeichnen. Es gibt natürlich bereits existierende Beispiele für die Dokumentation von AV Performances, wie zum Beispiel die zahlreichen Promotionvideos in den Social Networks, die eine Vorschau auf die besten Momente einer AV-Performance präsentieren. Diese kurzen Videos besitzen jedoch keine Vollständigkeit und können die Komplexität einer Performance, ihren Prozess oder ihre Wirkung auf das Publikum in keinem Gesamteindruck wiedergeben.

Für die Entwicklung einer adäquaten Dokumentationsmethode, muss die Multidisziplinarität des Feldes beachtet werden. Es wäre wichtig, auch andere Gebiete in die Praxis der audiovisuellen Performance mit einzubeziehen. So gibt es zum Beispiel Überschneidungen mit Charakteristiken des Theaters oder der Musikkomposition. Wenn ich diese beiden Formate als Beispiele künstlerischer Formen nenne, denke ich beispielsweise daran, dass ein Theaterstück für multiple Aufführungen gedacht ist, und doch eine jede davon einzigartig bleibt. Auf der anderen Seite basieren Musikaufführungen auf der Wiedergabe von Noten und unterschiedlichen Notenschriften, die endlos viele

Wiederinterpretationen zulassen. Diese beiden Beispiele lassen darauf schließen, dass ein Interesse an einer speziellen Art der Notationsform für AV Performances bestünde. Die Frage nach der möglichen oder gar gewollten Wiederaufführung einer AV Performance ist in sich selbst jedoch ein großer Streitpunkt und kann keinesfalls allgemein beantwortet werden. Unabhängig davon, ob die Dokumentation ein Drehbuch für darauf folgende Auführungen braucht – in vielerlei Hinsicht sollten die Methoden für eine vollständige Gesamtdokumentation zeitgenössischer Performances unterschiedliche Praktiken beachten und in jedem Fall sowohl den Blickpunkt der Performer/innen als auch den des Publikums mit einschließen.

FAZIT

Am Beginn des Schreibprozesses zu diesem Text, stand ein reger Email-Austausch mit Eva Fischer. Unsere Konversation fokussierte sich schnell auf das Thema „Dokumentation“ und meine Aufmerksamkeit wurde auf einige spezielle Punkte gelenkt. Ich möchte hier zuletzt auf einen Diskussionspunkt eingehen, auf den ich selbst noch keine Antwort weiß. Es stellt sich die Frage nach der technischen Durchführbarkeit der Dokumentation und vor allem nach den Möglichkeiten eines öffentlichen Verfügbar-Machens der Aufzeichnungen. Zuerst einmal müssen natürlich die Möglichkeiten der Ausführenden und der von ihnen verwendeten Tools betrachtet werden. Doch sollte der Weg hin zur Umsetzung einer „brauchbaren“ Dokumentation nicht nur hinsichtlich der technologischen und technischen Machbarkeit untersucht werden, sondern müssen, wie bereits angesprochen, vor allem die anschließenden Mittel der Verbreitung – in praktischer und kreativer Hinsicht – innerhalb der Community miteinbezogen werden. Ein wichtiger Entwicklungsschritt wäre es, sich in einer internationalen Szene Methoden zu erarbeiten, mit deren Hilfe Arbeiten und Konzepte einer Öffentlichkeit sichtbar gemacht werden können. Vielleicht macht es erst die Zusammenarbeit mit neuen wissenschaftlichen Gebieten möglich, diesen Schritt zu gehen. Die künstlerische,

kreative Praxis ist untrennbar mit Veränderung verbunden. Und sie braucht dafür die theoretische Betrachtung. Konzeptuelle und theoretisch abstrakte Forschung und diskursive Übereinkünfte wurden bislang hauptsächlich aus einer involvierten Perspektive gemacht, die sich auf sehr spezifische Details konzentriert hat. Die allgemeine theoretische Reflexion hat sich in den letzten fünf Jahren zwar bereits weiter entwickelt und diversifiziert, doch sie muss in dem hier diskutierten Zusammenhang noch große Schritte gehen. In einer (ziemlich warmen) Sommernacht, in der meine Freundin Blanca Regina und ich Theorie und Praxis während eines Online Meetings diskutierten, kamen wir zu dem Schluss, dass, auch wenn als Basis der Theorie die Praxis steht, es doch die Theorie ist, die in einem reflektorischen Prozess Weiterentwicklungen ermöglicht. Dokumentation wird eventuell einen fruchtbaren Boden für die Entwicklung neuer Konzepte für audiovisuelle Ausdrucksformen darstellen. Sie besitzt die Fähigkeit, die Praxis im konstruktiven wie dekonstruktiven Sinn zu beeinflussen. Gerade der ephemere Charakter der Live-Performance kann in der Dokumentation aufgehoben werden und sie kann Erinnerung konstituieren und Realtime Geschehnisse konservieren. Dokumentationen werden es vielleicht erst möglich machen, eine klare Linie zwischen der spontanen Improvisation und dem prozessbasierten Handeln zu ziehen. In diesem Fall muss unser Verständnis von Performance und FORM, wie zu Beginn des Textes schon erläutert, wiederum neu differenziert werden. Die Dokumentation mag auch Gefahren in sich bergen, und etwa durch ihre Verbreitung in den Social Media mit dem Problem der „Fakeness“ einhergehen. So könnte sie zum Beispiel in Gestalt eines Dokumentationsvideos einer Performance auftreten, die nie stattgefunden hat, oder als Interview, das die Erlebnisse eines Publikums beschreibt, das nie vor Ort war. Am Schluss können Formen der Dokumentation ohne jeden Zweifel innovative Wege für konzeptuelle und praktische Herangehensweisen öffnen und unmöglich Geglaubtes möglich machen. Die Zukunft liegt wie gewohnt im Unbekannten. Sie beobachtet unsere Aktionen in voyeuristischer Weise, um uns schließlich mit dem Unerwarteten zu überraschen.

MOMENTARY GATHERING, PERFORMATIVE MOMENT AND CREATIVE PROCESS.

The documentation of realtime
AV performance.

INTRODUCTION

In the year of sound:frame's 5th anniversary, it is putting the emphasis on the process of making / developing live performance and how it relates to content and FORM through a wonderful program of performances, installations and talks. This emphasis is expressed and summarized in the word "perFORMance". The concept of performance, in its original sense by Alan Kaprow, is a moment in everyday life transformed into an artistic moment by its context. Performance implies an absence of the object or document (considering a painting or sculpture as a document) as artistic expression. The use of capital letters in the word "perFORMance" places relevance on FORM, this way reinforcing the shape of an object. This only apparently transforms the word in a play of contradictions. Bearing in mind that the audience of a performance expects an aesthetic experience (just like the visitor of a museum), this interest in form (expressed by the organizers) extends and shifts from the object-oriented situation, with it at the centre of the experience, to the surrounding environment situation created through the multimedia experience of the space. In this last situation the audience replaces the object at the central position. The form in A/V is non-tactile, ethereal and ephemeral, features inherited in the course of the history of avant-garde movements and of technological devices applied to art contexts. FORM is therefore not intended to provoke a contradictory play with words but to expand on the definition of performance, providing new complex dimensions.

This text will focus on questions of form in the performative moment and on the creative process. It will also relate performance and process to its possibilities in expanding beyond the limits of its existence as part of the construction of memory of its related community.

As part of my research in the context of realtime audio:visual performance, my writing expresses a process of reflection and questioning. I attempt to address the reader in a mode of dialogue, bearing in mind that this requires in the other a similar curiosity in the theoretical reflection of the practice.

MOMENTARY GATHERING, PERFORMATIVE MOMENT AND CREATIVE PROCESS

The moment is a key element to the A/V performance that establishes a relational connection with other performative practices, and is the result of the organization of time and space. In order to understand the importance of these relationships I have established three variations of the moment. We will start by looking at the definition of moment in these three different variations to make the concept clear. The first is the festival, as for example sound:frame. It is a moment, or a momentary gathering, of an international community. Festivals (and other similar gatherings) are places for demonstration, exchange, where the community of practitioners are also audience and, in this double role, potentially transform the practice. Momentary gatherings have their own specific time and space which define their identity. Perhaps it is not a coincidence that most festivals in Europe happen during spring. In the present case, this year's festival is defined by its duration and its program. It is also defined by the venues; the open space of a club allows different expression than a gallery or a cinema. The social and historical codes define each place. Lastly, the festival is also defined by the energy generated in the dynamics between performers, organizers and attendees. The moment of the festival is key to the affirmation of the fluid community around A/V practices.

The second variation is the performative moment. Realtime A/V performance presents this moment as artistic expression, resultant of a complex interweaving between knowledge, technology and concepts. In spite of the technological capacities for repetition, the performative moment, similar to momentary gatherings, has an emotional component that defines

each one as unrepeatable. This emotion is directed at the audience but it also happens between performers. Collaborative environments allow skills to come together in endless possible combinations. Collaborative teams are nodes, points of intersection, which envisage a net of connections between audio and moving image artists, programmers, etc. This network of connections, reflected in collaborations, is the A/V community as a pluridisciplinary practice of flexible definitions.

The third variation of the moment has a different concept of time and space. It occurs before the performance. It is the period of its preparation, which can also be referred to as process and the creative process. The collaborative creative process provides new perspectives to process in art. A project is defined by a dialogical process of development and its presentations in the form of one or many performative moments. In a set of concept development, potentially, image doesn't illustrate sound (nor vice versa) but shares dynamics.

FROM MOMENT TO DOCUMENT

In the work of Alfred North Whitehead, nature is described as a process in permanent movement. This is a dynamics of becoming common across process philosophy. Following Whitehead's concepts of time, constituted by events that extend along and over other events, we can envisage how the three variations on moment can develop, overlap and affect each other. They form interconnected relationships, where present experiences are influenced by prior experiences, and will influence all future experiences.

Issues related to the discussion on space become gradually complex if, to the physical space, we add the virtual space. The virtual has been key to community formation and to collaborations, beyond constraints of geographical distances for example. Looking into the future, there is a clear growing interest in the development of works that combine both virtual and physical spaces in the creation of a two-level experience—a *vireal* experience. Space has been also considered relevant by sound:frame organizers, who chose it as part of last year's festival theme.

Gatherings in physical space are key moments in the short history of the community development of the technological age. Previous to festivals, encounters between unknown people of similar interests took place online, through chat-rooms and forums, this way allowing exchange to develop between many from different and distant locations. Festivals have been encouraging stronger bonds between attendees and are motivators of exchange, allowing A/V community to exist and evolve.

Concerns and issues related to documentation are recent and affect artists, festivals and others. These concerns reflect the ephemeral dimension, which A/V practices borrow from the performance and club scene. They become evident if looked at from the point of view of the technology. Performers, on stage, although using technology capable of endless repetitions and instantaneous document production, do not craft objects.

As a consequence of the ephemeral, non-document producing, a need for visibility arises. Documentation is therefore a way to take further the practice and investigations to proceed grounded on evidence. Ephemeral practices require particular methodologies to document appropriated to register moments. But documents related to A/V do exist. Promotional videos, for example, available through social networks, present a preview of the best moments of a specific A/V performance. They lack though the ability to demonstrate all the complexity of a performance throughout its process or its effects on the audience. It is suggested here a different kind of documentation, one that does not constitute a summary.

As a clue towards the development of a methodology, the pluridisciplinary of the practice should be observed, since other areas also feed in to shape it. This intersection of practices include references to theatre and music composition. When I note these two artistic forms as examples I have in mind that a theatre play is conceived for many representations and still each one is unique, as I also have in mind that music composition has a score as the basis for multiple reinterpretations. But both examples consider an interest in reinterpretation of an A/V performance, which is in itself an enormous argument. In

many aspects, methodologies to document contemporary performance should observe many perspectives, to include the one of the performer as well as of the audience. The document should not be mistaken by a performance though.

CONCLUSION

At the very beginning of the process of writing this text, during an exchange of emails with Eva Fischer, our conversation went into documentation and she called my attention to several very concerning points. I will refer to a very particular one to which I have no answer for as yet. It regards technical feasibility in documentation. My intuition follows the practitioners skills and the tools of their practice as part of the answer. The way to documentation should be found, not only in terms of its technical feasibility but also in terms of its dissemination, within the community of practice and through creative ways. It is for the community to provide the means towards visibility, perhaps through an effort to open collaboration to new areas of knowledge.

Practice is bound to change: conceptual, theoretical abstract understanding of A/V have been done mostly from an inside perspective, one that looks at nuances and details. Theoretical reflection has been developing and diversifying, especially in the past five years. One (rather warm) summer night, discussing theory and practice during an online meeting with my friend Blanca Regina, we came to the conclusion that, although at the basis of theory lies practice, it is through theory, as a reflective process, that changes take place.

Documentation will eventually affect the practice. Perhaps will come to trace a clear line of separation between spontaneous improvisation and process-based practices. If this is the case, our understanding of “performance” and FORM, as expressed at the beginning of the text, will need to be redefined. Other conceptual possibilities in A/V may develop, provoked by the long lasting and memory constructing powers of documentation. For example, video documentation of performance that never happened or interviews that describe the experience of an auditorium that was never there. The examples may reveal unwanted fakeness but can also open the practice to more conceptualized works and even those impossible to achieve. The future, as usual, is hidden somewhere, sneaking in voyeuristically at our actions to surprise us with its reactions.

DEPART UND DIE ABSTRAKTE POESIE DES MOMENTS

Dieser Text ist der Versuch einer Erklärung und Analyse
der eigenen Arbeit aus Sicht eines mit unserer Arbeit
vertrauten Außenstehenden,
bei Fragen und weiterführendem Interesse
bitten wir um ein e-mail an: 0@depart.at

DEPART setzen sich seit rund zehn Jahren mit der Herausforderung und Frage auseinander, wie die beiden Pole ihrer Arbeitswelt, Klang und Bild, zu einem einheitlichen Ganzen verbunden werden können. Die Gründung von DEPART Ende der 90er Jahre war gepaart mit einer Begeisterung für Virtualität und Virtuosität in Performances und Arbeiten von Künstlern wie Bill Viola, Farmers Manual, Granular Synthesis oder Ryoji Ikeda. Natürlich spielte wie für viele andere Gleichgesinnte auch der Eindruck, den die Videos von Chris Cunningham und Alex Rutterford für Künstler wie Aphex Twin oder Autechre hinterließen, eine große Rolle. Gleichzeitig war und ist dieser technologische Fokus bei DEPART immer verbunden mit einer Faszination für unerklärliche Phänomene, außergewöhnliche Individuen, das Unbewusste und die Mythologie, Geschichten die erzählt werden wollen. Zwei Extreme, die vordergründig unvereinbar scheinen. Auf der einen Seite steht die radikale Reduktion, eine Beschränkung auf wesentliche formale Elemente, eine, wenn man so will „no-bullshit-policy“. Die Gedanken und Erkenntnisse der Moderne und des radikalen Konstruktivismus abgebildet in audiovisuellen Prozessen, die zur Erforschung der eigenen Wahrnehmung dienen und vom Betrachter ein nüchternes, fast schon wissenschaftliches Interesse verlangen oder dieses zu erzeugen suchen. Auf der anderen Seite die Geschichte der Unterhaltung und Mythenbildung, das große Epos in unterschiedlichsten Kulturen, die Überfrachtung mit Inhalten, bedeutungsschwangeren Metaphern und Fabeln, schicksalhaften Begebenheiten, dramatischen Ereignissen, etc... Drama und großes Kino, Barock'n'Roll, wie DEPART es nennen.

Irgendwo in der Mitte des Wollknäuels haben sie eine Verbindung gefunden. Nicht zuletzt durch eine gemeinsame Vorliebe für konkrete Poesie kristallisierte sich heraus: Es gibt eine Schnittmenge, an der gearbeitet werden kann und soll. Frühe Arbeiten wurden zu einer Serie gebündelt, „Impressures“ betitelt, was als schieres Eindruck schinden wollen mißverstanden werden könnte. Doch die Intention ist anders gelagert. Es ging und geht DEPART darum, eine Art Framework zu schaffen, einen magischen Teppich zu weben, der eine gewisse Freiheit der Rezeption bei gleichzeitig immer wieder bewusster Überladung an visueller oder akustischer Information ermöglicht. Innerhalb dieses konstruierten und generierten Mikrokosmos werden aber auch Anker emotionaler oder mythologischer Natur gesetzt, ein Rückgriff auf Archetypen und Appelle an das oftmals beschworene und möglicherweise real existierende kollektive Unterbewusstsein. Die Suche nach der auratischen Qualität poetischer Momente, die Flüchtigkeit und Ungreifbarkeit intensiver Erfahrung wird zur künstlerischen Sehnsucht nach dem Ausbruch aus der Gewohnheit.

Die Geschichte der Kunst ist auch eine Geschichte der Wissenschaft, neue Technologien bedeuten auch neue Formen des Ausdrucks. Die Arbeit von DEPART war und ist zu einem großen Teil geprägt von der Entwicklung von modularen Programmierungsumgebungen auf Softwarebasis. Diese Werkzeuge ermöglichen gleichzeitig einen intuitiven „trial-and-error“ Ansatz wie auch ein extrem konzentriertes Arbeiten an der Basis der digitalen Datenaufbereitung. Programme wie Pure Data, Nato,

Jitter und Max/MSP sowie Reaktor und in weiterer Folge dann Processing und VVVV erlauben eine sehr gezielte Kontrolle von bild- und klangformenden Elementen in Echtzeit. Die synchronisierte Darstellung und gegenseitige Steuerung von Bild und Ton birgt aber nicht nur ungeahnte Möglichkeiten sondern auch neue strukturelle Probleme in sich.

Zum einen besteht die Gefahr einer extremen Spezialisierung, vor allem generative Kunst ist in ihrem Wesen stark mathematisch geprägt, zugrunde liegende Gleichungen bewirken oftmals auch eine gewisse Berechenbarkeit im Ausdruck. Die Strenge der dadurch entstehenden Formensprachen kann auch zu einer emotionalen Leere führen, die aber in manchen Fällen natürlich auch gewünscht sein kann. Die Freiheit, jegliche Parameter aufeinander abzustimmen kann zu einer Überforderung und Desorientierung in der Konzeption führen, die sich dann analog in der Reaktion des Publikums widerspiegeln. DEPART experimentieren mit diesen Irritationen und suchen sie auch immer wieder gezielt einzusetzen. Die Rezeption abstrakter Inhalte, geometrischer Reduktion und inhaltlichem Minimalismus, erfordert, ähnlich einer reinen Naturbeachtung, auch eine gewisse meditative Grundhaltung und somit Konzentration gepaart mit Erwartungslosigkeit. Eine Erwartungslosigkeit, die aber nicht aus einer Gleichgültigkeit im Sinne von Desinteresse resultiert, sondern eine Form erhöhter Aufmerksamkeit darstellt.

Für DEPART ist der wissenschaftliche Aspekt immer auf Augenhöhe mit der inhaltlichen Komponente. Der wesentliche Fokus liegt hier auf Recherche und Vorarbeit. Für Leonhard Lass und Gregor Ladenhauf ist eine intensive Auseinandersetzung mit allen Faktoren der Produktion genauso wichtig wie emotionale Tiefe. Diese wird wie in vielen anderen Sparten künstlerischen Ausdrucks durch eine Identifikation mit Inhalten und Begeisterung für das gewählte Thema unterstützt und nicht zuletzt begünstigt durch die Bereitschaft, auch sehr persönliche Erfahrungen und emotionale Zustände offen oder in hermetischer Form miteinzuwoben.

Wie gestaltet sich nun ein derartiger Produktionsprozess, wie wird die Wahl der

verwendeten Parameter in der Steuerung eigentlich begründet? Als ausgebildete Medienproduzenten sind DEPART zwar stark beeinflusst von einer klassischen „form-follows-function“ Designethik, doch eine undogmatische Grundhaltung ermöglicht es ihnen, auch Fehler oder Verirrungen als ästhetische Mittel zu akzeptieren. Was die Arbeiten von DEPART möglicherweise von anderen, stark am Prozess orientierten Ausdrucksformen unterscheidet, ist der Verzicht auf eine Betonung eben dieser Komponente. Installationen und Performances von DEPART sind auf der Suche nach ihrer eigenen Aura, sie oszillieren zwischen den digitalen Hilfsmitteln und ihrer analogen Manifestation, das Punktum bewegt sich und wird zum springenden Punkt wie in der 2010 im Rahmen des sound:frame Festival erstmals präsentierten Installation „Altar Ego“. Für Leonhard Lass und Gregor Ladenhauf ist der Weg zum Endergebnis die Frucht der Arbeit. Der tatsächliche Output muss diesen Weg aber nicht vordergründig nachzeichnen.

Vielmehr geht es um eine Bündelung der Aufmerksamkeit in der Wahrnehmung des Publikums. Natürlich sind hier Erfahrung und Expertise im Umgang mit audiovisuellen Medien ein großer Vorteil. Aber gerade die Erkenntnis, dass trotz aller digitaler Krücken die Rezeption stets in einer analogen Welt geschieht und als solche auch immer nach Verbindungen zur Realität sucht, bewirkt bei DEPART eine Konzentration auf Kriterien, die auch außerhalb des ästhetischen Kanons und privater Vorlieben wirken können. Einen wichtigen Faktor stellt hier die Illusion von Kausalität und Kinetik dar. Die Wahrnehmung optischer und akustischer Ereignisse wird im menschlichen Gehirn von früher Kindheit an geprägt und orientiert sich an der Erfahrung von real existenten physikalischen Phänomenen. In den Installationen und Performances von DEPART spielt diese Komponente der Rezeption eine wesentliche Rolle, denn die Definition von Steuerungsparametern und das Ausloten der Dynamikbereiche nehmen einen umfassenden Teil der Synchronisationsabstimmung ein. Wie die jeweiligen Wertebereiche sich auswirken und welche Events auf der einen Seite welches Ereignis auf der anderen auslösen, ist ein Spannungsfeld, das von Fall zu Fall neu beackert werden

DEPART AND THE ABSTRACT POETRY OF A MOMENT_

This text attempts to explain and analyse our work from a mixed insider/outsider viewpoint, for further inquiries we would kindly ask you to write an e-mail to: O@depart.at

muss. DEPART legen viel Wert auf die „stimmige“ Umsetzung von Konzepten und investieren viel Zeit in die Feinjustierung von Parametern und Schwellenwerten, um ein „realistisches“ und somit immersives Setting zu gestalten. Selbst in Musikvideos eher generativer Natur streben sie danach, narrative Strukturen zu erfinden, indem geometrische Formen Bedeutung und sogar Charakter annehmen, ohne dabei allzu figurativ zu werden, das Spiel mit der Gestaltwahrnehmung ermöglicht Grenzgänge und Verwirrungstaktiken. Eine Art kinetische Grammatik, ein gestisches Verhalten von abstrakter Grafik und ein fiktives synästhetisches System müssen erzeugt werden, um diese Illusion zu gewährleisten.

Die Kombination von Audio und Video ist per se eigentlich nichts Besonderes oder Neues. Seh- und Gehörsinn sind die Grundbausteine menschlicher Kommunikation und können mittlerweile weitaus einfacher kodiert und übertragen werden als die Inhalte anderer Wahrnehmungskanäle. Bei genauerer Betrachtung des Begriffs ergibt sich sogar die Frage, welche Art der Performance oder Installation denn nun NICHT audiovisueller Natur sei. In den seltensten Fällen wird einer dieser beiden Sinne ausschließlich angesprochen. Klarerweise brauchen aber Genres einen Namen, und so steht A/V wohl eher für eine Konzentration auf diese Teilmenge der menschlichen Wahrnehmung beziehungsweise Performances und Installationen, in denen die Interaktion zwischen diesen Polen ein wesentliches Merkmal darstellt und sowohl die Bild- als auch Tonebene nicht ohne die jeweils andere sinnvoll rezipiert werden können. Doch auch in dieser Hinsicht ist DEPART jeglicher dogmatische Ansatz fremd. Wie und in welcher Form die Realisierung des jeweiligen Projektes stattfindet, orientiert sich an mehr oder weniger idiosynkratischen und geradezu systeminhärenten Kriterien und diese Vorgangsweise verlangt auch eine ständige Bereitschaft zur Improvisation und den Mut zum Experiment. Der Schwerpunkt liegt in der konsequenten Umsetzung der eigenen ästhetischen Vision und in der Entwicklung einer klaren Handschrift. Immersion und Unmittelbarkeit stehen für DEPART an oberster Stelle, wenn es darum geht, einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen.

For more than ten years, DEPART explore and busy themselves with the challenge of integrating and merging their respective fields of work, sound and moving images, into a consistent whole body of work. The foundations of DEPART at the end of the 90ies were coinciding with a youthful enthusiasm for the virtuality and virtuosity of the works and performance of artists like Bill Viola, Farmers Manual, Granular Synthesis or Ryoji Ikeda. Like many others in their generation, the impact of the videos that Chris Cunningham and Alex Rutherford had produced for artists like Aphex Twin or Autechre was immense.

Yet this rather technological inclination was and still is combined with a fascination for uncanny phenomena, extraordinary individuals, the subconscious, mythology, stories that want to be told. At a first glimpse, these fields of interest seem like rather disparate extremes. On one hand, there is radical limitation and reduction to only the most quintessential formal elements, more or less a “no-bullshit-policy”. The ideas and achievements of modernity and radical constructivism and their implementations in audiovisual processes, serve as a means of exploring perception and demand an emotionless, rather scientific interest from the audience or even strive to evoke this kind of approach. On the other hand there is the history of entertainment and mythopoeia, epics of different cultures, an overload of content, metaphors and tales fraught with significance, fateful events, dramatic incidents etc... drama, cinemascope, barock'n'roll, as DEPART like to put it.

Somewhere in the middle of the muddle they found a connection. Through a lot of shared interests, but most of all a predilection for concrete poetry it became clear that: There is a kind of intersection to work on. Early works were bundled in a series called “Impressures”, a title that could eas-

ily be misinterpreted as a bold emphasis on the desire to impress. But the true motivation is elsewhere to be found. DEPART has always been searching for a kind of framework, a magic carpet of sorts, which allows for a certain kind of freedom for reception and at the same time a deliberate ornateness of visual and acoustic information. Within the borders of this concentrated and programmed microcosm there are always points of reference to emotional and mythological themes to be found, a recourse to archetypes and appeals to the popular idea of a collective subconscious, which may even actually exist. The quest for the “aura” of poetic moments, the fleetingness and unseizable nature of intense experiences becomes the artistic desire to escape conformity and habit.

The history of the arts is strongly linked to the history of science, new technologies have always had a great impact on forms of artistic expression. The work of DEPART was and is still strongly influenced by the development of modular programming software platforms. These tools make it possible to experiment and try new and unstable approaches simultaneously maintaining an extremely concentrated focus on the foundations of digital data processing. Programs like Pure Data, Nato, Jitter and Max/MSP, as well as Reaktor and henceforth Processing and VVVV allow for a very specific control of generative elements for images and sound in realtime. The synchronized design and mutual control of video and audio not only bears unexpected features but also new structural problems.

On the one hand there is danger of overspecialization. Since generative art is mainly based on mathematical foundations, the underlying equations and formulas tend to generate a rather predictable output. The rigour and precision of the emerging design vocabulary can also lead to a kind of emotional emptiness, which, in the proper situation, can be a desired side effect.

The freedom to attune any given parameter to others may also provoke disorientation in the conception phase, which can henceforth be found mirrored in the reaction of the audience.

DEPART like to experiment with these irritations and are always looking for ways to

implement them usefully. The reception of abstract matters, geometric reduction and minimalist content requires a rather meditative concentration, similar to the observation of natural phenomena like snow, rain, wind etc..., and therefore concentration paired with an unbiased attitude. This is an indifference that does not arise from a lack of interest, but is rather a form of increased attentiveness.

For DEPART, the scientific aspect is always at level with the question of content. Comprehensibly, their main focus is research and preparatory work. For Leonhard Lass and Gregor Ladenhauf, the intense confrontation with all aspects of a production is as important as emotional depth. Which is, like in many other fields of artistic expression, aided and nourished by identification and enthusiasm for the chosen topics, but also the willingness to include personal experiences and emotional states, sometimes outspoken, sometimes rather cryptically.

How does this process take shape, what informs the decision to chose one control parameter over the other? DEPART received a formal education in media production and are therefore heavily influenced by the classic “form-follows-function” design ethics, but their undogmatic attitude proves as a good way to even accept errors or misleadings as aesthetic means of production. Maybe one aspect of the work of DEPART is quite different than in other works that focus on the working process: the absence of an emphasis on the very same. Installations and performances by DEPART seem to be searching for their own aura, they oscillate between the digital tools and their analogue manifestation, the “punktum” is moving and becomes the key point, like in the installation “Altar Ego”, which was first presented in 2010 at the sound:frame-Festival. For Leonhard Lass and Gregor Ladenhauf, the road to the final result is the reward. But for them, the actual output does not necessarily depict this journey.

What is much more important is the focussing of attention and perception of the audience. Naturally, experience and expertise in audiovisual media production are beneficial in this undertaking. But despite all the digital effort, reception is still taking place in an analogue world, and as

such is always looking for connections to reality, even in the most abstract of presentations. For DEPART, an insight like this causes a concentration on criteria that are able to operate even outside of canonical aesthetics and private predilections. An important factor for example is the illusion of kinetics and causality. The perception of acoustic and visual events in the human brain is shaped at a very early age by the experience of physical phenomena in the real world.

In the installations and performances of DEPART this aspect of cognition is very important since the definition of control parameters and the sounding of dynamic ranges take up a big part of the adjustments necessary for proper synchronization. In which way the respective ranges have their impact and which events on the one side cause an outcome on the other side is a field of exploration that has to be ploughed through anew in every specific application.

DEPART make a point of realizing concepts in "harmonious" ways and invest a lot of time in the adjustment of parameters and thresholds, to be able to design "realistic" and consequently immersive settings. Even in music videos of a mere generative nature, they strive to imply narrative structures by lending geometric forms meaning and character, without becoming overtly figurative. Playing with the perception of form allows for puzzling strategies and a pushing of limits. It is necessary to invent a kind of kinetic grammatics, a gestural behaviour of abstract graphics and a more or less virtual synaesthetic system to provide for such forms of illusion.

The link between audio and video clearly does not constitute a novel achievement per se. Vision and hearing are the foundation of human communication and can nowadays be encoded and transmitted far more easily than any other perceptual content. At a closer look the question arises even, what kind of performance or installation is exactly NOT of an audiovisual nature. Rarely one of the two is addressed exclusively, since it is also rather difficult to render one of them virtually defunct for the benefit of concentration on. But genres and new tendencies need names and so A/V stands more or less for the concentra-

tion on the very intersection of these segments of human perception. At the same time, it identifies performances and installation pieces that emphasize the interactions between these two poles, and where an exclusion of one aspect would render reception pointless. But still DEPART try not to stay too close to any such guidelines. How and in what way the realization of any given project is taking place, is shaped by more or less idiosyncratic, even intrinsic criteria. This approach is also demanding in terms of a constant readiness to improvise and the courage to experiment. The main focus is a consistent implementation of one's own aesthetic vision and the development of distinct characteristics and style. Immersion and immediacy are key factors for DEPART in their joint efforts to leave a mark.

NEUER* WIENER SOUND?

Clemens Fantur, Musikjournalist bei FM4,
Musiker (Total Chaos, Waxolutionists) und
Festivalveranstalter (RUN VIE Festival) im Gespräch
mit der sound:frame Kuratorin Eva Fischer

1. Lieber Clemens, international wird ja derzeit immer wieder vom „Neuen Wiener Sound“ gesprochen. Musiker wie Gregor Ladenhauf (Ogris Debris, Depart) oder Dorian Concept werden damit konfrontiert, die De:Bug schreibt einen Online-Artikel zu dem Thema. Was meinst Du, als Kenner und aktiver Teil der heimischen Szene: gibt es diesen typischen „Neuen Wiener Sound“?

Ich bin auch der Meinung, dass sich die Wahrnehmung von Wien als musikschaftende Stadt in den letzten Jahren stark verändert hat. Zum einen gilt das für die äußere Wahrnehmung, die sich in einem immer größer werdenden Interesse an Musiker/innen und Bands aus Wien niederschlägt und natürlich durch Protagonisten wie Dorian Concept oder Elektro Guzzi forciert wird. Aber auch die innere Sicht der Dinge hat sich stark verändert. Ein völlig neues, gesundes Selbstverständnis ist hier in den letzten Jahren entstanden, sowohl von Künstler/innen- als auch von Labelseite.

Und trotzdem: von einem „Neuen Wiener Sound“ kann man meiner Meinung nach nicht wirklich sprechen. Ich finde das im Grunde auch gut so, denn – und das ist der große Unterschied zum oft und viel zitierten „Wiener Sound“ Ende der 1990er Jahre – selten gab es stilistisch eine derart breite Qualität wie dieser Tage. Künstler und Künstlerinnen wie Soap&Skin, Ja, Panik, Elektro Guzzi, Ogris Debris, Dorian Concept, Clara Luzia, A Life A Song A Cigarette und viele mehr genießen international große Aufmerksamkeit und Reputation, zuallererst natürlich in ihren jeweiligen Genres. Alle gemeinsam zeigen sie ein Stilpektrum aus Wien auf, das vor allem ob

seiner Vielfältigkeit auch im Ausland für Aufsehen sorgt und einen breiteren Fokus wieder auf diese Stadt lenkt.

Wien hat sich vom dicken Stempel des „Wiener Sounds“ erholen müssen. Und dabei rede ich nicht von K&D oder der G-Stone Familie, sondern vielmehr vom Rattenschwanz der Mitschwimmer, die versucht haben, im Fahrtwasser des Hypes ihr Küchenstück abzubekommen. Diese Verwässerung und Vermainstreamung, aber vor allem die einseitige Genreisierung hat Wien wirklich geschadet und lange geprägt. Das ist auf Grund der jetzigen Vielfalt gar nicht mehr möglich und bietet viel Platz zur Entwicklung.

2. Du hast es teilweise ja bereits angesprochen: in den vergangenen Jahren ist in Wien unglaublich viel entstanden. Neue Clubs und Labels, neue Festivals, großartige musikalische und audio:visuelle Projekte. Warum glaubst du, kann gerade jetzt so viel entstehen? Es wird den Veranstalter/innen ja derzeit nicht gerade leicht gemacht in Wien.

Es ist es vor allem der Ausdauer und Hartnäckigkeit einiger Protagonist/innen zuzuschreiben, dass es eine so positive Entwicklung gibt. Labels wie Affine Records, Siluh, Schoenwetter, Cheap, Wohnzimmer, Fettkakao, Trost, Problembär oder Seayou arbeiten alle schon jahrelang kontinuierlich mit ihren Bands und Acts zusammen und geben ihnen die Möglichkeit, sich zu entwickeln. Crews wie The Loud Minority haben nach Jahren des Veranstaltens einen Sound in dieser Stadt verankert, der mittlerweile tatsächlich charakteristisch für die Stadt ist und für Wien steht. Natürlich

aber auch Clubs wie das Fluc, das neue Market und selbstverständlich die Prater sauna tragen maßgeblich ihren Teil zu der Entwicklung bei. Und wie wichtig Festivals wie sound:frame oder etwa das Streetart Festival BLK River für die popkulturelle Entwicklung und Wahrnehmung sind, steht außer Frage. Denn gerade sie schaffen es, sich auf neue Strömungen zu fokussieren und diese nach außen zu tragen. Ohne Zweifel ist das sound:frame Festival beispielsweise mit dafür verantwortlich, dass Wien zu einer der wichtigsten Städte im Bereich visueller Medien geworden ist. Um noch ein paar Worte zu unseren beiden Festivals, sound:frame im fünften Jahr, RUN VIE im dritten Jahr zu sagen, ich glaube, das sound:frame Festival und das RUN VIE Festival verbinden zwei gemeinsame Grundgedanken: zum einen wollen sie einer Bewegung und Entwicklung einen Rahmen schaffen. Zum anderen vereinfachen sie ihrem Publikum den Zugang zu gewissen Themen, Stilrichtungen oder gar zu ganz anderen Szenen und verändern damit die Wahrnehmung. Noch dazu sind beide Festivals von innen heraus, das heißt direkt aus der Szene heraus entstanden, denn beide werden von aktiven Artists geleitet, programmiert und kuratiert. Und so sehe ich die Festivals viel mehr als Mitverantwortliche und weniger als ein Resultat des Wien Booms, stehen sie doch im engen Kontakt mit den Artists, Labels, Clubbetreibern und natürlich auch mit den Medien. Ich bin der Meinung, dass all die oben genannten Protagonist/innen mit dazu beigetragen haben und nach wie vor dazu beitragen, dass sich in Wien ein ganz neues popkulturelles Verständnis entwickelt (hat).

3. Wie ist Deine Einstellung zu audio:visuellen Kooperationen? Ist Visualisierung von Musik für Dich bedeutend?

Im Vergleich zu vielen anderen Städten Europas sind die Clublandschaft und die Performances vieler Acts hierzulande stark geprägt von visuellen Medien. Immer mehr wird die Einbindung von Visual Artists in Clubs oder bei Konzerten zu einer Selbstverständlichkeit. Das war ja nicht immer so. Dieses Selbstverständnis und die vermehrte Präsenz steigert natürlich auch die

Qualität. In Wien gibt es mittlerweile eine Vielzahl an großartigen Visual Artists, mit denen man zusammenarbeiten und Ideen realisieren kann. Wohl in keiner anderen Stadt Europas ist das in diesem Ausmaß möglich.

4. Wie wird die nähere musikalische und audio:visuelle Zukunft in Wien aussehen?

Ich bin wirklich zuversichtlich, dass die Entwicklung noch lange nicht zu Ende ist, da sie von innen heraus passiert, auf so vielen Ebenen stattfindet und nicht nur auf einem Genre fußt, wie es damals etwa Downtempo war. Viele Mitspieler/innen prägen eine Musik-, Club-, Festival-, Label- und alles im allem eine Kulturlandschaft, die sehr breit aufgestellt ist, und daher nicht so schnell wieder verschwinden wird. Zusätzlich dazu sind die Protagonist/innen gut untereinander vernetzt, kennen sich zu großen Teilen persönlich und arbeiten zusammen. Die Kollaborationen finden zum einen auf der künstlerischen Seite statt. Unzählige Beispiele an Kooperation zwischen Bands und Musiker/innen können hier aufgezählt werden: Marilies Jagsch/Bernhard Fleischmann/Aber das Leben lebt, Ogris Debris/Depart, JSBL/Dorian Concept/Fluxkompensator, mob/der Nino aus Wien, und und und... Gerade bei der Organisation der FM4 Soundpark Studio2 Sessions werden mir all diese Naheverhältnisse der Bands immer bewusster und zeigen, wie eng hier zusammen gearbeitet wird. Auf der anderen Seite gibt es außerdem starke Bindungen und zahlreiche Kooperationen innerhalb der heimischen Labelinfrastruktur und man tauscht sich in vielerlei Hinsicht aus.

Ich hoffe inständig, dass all diese natürlich gewachsenen, starken und für Wien so prägenden Entwicklungen auch von politischer Seite erkannt werden und dass diese Erkenntnis in Zukunft nicht „nur“ in einem (für Wien so wichtigen!) Popfest seinen Ausdruck finden wird.

Auch wenn man nicht immer das Klischee „Wien als Musikstadt“ strapazieren will, so würde ich mir doch sehr wünschen, dass auch jenseits der klassischen und musealen Musik das Potenzial der Stadt erkannt wird. Das Publikum, die Labels und die Musiker/innen selbst haben es bereits.

NEW VIENNESE SOUND?

Clemens Fantur, music journalist for FM4, musician (Total Chaos, Waxolutionists) and festival organizer (RUN VIE Festival) in conversation with the sound:frame festival curator Eva Fischer

1. Dear Clemens, the international scene is currently talking about the “New Viennese Sound”. Musicians like Gregor Ladenhauf (Orgis Debris, Depart) or Dorian Concept are confronted with this and De:Bug is writing an online article on this subject. Being an expert and active part of the local scene: does this “New Viennese Sound” really exist?

I believe that Vienna’s image as a creative center for music has significantly changed, not only through the growing international interest in Viennese musicians and bands but also through protagonists like Dorian Concept and Elektro Guzzi. This process has also greatly influenced internal factors by developing a new and healthy self-image of artists as well as labels.

However, I still don’t think that there is such a thing as the “New Viennese Sound” which I find to be positive as this offers a broad stylistic range of sophisticated sounds, unlike the much-quoted “Viennese Sound” of the late 90s. Artists such as Soap&Skin, Ja, Panik, Elektro Guzzi, Ogris Debris, Dorian Concept, Clara Luzia, A Life A Song A Cigarette and many more have been internationally successful. Together they offer a wide spectrum of styles and genres that receive international recognition for their variety, which highlights Vienna’s wide-ranging set of new ideas.

Vienna had to recover from the period of the so-called “Viennese sound” and I’m not talking about K&D or the G-Stone family, but about people who were trying to take advantage of this hype. This mainstream movement, along with its one-sided categorization, has seriously affected Vienna in the long run. Today, such a process does not seem possible considering Vienna’s current variety that offers enough room for artistic progress and development.

2. You have already mentioned some of this: a lot has been happening over the last couple of years in Vienna. New clubs were opened, labels were founded and festivals as well as great musical and audio:visual projects were organized. Why do you think this is possible these days? Yet it seems that organizers still have a hard time getting by in Vienna.

First of all, this positive development was only possible due to the patience and persistence of several protagonists. Labels such as Affine Records, Siluh, Schoenwetter, Cheap, Wohnzimmer, Fettkakao, Trost, Problembär or Seayou have been continuously working for years with bands and acts, giving them an opportunity to develop. After years of organizing, crews like The Loud Minor have established their own sound that has become characteristic for this city and is now representative of Vienna. Of course clubs like Fluc, Market and Pratersauna have also significantly contributed to this development. The importance of festivals like sound:frame or the Streetart Festival BLK River for pop-cultural development and perception is beyond dispute. It’s this sort of event that offers a platform for new trends, introducing them to a broad audience. The sound:frame festival has undeniably turned Vienna into a European center of audio:visual art and media.

With sound:frame celebrating its 5th and RUN VIE its 3rd anniversary, it has become clear that they share common motives: on one hand they try to find common ground for movement and development and on the other hand they help their audience approach particular themes, styles and even different scenes, creating a new understanding of the audio:visual world. On top of that both festivals were originally initiated by the scene itself – managed, programmed and curated by active artists. As the festivals are in close cooperation with artists, labels, club owners and the media, I consider them to be part of this Viennese boom rather than only the outcome. I also believe that the protagonists mentioned above still contribute to Vienna’s new understanding of pop culture.

3. What to do you think about audio:visual collaborations? How important is the visualization of music for you?

Compared to other European cities, Vienna's club scene and especially performances are greatly influenced by visual media. Including visual artists at clubs or at concerts has not always been as common as it is today, which of course improves the over-all experience and its quality. Today Vienna is home to a large number of great visual artists, who are ready to collaborate and realize new ideas. It seems that no other European city offers that many opportunities.

4. What does the future hold in store for Vienna's audio:visual scene?

I am confident that this development is by no means over since it relies on internal structures that are realized on so many different levels and not limited to only one genre, as it was the case with Downtempo. Since many artists influence local music and clubs as well as festivals and labels, the cultural scene continues to develop and is here to stay. Not only do the artists work together, developing a strong network but they also know each other on a personal basis.

Most of the collaborations form artistic units between bands and musicians such as: Marilies Jagsch/Bernhard Fleischmann / Aber das Leben lebt, Ogris Debris / Depart, JSBL / Dorian Concept / Fluxkompensator, mob / der Nino aus Wien, and many more. While organizing the FM4 Soundpark Studio Sessions their close relationships become evident as they work together closely. However, local labels have been collaborating as well, exchanging their ideas and views.

I sincerely hope that this authentic, strong end influential development will be politically recognised and soon create a bigger platform that goes beyond a pop festival (that still remains of high importance for Vienna). Although Vienna should not be stereotyped by constantly referring to it as the "City of Music", the potential that this city has beyond classic and museum-related music, is something that should be acknowledged and recognised as it already was by labels, musicians and their audience.



AUDIO:VISUAL FEEDBACK

Zur Wechselwirkung audio:visueller Strategien in Bezug auf filmische und digitale Technologien

• The interaction between audio:visual strategies with reference
to cinematic and digital technologies

Sa, 1. 4. 2011 – Filmmuseum

Theory
52

ALEXANDER HORWATH & BERNHARD LANG

FILMMUSEUM / VIENNA, AT & VIENNA / GRAZ, AT

19:00 – 19:45

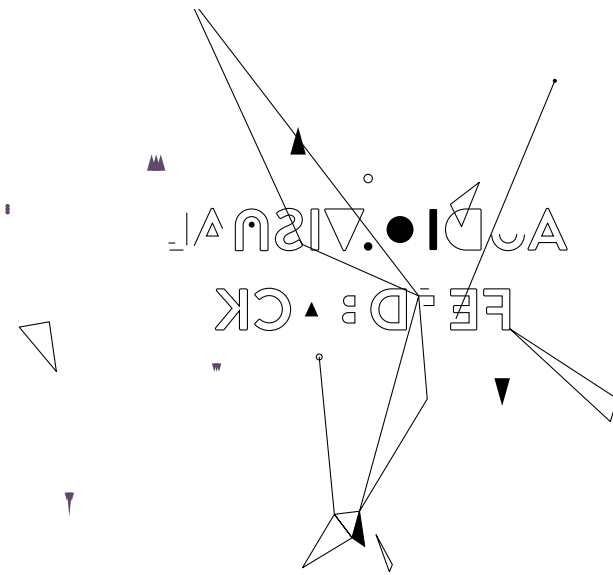
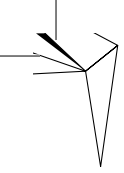
„Granulare Analyse“ diskutiert in Bezug auf ausgewählte Filme des Künstlers und Filmemachers Rafael Montanez Ortiz

7pm – 7:45pm

“Granular Analysis” – deals with selected films by the artist and filmmaker Rafael Montanez Ortiz

Die Arbeit des zeitgenössischen Komponisten Bernhard Lang umfasst in interkreativer Weise Bereiche wie das Musiktheater, die Auseinandersetzung mit Film, Hörstücken, performativen Ansätzen oder Klanginstallationen. Im Gespräch mit Alexander Horwath diskutiert Bernhard Lang das Phänomen der „Granularen Analyse“. Anhand ausgewählter Arbeiten des US-amerikanischen Künstlers und Filmemachers Rafael Montanez Ortiz zeigt Lang die Übertragung von Techniken des Experimentalfilms auf Klang und Bewegung auf. Dabei wird eine kurze Sequenz – wenige Takte oder eine Bewegung – in winzige Einzelteile geteilt und sogenannte Zellen (daher der Begriff „Granular“) werden im virtuellen Remix neu kontextuiert.

The contemporary composer Bernhard Lang is particularly known for approaching intercreative art forms such as musicals while dealing with films, radio plays, performances and sound installations. As Lang analyses specific works by the US-American artist and filmmaker Rafael Montanez Ortiz, he illustrates how certain techniques of experimental film apply to sound and motion. By dividing a short sequence – a few beats or a motion – into tiny units, so-called cells (hence “granular”) enter a new, virtual remix.



BILLY ROISZ & DIEB13

VIENNA, AT

20:00 – 20:45

„NotTheSameColor“ live Audio-Video-Duo
Talk moderiert von Thomas Rappersberger (Wien)

Der Live Performance „NotTheSameColor“ folgt ein Gespräch mit den beiden Künstler/innen billy roisz und dieb13 über ihre außergewöhnlichen Interaktionen zwischen Sound und Video, durch welche Sounds sichtbar und Videosignale hörbar werden.

8pm – 8:45pm

“NotTheSameColor“ live Audio-Video-Duo
Talk hosted by Thomas Rappersberger (Vienna, AT)

The live performance by “NotTheSameColor“ will be followed by a conversation including both artists, billy roisz and dieb13, about the exceptional interaction between sound and videos that allows sound to be visualized and video signals to become audible.

BYETONE

RASTER-NOTON. CHEMNITZ, D

21:00 – 22:00

„cinemetry“ live AV Performance
Talk moderiert von Thomas Rappersberger (Wien)

Im Anschluss an die Performance „cinemetry“ wird der Künstler byetone einen Einblick in die Kunst des Live-Eingriffs auf computergenerierte audio:visuelle Effekte geben.

9pm – 10pm

“cinemetry“ live AV Performance
Talk hosted by Thomas Rappersberger (Vienna, AT)

After a performance by “cinemetry” the artist byetone will give insight into the art of working and performing with computer-generated audio:visual effects.

53
Theory

THOMAS RAPPERSBERGER

VIENNA, AT

Thomas Rappersberger übernimmt die Moderation des Abends. Er ist Musikwissenschaftler, studierte Computermusik und Elektronische Medien am Institut für Elektroakustik und ist in Wien als DJ und Veranstalter unter dem Pseudonym Dr. Blake bekannt.

Thomas Rappersberger will be hosting the event. After studying computer music and electronic media at the Institute for Electro-Acoustics in Vienna he has been active as a musicologist, DJ and organizer under the stage name Dr. Blake.





SOUND:FRAME DEPARTURE CONFERENCE 2011

Der zweite Teil der sound:frame departure Conference findet im Kunst- und Kulturzentrum „das Werk“ in Ottakring statt. Wir haben diese Location gewählt, weil sich zum einen das sound:frame Büro an diesem Ort befindet und es uns zum anderen wichtig war, diese junge Kunst- und Kulturlocation einem Publikum vorzustellen, das vielleicht sonst nicht hier her kommen würde. In sieben kurzen Vorträgen und Talks sowie zwei ausführlicheren Diskussionsrunden wird das diesjährige Festivalthema perFORMance aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet.

Der operative Geschäftsführer der Wiener Kreativagentur departure Christoph Thun-Hohenstein wird die Conference traditionell eröffnen. Einleitend stellt die Festivalkuratorin Eva Fischer das diesjährige Festivalthema vor und führt in die Conference ein. Wie kommt es zu dem Fokus „perFORMance“? Was sind die Fragestellungen des diesjährigen Festivals und wie ist ihre persönliche Einschätzung aktueller Tendenzen audio:visueller Ausdrucksformen?

Danach spricht die Medienhistorikerin und Kuratorin Sandra Nauman über das diesjährige Thema des Club Transmediale in Berlin, dessen Programm sie als Co-Kuratorin mitgestaltet hat. Unter dem Fokus „live?!“ diskutierte der CTM.11 die ästhetischen, gesellschaftlichen und ökonomischen Implikationen einer wachsenden Bedeutung von Realtime Medien, der Live Experience und der sogenannten „liveness“, was interessante Überschneidungen mit dem sound:frame Thema „perFORMance“ bringt.

Die portugiesische Theoretikerin Ana Carvalho beschäftigt sich in ihrer Dissertation mit der Dokumentation audio:visueller Live-Performances und wird in einem Vortrag vor allem auch auf das diesjährige sound:frame Programm Bezug nehmen. Sie stellt die Frage nach der Wichtigkeit und nach den gleichzeitigen Gefahren der Dokumentation vergänglicher Medien.

Der Wiener Visualist und Medientheoretiker Jan Lauth stellt im Zuge der sound:frame departure Conference das Projekt „mediaOpera“ vor:

„Vor 11 Jahren wurde bei VisualistInDaba eine permanente fixe Spielstätte als Ziel definiert. Heute ist es soweit: in einem Teil der Rinderhallen von St. Marx stehen Projektionsräume unter dem Titel mediaOpera zu Verfügung. mediaOpera versteht sich als fixe Spielstätte für Medienkunst und Visualist/innen-Kultur: Ein Ort der Entwicklung digitaler visueller Kulturen und Künste mit der Intention der Kommunikation, Bildung und Aufklärung. Der Diskurs bei sound:frame ist eine Einladung an alle Visualist/innen, MedienkünstlerInnen, VJs, Projektionist/innen usw. mitzupartizipieren!“

In einem Gespräch zwischen dem künstlerischen Leiter der Schmiede Hallein Rüdiger Wassibauer und der Festivalkuratorin Eva Fischer wird die Frage gestellt: Was haben sound:frame und die Schmiede Hallein gemein? Die Antwort darauf lautet: „Depart“.

„Schmiede steht für Netzwerken, Kreation, Präsentation. Seit 2003 produzieren wir jährlich einen temporären Platz wo, für ca. 200 Teilnehmer/innen, gemeinsam gelebte, selbst bestimmte Entwicklung im künstlerischen und kreativen Bereich gefördert wird. Der Schwerpunkt unseres Netzwerks liegt in den digitalen Medien. Depart ist fixer

SOUND:FRAME DEPARTURE CONFERENCE 2011

The second part of the sound:frame departure conference will be taking place at „das Werk“ in Ottakring. With this being the location for the sound:frame office as well as a center for art and culture, it is very important for us to introduce this location to a new audience unfamiliar with this surroundings. Seven short lectures as well as two discussions will offer a platform for dealing with this year's theme perFORMance on various levels.

Christoph Thun-Hohenstein, the managing director of the Viennese agency departure will traditionally open the conference, followed by the festival curator Eva Fischer who will introduce the conference by presenting this year's festival theme. How did the theme perFORMance develop? What are this year's core issues and what is your personal assessment concerning current tendencies of audio:visual art forms?

Media historian and curator Sandra Naudmann helped developing this year's programme of Club Transmediale in Berlin and will also be discussing its theme. Within the scope of "live?!" CTM.11 talked about the aesthetic, social and economic implications of the growing significance of real time media, the live experience and the so-called "liveness", creating an interesting link to sound:frames' theme perFORMance.

In her dissertation the Portuguese theorist Ana Carvalho deals with the documentation of audio:visual live performances. Her lecture will primarily refer to the festival's programme, including questions about the significance and dangers of documenting ephemeral media.

The Viennese visualist and media theorist Jan Lauth will introduce the project "media Opera":

"11 years ago VisualistInDaba was looking for a permanent home ground and has found it today at the Rinderhallen of St. Marx that provide several projection rooms under the title mediaOpera. mediaOpera acts as a solid home ground for media art and visual culture. It offers enough room

Bestandteil von sound:frame wie auch der Schmiede Hallein. Die Reihe Reverb.On (performed installations) wurde auf der Schmiede07 von Depart ins Leben gerufen. 2011 ist Reverb. On die kooperative Schnittmenge zwischen unseren beiden Festivals.“
Rüdiger Wassibauer / Schmiede

Anschließend an diesen Talk wird unter der Moderation von Laura Welzenbach über die Genese audio:visueller Live Performances gemeinsam mit dem Künstlerduo Depart, bestehend aus dem Visualisten Leonhard Lass und dem Musiker Gregor Ladenhauf, mit dem audio:visuellen Künstler und Theoretiker Gianni Stiletto und mit der Visualistin Ursula Feuersinger diskutiert.

Die sound:frame departure conference schließt diesmal mit einem Musikfokus. Der Wiener Rapper, Musikjournalist und Festivalveranstalter Clemens Fantur lädt zur Panel Discussion:

„Den ‚Wiener Sound‘ gibt es nicht mehr. Und eigentlich gab es ihn auch nie, denn immer schon war ein breites Genre-Spektrum in der Stadt anzutreffen, auch wenn die internationale Außenansicht der späten 90er Jahre den Fokus auf Downtempo legte, scheinbar alles in diesen Kontext brachte und erdrückte. Hat dieser Fokus Wien geschadet und was hat sich verändert? Denn scheinbar gibt es nach einer langen Durststrecke eine neue breite Front an hochwertigen Produktionen und international anerkannten Künstler/innen aus einer Vielzahl an Spielarten der Elektronischen bis hin zur Indiemusik. Es hören Musik und diskutieren Patrick Pulsinger, Jamal Hachem (Affine Records Vienna) und Clemens Fantur (RUN VIE, FM4).“
Clemens Fantur / RUN VIE, FM4

for the progress of digital as well as visual culture and art, aiming for communication, education and clarification. sound:frame's discourse is an invitation to all media artists, VJs and projectionists to participate!"
Jan Lauth / poool

The creative manager of the Schmiede Hallein, Rüdiger Wassibauer and the festival curator Eva Fischer will raise the question: "What does sound:frame have in common with the Schmiede Hallein? The answer is "Depart".

"Schmiede stands for networks, creation and presentation. Since 2003 we have been annually offering temporary space for around 200 participants to present their creative and artistic work. The focus of our network lies in digital media. Depart is an integral part of sound:frame as well as of the Schmiede Hallein. The series Reverb. On (performed installations) was formed by Depart at the Schmiede07 and will represent the cooperative intersection between both festivals in 2011."
Rüdiger Wassibauer / Schmiede

Following this talk, Laura Welzenbach will moderate a discussion about the genesis of audio:visual live performances with the artist duo Depart, consisting of the visualist Leonhard Lass and the musician Gregor Ladenhauf, the audio:visual artist, theorist Gianni Stiletto as well as visualist Ursula Feuersinger.

In a concluding discussion, the sound:frame departure conference will focus on music. The Viennese rapper, music journalist and festival organizer Clemens Fantur invites to a panel discussion:

"The Viennese sound' no longer exists. And strictly speaking it, never did because Vienna had always been a melting pot for various genres. However, since the late 90s the international music scene has been persistently linking Vienna to downtempo. Did this external labelling have a negative influence on Vienna and what exactly has changed? Nevertheless after a long lean period Vienna enjoys a wide spectrum of high-quality productions and internationally recognized artists, offering a tremendous variety of genres, from electronic to indie music. Patrick Pulsinger, Jamal Hachem (Affine Records Vienna) and Clemens Fantur (RUN VIE, FM4) will get together to discuss and enjoy music."
Clemens Fantur / RUN VIE, FM4

ANA CARVALHO

UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA / PORTO, P

Ana Carvalho, Doktorandin in Kommunikation und digitalen Plattformen auf der geisteswissenschaftlichen Fakultät der Universität Porto in Portugal, setzt sich innerhalb ihres Studiums mit folgenden Schwerpunkten auseinander: Identität (kollektive und individuelle), Dokumentation, Erzählung und Erinnerung audio:visueller, performativer Arbeitsweisen. Neben ihrer Arbeit als Lehrbeauftragte an der Universität Fernando Pessoa in Portugal zeichnet sie sich durch ihr Mitwirken bei zahlreichen Projekten in den Bereichen der Philosophie und AV Performance in Echtzeit aus: als Mitherausgeberin des VJ Theory Projekts und als Mitorganisatorin der Abertura-Events in Lissabon.

Ana Carvalho is a PhD candidate on Communication and Digital Platforms at Faculdade de Letras, Universidade do Porto, in Portugal. Subjects of study are identity (collective and individual), documentation, narrative and memory within audiovisual realtime performative practices. Ana Carvalho is also a lecturer at University Fernando Pessoa, Portugal. Ana has been involved in several collaborative projects related to philosophy and theory that informs and are informed by realtime AV performance: as co-editor of the VJ Theory project and co-organizer of abertura events in Lisbon.

www.visual-agency.net

CLEMENS FANTUR

RUN VIE, FM4 / VIENNA, AT

Geboren in Innsbruck, lebt und arbeitet seit 2000 in Wien. Verbrachte zuvor drei Jahre in München, wo er für das Jetzt-Magazin der Süddeutschen Zeitung tätig war. Seit 2003 bei FM4 und betreut dort den FM4-Soundpark. Für seine Arbeit dafür erhielt er im Jahr 2005 den Radiopreis der Erwachsenenbildung. Als Manuva prägte er mit Total Chaos und in Zusammenarbeit mit den Waxolutionists seit Mitte der 90er Jahre die österreichische Musik- und Hip Hop Szene. Seit 2009 Organisator und Veranstalter des Festivals RUN VIE.

After having worked for three years for the "Jetzt" magazine in Munich, Clemens Fantur from Innsbruck moved to Vienna in 2000 and has been working at FM4 and hosting the FM4-Soundpark ever since 2003. Two years later he received the adult education Radio Award for his work. In the mid-90s he started collaborating with Total Chaos and the Waxolutionists under the stage name Manuva and became part of the Austrian hip-hop scene. Since 2009 he has been organizing the RUN VIE festival.

www.runvie.at

URSULA FEUERSINGER

SOUND:FRAME / VIENNA, AT

geboren 1982 in Salzburg, lebt und arbeitet in Wien. Studium Informations-Design mit dem Schwerpunkt Media- und Interaction Design in Graz und Potsdam. Videodesign bei flora&faunavisions Berlin; Bühnenprojektionen für mehrere Theaterstücke am Maxim Gorki Theater und Hebbel am Ufer, Berlin; seit 2005 als Visualistin unter dem Künstlernamen super u tätig; 2010 visuelle Performances u.a. zur Expo Shanghai und Mapping Festival, Genf; beruflich Grafik Designerin; Ausstellungsgrafik & Raumtypographie für sound:frame Festival.

born in Salzburg in 1982, lives and works in Vienna. Studied information design with a concentration in media and interaction design in Graz and Potsdam. Video design at flora&faunavisions Berlin; stage projections for multiple theatrical works at the Maxim Gorki Theater and the Hebbel am Ufer, Berlin; visualist since 2005 under the stage name super u; 2010 visual performances include Expo Shanghai and Mapping Festival, Geneva; employed as a graphic designer; exhibition graphics and spatial typography for the sound:frame Festival.

EVA FISCHER

SOUND:FRAME / VIENNA, AT

geboren 1983 in Linz, lebt und arbeitet in Wien. Studium der Kunstgeschichte in Graz (AUT), Utrecht (NL) und Wien (AUT); 2002–2007 Kunstvermittlung an der Neu-

en Galerie, dem Kunsthhaus Graz, im Zuge von Graz 2003 sowie an der Kunsthalle / MQ Wien; seit 2006 als freie Kuratorin und als Visualistin unter dem Künstlernamen e:v/a tätig; Initiatorin und künstlerische Leiterin des sound:frame Festivals Wien.

born in Linz in 1983, lives and works in Vienna. Studied art history in Graz (AUT), Utrecht (NL) and Vienna (AUT); 2002–2007 art mediation and education at Kunsthalle / MQ Vienna, Neue Galerie and Kunsthhaus in Graz, in the course of Graz 2003 (European Cultural Capital 2003); since 2006 she acts as an independent curator and visualist under the stage name e:v/a; Initiator and artistic director of the Viennese sound:frame festival.

www.soundframe.at

JAMAL HACHEM

AFFINE RECORDS/VIENNA, AT

Jahrgang 1980. Gibt an den Barbier von Sevilla geschrieben zu haben und den FC Southampton wegen chronischer Erfolglosigkeit nach 15 Minuten an seinen alten Bekannten Joe Dassin verkauft zu haben. Betreibt seit 2008 Affine Records.

born 1980. Claims to have written The Barber of Seville and to have sold the chronically unsuccessful Southampton F.C. after only 15 minutes to his old friend Joe Dassin. Head of Affine Records since 2008.

www.affinerecords.com

GREGOR LADENHAUF

DEPART.AT, SOUND:FRAME AV/VIENNA, AT

geb. 1978 in Wien, lebt und arbeitet in Wien. Studium der Psychologie, Philosophie, Theaterwissenschaft, 2003 Abschluss in MultiMediaArts an der FH Salzburg. Seither als Musiker, Sounddesigner und Künstler in diversen Formationen (Depart, Ogris Debris, Zanshin) tätig.

born 1978 in Vienna, lives and works in Vienna. Studied Psychology, Philosophy and Theatre, 2003 degree in MultiMedia Arts at FH Salzburg; has been working as

a musician, sound designer and artist with various collectives ever since (Depart, Ogris Debris, Zanshin).

www.depart.at

LEONHARD LASS

DEPART.AT, SOUND:FRAME AV/VIENNA, AT

geboren 1978 in Linz, HTL für Elektronik/Informatik, MultimediaArt Studium an der FH Salzburg, danach mehrere Jahre in Berlin und Barcelona. Seit 2005 als Künstler, ArtDirector und Gestalter in Wien. Teil der Künstlergruppe Depart.

born 1978 in Linz, Technical college for Electronics/Computer Science, studied Multimedia Art at the FH Salzburg, and a few years in Berlin and Barcelona. Since 2005 artist, art director and designer in Vienna. Member of the artist group Depart.

www.depart.at

JAN LAUTH

POOOOL/VIENNA, AT

Jan Lauth bezeichnet sich seit Mitte der 90er Jahre als Visualist, bildet gemeinsam mit Peter Koger das Künstlerkollektiv „eyeM“. 1992 Abschluss des Studiums „visuelle Mediengestaltung“ bei Peter Weibel an der Univ. f. angewandte Kunst in Wien, danach 12 Jahre Geschäftsführer der Agentur „media5“. Lehraufträge an der Univ. f. angewandte Kunst (Wien) und SAEmedien-colleg (Wien). Breite Expertise von Jurymitglied bei „departure“ bis zum Performer am „BurningManFestival“. Seine künstlerische Arbeit zeichnet sich vor allem durch bildwissenschaftliche Fundierung aus.

Since the mid-90s Jan Lauth has been working as a visualist and formed the artistic collective “eyeM” together with Peter Koger. 1992–degree in visual media design under Peter Weibel at the University of Applied Arts in Vienna. For 12 years manager of the agency “media 5” and lecturer at the University of Applied Arts (Vienna) and at SAEmediacolleg (Vienna). Broad experience from being a jury member at “departure” to performing at the “Burning-

ManFestival. His artistic work excels at his scientific approach to visuals.

SANDRA NAUMANN

CTM.11 AND TRANSMEDIALE 11 / BERLIN, DE

Sandra Naumann studierte Kommunikations- und Medienwissenschaft, Kunstgeschichte, Germanistik und Literatur und ist heute freiberufliche Medienhistorikerin und Kuratorin. Seit 1994 arbeitet sie für Programmkinos, Filmverleihe, Filmproduzenten und auf Filmfestivals. Von 2006 bis 2009 war sie als Vermittlerin und Forscherin bei Ausstellungen und Forschungsprojekten sowie „see this sound“ tätig. 2010-2011 war sie Co-Kuratorin von CTM.11 und transmediale 11 in Berlin.

Sandra Naumann, freelance media historian and curator, studied Communication and Media Studies, Art History, and German Language & Literature and has worked since 1994 for arthouse cinemas, film distributors, film producers and film festivals. 2006-2009 researcher for exhibition, mediation and research project "see this sound"; 2010-2011 co-curator of CTM.11 and transmediale 11 in Berlin.

PATRICK PULSINGER

VIENNA, AT

Jahrgang 1970, Synthesizer- und Sportwagenexperte, Produzent (mehrere Soloalben seit 1995, Pulsinger & Tunakan, Sluts'n'Strings & 909, uvm.), DJ, Remixer (Justice, Pet Shop Boys, Goldene Zitronen, uvm.), Studiobesitzer und -Produzent (Elektro Guzzi, Bulbul, DJ Hell, uvm.) Ex-Labelbetreiber (Cheap Recrds) und mittlerweile Dreh- und Angelpunkt der heimischen elektronischen Szene.

born in 1970, expert for sports cars and synthesizers, producer (several solo albums since 1995 Pulsinger & Tunakan, Sluts'n'Strings & 90 etc.), DJ, Remixer (Justice, Pet Shop Boys, Goldene Zitronen, etc.), studio owner and producer (Elektro Guzzi, Bulbul, DJ Hell, etc.) former label head (Cheap Recrds) and is currently one of the biggest names in the local electronic scene.

GIANNI STILETTO

FH SALZBURG, BASICS / SALZBURG, AT

geb. 1953 in Salzburg, Studium an der Musikuni. Wien, Kooperation mit Prof. Dieter Kaufmann (ELAK Institut) auf diversen Musiktheaterfestivals Europas.

Musik & Klanggestaltung im Theater- und Filmbereich, AV Performance und Installation. Seit 1998 Lektor/Departmenthead Audio im Studiengang MultiMediaArt der FH-Salzburg und Teammitglied des Medienfestivals BASICS (Salzburg). CoAutor / CoHerausgeber des BASICS-Readers „WAS TUN“ 2010.

born in 1954 in Salzburg, studied at the University of Music and Performing Arts in Vienna, Cooperation with Prof. Dieter Kaufmann (ELAK Institut) at various European music theatre festivals. Music and sound design in the theater and film field, AV performance and installations. Since 1998 lecturer/head of department of multi-media art at the FH Salzburg and team member of the media festival BASICS (Salzburg). Co-author and co-editor of "WAS TUN" in 2010.

CHRISTOPH THUN-HOHENSTEIN

DEPARTURE / VIENNA, AT

Christoph Thun-Hohenstein wurde 1960 geboren. 1982-83 promovierte er zum Dr.iur. und Dr.phil. (Politikwissenschaft/Kunstgeschichte). 1984 folgte der Eintritt in das Bundesministerium für auswärtige Angelegenheiten der Republik Österreich und Auslandsposten in Abidjan (1985), Genf (1986-90) und Bonn (1991-93). Von September 1999 bis August 2007 war er Direktor des Austrian Cultural Forum New York und Herausgeber der Online-Zeitschrift „austria.culture“. Seit November 2007 ist er operativer Geschäftsführer der departure wirtschaft, kunst und kultur gmbh.

Christoph Thun-Hohenstein was born in 1960. 1982-83 he did his Ph.D. in Political Science and Art History. 1984 he entered into service at the Ministry for Foreign Affairs of the Republic of Austria and continued to work abroad in Abidjan (1985), Geneva (1986-90) und Bonn (1991-93). From September 1999 to August 2007 he was

head of the Austrian Cultural Forum New York and publisher of the online magazine "austria.culture". Since November 2007 he is managing director of "departure wirtschaft, kunst und kultur gmbh" (departure economy, art and culture).

www.departure.at

RÜDIGER WASSIBAUER

SCHMIEDE/HALLEIN, AT

geb. 1977 in Salzburg; 1996–2000 Studium in Virginia: Internationale Betriebswirtschaftslehre und Finanzwesen, Französisch, Volkswirtschaft, Geschichte (James Madison University, USA); 2001–2003 Studium der Computervissenschaften an der Universität Salzburg; 2003 Mitbegründer der Schmiede Hallein: derzeitiger Leiter, Entwickler und Betreuer im Kulturbereich; seit 2008 im Bundesbeirat Kulturinitiativen des BMUKK; seit 2007 im Landes-Kulturbeirat des Landes Salzburg, Plenum, Beiratsausschuss und Fachbeirat Kulturinitiativen; seit 2006 Entwickler und Betreuer – Salzburger Landespreis: Medienkunst.

born 1977 in Salzburg; 1996–2000 he studied International Business Administration, Financial Management, French, Economics and History in Virginia (James Madison University, USA); 2001–2003 he studied Computer Science at the University of Salzburg; 2003 co-founder of the Schmiede Hallein: currently manager, developer and supervisor in the cultural sector. since 2008 member of the Federal Council for Cultural Initiatives of the Austrian Federal Ministry for Education, Arts and Culture; since 2007 member of the Cultural Council of Salzburg, Plenum, Committee and Advisory Council for Cultural Initiatives; since 2006 developer and supervisor – Salzburger Landespreis (Salzburg county prize) for media art.

www.schmiede.ca

LAURA WELZENBACH

SOUND:FRAME / VIENNA, AT

geboren 1985 in Dornbirn, lebt und arbeitet in Wien. Studierte in München an der LMU Theaterwissenschaften und Tanzpädagogik an der IWANSON – Schule für zeitgenössischen Tanz; Folglich wechselte sie an die Hauptuniversität Wien zu Theater-, Film- und Medienwissenschaft; 2010 Universitätslehrgang „Kultur und Organisation“ am Institut für Kulturkonzepte; 2007 Assistenz der Produktionsleitung beim Filmprojekt „Mozart in China“ (CHN); 2008 Eventmanagement bei soundevent in Vorarlberg / Tirol (AUT); Seit 2009 Cultural Manager beim sound:frame Festival Wien.

born in 1985 in Dornbirn, lives and works in Vienna. Studied Theatre at the LMU and Dance Education at the IWANSON School of Contemporary Dance in Munich; She then continued with Theatre, Film and Media Studies at the University of Vienna. 2010 university course "Culture and Organisation" at Vienna's Institute for Cultural Concepts; 2007 assistant to the production management for the film project "Mozart in China" (CHN); 2008 Eventmanagement at soundevent in Vorarlberg / Tyrol (AUT); Since 2009 cultural manager for the sound:frame festival in Vienna.

www.soundframe.at



LITERATURE:LAB

Eine Veranstaltung von sound:frame und departure in Kooperation mit dem Literaturhaus Wien

Donnerstag, 7. April 2011
Einlass: 19:30 Uhr, Beginn 20 Uhr
salon5 im Brick-5, Fünfhausgasse 5, 1150 Wien

Die Verknüpfung von Visuals und Musik existiert bereits seit vielen Jahren und findet im Kunst- und Clubkontext seine stetige Weiterentwicklung. Die Visualisierung von Literatur hingegen, steckt noch in ihren experimentellen Kinderschuhen.

Wie Literatur-Visuals funktionieren können, wurde erstmals im März 2010 im Rahmen des departure-Symposiums „QUER“ analysiert. Einem Theorieteil folgte die Live-Visualisierung diverser Autor/inn/enlesungen. Aufbauend auf diesen Erfahrungen werden beim sound:frame Festival 2011 unterschiedliche Texte Ausgangspunkt für innovative Performances.

Literatur ruft von jeher subjektive Bilder im Kopf auf, zielt auf die Imaginationsgabe der Leser/innen ab und lässt Filme vor dem geistigen Auge abspulen. Diese Besonderheit wird beim literature:lab im Rahmen von sound:frame am 8. April 2011 aufgegriffen. Die Bilder und Filme aus der Vorstellung der Visualartists werden auf ein Außen projiziert. Aufeinander reagierende Text- und Bildströme fügen sich zu einer neuen künstlerischen Form zusammen, für die klare Definitionen und Benennungen noch fehlen. In welchen situativen oder räumlichen Gegebenheiten Visualisierung von Literatur zum Tragen kommen wird, sowie die Frage nach den gestalterischen Kriterien des Mediums, wurde bis jetzt noch nicht genau umrissen. Allerdings hält genau dieser Umstand den Künstler/innen einen großen kreativen Spielraum offen und lässt Platz für das Experiment.

An event sponsored by sound:frame and departure in cooperation with the Literaturhaus Wien (The Literature Center in Vienna)

Thursday, April 7 2011
doors open 7:30 pm, starts 8 pm
salon5 at Brick-5, Fünfhausgasse 5, 1150 Wien

The idea of combining visuals and music has been around for many years and has now found a new platform for development within the art and club world. However, visualizing literature is still in its early stages of development.

Literature has always evoked subjective ideas while directly approaching the reader's imagination and creativity with striking mental images.

This exceptional event will be taking place at the literature:lab on April 8 2011, featuring visual artists as they project their mental images and films. Within these projections, streams of text and image will interact with each other, creating a new art work and form that still requires clear definitions and descriptions. Questions about situational and spatial characteristics as well as artistic criteria of the medium remain unanswered. Nevertheless, this provides enough room for the artists' creativity and improvisation. In March 2010, departure's symposium "QUER" dealt with the interaction between literature and visuals, while short readings were visualized in real time, providing the basis for putting theory into practice. The sound:frame festival 2011 will apply these concepts, using various texts for innovative performances.

3007



Peter Handkes Erzählung „Wunschloses Unglück“ wird von 3007, gegründet von Eva Dranaz und Jochen Fill, in der charakteristischen ästhetisch reduzierten Arbeitsweise visualisiert, die sowohl mit analogen als auch digitalen Techniken arbeitet.

The founders of 3007 Eva Dranaz and Jochen Fill visualize Peter Handke's tale "Wunschloses Unglück," implementing it with their aesthetically reduced analog and digital workflow.

{ RITORNELL/ MIMU/ SOFA23 }



Traumähnliche Bild- und Soundwelten erschaffen die Künstler/innen (ritornell/ mimu/sofa 23) (Dr. Richard Eigner, Gerhard Daurer, Jona Hoier und Miriam Moné) aus Elfriede Jelineks „Macht nichts: Eine kleine Trilogie des Todes“. Digital bearbeitet, fungieren Filmmaterial, Super8 und Normal8 als Gedächtnisfetzen, konfrontiert mit zeitgenössischer Formensprache.

Out of Elfriede Jelinek's "Macht nichts: Eine kleine Trilogie des Todes," (ritornell/ mimu/ sofa23) (Dr. Richard Eigner, Gerhard Daurer, Jona Hoier und Miriam Moné) create a dreamy charade. Digitally enhanced film footage, Super8 and Normal8 function as little scraps of memory by confronting them with contemporary form language.

DECOLLAGE.TV

Die Visualist/innen decollage.tv aka Diane Karner und Roland Lindner schaffen ein visuelles Pendant zu Rainer Maria Rilkes „Die Weise von Liebe und Tod des Cornets Christoph Rilke“. Ihr bisheriges Tätigkeitsfeld umfasst sowohl Live Performances im Club- und Festivalkontext, als auch Musikvideos und Tour-Visuals für andere Künstler/innen.



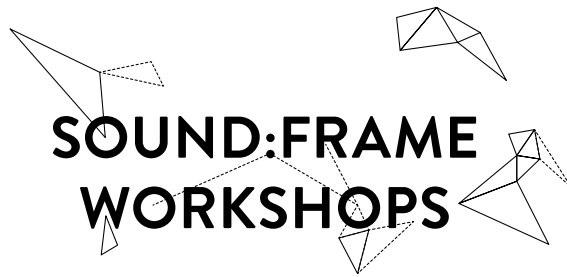
Rainer Maria Rilke's "Die Weise von Liebe und Tod des Cornets Christoph Rilke" is translated into visuals by decollage.tv alias Diane Karner and Roland Lindner. Up to now, their fields of activity span from live performances in both club and festival contexts to music videos and tour visuals in support of other artists.

LUMA.LAUNISCH



Die Visualist/innen setzen sich visuell mit einer Anthologie zum Thema „Frauen auf Straßen. Lyrikerinnen und die Stadt“ auseinander. In gewohnter Weise schafft das Duo poetische Bildwelten, geht urbanen Szenarien auf die Spur und erzählt in bildhafter Weise Geschichten von den Städten dieser Welt.

In an anthology about the topic "Women in the streets. Female lyricists and the city," luma.launisch assemble poetic imagery that takes images and creates stories.



SOUND:FRAME WORKSHOPS

ZIT – DIE TECHNOLOGIEAGENTUR DER STADT WIEN GMBH

Im Zuge einer Workshopreihe werden performative und inhaltlichen audio:visuelle Zugänge näher vorgestellt.

In den Räumlichkeiten des Media Quarter Marx finden in Kooperation mit dem ZIT – Zentrum für Innovation und Technologie an den beiden Tagen (Freitag, 8.4. und Samstag, 9.4.) Vorträge und Workshops statt.

Am Freitag wird der Producer und Live Musiker Dandario (sound:frame AV / Wien) das iPad als Midi-Controller vorstellen und gibt einen Einblick in die Möglichkeiten, die dieses Tool für musikalische Live Performances bereit hält. In einem zweiten Workshop stellt ceen* (Cafe Publik / St. Pölten) den iPad als Tool für visuelle Performances näher vor.

Die Künstler/innen Strukt (sound:frame AV / Wien) arbeiten hauptsächlich mit generativen Softwares und selbstgeschriebenen Tools und werden aktuelle Möglichkeiten und Vorteile des Processing vorstellen: „Gestalten mit Code. Einführung in Processing für Designer/innen“.

Am Samstag hält Robert Henke (Monolake / Berlin, DE), der am Abend davor gemeinsam mit Christopher Bauder (WHITEvoid / Berlin, DE) in den Rinderhallen die «ATOM» Live AV Performance präsentiert, einen Vortrag zum Thema: „Audio:visuelle Live-Performance. Ableton Live“.

Graz ist vor allem bekannt für eine große PD Community. Die beiden Grazer Visualisten luX und Orjo geben eine Einführung in die Grundlagen und Unterschiede der Programme Pure Data (PD) und MAX/MSP. „The swiss army knife for visuals.“ Dieser Workshop fokussiert auf die Graphikwerkzeuge von PD und MAX/MSP und zeigt wie man sich sein eigenes „VJ Tool“ programmiert.

ZIT – CENTER FOR INNOVATION AND TECHNOLOGY VIENNA

With a series of workshop sound:frame will introduce performative as well as content-related audio:visual approaches.

The Media Quarter Marx will be offering lectures and workshops on two days (FRI, April 8 and SAT, April 9) in cooperation with the ZIT – Center for Innovation and Technology.

On Friday producer and live musician Dandario (sound:frame AV / Wien) will introduce the iPad as a midi-controller, giving insight on how to use it as a tool for musical live performances. In a second workshop the visualist ceen* (Cafe Publik / St. Pölten) will be discussing the iPad as a tool for visual performances.

Further, the artists Strukt (sound:frame AV / Vienna), who primarily deal with generative software and self created tools, will present the current possibilities and advantages of processing: “Designing with Code. An Introduction to Processing for Designers”.

On Saturday Robert Henke (Monolake / Berlin, DE) holds a lecture on “Audiovisual livePerformance-AbletonLive”. He presents the live AV performance «ATOM» together with Christopher Bauder (WHITEvoid / Berlin, DE) at the Rinderhallen on the day before and will talk about his approaches as co-producer of Ableton Live.

As Graz is known for its quite large PD community, two visualists, luX and Orjo, will give an introduction on the basic elements and differences of two programs, Pure Data (PD) and MAX/MSP. “The swiss army knife for visuals.”

This workshop will focus on graphic tools of PD and MAX/MSP and further explain how to program your own “VJ tool”.

TÖNE SEHEN & BILDER HÖREN

Sound- und Trickfilmworkshop im ZOOM Trickfilmstudio

Sonntag, 3. April 2011, 10:00 – 13:00
ZOOM Trickfilmstudio (MQ)
Alter: 8–14 / € 12,-
Reservierung: 01 / 524 79 08

Hast Du Lust auf wilde Musikvideos, spannende Trickkrisis und knackige Soundexperimente? Dann komm' ins ZOOM Trickfilmstudio! Wer mit Bildern und Tönen jongliert, kann sich auf so manches Abenteuer gefasst machen!

Eine Kooperation von ZOOM
Kindermuseum und sound:frame

zoom
KINDERMUSEUM

SEEING SOUNDS & HEARING IMAGES

Sound and animation workshop at the ZOOM animation studio

Sunday, April 3, 2011, 10 a.m. – 1 p.m.
ZOOM animation studio (MQ)
Age: 8–14 € 12,-
Reservation: 01 / 524 79 08

*Do you want to experiment with wild music videos, animated mysteries and fresh sounds?
Then simply visit the ZOOM animation studio! Get ready for an exciting adventure of images and sounds!*

*A cooperation between ZOOM
children's museum and sound:frame*



URBAN MOVES & VISUAL WORKSHOP

wienXtra Medienzentrum
Alter: 16–22
Urban Dance Trainerin: Daniecell
Visual Artist: Bljak

Entdecke den Crossover aus Urban Dance und Visuals. Finde deine Moves und verbinde sie mit selbst gemixten Videoloops. Entwickelt gemeinsam eine Performance, die leuchtend durch die Stadt tanzt.

Workshopzeiten

StartUp: Mittwoch, 6. April 2011
8:00–20:00

Donnerstag, 7. April 2011, 18:00–21:00
Freitag, 8. April 2011, 18:00–21:00
Samstag, 9. April 2011, 10:00–16:00
und Performance ab 19:30

Eine Koproduktion von
sound:frame, wienXtra Medienzentrum
und jugendlinwien

URBAN MOVES & VISUAL WORKSHOP

wienXtra Medienzentrum
Age: 16–22
Urban Dance Trainer: Daniecell
Visual Artist: Bljak

Discover the crossover between urban dance and visuals. Find your moves and link them to self-created video loops. Develop a performance together that will send sparks flying.

Work-shop dates

StartUp: Wednesday, April 6, 2011
6 p.m.–8 p.m.

Thursday, April 7, 2011, 6 p.m.–9 p.m.
Friday, April 8, 2011, 6 p.m.–9 p.m.
Saturday, April 9, 2011, 10 a.m.–4 p.m.
and performance from 7:30pm

*A coproduction between
sound:frame, wienXtra Medienzentrum
and jugendlinwien*

DJ WORKSHOP

mit Phillip Schleussner aka Phil Locker

Donnerstag 7. April 2011, 17:00–21:00
wienXtra Medienzentrum, 3 Raum

Erlerne Basic DJ Skills mit DJ Phil Locker von djequipment.at an den gängigen Club Geräten von Pioneer: Midi Controller DDJ-T1/DDJ-S1, den CD Playern CDJ 2000/CDJ-850 und dem Mixer DJM 2000.

soundframe.at / djequipment.at / derigel.at

WIEN XTRA
www.jugendlinwien.at

DJ WORKSHOP

with Phillip Schleussner aka Phil Locker

Thursday, April 7, 2011, 5pm–9pm
wienXtra Medienzentrum, 3 Raum

Learn basic DJ skills with DJ Phil Locker from djequipment.at using common club equipment from Pioneer: Midi Controller DDJ-T1/DDJ-S1, CD Players CDJ-2000/CDJ-850 and the Mixer DJM 2000.

soundframe.at / djequipment.at / derigel.at

65
Theory





STREET ART INSTALLATION

IN
KOOPERATION
MIT /
IN
COOPERATION
WITH:
BLK River Festival

Installations
68



**ALBIN
RAY**
VIENNA, AT

rayalbin.blogspot.com
blkriver.at



Der Künstler Albin Ray verwirklicht am Gerstenboden der Ottakringer Brauerei eine dreidimensionale raumfüllende Installation, die die Thematik der Verschmelzung von Innen- und Außenräumen in urbanen Umgebungen behandelt. Das vorrangige Ziel der Installation ist, den vorhandenen Raum als etwas nicht selbstverständlich Gegebenes vorzusetzen, sondern die Definition der, durch das Zusammenspiel mit dem Zuschauer/in ausgelösten dynamischen Kraft. Basierend auf einer Idee von Eva Fischer und kuratiert von Sydney Ogidan ist dieses Projekt die erste Kooperation von sound:frame und dem Blk River Festival.

BLK RIVER FESTIVAL

Durch eine Kombination von Street Art und urbaner Kunst, die jährlich in Wien präsentiert wird, ist das Festival zu einer internationalen Institution geworden. Jedes Jahr wird eine Auswahl an Künstler/innen aus der ganzen Welt mit lokalen Stimmen kombiniert, um sich zu einem unübertroffenen Programm an Kunst, standortsspezifischen Projekten, Installationen und Special Events entlang des Donau Kanals und in der ganzen Wiener Stadt zusammen zu fügen.

ALBIN RAY

Albin Ray verlangt von den Beobachter/innen und EntdeckerInnen seiner Arbeit eine aktive Interpretation. Er hinterlässt nur einzelne Wörter, Phrasen, Gedankenfragmente, rhetorische Fragen und absurde Paarungen in schwarzer Schrift an Orten, die nicht gesehen werden sollen oder bald verschwinden und zugedeckt werden: Worte in konstantem Fluss und unter permanentem Wiederaufbau – genau wie menschliche Gedankenflüsse und Wahrnehmungen.

Artist Albin Ray sets a three-dimensional room-filling installation into Ottakringer Brauerei/Gerstenboden, developing an encroached room installation that debates fusing indoor and outdoor spaces in an urban surrounding. Aim of the installation is not to take space for granted, but to define it by its unknown dynamic force, which is shock-excited by its visitors. Based on an idea of Eva Fischer and curated by Sydney Ogidan this project is the first cooperation of sound:frame and Blk River Festival.

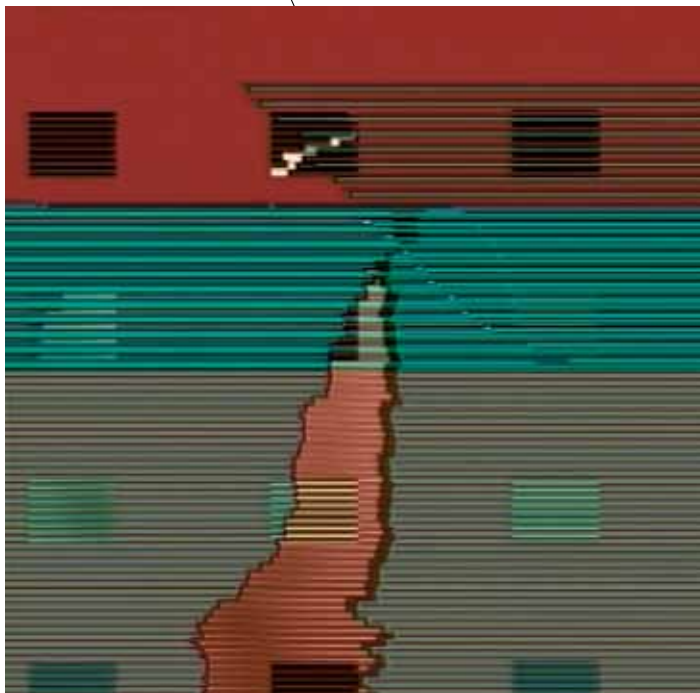
BLK RIVER FESTIVAL

Held in Vienna once a year, the festival has become an international institution, challenging the concept of street & urban art by combining a selection of the world's leading artists and local voices with an unsurpassed program of art, site-specific projects, installations and special events along the Danube Canal and throughout the city of Vienna.

ALBIN RAY

Albin Ray demands active interpretation of the observers and discoverers of his utterances. He leaves behind nothing but single words, phrases, shreds of thoughts, rhetorical questions and absurd pairings in repeatedly black letters, placed at those points in the city, which are not to be seen or about to disappear and covered up: words in constant flux and under permanent reconstruction – kindred to human thought and perception.

NOT THE SAME COLOR



Installations

70

**BILLY
ROISZ
&
DIEB13**

VIENNA, AT

Das sich stetig weiterentwickelnde Projekt Not-TheSameColor verlässt die gewohnten Bahnen der Live-Computeranalyse und Synthese, um der Interaktion von Sound und Video einen neuen Kontext zu verleihen. Das Setup, das aus verschiedenen Audio- und Video-Instrumenten besteht, bietet dabei eine große Bandbreite an physischer Interaktion und optischem Feedback während Audio- und Videosignalen eine neue Funktion und

Bedeutung zugeschrieben wird. Durch Töne entstehen Bilder sowie hörbare Videosignale, die zusammen einen faszinierenden Dialog zwischen Sounds und Video kreieren. Das Zusammenspiel zwischen Leinwand und SprecherIn entscheidet dabei, ob das Signal akustisch oder visuell wahrnehmbar ist und macht somit die Signalführung zu einem inhärenten Bestandteil ihres kreativen Schaffensprozesses.

BILLY ROISZ

Mitorganisatorin und Programmiererin des jährlichen REHEAT Festivals Billy Roisz arbeitet auf visueller Ebene mit optischem Feedback und dem Zusammenspiel von Video und Ton. Mit Monitoren, Kameras, Videomischpulten, einem selbstgebauten Videosynthesizer, einer Bassgitarre und einem Plattenspieler generiert sie gekonnt Video und Ton. Ihre Videoarbeiten werden von sixpackfilm unterstützt.

NotTheSameColor is a continuously developing project about interactions between sound and video off the well beaten paths of computer analysis and synthesis in a live context. The setup consists of various audio and video instruments, connected in a way that allows multiple ways of feedback and physical interaction. Audio and video signals leave their domain to get a new function and meaning. Sound causes images and video signals can be heard. The speaker and the screen finally define whether a signal will appear audible or visible. Thus, signal routing becomes an integral element of the creative process.

BILLY ROISZ

Billy Roisz is co-organizer/programmer of the annual REHEAT Festival and specialized in feedback video and video/sound interaction. For video and sound generating she uses monitors, cameras, video mixingdesks, a selfbuilt videosynth, computer, bass guitar and turntables. Her videoworks are distributed by sixpackfilm.

DIEB13

Neben zahlreichen Soloauftritten kollaboriert Dieter Kovacic, alias dieb13 stets mit eh, NotTheSameColor, siewert/dieb13, erik.M/dieb13, dieb13 vs. takeshi fumimoto, swedish azz, Phil Minton/dieb13 und der John Butcher group. Als Betreiber der Internet Plattform klingt.org organisierte er bereits zahlreiche klingt. orgestra Performances auf internationalen Festivals und Locations. Weiters ist er für seine Theater-, Opern- und Videoproduktionen sowie Installationen bekannt.

DIEB13

Apart from various solo appearances, Dieter Kovacic, also known as dieb13, maintains permanent collaborations with eh, NotTheSameColor, siewert/dieb13, erik.M/dieb13, dieb13 vs. takeshi fumimoto, swedish azz, Phil Minton/dieb13 and the John Butcher group. Furthermore dieb13 runs the internet platform klingt.org and has organized of various klingt.orgestra performances at international festivals and locations. Additionally he makes music for theater-, opera- and video-productions and installations.

CINEMETRY 2011

Installations

72

Bei seinen Auftritten nutzt byetone die Verbindung von Ton und in Echtzeit gesteuerten Visuals, um ein hypnotisches Erlebnis zu kreieren, das Lichteffekte sowie abstrakte Logos umfasst. Seine dynamischen Live-Sets brechen die traditionellen Performance-Strukturen experimenteller elektronischer Musik, die er digital konzipiert und mit Sinuswellen zu einem komplexen Soundgefüge verknüpft. Mit klickenden Effekten entführt er sein Publikum in andere Soundwelten, wo physikalische Gesetze wie aufgehoben sind.

„In erster Line geht es mir darum, mit meiner Musik einen zwingend tanzbaren Sound zu entwickeln, der mit Visuals ein entsprechendes Erlebnis kreiert, das alle Sinne beansprucht und mit einem rhythmischen Wechsel von hell und dunkel musikalisch stimuliert. Deswegen versuche ich Komplexität zu meiden und mich vielmehr auf einen simplen Dialog zwischen Sound und Visuals zu konzentrieren.“
(byetone)



BYETONE

**CHEMNITZ /
BERLIN, DE**

byetone creates a hypnotic trip by combining sound and real-time visualizations, that act as light effects and abstract logos. It's a dynamic work of art that overcomes the traditional difficulties of performing electronic music for a live audience. Therefore he designs his music digitally, using sine waves to weave a complex sonic fabric, accented by clicks and effects, taking the



listener to an alternate sonic reality, where the rules of the physical world are forgotten. "In the first place my music of course should trigger the physical impulse to dance. My visuals also target a corresponding physical experience – on the retina – to further stimulate the musical impact with rhythmic changes of light and dark. Thus I try to avoid complexity by promoting a comprehensible real-time interchange of visual and musical language." (byetone)



OLAF BENDER

Olaf Bender, als Solokünstler auch als byetone bekannt, hat mit Frank Bretschneider 1996 Rastermusic ins Leben gerufen. Dabei ging es primär darum, mit künstlerischem Feingefühl eine neue Ästhetik zu kreieren, die einzigartige Prozesse experimenteller elektronischer Musik aufzeigt. Project Produkt, später bekannt als Project Signal, war eine ihrer ersten gemeinsamen Produktionen. 1999 gründeten sie mit zwei weiteren Labels Raster-Noton, das heute noch von Olaf Bender geleitet wird.

+

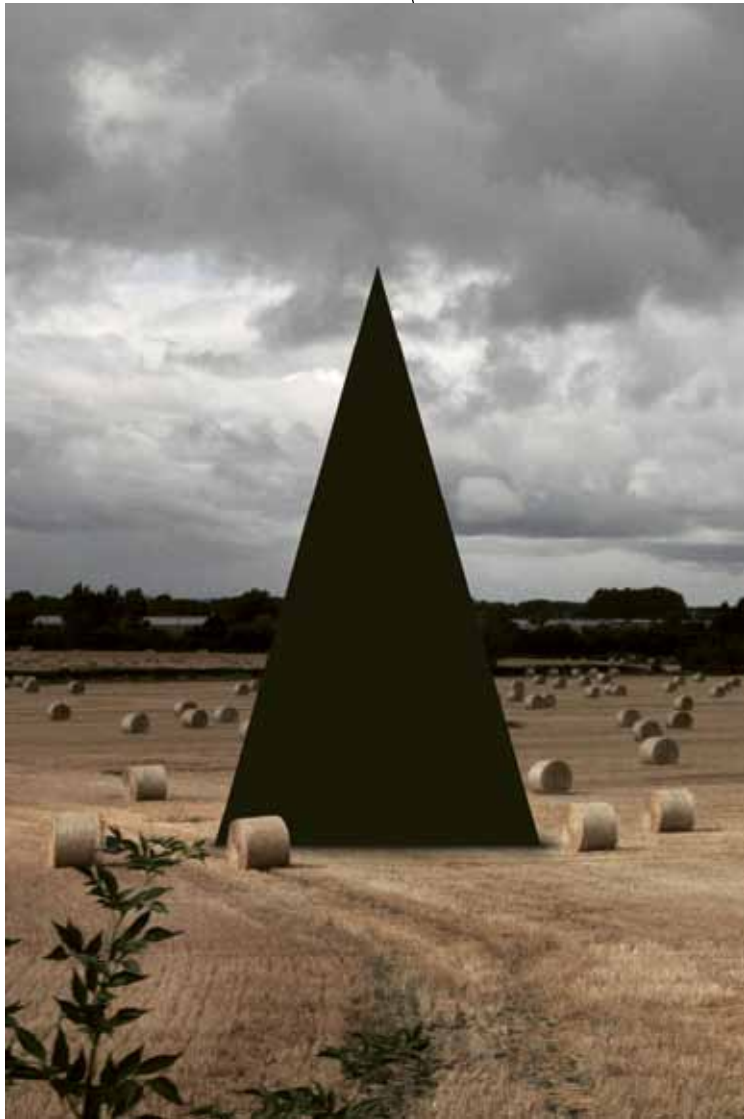
OLAF BENDER

Olaf Bender, also known as byetone in his solo performances, started Rastermusic with Frank Bretschneider in 1996. They sought to forge a new aesthetic with artwork, that reflects the unique processes used in the creation of electronic experimental music. One of the earliest releases of Rastermusic was the still existing music collaboration Project Produkt, later known as Project Signal. In 1999 two additional labels were merged to form the Raster-Noton imprint, which is managed by Olaf Bender to this day.

Δ AURIGAE ,

Installations

74



DEPART

VIENNA, AT



www.depart.at
av.soundframe.at/depart_de.php



Δ Aurigæ beschäftigt sich mit den Aspekten der Beschleunigung, Perspektive, Relativität und Divergenz. Als Inspiration diente DEPART dafür das Sternbild „Auriga“ am nördlichen Sternenhimmel. Sie sehen darin ein Symbol für die Fahrt ins Unge-
wisse, den Aufbruch zu fernen Ufern und unbekannten Gefilden, die Sucht und Suche nach Spannung und neuen Erfahrungen. Mäander und Monolithen, Meteore und Menhire bevölkern diese Welt.

Δ Aurigæ wurde von DEPART eigens für sound:frame konzipiert und ist ein Hybrid aus Installation und Performance, eine Art Bühne mit Eigenleben. Im Ruhezustand fließt sie gleichsam träge und majestätisch wie ein Gletscher dahin, lässt die Ränder verschwimmen und Relationen verschwinden. Wenn DEPART in Aktion treten, wird sie aus ihren Träumen erweckt und entfacht ein komplexes und faszinierendes Feuerwerk

Δ Aurigæ deals with the aspects of acceleration, perspective, relativity and divergence. The main inspiration for DEPART was the constellation "Auriga" that can be seen in the northern hemisphere on clear and moonless winter nights. They see it as a symbol for a leap in the dark, departures to distant shores and pastures unbeknownst, the search and desire for suspense and fresh experience. A world populated by meanders and monoliths, meteors and menhirs.

Δ Aurigæ was conceived by DEPART especially for sound:frame 2011 and is a hybrid between installation and performance, a kind of stage with a life of its own. In idle mode it shows a slow and majestic flow like a glacier, where fringes blur and relations vanish.

When DEPART perform and therefore wake it from its slumber, they spark a complex and fascinating display of fireworks.

DEPART

Leonhard Lass und Gregor Ladenhauf sind DEPART. Ihre gemeinsamen Arbeiten oszillieren triangulär zwischen den Koordinaten TeXt, BYld und Zound.

Die Spannweite ihrer Werke reicht von interaktiven Installationen über netzbasierte Applikationen bis zu raumgreifenden Performances und AV-Live-Shows.

DEPART schaffen mit ihrem Ansatz von Multimedia einzigartige Momente, die von einer formal strengen und inhaltlich tiefgründigen Ästhetik geprägt sind. Sie vereinen Präzision und Emotion zu einer abstrakten Discokugel mit vielen Facetten, die dem Publikum Fragmente der eigenen Erfahrung widerspiegeln. DEPART haben ein klares Ziel: unmittelbare und doch zeitlose Eindrücke zu hinterlassen.

DEPART

Leonhard Lass and Gregor Ladenhauf are DEPART. Their joint efforts oscillate triangularly in the space stretched between the coordinates teXt, Ymage and Zound.

Their works range from interactive installation pieces to netbased applications, performances and AV live shows.

With their personal approach to multimedia, DEPART create unique moments that are coined by a formally rigorous and profound aesthetics. They unite precision and emotion in an abstract and multi-faceted discoball to mirror fragments of the audiences' experience.

DEPART have a clear goal: to leave you with an immediate, yet timeless mark.





**FISHING
FOR
COMPLIMENTS
&
SUSAN
KEMPSTER**

EUROPA

NEMORE





Nemore ist ein Garten aus 36 biegbaren Graphitstangen, die nur auf umliegende Nachbarn reagieren – und auf den Besucher, der Teil des Schwarmes wird. Die Sinustöne jeder einzelnen Stange bilden zusammen einen Akkord, der mit der Bewegung resoniert und moduliert. Suggestieren die Bewegungen ein System aus Angst, Neugierde, Nervosität, ...?

„Wenn ich durch Nemore wandere, erwachen die Stangen, singen ihr Lebenslied in dissonanter Harmonie. Die fremde Zerbrechlichkeit – doch biegsam genug, um sich in immer ändernden Mustern zu bewegen – die eigentümliche Sanftmut der unwirklichen Gestalt lockt zum Betreten und Erkunden, erweckt Neugierde, gemischt mit unsicherer Zurückhaltung. Wie ein Nervensystem zwischen Kampf- und Fluchtmodus verlangt Nemore Ruhe, während Besucher es erregen.“ (Susan Kempster) Eine interaktive Performance, die den Besucher einlädt, den Sound-Garten Nemore selbst zu erkunden.

Nemore is a garden, consisting of 36 bendable graphite poles reacting to its neighbours only—and to the visitor, who acts as an alien neighbour. Each pole has a distinct sound that builds up a chord, fluctuating in resonance with the movement.

Does a system arise from the poles behaviour that is perceived as angst, curiosity, nervousness, ...?

“Journeying through Nemore, its poles come alive, wailing in dissonant harmony their own strange life song. They reflect my own sense of alienation with a brittle fragility, somehow still flexible enough to bend in constant changeable patterns.

A gentleness in this hostile landscape invites to enter and explore, inspires curiosity mingled with caution. Nemore invites stillness, the moving visitor agitates the garden, like a nervous system in fight-or-flight-mode.” (Susan Kempster)

An interactive performance, inviting spectators to explore the sound garden Nemore for themselves.

FISHING FOR COMPLIMENTS

fishing for compliments sind Jan Bernstein, Max Kickinger, Woeishi Lean und Sebastian Neitsch. Sie spielen in Kinetics, Interactive-, Media- und Sounddesign und arbeiteten u. a. für Ars Electronica, Node Forum, Expo Shanghai, Technikmuseum Berlin, Paraflows 09, Modern Art Museum Santralistanbul und die Schirn Kunsthalle Frankfurt.

FISHING FOR COMPLIMENTS

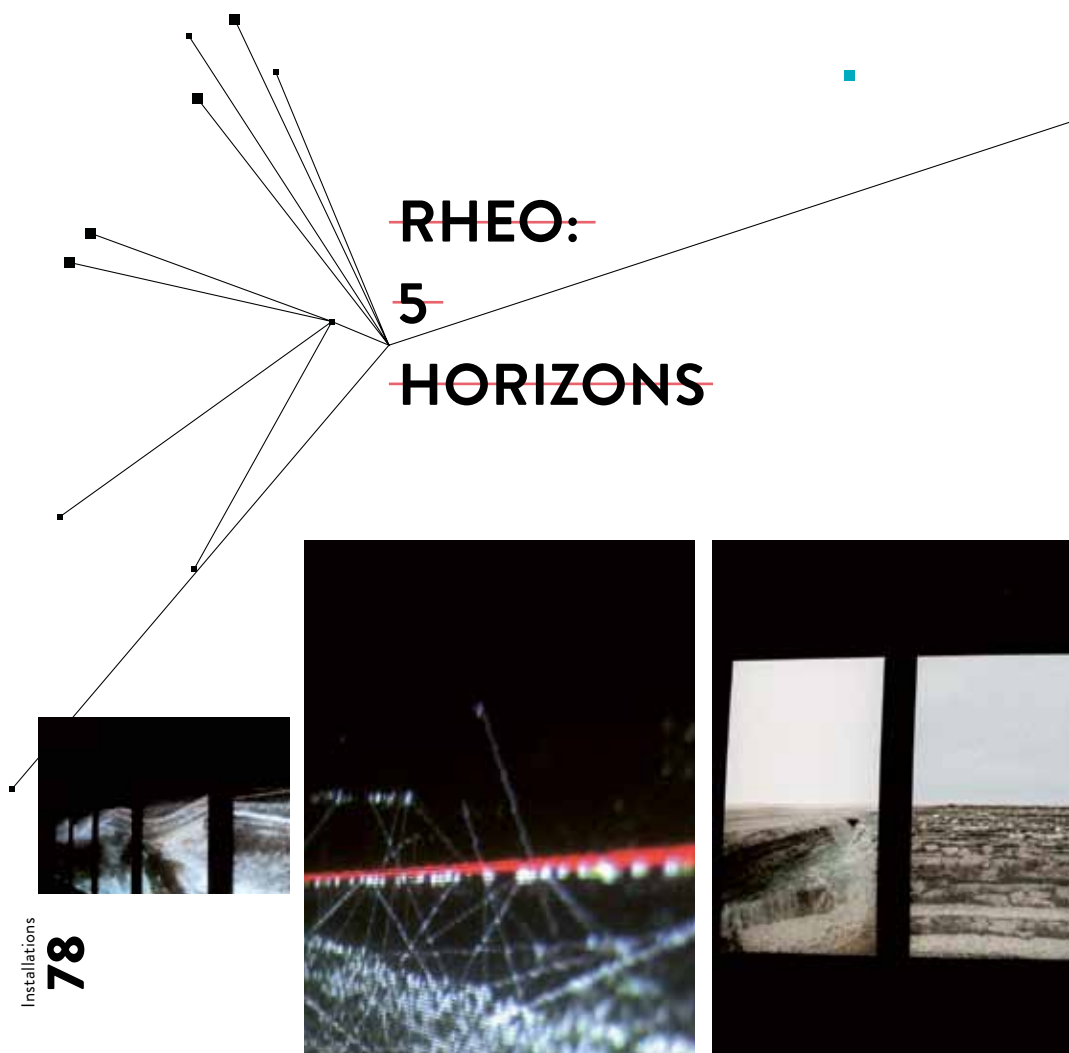
fishing for compliments are Jan Bernstein, Max Kickinger, Woeishi Lean and Sebastian Neitsch. They work in kinetics, interactive-, media- and sounddesign and for: Ars Electronica, Node Forum, Expo Shanghai, Technikmuseum Berlin, Paraflows 09, Modern Art Museum Santralistanbul, Schirn Kunsthalle Frankfurt among others.

SUSAN KEMPSTER

Susan Kempster ist Tänzerin/Performerin in Sydney, New York, Madrid und Barcelona und unterrichtet Contemporary Dance und Improvisation. Ihre Choreographien wurden in England, Chile, der tschechischen Republik und Spanien aufgeführt und erhielten den ersten Preis bei Wettbewerben in Madrid und Burgos.

SUSAN KEMPSTER

Susan Kempster works as a dancer/performer in Sydney, New York, Madrid and Barcelona and teaches contemporary dance and improvisation. Her choreographies have been performed in England, Chile, the Czech Republic and Spain and she won first prizes at competitions in Madrid and Burgos.



rheo: 5 horizons ist eine audio:visuelle Installation aus 5 Screens im Hochformat und einem 5-Kanal-Surround-Soundsystem. Die Synchronisation erfolgt dabei zwischen vertikalen Bildpaaren und einzelnen Klangkanälen sowie zwischen Video und Audio.

Die rege Digitalbildwelt beeinflusst gezielt die Position der Schallquelle aber auch die Richtung der Schallausbreitung. Dadurch entsteht Raum zur Wiedererkennung der akustischen Bewegung sowie der Position und Beziehung zwischen dem Ich und dem Klang. Diese Resonanzen spielen mit Sinnesempfindungen, die schließlich durch

eine ähnliche synästhetische Erfahrung zur Entfaltung kommen.

„rheo bezieht sich auf das griechische Wort für „Fluss, Strom“ bzw. „fließen“; alles fließt und bleibt nie am gleichen Ort – der nur gleich zu bleiben scheint, es jedoch niemals ist. In diesem ewigen Fluss lassen sich Schönheit und Leben sowie die Natur des Daseins entdecken, während sich das Wesen der Dinge in solch einem Wechsel versteckt. Ich denke darum geht es bei Schönheit und wir befinden uns in der temporären Natur dieser Schönheit.“
(Ryoichi Kurokawa)

RYOICHI KUROKAWA

OSAKA, JP

rheo: 5 horizons is an audiovisual installation composed of 5 flat-panel-displays and 5 multi-channel speakers. Each vertically long imagery pairs with each mono channel sound and each video is synchronized with each audio. By being synthesized with the move of the image, the sound source position of the sonic direction and drive are indicated by the behavior of the imagery. It provides space to rediscover sonic movement, position and the relation between

ego and sound. These resonances have an impact on sensory perception, which is developing a similar synaesthetic experience. "rheo is derived from Greek and means 'flow, current, stream'; all things flow, everything runs and does not stay in the same place – which seems to be the same but in fact never is. We will find beauty and life, the being, in this flux. Then the nature of things will lurk in such an alteration. I think this is what beauty is all about and that we are in this temporary beauty."
(Ryoichi Kurokawa)



RYOICHI KUROKAWA

Ryoichi Kurokawas beeindruckende audiovisuelle Kompositionen vereinen visuelle und akustische Komponenten auf revolutionäre Weise. Seine Arbeiten setzen dabei neue internationale Maßstäbe im Bereich der digitalen Kunst. Feldaufnahmen, sowie computergenerierte Strukturen harmonisieren nicht nur miteinander, sondern öffnen zugleich das Tor zu einer imaginären Welt in der sich Komplexität und Einfachheit zunächst abwechseln und schließlich zu einer skurrilen Einheit verschmelzen.

RYOICHI KUROKAWA

The impressive audio:visual compositions of Ryoichi Kurokawa bring visual and sonic materials together, using a completely revolutionary perspective. His language – a new international benchmark in the world of digital art – his field recordings and his computer-generated structures coexist in harmony and open the gateway to an imaginary world where complexity and simplicity alternate and combine in a strange symbiosis.

PROJECT 1051

Installations
80



**TRANSFORMA
&
LA CAUTION**

**BERLIN, DE
PARIS, FR**

Inspiziert von den zwei Metropolen Paris und Berlin, gründeten Transforma gemeinsam mit dem Hip-Hop Duo La Caution Project 1051. Dabei schuf Transforma zwei Charaktere mittels Materialien aus beiden Städten. Jedes „Kostüm“ wurde in der jeweiligen Stadt vor Ort kreiert und gefilmt, während La Caution mit urban geprägtem Sound- & Filmmaterial beiden eine einzigartige Identität schenkte. Die Figuren orientierten sich dabei an einer gemeinsam strukturierten, jedoch individuell ausgeführten Choreographie, um schließlich im akustischen Raum ihrer Interaktion zusammenzutreffen.

Transforma teamed up with the hip-hop group La Caution to create a collaborative project inspired by Paris and Berlin. Thus Transforma created two characters, each made of materials particular to the cities. Each "costume" was sculpted and shot in its specific location, while La Caution created a sound work, made of urban-recorded footage, giving a "voice" and unique identity to both characters. The figures follow a common but distinct choreography to finally meet in the acoustic space of their interactions.

TRANSFORMA

Transforma ist ein Künstlerkollektiv, bestehend aus Luke Bennett, Baris Hasselbach und Simon Krah. Im Zentrum ihrer Arbeit stehen Video, Performance, Installationen und das Zusammenspiel von Musik und Video. Die in Kooperation mit anderen Künstler/innen und Musiker/innen entstandenen Arbeiten lassen die Grenzen gängiger Kunst- und Musikgenres verschmelzen.

TRANSFORMA

Transforma is an artist group consisting of Luke Bennett, Baris Hasselbach and Simon Krah. Their focus is on video, performance, installations and music/video collisions. Transforma collaborates with other artists and musicians to create pieces that blur the borders of established genres in live performance, art & music.

LA CAUTION

La Caution ist ein französisches Hip-Hop Duo, das sich aus zwei Mitgliedern, den Brüdern Hi-Tekk und Nikkfurie, zusammensetzt. Durch ihren reifen und einzigartigen Sound, der verschiedenste Richtungen der französischen Musikszene vereint, haben sie sich als eine erstaunlich interessante Band etabliert.

LA CAUTION

La Caution is a French hip-hop duo consisting of the two brothers Hi-Tekk and Nikkfurie. Due to the maturity and the unique identity of their sounds, they are one of the most interesting bands, combining all kind of music in the French scene.



PRÄSENTIERT VON / PRESENTED BY:

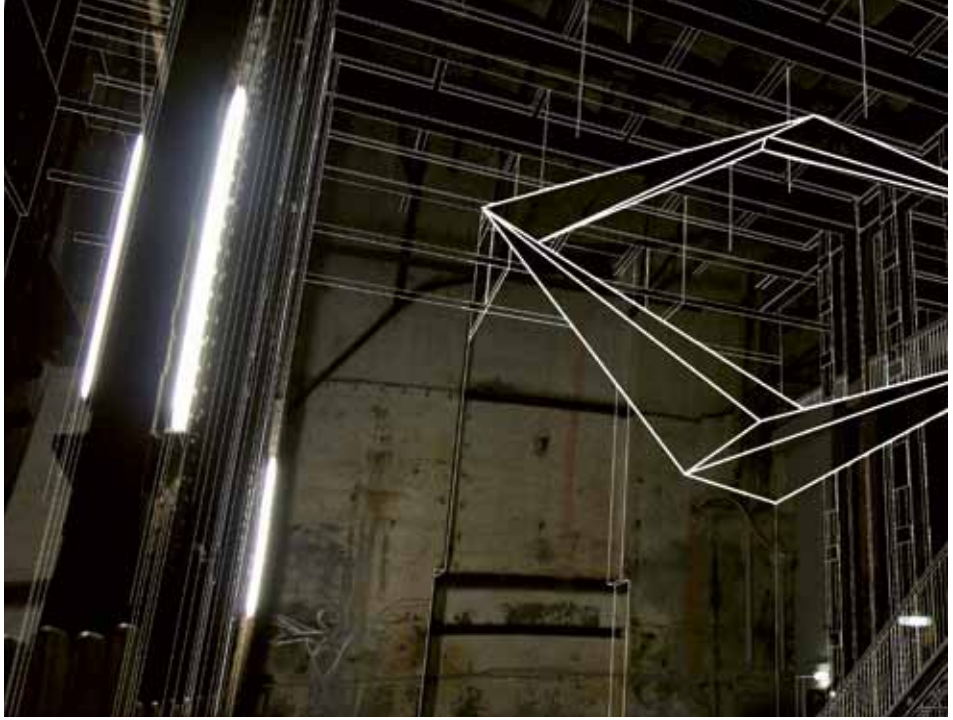
Le Batofar and Eclairages

MIT UNTERSTÜTZUNG VON / SUPPORT BY:

Sophiensaele & Disk / CTM
European Cultural Foundation
Hauptstadtkulturfonds
Ministère de la Culture et de la
Communication – DICRéAM, Ville de Paris
Culturesfrance – Ministère des Affaires
Étrangères
Office Franco-Allemand pour la Jeunesse

81

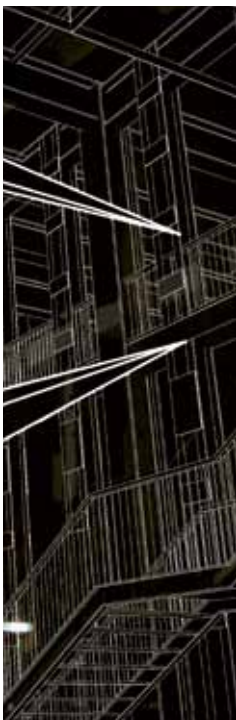
Installations



**UNLICHT
—
LICHTERLOH
&
UNHEILBAR
ARCHITEKTUR**

VIENNA, AT





Anamorphose war stets ein beliebtes Medium zahlreicher Künstler/innen der letzten Epochen, um geschickt mittels geometrischer Gegebenheiten Inhalte verschlüsselt zu vermitteln, oder nur durch dieses Phänomen zu verblüffen. Die Längenanamorphose ist eine Methode der Zentralperspektive, die die Produktion eines Bildes grundsätzlich thematisiert und dadurch desse Prozesshaftigkeit ein Stück weiter in den Vordergrund rückt. Sie stellt Betrachter/in, Perspektive, Raum und vor allem Wahrnehmung in einen unwiderruflichen Kontext und fordert sie jedes Mal aufs Neue heraus, an dem Entstehungsprozess des Aufbaus einer weiteren räumlichen Bedeutungsebene teilzuhaben. Durch ein starkes räumliches Objekt wird ein fiktiver Raum erzeugt. Der/die Betrachter/in hat die Möglichkeit, selbst zu entscheiden ob er/sie das Objekt erfahren, hinterfragen oder für sich selbst entwickeln will, um dadurch wiederum ein essentieller Teil der performativen Entstehung eines fiktiven Objekts im Raum zu werden.

UNLICHT

Unlicht ist eine Kooperationsgemeinschaft, die 2009 von den Lichtkünstlern lichterloh, bestehend aus Christoph Schmid und Clemens Guertler, sowie den Designern Szabolcs Petöfi und Clemens Russ der Gruppierung unheilbar architektur gegründet wurde. Die Designer von unlicht versuchen eine sehr eindeutige räumliche Formensprache in Licht, Konstruktion und Materialität zu vereinen und konnten ihr Talent bereits national und international durch zahlreiche Projekte unter Beweis stellen.



Anamorphosis has been popular among artists of the past few eras to communicate in code or to simply baffle the audience. Lengthwise anamorphosis is a method, used in central perspective, that addresses an image's way of production and thereby promotes the processuality of art. By setting observer, perspective, space and especially perception in a different context, it challenges to take part in the creation process. A strong spatial object creates a fictitious space. The observer can decide whether he wants to experience, scrutinize or have the object evolve, becoming his own essential part of the performative emergence of a fictitious object in space.

UNLICHT

The cooperation unlicht was founded in 2009 by the light artists lichterloh consisting of Christoph Schmid and Clemens Guertler and the architectural community unheilbar architektur including the designers Szabolcs Petöfi und Clemens Guertler. The unlicht designers are trying to establish a very clear design vocabulary in lighting, construction and materiality and have already demonstrated their abilities on a national and international level through numerous projects.

BODY TRAIL

WILLI
DORNER
&
MICHAEL
PALM

VIENNA, AT

Installations

84



Photo: © LisaRastl

Body Trail ist eine Schwarz-Weiß-Dokumentation einer Outdoor-Performance von Willi Dörner, welche im Oktober 2007 in Wien stattfand. Sie spielt mit der Unheimlichkeit, die sich aus statischen, langen Einstellungen auf leere Hauseingänge, nächtliche Parkanlagen und desolate Telefonzellen ergibt. Doch was aussieht wie die Stadt als nächtlicher Verbrechensschauplatz, erweist sich als ein Szenenbild des Choreografen, der eine Gruppe von Tänzer/innen als menschliche Skulpturen in den urbanen Raum hineininszeniert.

„Der Körper ist das Werkzeug, um die Dimension von Raum wahrzunehmen. Indem wir den Körper in Bezug zu Raum und Architektur stellen, dient er nicht nur als Maß, sondern gibt dem Raum um ihn auch Bedeutung.“ (Willi Dörner)

Dörners vielschichtige Stadtintervention changiert zwischen surrealem Humor und düsteren Terrorvisionen. Ihre dynamische, filmische Klarheit aber verdankt sie dem scharfen Schnitt und dem atmosphärisch genauen Sound von Michael Palm.

Body Trail is a black-and-white documentary featuring an outdoor performance by Willi Dörner that took place in Vienna in October 2007. Playing with eeriness, produced by long static shots of empty building entrances, parks at night and desolate telephone booths, it plays with eerie feelings. However, what seems to be a city used as a crime scene at night, turns out to be a scene by the choreographer, who modifies urban space by adding a group of dancers as human sculptures. "The body is a tool for experiencing spatial dimensions. Body sculptures, that change and adapt to the environment create new perspectives and insights into architecture and the city – a conceptual filling of empty urban spaces." (Willi Dörner)

Dörner's multi-layered urban intervention alternates between surreal humor and dark visions of terrorist acts. Its dynamic and movie-like clarity is a result of sharp editing and atmospherically precise sound created by Michael Palm.

WILLI DÖRNER

Willi Dörner studierte unter anderem Tanzpädagogik sowie „Modern Dance and Contact Improvisation“ in Wien, den USA und Frankreich. Seit 1988 tanzt er in seinen eigenen Choreografien und performte bereits auf nationalen und internationalen Festivals und in zahlreichen Theatern. 2003 entstand gemeinsam mit den Videokünstler/innen Norbert Pfaffenbichler, Johannes Hammel und Michaela Schwentner der Film „mazy“, der bei der Diagonale in Graz Premiere feierte.

WILLI DÖRNER

Among other things, Willi Dörner studied, dance therapy as well as modern dance and contact improvisation in Austria, the USA and France. Since 1988 he has been performing with his own choreographies since 1988 at national und international festivals as well as numerous theatres. 2003 he shot the film "mazy" with video artists Norbert Pfaffenbichler, Johannes Hammel and Michaela Schwentner, releasing it in Graz at Diagonale.

**MIT UNTERSTÜTZUNG VON /
SUPPORTED BY:**

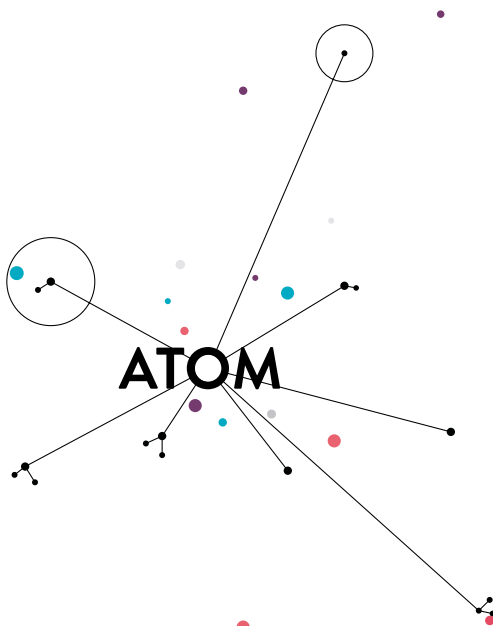
Innovative Film Austria





Installations

86



ATOM

ROBERT
HENKE
&
CHRISTOPHER
BAUDER

BERLIN, DE

Performance for a matrix of 64 gas balloons,
lights & sound

Das Acht-Mal-Acht von weißen, selbst-leuchtenden Kugeln schwebt durch den Raum und gleicht dabei Atomen eines komplexen Moleküls. Durch verschieden positionierbare und beleuchtbare Atome entsteht eine dynamische Skulptur aus tanzenden Objekten, Lichtspielen und rhythmisch synchronen Soundgefügen. Die Höhe jedes Ballons wird durch einen computergesteuerten Seilzug beeinflusst, während die interne Beleuchtung von superhellen LEDs abhängt. Die raumumfassende Umsetzung von Soundgefügen, Lichtspielen und Ballonbewegung wird während der 45- bis 60-minütigen Live-Performance zu einem Erlebnis, das Wien nicht oft zu Gesicht bekommt.

An eight-by-eight array of white, self-illuminated spheres float in space like the atoms of a complex molecule. Through variable positioning and illumination of each atom, a dynamic display sculpture comes into being, composed of physical objects, patterns of light and synchronous rhythmic and textural sonic events. The height of each balloon is adjusted with a computer-controlled cable winch, whilst the internal illumination is accomplished, using dimmable super-bright LEDs. The sonic events, the patterns of light, and the movement of the balloons are manipulated in real time over the course of a 45-60 minutes performance.



ROBERT HENKE

Anfang der 1990er schaffte es Robert Henke aufs Plattenlabel Chain Reaction und prägte somit den Berliner Techno-Sound. Während er persönlich weniger in der Dance Szene mitmischte, entdeckte er neben interaktiven Soundinstallationen die Welt der performativen Audio:Vision für sich. 1999 wurde er Mitbegründer der Softwarefirma Ableton, die mit Ableton Live die Produktion und Entwicklung elektronischer Musik grundlegend prägte.

ROBERT HENKE

In the early 1990s Robert Henke became part of the legendary record label Chain Reaction and shaped what later became 'the sound of Berlin techno music'. Locating himself more on the periphery of dance music culture, he also started exploring interactive sound installations and audio:visual performances beyond the dancefloor. In 1999 he founded the company Ableton Live software, which became the current standard for electronic music production and performance.

CHRISTOPHER BAUDER

Christopher Bauder konzentriert sich hauptsächlich auf den Transfer von Bits und Bytes in den realen Raum und umgekehrt. Dabei steht die Interaktion von Raum, Objekt und Ton im Zentrum seiner Arbeiten. Mit dem 2004 gegründeten Kunst- und Designstudio WHITEvoid bewegt er sich an den Schnittstellen zwischen Kunst, Design und Technologie.

CHRISTOPHER BAUDER

Christopher Bauder's special interest is focused on the transfer of bits and bytes to real space and vice versa. Space, object, sound and interaction are key elements of his work. In 2004, Christopher Bauder founded the art and design studio WHITEvoid which operates at the interface of art, design and technology.



A QUESTION OF SPACE

Rauminstallation

GERALD
MOSER,
RAINER
HASLHOFER,
PETE GMACHL

VIENNA, AT

Installations



Im euklidischen Sinn wird Raum definiert über Länge, Breite, Tiefe. In unseren gewohnten Denkmustern werden Wände häufig als Begrenzungsflächen für Räume herangezogen. Allerdings können Anhaltspunkte für jegliche Raumstruktur aus allen möglichen kleinen oder großen Elementen bestehen, deren Menge und vor allem deren Anordnung zueinander den Raum definieren. Die Installation „a question of space“ visualisiert in einem konkreten Raumerlebnis den Versuch der Reduktion dieser Anhaltspunkte, bei gleichzeitiger Maximierung.

Raum umgibt uns. Im Raum bewegen wir uns. Dabei wird ein Raum unterteilt in viele kleine Teilräume. Solche Zwischenräume befinden sich zwischen Objekten oder aber auch zwischen den Menschen. Durch unser Bewegen im Raum wird dieser ständig verändert. Wie wir uns innerhalb eines Raumes bewegen, Platz einnehmen und uns zum Raum positionieren oder zu anderen Personen verhalten, trägt dabei Grundzüge einer Performance. Denn wir entwickeln für jede neue Raumsituation eine eigene Rolle. Der Raum befragt uns, wir befragen den Raum, ein Dialog beginnt.

On the euclidean meaning space is defined. Very often our common thinking takes walls as a margin surface for a space. But indications for every spatial structure might be by any small or big elements, whose number and disposal on each other is defining the space. The Installation „a question of space“ exemplified at a materialized space-experience the attempt to reduce the visual-reference points and to maximize those at the same time.

Space surrounds us. In space we move. In doing so, space is divided in many small intervening spaces. You find such interstices among objects, but also between people. Throughout our moving in a space, we are constantly changing the same. As we are moving inside a space, taking place or as we are looking for a position in a room or as we are behaving to other people, refers to basic-qualities of a performance. Because we develop a certain role for every space-condition. Space is asking us, we are requesting the space, a dialog begins ...





SOUND:FRAME AV INSTALLATION

OTTAKRINGER BRAUEREI

Für jeden der vier Floors in der Ottakringer Brauerei wurde in diesem Jahr ein spezielles Konzept entwickelt. Neben der Ausstellung in der „Alten Technik“ und einer Rauminstallation von Gerald Moser (Wunderkammer/Wien, AT), Rainer Haslhofer (Salzburg), Pete Gmachl (Wien) im Hopfenboden, werden die beiden anderen Floors zur Bühne für das audio:visuelle sound:frame Live Programm.

Im Gerstenboden im Nebengebäude ist eine Intervention des Street Artists Albin Ray zu sehen, realisiert in Kooperation mit dem BLK River Festival.

Der Hefeboden im Obergeschoß der Brauerei wird zur Spielfläche der sound:frame AV Label Visualist/innen. Geht es im Gerstenboden eher um das Arbeiten mit dem Raum an sich, so lässt die visuelle Installation am Hefeboden vor allem Platz für den Inhalt unterschiedlicher visueller Ansätze. Bewusst wurde eine sehr klare Form der Projektionsfläche gewählt, um die Aufmerksamkeit auf das Gezeigte zu lenken.

An jedem der beiden Abende sind fünf unterschiedliche visuelle Performances zu sehen, die speziell auf die musikalischen Sets vorbereitet werden, darunter zwei AV Shows. Am ersten Abend werden Ken Hayakawa und luma.launisch ihren neuen AV Act präsentieren. Am zweiten Abend kommt es zu einer ganz speziellen Kooperation, bei der die beiden Musiker Cid Rim und The Clonious und die Visualisten LWZ und artcore eine gemeinsame audio:visuelle Performance mit Free Runnern von „Red Bull Beats in Motion“ präsentieren.

Inhaltlich war es bei der Programmerstellung wichtig, eine Vielfalt visueller Ausdrucksweisen zu zeigen. Video-Mixing Performances mit sehr unterschiedlichen

aktuellen ästhetischen und inhaltlichen Ansätzen werden von den Visualist/innen eyefatigue (sound:frame AV/Berlin, DE), MFO (sound:frame AV/Berlin, DE), VJ 512 (mrmama.tv/PL), EleKTro mOOn Vision (SHARE/Krakau, PL), Elektro Hermann (sound:frame AV/Salzburg, AT & Barcelona, ES) oder Montage Sauvage (sound:frame AV/Graz/Wien, AT) zu sehen sein. Jede der Crews hat eine unverwechselbare eigene Handschrift entwickelt. So wird man nicht nur verschiedene Bildsprachen sondern auch facettenreiche performative Zugänge erleben können.

drawvolution (sound:frame AV/Wien, AT) ist mit einer visuellen Performance an der Schnittstelle zur Street Art und zum Graffiti zu sehen. Eine Idee jagt bei dieser Crew die andere und so ist es oft schwierig vorherzusagen, was schließlich realisiert wird. In jedem Fall kann man mit dem gezielten Einbinden des Publikums und dem Arbeiten mit zahlreichen verschiedenen analogen und digitalen Quellen rechnen. Strukt (sound:frame AV/Wien, AT) sind mit ihren live digital generierten Visuals vertreten und zeigen ebenfalls einen sehr speziellen visuellen Ansatz für den sie in den vergangenen Jahren sehr bekannt geworden sind.

THE LOFT

Als eigenständige installative Position ist auch 2011 ein analoger visueller Ansatz zu sehen. diascope (phononoia, sound:frame AV/Wien, AT) setzt sich in seinen statischen und großflächigen Dia-Projektionen mit dem Raum und seinen Besonderheiten auseinander. Anders als in den zahlreichen Live Performances geht es hier vielmehr darum, den Raum in eine Lichtstimmung zu tauchen, die die Geschehnisse des Abends prägt und in einer Wechselwirkung ebenso von ihnen beeinflusst wird.

OTTAKRINGER BREWERY

This year special concepts were developed for each of the four floors at the Ottakringer Brewery. Apart from an exhibition at "Alte Technik" and a space installation at Hopfenboden by Gerald Moser (Wunderkammer/Vienna, AT), Rainer Haslhofer (Salzburg, AT), Pete Gmachl (Vienna, AT), two floors will turn into a stage for the audiovisual sound:frame live programme.

The street artist Albin Ray will be presenting an intervention at the Gerstenboden, in cooperation with the BLK River Festival.

The Hefeboden located on the upper floor of the brewery will act as home ground for sound:frame AV label visualists. Whereas the Gerstenboden focuses on working with space itself, the Hefeboden-installation offers enough room for working with content of different visual approaches. The use of simple projection surfaces allows artists to highlight visual work and its content.

Both evenings will feature five different visual performances including two AV shows, all of which are prepared according to the musical sets. On the first evening Ken Hayakawa and luma.launisch will present their new AV act. The second evening guarantees another highlight with the audio:visual performance of the two musicians, Cid Rim and The Clonious, the visualists LWZ and artcore, and „Red Bull Beats in Motion“ free-runners.

The live programme will present a variety of visual forms of expression as well as performances with different aesthetic and content-related approaches by visualists such as eyefatigue (sound:frame AV/Berlin, DE), MFO (sound:frame AV/Berlin, DE), VJ 512 (mrmama.tv/PL), EleKTro mOOn Vision (SHARE/Krakow, PL), Elektro Hermann (sound:frame AV/Salzburg, AT & Barcelona, ES) and Montage Sauvage (sound:frame AV/Graz/Vienna, AT).

Each crew has developed their own unique style, creating not only various visual languages but also versatile, performative approaches.

With its visual performance drawvolution (sound:frame AV/Vienna, AT) operates at the interface of street art and graffiti. As this crew has countless ideas, it's dif-

ficult to tell which one will be chosen and realized. However you can expect a performance that deliberately includes its audience, while working with numerous analogue and digital sources.

Strukt (sound:frame AV/Vienna, AT) and their distinct visual approach including digitally generated live visuals will once again be featured this year.

THE LOFT

As a special and self-contained position a mere analogue visual approach will be presented at the sound:frame Festival 2011. In his statical and large-scale slide projections diascope (phononoia, sound:frame AV/Vienna, AT) deals with spaces and its characteristics. Other than live performances his installations are centered on immersing a very space in light and on interactively affecting a room's atmosphere.



DJ

AGNÈS AKA. CAVALIER

STHLM RECORDS, DRUMPOET COMMUNITY
GENEVA, CH



Fr, 1. 4. 2011 – Market

Agnès ist bekannt für seine deepen und dub-bigen Techno-Produktionen, bei denen er immer mehr House-infiltrierte Rhythmen und Strukturen einwebt. Als Betreiber von Sthlm-audio Recordings in Genf veröffentlicht er seine eigenen Singles, aber bisweilen auch Tracks von Puma, Octex, Apoll, Cabanne, Luka & Lazlo und erst kürzlich vom Schweizer Duo Azuni.

Unter dem Pseudonym Cavalier, das er sich für die Zusammenarbeit mit dem Züricher Label Drumpoet Community zugelegt hat, wird er mit viel Einfühlungsvermögen beim sound:frame Festival 2011 an den Turntables schrauben.

Agnès' techno productions are known for bridging deep, dub-like sounds with house-influenced rhythms and textures. Running the Geneva-based label Sthlm-audio Recordings, he has released his own tracks as well as tracks by Puma, Octex, Apoll, Cabanne and the Swiss duo Azuni. Agnès, aka Cavalier, a pseudonym created for the collaboration with the Zurich-based label Drumpoet Community, will be working the turntables at the sound:frame festival 2011 with sensitivity.

tilldawn.ch
myspace.com/drumpoet

DJ

ANNA LEISER

SOUND:FRAME AV, RESOLUT
VIENNA, AT



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Mit viel Charme und musikalischem Feingefühl heizt Anna Leiser der Partycommunity Wiens mit ihren Sets zwischen Minimal, House und Techno gehörig ein. Klare, perkussive Strukturen spielen dabei genauso eine Rolle, wie Melodiösität und dezente, destruierte Verspieltheit. Nicht nur als DJane hat sie sich in den letzten Jahren ihren Platz am Elektronikhimmel gesichert. Nebenbei etablierte Anna Leiser als Veranstalterin, gemeinsam mit Slick, Dr. Blake und Paul Alexandrow, das Resolut in der Fluc Wanne – nun leider in den letzten Atemzügen liegend – zu einem der spannendsten Klubabende der Stadt.

With lots of charme and musical sensitivity Anna Leiser has been stirring up the Vienna party scene using minimal, house and techno sets. In her music, clear and percussive structures are just as crucial as melodiousness and subtle playfulness.

Over the course of the last few years Anna Leiser has not only made her way to the heavens of electronic music but has also been a successful event host by creating the Resolut at Fluc Wanne together with Slick, Dr. Blake and Paul Alexandrow, making it one of the city's most exciting series of events that is unfortunately about to come to an end.

myspace.com/annaleiser

ANTON KUBIKOV / SCSI-9

KOMPAKT, PRO-TEZ
MOSCOW, RUS



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei
presented by RTS.FM Vienna

Anton Kubikovs Biografie liest sich wie eine kleine musikalische Revolution. In Moskau aufgewachsen interessiert er sich als einer der ersten für Techno und House, legt in den angesagtesten, sich erst entwickelnden, Klubs auf und wird zur Gallionsfigur der russischen Untergrund-Partyszene. Als Produzent von grandiosem Minimal und House, melodios, vocoder-lastig und durchdacht, werden bald die wichtigsten deutschen Labels auf ihn aufmerksam: unter anderem Salo, Trapez, Traum und Kompakt. Auf dem Kölner Label veröffentlicht er, gemeinsam mit Maxim Milutenko, auch als Scsi-9 und mischt seither die europäische Technogemeinschaft auf.

Anton Kubikov's biography is comparable to a small musical revolution. Born and raised in Moscow, he was one of the first to show interest in techno and house. Starting his career at Moscow's first techno clubs he soon became a very popular figure in the rapidly developing underground party-scene. Producing superb, melodious and sophisticated minimal and house, major German record labels soon took notice of him: Salo, Trapez, Traum and Kompakt, just to name a few.

Together with Maxim Milutenko he has been releasing his work on a Cologne label, also as Scsi-9, while stirring up the European techno community ever since.

pro-tez.com

ARTCORE

SALZBURG, AT



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Artcore sind ein junges Visual- und Projektionskünstler-Kollektiv aus Salzburg, das seit dem Jahr 2008 besteht und seinen Ursprung im Format 11x4m findet. Artcore verstehen sich als Department für Kunst im digitalen Zeitalter. Das Duo setzt sich dabei auch auf wissenschaftlicher Ebene mit Multimedia-technologie auseinander und ist somit jeher um Abstraktion von digitalen Medien und deren Zerlegung bis auf die kleinst mögliche Einheit nicht verlegen. Passend zu den Beats der, jeweils zu visualisierenden Soundwände werden schnelle Cuts gesetzt, entartete Bildfolgen geschaltet, Rhythmiken unterstrichen.

Founded in 2008 in Salzburg, artcore is a collective of visual and projection artists, with its roots in the 11x4m format of projection space. The duo sees itself as an art department in the digital age that deals with multi-media technology on a scientific level, focusing on digital media and their abstraction, while playfully dividing them into its elementary units. As they synchronize and visualize beat and sound structures, they make use of fast cuts, bizarre image sequences and distinct rhythms.

artcore.mediacube.at/about
myspace.com/weareartcore

Live Audio

BEAT, HEAT & SUSHI

GROOVESQUAD RECORDS
VIENNA, AT



Fr, 1. 4. 2011 – Market

Beat, Heat & Sushi wurde 2008 von den Musikern und Produzenten Pierre Etoile, drub fragmentall und f-resch gegründet und in verschiedenen Etappen zum bestehenden, unverkennbaren Sound geführt. Unterschiedliche musikalische Sozialisierungen und kulturelle Hintergründe fließen in den Sound mit ein, der Singer-Songwriter-Elemente, Soul und Dub zusammenführt. Elektronischer Club-sound wird mit akustischer Instrumentierung und Gesang in wundervolle Verbindung gebracht.

Eigener Beschreibung nach klingt das nach „dreckig organischer Klarheit und der sorglosen Leichtigkeit des Sommers“. Dem ist nichts hinzuzufügen.

Beat, Heat & Sushi was founded by Pierre Etoile, drub fragmentall and f-resch in 2008 and has gradually acquired its eclectic and distinctive sound.

Influenced by different musical as well as cultural backgrounds, their sound combines singer/songwriter elements with soul and dub, while playfully merging electronic club sounds with acoustic instruments and vocals. They describe themselves as being influenced by “dirty, organic clarity and carefree, summery lightness”. That’s what Beat, Heat & Sushi’s sound is all about.

groovesquad.net
soundcloud.com/beat-heat-and-sushi

Live Visuals, Mapping Installation

BILDWERK

SOUND:FRAME AV
VIENNA, AT



Fr, 1. 4. 2011 – Market

Das Duo von Bildwerk setzt sich seit mehreren Jahren mit Visuals und Projektionskunst auseinander. Was mit gesampelten Schwarz-weiß-Videos begonnen hat, entwickelte sich über die Jahre zu abstrakten Grafikanimationen bis hin zur Panorama-Mapping-Installation. Aufgrund ihrer gewagten wie grandiosen Visualisierungen und ihrem Wissen um deren technische Umsetzung ist es nicht verwunderlich, dass Bildwerk einen Teil des sound:frame Technikteams stellt.

Over the course of several years the duo Bildwerk has dealt with visuals and projection art. Starting off with sampled black and white videos, their work developed into abstract graphic animations and panorama-mapping installations. Considering their bold and terrific visualizations as well as their knowledge about technical implementation it comes as no surprise that Bildwerk is part of sound:frame’s technical staff.

bildwerk.tv
vimeo.com/bildwerk
facebook.com/bildwerk

Live Audio

CID RIM & THE CLONIOUS

AFFINE RECORDS
VIENNA, AT



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Die Welt von Cid Rim dreht sich um die grenzenlose Magie und die mythischen Formeln des Funk. Beginnt er über Einflüsse und musikalische Sozialisation zu sprechen, landet er unweigerlich in den 1970ern des vorigen Jahrhunderts. In Cid Rims aktuellen Arbeiten steht ein tempo-unabhängiger, verspielter, verschachtelter, mit deepen Akkorden versetzter Sound im Mittelpunkt. The Clonious, mit Hang zur Detailarbeit, ist Vertreter eines unkonventionellen und vor allem fiktionalen Konzepts. Jemand, der das scheinbar Unbedeutende und das offensichtlich Wesentliche zusammenfügt und in weiterer Folge wieder Musik in Rhythmus und Harmonien zerlegt. Gemeinsam erkunden sie die weiten Felder des Hip Hop und der experimentellen Elektronik.

Greatly inspired by the influences and sounds of the 70s, Cid Rim revolves around a world of boundless magic and mythical funk formulas. His current work unfolds a tempo-independent, playful, interlaced sound, charged with deep chords.

As the protagonist of an offbeat and above all fictional concept, The Clonious is heavily engrossed in details. He elegantly puts together apparently superficial and clearly essential elements, as he breaks music into rhythm and harmonies. Together they explore the possibilities of hip-hop and experimental electro.

affinerecords.com
myspace.com/cidrimmusic
myspace.com/theclonious

DJ

COLT AUS GOLD

SUSI KLUB
VIENNA, AT



Fr, 25. 3. 2011 – sound:frame Straßenbahn

Colt aus Gold hat sich seine erste Schallplatte 2008 erstanden und übt seitdem fleißig seine Künste in den Clubs zwischen Wien und seiner Heimatstadt München aus.

Als Mitbegründer und Resident des Susiklubs hat er ein gutes Gespür für die Schwingungen zwischen der DJ-Kanzel und der Tanzfläche entwickelt. Er experimentiert mit Eifer innerhalb der musikalischen Grauzone zwischen deepem bassigem Techno, treibendem, kratzigem Detroit und Ausbrüchen in die Diskotheken der 80er – eine Mischung, die immer Überraschungen bereit hält. Colt aus Gold hat immer sichtlich Spaß an der Sache; dies ist und bleibt bestehende und mitreißende Konsante seiner Performances.

After purchasing his first vinyl record in 2008, Colt aus Gold has been performing in clubs from Vienna to his home-town Munich. As the cofounder and resident of the Susiklub he developed a sensitivity for the vibes between the DJ booth and the dancefloor and has been enthusiastically experimenting with the grey areas between deep-bass techno, boosting Detroit and 80s disco sounds—an eclectic mix full of surprises. A key-element of his artistic work is his thrilling enthusiasm that stirs up every performance.

facebook.com/susiklub

Live Audio

DANDARIO

SOUND:FRAME AV
VIENNA, AT



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Versetzt mit tiefen Bässen, kombiniert mit experimentellen Sounds und live eingespielten Instrumenten, drängen die Tracks des Wiener Musikers und Produzenten Dandario auf die Bühnen der heimischen und internationalen Beatszene. Zwischen Hip Hop und jazziger Elektronik schimmert sein Hang zum Soul stets durch. Für das deutsche Label Tokyo Dawn Records steuerte Dandario seit Anfang des Jahres 2010 mehrere Remix-Veröffentlichungen bei und drückte so unter anderem Suzi Analogue's Track „US“ für Portformat, sowie Swede:art's Track „Underpurpled“ den unverkennbaren Stempel seiner Sound:Vision auf. Live präsentiert Dandario nicht nur seinen außergewöhnlichen Sound, sondern bietet seinem Publikum darüber hinaus einen Live Act mit erstklassiger Besetzung. Beim diesjährigen sound:frame Festival wird die wunderbare Lilith ihre stimmliche Größe über Dandarios Beats scheinen lassen.

Dandario, musician and producer, has been catching the attention of the international beat scene with his hip-hop-electronic, jazz-oriented tunes. The fusion of neo-soul beats and funk elements awards his music a distinctive touch. His unique sound features a sharp synth approach combined with the use of live instruments. Since the beginning of 2010 Dandario has contributed to various remix projects of the German label Tokyo Dawn Records, including Suzi Analogue's track 'US' for Portformat as well as his latest remix of Swede:art's track 'Underpurpled'. In addition to various radio appearances, he is also one of the leading guitarists of the Swap! Legacy collective. On stage Dandario presents his exceptionally experimental sound and on top of that offers a live act with a high-class lineup to his audience.

dandario.com

Live Audio

DAT POLITICS

COS RECORDS
BERLIN, DE



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

DAT Politics schrauben an verspielten, knarzigen Tracks mit frankophonen Vocals und Post-punk-Attitüde. Der hyperaktive Sound und das Image der Band ist vom 80er-Revival geprägt. Seit 2006 sind sie bei Chicks On Speed beheimatet, liefern solide Alben und Remixes für The Blow, Architecture In Helsinki und Yacht ab und erhaschen einen Platz auf der Compilation „The iTunes Essentials“ neben Daft Punk, Justice und Busy P, deren revolutionäre musikalische Tradition in DAT Politics hingerotzt, tanzbarer Klangwelt weitergeführt wird.

Influenced by the spirit of the 80s revival, DAT Politics merge playful and grating tracks, francophone vocals and a post-punk attitude into an interaction of hyperactive sound. Once signed to Chicks on Speed in 2006, they have been putting out solid records and remixes for The Blow, Architecture In Helsinki und Yacht and made it onto the compilation "The iTunes Essentials" alongside Daft Punk, Justice und Busy P, while carrying on their revolutionary musical tradition through straightforward and danceable sounds.

datpolitics.com
myspace.com/datpolitics
chicksonspeed-records.com

Live Audio

DAVE AJU

CIRCUS COMPANY
SAN FRANCISCO, US



Sa, 9. 4. 2011 – Fluc Wanne

Den Produktionen des in San Francisco ansässigen Dave Aju hört man die Faszination für Sounds und Samples an. Der Unterschied zur allgemein verbreiteten Technik ist, dass er angeblich keine vorgefertigten Sounds verwendet – jedes Knacken, jedes Brausen, jedes Zischen entspringt seiner eigenen Stimme. Dieser Umstand macht nicht nur sein Album "Open Wide" zur Ausnahmeerscheinung. Seine außerordentliche Interpretation von House ist mit Funk und Soul infiziert, seine Herangehensweise expressiv und mit Leidenschaft bestückt. Die Fähigkeit, eine große Bandbreite an Emotionen auf musikalischem Wege nach außen zu befördern und dies auf verspielte Art und Weise in Party umzusetzen, zeichnet seinen unimitierbaren Sound aus und nicht zuletzt ihn selbst.

San Francisco Bay Area native Marc Barrite, alias Dave Aju, created DJ/production as a vehicle for his unique take on electronic sounds and samples.

His experimental yet effective use of only his mouth and voice as sound sources dismisses common techniques but also reveals his expressive and passionate approach to music. His bold attempt at bridging house with funk and soul makes his album "Open Wide" a reliable source of fresh and exceptional sounds. With the ability to convey an impressive variety of emotions from playful party modes to deeper introspective moods, he creates his own inimitable sound. Dave Aju is indeed the opposite of deja vu; a rare breed.

myspace.com/daveaju

Live Visuals

DRAW VOLUTION

SOUND:FRAME AV
VIENNA, AT



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Die Drawvolution Crew ist ein Kollektiv von europäischen Artists, die in den verschiedensten künstlerischen Disziplinen zu verorten sind. Es gilt dabei temporäre multimediale Projekte im öffentlichen Raum sowie in der Klubszene zu realisieren.

Die Entwicklung des Begründers des Kollektivs, Momo1030, dessen audio:visuelle Anfänge in der Lo-Fi Szene rund um Skateboarding und Street Art in den 90ern liegen, führten über hi-8 Videos, einfache grafische Animationen und analoge Bildproduktionen, um nun in einem experimentellen Zugang zur Projektionskunst zu münden. Momo1030 vergisst dabei aber nie seine Wurzeln und hält in seinen Visualisierungen die Kunst des Graffitis und die Ästhetiken urbaner Landschaften in die Höhe.

The Drawvolution Crew is a loose collective of artists of all disciplines from around Europe—active urban artists develop temporary multimedia projects in clubs and public spaces. Momo1030 explains: "My first contact with video began in the 90's when we started skateboarding and began to record in hi-8 and cut our actions with old school tape recorders. Around 2001 I got my first laptop and started to experiment with graphic vector animations done in Flash, but my interest in the creation of digital images did not last long, as my interest grew in analogue image production like graffiti and outdoor mural painting. As a result of my outdoor activities and my love for digital cameras I founded Drawvolution around 2004."

momo1030.com
drawvolution.com

Live AV

DUFFSTEP

JOIN THE DOTS MUSIC
LONDON, UK



Fr, 8. 4. 2011 – Rinderhalle in Neu Marx

Jeremy Duff aka Duffstep wartet mit deepen, atmosphärischen, immer groovenden Tracks auf. Verschiedene Soundästhetiken werden dabei vermisch – mit reduzierten Beats, Synths und schweren Bässen wird sein Publikum in die soulige Abteilung des Dubsteps entführt. Seine DJ Sets bot er bereits mit Größen wie Flying Lotus, Martyn, Kode 9 und King Midas Sound dar.

Gemeinsam mit VJ Rebel Overlay erarbeitete Duffstep eine Live AV Performance, deren Kombination aus beinahe erdrückenden Bässen und der darauf zugeschnittenen Visualisierung als dezent größenwahnsinniger visual-sound-clash bezeichnet werden kann. Groß, laut und extravagant wird auch die Performance am sound:frame Festival werden.

Jeremy Duffy (Duffstep) brings us back to deep, atmospheric groovy tracks. By using slightly reduced beats, adding synth sounds and deep basslines, he mixes different sound aesthetics that bridge dupstep with soul influences. With recent performances alongside some of the biggest names in electronic music such as Flying Lotus, Martyn, Kode 9 and King Midas Sound, he is now working on a live AV performance with VJ Rebel Overlay.

Through visualizing deep bass lines, they put together what can only be described as a visual sound clash of mega proportions. Duffstep's loud and extravagant sounds will characterize their sound:frame performance.

facebook.com/duffstep
soundcloud.com/duffstep

Live Visuals

ELEKTRO HERMANN

SOUND:FRAME AV
SALZBURG, AT / BARCELONA, ES



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Der Name verwirrt vielleicht, denn hinter dem Synonym Elektro Hermann, versteckt sich kein bierbäuchiger Elektriker, sondern Anita Brunnauer und Birgit Palma, die seit nunmehr vier Jahren ihr (Un)wesen auf den Projektionsflächen zwischen Salzburg und Barcelona treiben. Die beiden setzen dabei ganz auf eine kontemplative Zusammenstellung aus analogem Footage, digitalen Fotografien und selbstgestellten Illustrationen. Aus diesem wilden Sammelsurium an Material bilden sich surreale wie expressive Visuals ab, die einen im Klub abholen und in eine Welt der Imagination und Mystik entführen.

You might be misled when you hear the name Elektro Hermann, thinking of a beer-bellied electrician instead of Anita Brunnauer and Birgit Palma, who have been working with projection surfaces for the last couple of years, somewhere between Salzburg and Barcelona. While they focus on putting together analogue footage, digital photos and self-portraying illustrations to contemplative sets, surreal and expressive visuals emerge from this wild mix of materials and take you into a world of imagination and mysticism.

birgitpalma.at
anitabrunnauer.at

ELEKTRO MOON VISION

SHARE
KRAKOW, PL



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Das polnisch-ungarische VJ-Duo Elwira Wojtunik und Popesz Csaba Láng kreieren ihren unigen visual-live-Stil seit 2004 und experimentieren mit großformatigen Projektionen, Mapping- und Video-Installationen. Ihre AV-Performance ist inspiriert von Extended Cinema und urbanem Lebensgefühl. Ihre Arbeiten wurden bereits bei der renommierten Notte Bianca in Rom am Palazzo delle Esposizioni und der VJ-Kunst-Galerie salon-projektionist in Wien ausgestellt. Im letzten Jahr waren EleKTro mOOn Vision ebenfalls in Wien zu sehen, wo sie die Electric Avenue (MQ) in ein schwelgerisches Lichtermeer tauchten.

EleKTro mOOn is a Polish-Hungarian VJ-duo founded by Elwira Wojtunik and Popesz Csaba Láng in 2004. They focus on creating unique visual live acts by experimenting with large-format projections and mapping as well as video installations. Inspired by Extended Cinema and their urban life style their AV work has been on show during the famous Notte Bianca in Rome at the Palazzo delle Esposizioni and at the salon-projektionist, a Viennese VJ-art gallery. In 2010 they presented their artistic work at the MuseumsQuartier in Vienna, turning the Electric Avenue into a sea of light.

myspace.com/elektro_moon
vimeo.com/elektromoon

ELLA

THE LOUD MINORITY
VIENNA, AT



Sa, 2. 4. 2011 – The Loft

Gemeinsam mit Lazy Mason, Mr. Guan, Luis Forever und Dereck Foreal hostet Ella den Klub The Loud Minority bei dem bereits DJ- und Musikergrößen wie Slum Village, Mayer Hawthorne, Aloe Blacc und Hudson Mohawke nach Wien geholt wurden.

Als einzige Frau der Plattform und Veranstaltungsreihe hält sie das Zepter der Emanzipation an den Turntables in die Höhe: Von Disco, House und Broken Stuff über Soul, Future Electronic Beats und Hip Hop.

Together with Lazy Mason, Mr. Guan, Luis Forever and Dereck Foreal, Ella hosts the club Loud Minority that has brought DJs and musicians like Slum Village, Mayer Hawthorne, Aloe Blacc and Hudson Mohawke to Vienna. As the only girl in the platform and event series, she holds up the scepter of emancipation at the turntables: from disco, house and broken stuff to soul, future electronic beats and hip-hop.

EYEFATIGUÉ

SOUND:FRAME AV
BERLIN, DE



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Eyefatigué ist das VJ Projekt der in Berlin ansässigen Grafiker Andreas Geier und Philipp Semmler. Zwei live erprobte Spezialisten auf dem Gebiet der Erkundung audio:visueller Sphären. Geboren in Urbanien, gefunden im Digitalen Zeitalter, besteht das international agierende VJ Duo seit 2005 in seiner aktuellen Zusammensetzung. Zunächst als Graffiti- und Street-Artists unterwegs, erweitert sich ihr Aktionsfeld um die bewegte Komponente der Gestaltung. Grafiklastige Visuals, vorzugsweise im musikalischen Kontext, die mit filmischem Material versehen werden, sind nun charakteristisch für ihre Arbeiten. Der Fokus liegt dabei auf der Symbiose aus Klang und Bild: eine perfekte Koexistenz, die nie die Sicht auf den Moment und die Stimmung verliert.

Eyefatigué is a Berlin VJ project founded by Andreas Geier and Philipp Semmler. Being experts on live performance, the VJ-Duo knows how to approach audio:visual spheres and has been performing internationally ever since 2005. Starting off as graffiti and street artists, they extended their artistic focus by adding moving elements. Preferably embedded in a musical context and linked to film-footage, their visual work is mainly characterized by their emphasis on graphics. As they focus on creating a symbiotic relationship between sound and images, they never lose sight of the moment and its atmosphere.

eyefatigue.de
vimeo.com/user1164622
myspace.com/eyefatigue

FAUNA

FLEXSCHALLPLATTEN
VIENNA, AT



Fr, 26. 3. 2011 – sound:frame Straßenbahn

Die gebürtige Teheranerin Rana Farahani aka Fauna ist den KlubgängerInnen schon lange ein Begriff. Ihr musikalischer Weg führte sie von einer klassischen Klavier- und Gesangsausbildung erst etwas später ins elektronische Reich der Möglichkeiten und Sounddefinitionen. Ihr Selbstverständnis als DJ hat etwas Natürliches, Ursprüngliches. Ihre Sets tanzen dabei einen Drahtseilakt zwischen mechanisch-kalten und düsteren Momenten, schaffen es aber auch im Gegensatz dazu, schöne, hellere Atmosphären zu kreieren, stimmungsabhängig auf die jeweilige Situation einzugehen. Dies gilt auch für ihre Produktionen, die nicht einfach in eine „Techno-Schublade“ gesteckt werden können. Ihr kreatives Output verlangt nach Experiment und Bewegung.

Born in Tehran, Rana Farahani aka Fauna has been known in Vienna's club world for a long time. Her musical journey started out with classical piano and vocal education to later advance in the realms of electronic possibilities and sounds. Her image as a DJ is somewhat natural and pristine. In her sets she walks a tightrope between mechanically cold and gloomy moments and beautiful, light atmospheres, in relation to the respective situation. Just like her live sets, you can't really pigeonhole her productions. Generally, however, her creative output demands experimentation and playful agitation.

soundcloud.com/fauna
myspace.com/faunaistok

FELIX «BNCKD» LEITNER

HUNDRED20, RUN VIE, PRATER UNSER
VIENNA, AT



Sa, 2. 4. 2011 – The Loft
presented by RUN VIE

Als Teil der Waxolutionists, mehr oder weniger wichtigster Avantgarde- und Elektronische Hip Hop Export Österreichs, verdiente sich BNCKD in der Wiener und internationalen Musikszene eine goldene Medaille. Bei seinem Musikprojekt Hundred20, gemeinsam mit Danilo Plessow, brütet er feine, analoge, handgemachte Chicago Crumbled Housetracks aus. In den letzten Jahren brachte es BNCKD auf mehrere Veranstaltungsreihen, bis er zuletzt als Co-Organisator der Pratererei und des Prater Unser Festivals in der Pratersauna landete. Mit dem RUN VIE Festival, erst kürzlich aus dem Boden gestampft, versucht er, Futuristic Hip Hop und seine extensiven Ausläufer in die Klubkultur Wiens zu integrieren. Seit 2008 ist er außerdem Host der wöchentlichen Radioshow „313RADIO“ auf Superfly.fm 98,3.

As a part of the Waxolutionists, more or less one of the most important avantgarde and electronic hip-hop exports in Austria, BNCKD is renowned in both the Viennese and the international music scene. In his project Hundred20 with Danilo Plessow, he hatches fine, analogue and handmade Chicago crumbled house tracks. In the past couple of years, BNCKD hosted a variety of event series, finding his temporary destination as a co-host of Pratererei and the Prater Unser Festival at Pratersauna. With the young RUN VIE festival, he tries to integrate futuristic hip-hop and its many offshoots into Vienna's club culture, and since 2008 he has been hosting a weekly radio show called "313RADIO" on Superfly.fm 98.3.

Photo: © Christoph Meissner

waxos.com
myspace.com/waxolutionists
www.runvie.at

FLOWJOB

SUSI KLUB, MÄDCHENTEC
VIENNA, AT



Fr, 25. 3. 2011 – sound:frame Straßenbahn

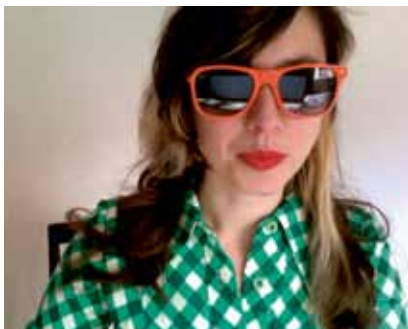
Flowjob begann sein DJ Dasein Ende des letzten Jahrtausends auf diversen Privataudienzen und universitären Gangfeiern. Durch seine bunt angelegten 6-stündigen Soloauftritte machte er sich in der Wiener Unbekanntenszene schnell einen seiner ständig wechselnden Namen. Irgendwo zwischen Jazz und Hip Hop hatte damals alles begonnen. Und mit Techno und House hat er sich als Gründungsmitglied und Resident des legendären Susiklubs in die Herzen und Beine der Wiener Clubszone gespielt. Ein echter Flowjob lässt sich eben nur bei ausgelassener Tanzerei und nächtelangen Parties genießen.

Flowjob began his DJ career at the end of the past millenium at private occasions and at university hall parties. In a very short time his chequered 6 hour solo sets made him quite famous in the Viennese scene of the unknown. It all started somewhere inbetween jazz and hip-hop, and as a resident and founding member of the legendary Susiklub, he won the audience's hearts and legs with techno and house. A real Flowjob is rare—it's only possible to really enjoy him during exuberant dancing sessions and all night parties.

facebook.com/susiklub
myspace.com/susiklub

FOMOKE

TAGR.TV
VIENNA, AT



Sa, 9. 4. 2011 – Fluc Wanne

Fomoke startete 2005 als Resident-VJ im slobberclub (Elektro Gönner, Wien). Ihre Arbeiten als Videokünstlerin und Live-Visualistin unterzogen sich seither einer grundlegenden Entwicklung in Richtung Film und Fotografie. Überlagerungen und neu gewählte Farbschattierungen zielen darauf ab, die Atmosphäre im Raum zu lenken. Organische Inhalte werden platziert, durchbrechen die Künstlichkeit von vorproduzierten Bildwelten, um sie auf einer anderen Ebene wieder herbeizuführen.

Bei ihren Live-Performances setzt sie nicht nur Bilder, sondern auch sich selbst in Szene und taucht damit in einen Zwischenraum von Animation und Regieführung, wobei die Suche nach dem Bildausschnitt, das Spiel mit den variablen Komponenten für das Publikum sichtbar wird.

Fomoke started out as a resident VJ at the slobberclub in 2005 and has been working as a video artist and live visualist ever since. However, her artistic work has fundamentally progressed as it gradually developed towards film and photography.

While superimpositions and newly arranged color shades define the room's atmosphere, fomoke positions organic content to eliminate the artificiality that comes along with pre-produced artificial image worlds, yet reinducing it on another level. Her live performances have not only become a stage for her images but also for herself as she plunges into a space between animation and directing, highlighting the search for picture detail as well as playful interaction between variable elements.

fomoke.at
tagr.tv

GIORIO

BUBBLE CLUB
VIENNA, AT / LISBON, P



Sa, 9. 4. 2011 – Fluc Wanne

Giorios (aka Sergio Mf) DJ-Sound ist tief im Techno der 90er verwurzelt. Auf dieser Basis baut er seine Brücken von Detroit Techno zu Chicago House über Berliner Minimal – mit dem einzigen Ziel die Tanzfläche zum Bersten zu bringen. Zurzeit lebt Giorio in Wien und ist Teil der DJ-Formation Bubble Club, mit der er in den Klubs der Stadt, wie Pratersauna, Morisson, Elektro Gönner oder Otto-Wagner Pavillion seinen Musikzugang performed.

Giorio (aka Sergio Mf) is a DJ with his sound deeply rooted in the golden years of techno in the 90's. From Detroit Techno to Chicago House to Berlin Minimal, there is always a common focus, getting your feet stomping. Currently based in Vienna and part of the notable Viennese Bubble DJ group, his past performances include locations such as Pratersauna, Morisson, Elektro Gönner, Wirr, Otto-Wagner Pavillion.

myspace.com/duart_

DJ

GREEK GODS

PICTURES MUSIC
LONDON, UK



Sa, 9. 4. 2011 – Morisson Club

Greek Gods kommen aus South-East London, von wo aus sie die enigmatischen Prozesse und Atmosphären der dort ansässigen Untergrund-Klubszene inhalieren und ein Konglomerat an unterschiedlichen Inspirationsquellen in ihren DJ-Sets und selbstgebauten Tracks wieder ausatmen. In London funktioniert alles rasanter, ist kurzlebiger – die Musikstile wechseln, verändern sich schneller als man vom Klub wieder zuhause ist. Greek Gods greifen diesen Umstand auf, fusionieren treibende Rhythmen, hastige Stimmungen, um dann doch mit entspannteren House Tracks die Zeit kurz stehen zu lassen.

Hailing from South-East London, the enigmatic production duo Greek Gods are focused on fusing the driving rhythms of house music with the styles of London's rapidly changing underground club scene. In a fast-paced city like London with a volatile music scene, Greek Gods know how to use these dynamics for creating a variety of sounds from impulsive rhythms to hasty moods. While letting time stand still with relaxing house track, they offer an electrifying DJ set including a broad palette of outside musical influences.

soundcloud.com/greek-gods

Live AV

INA D x DECOLLAGETV

SOUND:FRAME AV
VIENNA, AT / LONDON, UK



Fr, 8. 4. 2011 – Rinderhalle in Neu Marx

Ausgangspunkt der Zusammenarbeit dieses Trio Infernale ist das Musikvideo zu Ina D's Track „All Is Well“, das decollage.tv im letzten Jahr für die Grazer DJane produziert hat. Ina D x decollage.tv ist ein Projekt im klassischem DJ / VJ Stil, das die aus den Turntable gekitzelten Sounds mithilfe von Bildmaterial auf eine vertikale Ebene emporhebt und somit Ohren- und Augenschmaus verschmelzen lässt. Elemente einer audio:visual Performance multiplizieren die Kollaboration zum konzeptuellen Gesamterlebnis.

The music video to Ina D's track "All Is Well" was produced last year by decollage.tv and represents the starting point of the trio's collaboration. Ina D x decollage.tv is a classic DJ / VJ project that playfully combines turntable sounds with visual material, taking it to a whole new level. Additionally, elements of audio:visual performance intensify the collaboration's conceptual overall experience.

ISOLÉE

PAMPA RECORDS, DIAL, PLAYHOUSE
BERLIN, DE



Fr, 8. 4. 2011 – Rinderhalle in Neu Marx

Mit seinen Alben „We are Monsters“ und „Westernstore“ liefert Isolée aka Rajko Mueller solide Killertracks am laufenden Band ab und definiert damit einen neuen Sound, der durch waghalsige Syntheinlagen und starke Rhythmen gleichzeitig retrospektiv und zukunftsweisend klingt.

Der Legende nach drückte er einem Freund sein erstes Mixtape in die Hand, der zufällig in dem Plattenladen arbeitete, in dem die Betreiber von Playhouse ständig abhängen. Der Rest ist Geschichte. Mit seinem neuen Album „Well spent Youth“ schlägt er nun housigere Töne an, ohne seinen Trademark Sound zu verleugnen und macht sich auf dem neuen Superlabel Pampa von Liebling DJ Koze und Marcus Fink gemütlich.

Isolée (aka Rajko Mueller) uses audacious synth performances and strong rhythms to define a new sound, both retrospective and futuristic. Delivering killer tracks has almost become a habit, as can be heard on his previous albums "We are Monsters" and "Westernstore". Legend has it that he gave his first mixtape to a friend who worked at a music store, where the heads of Playhouse used to hang out a lot, and the rest is history. His new album "Well Spent Youth", released by the new superlabel Pampa by DJ Koze and Marcus Fink features more house-like tunes without forgetting to pay tribute to his trademark sound.

isolee.de

JEREMIAH JAE

BRAINFEEDEER
CHICAGO, US



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Als Sohn von Robert Irving III, der in den 80ern mit Jazzlegende Miles Davis zusammengearbeitet hat, ist Jeremiah Jae, selbst Visual Artist, Musiker und Produzent, die musikalische Hingabe und Versiertheit wohl in die Wiege gelegt worden. Mit Rapper Monroe (T.R.E.) Smith und Aaron Butler (Projeck) gründet er Young Black Preachers, die sich mit ihren Hip Hop Tracks gegen Gang-Gewalt, politische und religiöse Korruption in Chicago aussprechen, in die sie Einflüsse von Punk, Elektro und World einstreuen.

Nach Projecks Tod released Jae die EP „Dxnce“, mit der er Warp Artist und Brainfeeder CEO Flying Lotus auf sich aufmerksam macht. Zurzeit arbeitet er an seinem Solo-Debutalbum „Raw Money Raps“, das auf Brainfeeder erscheinen wird.

Born as the son of Robert Irving III, who worked with the legendary jazz musician Miles Davis throughout the eighties, Jeremiah Jae is a true visual artist, musician and producer. With the rapper Monroe (T.R.E.) Smith and Aaron Butler (Projeck), he founded Young Black Preachers, who use their punk, electro and world-influenced hip-hop tracks to speak up against gang violence and political as well as religious corruption in Chicago. Following Projeck's death, Jae released an EP entitled "Dxnce" that grabbed the attention of Warp recording artist and Brainfeeder CEO, Flying Lotus. Currently Jeremiah Jae is working towards releasing his debut solo album entitled "Raw Money Raps" on the Brainfeeder Imprint.

myspace.com/yellowmask
jeremiahjaer.wordpress.com

DJ

JI-HUN KIM

DE:BUG
BERLIN, DE



Sa, 9. 4. 2011 – Fluc

Als fixer Bestandteil des Redaktionsteams von De:Bug setzt sich Ji-Hun Kim auch auf einer Metaebene mit Musik auseinander. An den Plattentellern verschwimmt sein Sound zu einem smoothen Techhouse Monstrum.

As a permanent editor at De:Bug, Ji-Hun Kim deals with music on a meta level. When he's at the turntables, however, his sound blurs to compose a smooth monstrosity of tech house.

soundcloud.com/tandemclaque

Live Audio

JOHN ROBERTS

DIAL, LAID
BERLIN, DE



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Mit seinem Debutalbum „Glass Eights“ hat der junge Musiker und Produzent John Roberts vermutlich eines der besten und spannendsten House-Alben des Jahres vorgelegt. Tragendes und zugleich auffälligstes Element der melancholischen, bis teilweise fragilen Tracks der Platte ist das dezent eingesetzt Piano, dessen Melodien sich nach und nach durch Repetition in die Höhe schrauben. Ambientartige Soundflächen, leises Knarren und Zischen stellen die Basis, tiefe Bässe den Überbau seiner recht eigenständigen Soundästhetik, die bei Deephouse anfängt und in jazzigen Gefilden noch immer nicht endet.

Musician and producer John Roberts has caused a stir in the house music community with his debut album "Glass eights" that seems to be on its way to becoming one of the most exciting house records of the year. The gentle use of melodious and gradually intensifying piano sounds is essential to his melancholic, slightly fragile tracks. Ambient sounds, low creaking and whizzing as well as deep bass lines—this broad palette of musical structures can be found in John Roberts' distinct work that ranges from deephouse to jazzy sounds.

johnrobert.net
myspace.com/jrplaysthehits

DJ

JOJA

SUPERFLY.FM, JNE – JOJA.INFO
VIENNA, ATFr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei
Sa, 26. 3. 2011 – Morisson Club

Joja's Musikaffinität konnte in ihrer Heimatstadt Wien blühend gedeihen. Von allen Arten der Künste inspiriert, lernte sie eines: sich selbst keine Schranken (oder eben nur temporär selbstgebaute) zu setzen.

Joja ist seit vielen Jahren als DJ aktiv und hat seit zwei Jahren ihre eigene Radioshow auf 98.3 Superfly.fm. Sie liebt Clubkultur, versteht Musik als internationale Sprache, die den Menschen aus den Herzen spricht.

EMOTION schreibt Joja groß in ihren Sets, nichts findet sie langweiliger als gefühllose selections. Die Vielfältigkeit der Emotionen verlangt nach Abwechslungsreichtum, den Joja umsetzt: Von Dubstep und Future Fantasy Metal zu (Tech-) House über Hip Hop und dessen roots...

Joja's affinity to music could fully flourish in her hometown Vienna. Inspired by a broad range of various art forms, she learned one thing: to know no limits, unless they are self-set and temporary. Active for many years as a DJ, she hosts her own radio show on radio Superfly.fm 98.3. As she loves club culture, she is familiar with the international language of music that speaks from the heart. Therefore her main focus lies on emphasizing EMOTION and avoiding boring and emotionless selections. While using her ability to convey an impressive variety of emotions, her DJ sets go all the way from dubstep to future fantasy metal, (tech) house to hip-hop and its roots. With her versatile sounds Joja knows how to stir up every crowd.

joja.info

DJ

KARL
SALZMANNREFORM / *MUSIK
VIENNA, AT

Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Karl Salzmann ist Medienkünstler, DJ und Produzent und Begründer der Musikplattform Reform / *Musik. Seine musikalischen Ausschweifungen an den Turntables tragen die Stimmung der frühen Tage des Technos weiter, sind beeinflusst von der Sampling-Kunst von Musique Concrète und Steve Reichs Minimal-Version. Salzmanns Ziel ist dabei, eine Brücke zwischen klassischen Techno- und House-Tracks und den aktuellen Ausformungen elektronischer Musik zu schlagen.

Zu seiner DJ-Aktivität produziert Karl Salzmann seit den 1990er Jahren selbst, remixed und entwickelt Medien- & Sound-Installationen.

*Karl Salzmann is a media-artist, DJ & producer as well as founder of the music platform Reform / *Musik. Influenced by the sound of the early days of techno, the sampling art of musique concrète and Steve Reich's minimal music, he focuses on merging classic techno, house and contemporary electronic music. In addition to his DJ activities he has been developing and producing interactive media & sound installations ever since the 90s.*

karlsalzmänn.com

Live AV

KEN HAYAKAWA & LUMA.LAUNISCH

SOUND:FRAME AV, TJUMY, MARKET
VIENNA, AT / NEW YORK CITY, US



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei
Do, 7. 4. 2011 – Salon5

Luma.Launisch und Ken Hayakawa stellen die Welt gern auf den Kopf. Ihre Live-Show „INNENWELTKOSMOS“ zeichnet eine Realität nach umgekehrten Spielregeln, inspiriert von Cyrus Teeds Konzept der Hohlwelt sowie von Franz Werfels utopischen Fantastereien. Bilderwelten führen das Publikum hinter das Licht und erklären die Welt wie sie nicht ist. Ein Zirkelschluss der Existenz – wahrnehmen, andocken, aufnehmen, abgeben – dargestellt in einer multidimensionalen Bühnenshow aus Projektion und Musik. Alles was existiert hat stirbt niemals ganz, so auch die kuriosesten Theorien. Die Vision Teeds, eine Hohlkugel auf deren Innenfläche sich die Kontinente und Meere befinden und in deren Mittelpunkt sich eine kleine Sonne um sich selbst dreht, wird Schauplatz für den aströmementalen Auflöseprozess der Werfelschen Utopie.

Luma.Launisch and Ken Hayakawa enjoy turning the world upside down. Their live show "INNENWELTKOSMOS" depicts a reality that does not follow the traditional set-up. Astonishing imagery inspired by Cyrus Teed's concept of hollow earth and Franz Werfel's utopic fantasies pulls the wool over the audience's eyes, explaining the world the way it is not. A vicious circle of existence—perceiving, connecting, absorbing and releasing—illustrated in a multidimensional stage show of projection and music. Like everything that exists, the most peculiar theories never fully die. Teed's vision of a hollow sphere that contains the continents on its inner surface, with a sun rotating in its center becomes the scene for an astro-mental dissolution of Werfel's utopia.

luma.launisch.at
kenhayakawa.com

DJ

KID SOYLENT

THE GAP
VIENNA, AT



Fr, 25. 3. 2011 – sound:frame Straßenbahn

Kid Soylent ist das Pseudonym mehrerer DJs der ehemals besten Fake-Boyband Österreichs, TNT Jackson. Kid Soylent ist nach dem Ende von TNT Jackson vor allem das Alter Ego von The Gap-Chefredakteur Stefan Niederwieser. Kid Soylent muss für alle Gigs und Stile herhalten, ob für die ehemalige Wiener Neo-Post-punk-Clubinstanz Def Disco, für Autoren-Sitz-DJing, für den wandernden Technoschuppen Knex, für Ausflüge in alle relevanten DJ-Locations Wiens,... oder für die Techno-Bim beim sound:frame Festival. Kid Soylent spielt immer neue Stückerln, aktuell eine unheimliche Mischung aus House und Disco mit sich einschleifenden Dancefloor-Reminiszenzen.

Kid Soylent is the alias of multiple DJs that used to compose the best fake boyband in Austria, TNT Jackson. After TNT Jackson had vanished, Kid Soylent became the alter ego of the bunch, especially The Gap chief editor Stefan Niederwieser. Kid Soylent plays all gigs and all styles, be it for the former Viennese neo post-punk club entity Def Disco, for author-seat-DJing, for the migrating techno club Knex, but also takes excursions to all the relevant DJing locations in Vienna... or the techno-tram at the sound:frame Festival. Kid Soylent always reprocesses his sets, recently he's been playing an incredible mix of house disco with bits and pieces of dancefloor ground in.

thegap.at
twitter.com/The_Gap

DJ

Live Audio

KIDO SOON

313 RADIO, PRATEREI
VIENNA, AT



Sa, 9. 4. 2011 – Morisson Club

Kido Soon organisiert Parties und hostet gemeinsam mit BNCKD und Bujaka die wöchentliche Radioshow „313 RADIO“ auf superfly.fm 98.3. Seine Auswahl an aufgelegten Tracks umspannen eine eklektische Mischung an Disko, Chicago House, Hip Hop Tunes, Detroit Techno und Broken Beats.

Kido Soon organizes parties and hosts the weekly radio show “313 RADIO” on superfly.fm 98.3 with BNCKD and Bujaka. In DJ sets his selection of tracks features an eclectic mix of disco, Chicago house, hip-hop tunes, Detroit techno and broken beats.

myspace.com/kido_soon

KNXWLEDGE

ALL CITY DUBLIN
PHILADELPHIA, US



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

knXwledge blubberte zunächst an der Oberfläche der virtuellen Welt, bis er durch seine unübersehbare Myspace-Präsenz doch den großen Durchbruch schaffte und mit seinen Tracks auf den Playlists verschiedenster DJs und Podcasts landete. Sein fesselnder Sound besteht aus beflügelten, immer unterschiedlichen Strukturierungen, aus Vielschichtigkeit in den Klangfarben und den zugrundeliegenden, variantenreichen Rhythmen, die zum einen Teil aus Hip Hop Breakbeats bestehen und zum anderen durch on- und off-beats neu akzentuiert werden. knXwledge bringt mit seinem chop and cut style jeden Dancefloor unter Kontrolle und lässt so kein Tanzbein unbewegt.

knXwledge, the U.S. East Coast recycler, has been bubbling beneath the surface in the virtual world before quickly establishing his reputation via Myspace and making it onto the playlists of revered mixes and podcasts worldwide, proving he is outstanding amongst the new wave beat generation. His captivating sound is a blend of true musicianship of great legends such as Miles Davis and hip-hop breakbeats all wrapped into one. With his chop and cut style, knXwledge leaves no scraps in the beat blender.

myspace.com/gloof
gloof.bandcamp.com
allcityrecordlabel.com

KORELESS

PICTURES MUSIC
GLASGOW, UK



Sa, 26. 3. 2011 – Morisson Club

Der erst 19-jährige Produzent aus Glasgow liefert verspielte Tracks ab, die mit hypnotisierender Sogwirkung aufwarten. Entspannt und verträumt räumen sie mit der Hastigkeit des Klubs auf, obwohl der 2-step teilweise dennoch durchblitzt. Minimalistische Strukturen und gefühlvolle Melodien halten einander die Waagschale, schaffen interessante Gegensätze, die die Tanzflächen elektrisieren. Seine DJ-Sets nehmen das Prinzip der Antagonismen in sich auf, leben von einer Mixtur aus aktuellen Releases und Re-Edits. Die Partystraßenbahn wird von den musikalischen Entgleisungen profitieren – und doch auf Schiene bleiben.

At the age of only 19, koreless from Glasgow became a producer who is well known for the hypnotizing effect of his playful tracks. Through easygoing and dreamy sounds he tries to cool down a club's hasty atmosphere, yet keeping the 2-step sound. Skillfully balancing his sets between minimalistic structures and expressive melodies, he creates interesting and electrifying contrasts.

While his work highlights the principle of antagonism, he brings depth to his live sets with re-edits and fresh takes. With him on the party tram, there is definitely another musical highlight to be excited about.

soundcloud.com/koreless
myspace.com/koreless

LAMINAT

SCHÖNBRUNNER TECHNO, THE GAP, RTS.FM
VIENNA, AT



Fr, 25. 3. 2011 – sound:frame Straßenbahn

Laminat lebt und liebt die Musik als DJ, Produzent und Journalist. Gemeinsam mit seinem Kollegen Moogle brachte er 2010 den ersten eigenen Track „Laundromat“ auf dem Wiener Label Comfortzone heraus und wurde kurzer Hand zum Resident-DJ des Webradiosenders RTS.FM. Gemeinsam mit seinen Freunden wie Ken Hayakawa, Komaton oder Channel-F ist er Teil des zwölköpfigen Produzentenkollektivs Schönbrunner Techno, das für einen neuen Wiener Sound steht. Seit 2008 hostet Laminat die regelmäßige Sendung „Eter.nl“ bei Play.FM, im Rahmen derer immer wieder auch eigene Veranstaltungen statt finden. Auf dem Blog Electronic Task Force schreibt er über die neuesten Singles und bei The Gap ist er „offizieller Beauftragter für Nachhaltigkeit im Clubkontext.“

Laminat lives and loves music as a DJ, producer and journalist. In 2010, he released his first track "Laundromat" with his colleague Moogle on the Viennese label Comfortzone, and summarily became resident DJ at the web radio station RTS.FM. With friends like Ken Hayakawa, Komaton or Channel-F, he's part of the twelve-people producer collective Schönbrunner Techno that stands for a new Viennese sound. Since 2008 Laminat hosts the periodical show "Eter.nl" at Play.FM that also hosts events from time to time. On his blog Electronic Task Force, he writes about the latest singles and at The Gap, he's "the official commissioner for sustainability in clubs."

Photo: ©Tanya Traboulsi

soundcloud.com/laminat
rts.fm/#dj/laminat
etforce.blogspot.com

LAMPEN SCHIRM

CLUB FRAKTAL
VIENNA, AT



Sa, 2. 4. 2011 – The Loft

Peter Paulhart, Stefan Schierhuber, Sebastian Freuenshuss und Dario Stefanek spannen ihren Lampenschirm seit geraumer Zeit über den ClubgängerInnen auf, um sie vor dem kalten Schauer des kühlen und lieblosen Neonlichts zu schützen.

Seit „die Kunst der Überwachung“ im April 2010 sieht sich das Visual-Team als Teil der Urknall-Theorie. Am Anfang war das Licht – analog, wie digital. Lampenschirm hat sich mit ihren Lichtinstallationen dem Dreidimensionalen und der Form verschrieben. Der Raum dient dabei als Spielplatz und der Konsument als Spielball der Lichter, der sich durch die leuchtenden Reflexionen gerne anschubsen lässt, um im Ekstatischen zu landen.

For quite some time now, Peter Paulhart, Stefan Schierhuber, Sebastian Freuenshuss and Dario Stefanek have been putting up their lampshade above the crowds in clubs to protect themselves from the ice cold shower of cold and unloving neon light.

Since “die Kunst der Überwachung” in April 2010 they regard themselves as part of the big bang theory. In the beginning there was light. Both analogue and digital. Lampenschirm is committed to installations using light in three-dimensions and shape. Space functions as a playground, the consumer as a ball of light that gets kicked around by the shining reflections to prepare for landing in ecstasy.

lampenschirm.org

LEHRL

AFFINE RECORDS
VIENNA, AT



Sa, 26. 3. 2011 – sound:frame Straßenbahn

Im Wien der 1980er aufgewachsen, wurde lehr! von Alfred Hrdlicka inspiriert. Seine gesamte gewonnene künstlerische Energie steckte er von diesem Zeitpunkt an in die Musik, ins Texten und in die Entwicklung von Möglichkeiten, unterschiedliche Realitäten zu fusionieren. Zielsicher trieb ihn seine Denkarbeit und das beherrschte musikalische Handwerk in die Arme von Affine Records. Gemeinsam mit The Clonious, Cid Rim und Korean Downstep schlägt er sich die Nächte beim, ins Leben gerufenen Klub Der Fluxuskompensator um die Ohren. Angefangen von revolutionären Jazztracks der 60er, über Funk, Hip Hop und Soul, hin zu allen Facetten elektronischer Musik; was gefällt, landet am Plattenteller – lehr!s DJ-Sets glühen und sprühen Funken.

Born and raised in Vienna and inspired by Alfred Hrdlicka, lehr! put all his artistic energy into music, lyrics and the psychedelic fusion of different realities. Bulletproof flows are channelled towards his home label Affine Records that noticed his musical skills and paved the way for Der Fluxuskompensator, lehr!’s collaboration with The Clonious, Cid Rim und Korean Downstep. Ranging from revolutionary 60s jazz tracks, funk, hip-hop and soul to electronic sounds, his DJ sets guarantee to send sparks flying all night long.

affinerecords.com

LENA

CON.TRUST
ZÜRICH, CH

Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Seit mittlerweile 10 Jahren ist die kreative Soundforscherin nun selbst in den entlegensten Winkeln dieser Welt, hinter den Turntables anzutreffen. Bei ihren Auftritten versetzt Lena, aufgrund der originellen Plattenauswahl die crowd immer wieder ins Staunen. Ihr Style lässt sich als beflügelte Mischung aus moderner Elektronik, Deephouse und „oldschool“-Techno-gepickt mit humorvollen Zitaten-beschreiben, wobei durchaus auch kurze Exkursionen in düstere Welten möglich sind.

For the last 10 years Lena has been a creative sound explorer, successfully spinning the turntables all around the world. With her original track selection she is able to amaze the crowd with a style that has come to be known as an inspiring and electrifying mix. Combining modern electro, deephouse and "oldschool" techno with humorous quotes, she knows how to seduce her audience into dark worlds.

play.fm/artist/lena
myspace.com/lenacontrust
facebook.com/lenaleblhuber

LINDSTRØM

FEEDELITY RECORDINGS
OSLO, N

Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Der Norweger Lindstrøm fühlt sich zunächst im Folk und Country zuhause, hängt, nach einer Übersättigung von immer gleichen Tunes, die Gitarre an den Nagel und tritt in eine musikalische Zäsur über, die von kurzer Dauer ist: Er kauft einen Sampler, studiert die Struktur von elektronischer Musik und befördert sogleich einen Track nach dem anderen aus der Produktionsmühle. Remixes für Roxy Music, Bordsoms und LCD Soundsystem folgen, eine Kollaboration mit Prins Thomas wird zum beständigen Klassiker.

Sein aktuelles Album „Real Life Is No Cool“, in Zusammenarbeit mit Christabelle Sandoo, vereint eingängigen Elektropop mit R'n'B Appeal und Vocals. Die Singleauskopplung „Lovesick“ läuft auf zahlreichen Radiostationen auf Dauerrotation.

Norwegian-raised Lindstrøm used to immerse himself in folk and country music but eventually decided to hang up his guitar to take a break from all music. Soon, however, he bought a sampler and studied the structure of electronic music and had a go at it himself. Next thing we know; he released remixes for Roxy Music, Bordsoms and LCD Soundsystem, while a collaboration with Prins Thomas became an instant classic. On his latest album "Real Life Is No Cool" he worked with Christabelle Sandoo to unite catchy electro pop with r'n'b appeal and vocals. The single "Lovesick" has been playing constantly on countless radio stations.

feedelity.com

DJ

LUIS FOREVER

THE LOUD MINORITY
VIENNA, AT



Sa, 2. 4. 2011 – The Loft

Luis Forever ist seit 1998 DJ. Er verpackt Techno, House, Hip Hop, Soul, Funk, Disko, Dubstep, Jazz und Latin in ein Set und zwar so, dass die Tanzflächen immer gefüllt bleiben. Am Liebsten legt er auf Parties von The Loud Minority auf, wenn er nicht grade selbst dort tanzt.

Ever since 1998 Luis Forever has been stirring up every dance floor with his versatile DJ sets including Techno, House, Hip Hop, Soul, Funk, Disko, Dubstep, Jazz and Latin. When he's not partying himself, he loves to spin the turntables at The Loud Minority's parties.

Live Visuals

LWZ

SOUND:FRAME AV
VIENNA, AT



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Unabhängiges Kollektiv arbeitsloser Akademiker mit ländlichem Charakter, Hang zum Pfusch und Leidenschaft für visuelle Entgleisungen (und Bier).

LWZ is an independent collective of (un) employed academics that share a rural character, a favor for botch-ups and a passion for visual lapses (& beer).

Artists

112

theloudminority.com

wearelwz.com

Live Audio

MACHINE DRUM

LUCKYME, NORMREX, MERCK
NEW YORK CITY, US



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Machinedrum kontert mit Pop-anmutenden Songstrukturierungen und ausuferndem Wissen über Produktionstechniken. Er unterzieht die aktuellen musikalischen Tendenzen und Retro-sounds einer harten Prüfung, koppelte die einen mit den anderen und hinterlässt so seine ganz eigene Signatur auf allen Tonspuren die er berührt. Machinedrums Tracks tänzeln dabei zwischen Elementen des Akustischen und elektronischem Klubsound, zwischen Dubstep und Pop. Er stiftet damit enge Freundschaften zwischen Genres und einer Vielfalt an Styles, die sich auf anderem Wege wahrscheinlich so nie kennengelernt hätten.

Machinedrum strikes with pop song structures and incredibly deep knowledge about production techniques. He unforgivingly analyzes the current musical tendencies towards retrosounds, interlinks the familiar with the strange and thereby delivers his quality signature on everything he touches. Machinedrum's tracks dance between the elements of acoustic and electronic instrumentation, between dubstep and pop, which is how he manages to combine vastly different genres in ways and styles that many would have never thought possible.

machinedrum.net

DJ

MARGARET DYGAS

POWERSHOVEL-AUDIO, PERLON, PANORAMABAR
BERLIN, DE



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Margaret Dygas geht an ihre eigenen Limits und an die ihres Publikums: früher mit 20-stündigen Sets in der Panorama Bar oder dem Watergate in Berlin, heute mit ihrem Album "How Do You Do?", dessen fragiler Sound, in New York geboren, in London gereift und in Berlin zur Vollendung geführt, mit jedem neuen Ton zu zersplittern droht. Synthesizermelodien werden von akustischer Instrumentierung durchdrungen, Beats von kaum spürbaren Brüchen zersetzt und wieder zusammengeführt – Observationen des sie Umgebenden fließen in die Bauweise der Tracks mitein. Nicht nur ihre Produktionen sind von genauen Beobachtungen geleitet, auch bei ihren Sets reagiert sie bewusst auf ihre Umgebung und verbreitet ihre musikalische Inspiration auf höchstem DJ-Niveau.

Margaret Dygas pushes both her and the audience's limits: back in the day with 20 hour sets at Panorama Bar or Watergate in Berlin, now with her album "How Do You Do?", that almost sounds as if it could break any second. Featuring both, synthesizer melodies and acoustic instruments, the album's sound was born in New York, matured in London and finished in Berlin. Beats are replaced by hardly noticeable breaks and reconciled—observations of her surroundings become part of the tracks. But not only her productions are channeled by observation—in her sets, she reacts to the crowd and thereby spreads musical inspiration at the highest level.

myspace.com/margaretdygas

Live Visuals

MFO

SOUND:FRAME AV
BERLIN, DE



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

MFO begann 2001 als VJ-Soloprojekt von Marcel Weber und entwickelte sich in den folgenden Jahren zum Künstlerkollektiv, das verschiedenste Fähigkeiten und Techniken kombiniert. MFO schaffen Video-Performances, produzieren Installationen und Musikvideos. Intensität und klare Ästhetik stehen im Mittelpunkt. Technologie wird untergeordnet. MFO's Arbeiten zielen auf das Unterbewusste ab, auf Emotionen statt Intellekt, auf Ambivalenz statt Eindeutigkeit.

Audio:visuelle Performances des Kollektivs waren auf Festivals wie ‚Clubtransmediale‘ (Berlin), ‚Unsound‘ (Krakau), ‚Paysages Electroniques‘ (Lille) oder ‚TodaysArt‘ (Den Haag) zu erleben. VJ-Shows liefen u. a. bei sound:frame (Wien), ‚Territorios‘ (Sevilla), ‚RecMadrid‘ oder ‚Versch.org‘ (Amsterdam).

It was founded in 2001 as a VJ solo project of Marcel Weber. In the following years MFO morphed into the form of a group through varying collaborations. Different abilities and techniques are combined in a unique and original way. MFO create and play video performances, produce installations and music videos. Intensity and distinct aesthetics take centre stage. Technology is pushed back. MFO's works aim at the subconscious over the conscious, at the emotion over the intellect, at the ambiguous over the well-defined. MFO performed at festivals like 'Clubtransmediale' (Berlin), 'Unsound' (Krakow), 'Paysages Electroniques' (Lille) or 'TodaysArt' (Den Haag). VJ-shows were played at sound:frame (Vienna), 'RecMadrid' (Madrid), 'Territorios' (Sevilla) or 'Versch.org' (Amsterdam).

Photo: ©Stephane Lelarge

vimeo.com/mfo

Live Audio

MONSTER DEMOLITION NIGHT

BIZWITHTHEBUBBLES
VIENNA, AT



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Monster Demolition Night sind Madchen Brunner (FM4, peng!), Callrider (Ex-Silicone Pumpgun, The Now Unit) und Schlagzeuger Kurt Auto. Gemeinsam stellen sie clubbige Tanzmusik mit stampfenden Beats zwischen Hip Hop und Elektro, fetten, sounddefinierenden Synths und klarer Stimme her. Ihre Songs sind von klassischen Popstrukturen beeinflusst, reichen aber den experimentelleren Tönen die versöhnlichen Hände. Mit ihrer Live-Performance jagen sie die Ausgelassenheit, trachten sie nach dem Exzess – auch auf ihren digitalen Tonträgern wird dieses Ziel spürbar. Im Frühsommer 2011 veröffentlicht das Trio ihren zweiten Release „MDN-B“ auf BizWithTheBubbles.

Madchen Brunner (FM4, peng!), Callrider (Ex-Silicone Pumpgun, The Now Unit) and drummer Kurt Auto are Monster Demolition Night and together they create club and dance music, merging hip hop beats and electro as they play with defining synth sounds and clear vocals. Influenced by classic pop as well as experimental sounds, their songs guarantee exceptional live performances that aim for an energetic atmosphere. In the early summer of 2011 the trio will release its second album "MDN-B" on BizWithTheBubbles.

bizwiththebubbles.com

MONTAGE SAUVAGE

SOUND:FRAME AV
VIENNA/GRAZ, AT



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

montage sauvage, das sind die VJ-Herzbuben. Hinter dem Pseudonym steht ein Künstlerquartett mit Schwerpunkt Live-Videokunst, Club-Visuals und Party. Aktiv seit 2005, hauptsächlich in Graz und Rest-Österreich, Residents bei mehreren Veranstaltungsreihen und Festivals, immer wieder auch internationale Einsätze. Wahrscheinlicher Weltrekordhalter für VJing unter Extrembedingungen: Am Salzburger Gletscher Kitzsteinhorn, 2800 Meter über dem Meer, bei minus 25 Grad und dichtem Schneetreiben. Normalerweise Auftritte in Clubs mit elektronischer Musik, diverse Ausstellungsarbeiten, Installationen und Nebenprojekte.

Die Visuals von montage sauvage verschmelzen Mini-Movies mit 3D-Objekten und Grafikanimation. Kantig, körnig und konkret: Alles wird bei montage sauvage mit „wildem Schnitten“ verbunden.

montage sauvage is an Austrian VJ collective, focused on video art, club visuals and parties. Founded in 2005, the collective had a steady presence in Austrian clubs, at festivals and at a series of events with some international action. Most probably montage sauvage are the world record holders for vjing under extreme conditions: On Kitzsteinhorn Glacier, 2800 meters above sea level, at -25°C and in heavy snowfall, only "wild cuts" can keep the party from freezing. montage sauvage merge their visuals with mini-movies, 3D-objects and graphic animations. Square, skew and squashed: Anything is combined with their "montage sauvage".

montagesauvage.com

MOOGLE

THE GAP
VIENNA, AT



Fr, 25. 3. 2011 – sound:frame Straßenbahn

Max Zeller aka Moogle begann seine musikalische Karriere 2005 als DJ und Veranstalter in Wien. Club Hot Shit, Eastern Conference & Knex gehören zu den bekanntesten Party-Reihen des gebürtigen Oberösterreichers. Er beschäftigt sich, als Musikjournalist für das Popkultur-Magazin The Gap und den Blog Electronic Task Force, auch auf theoretischer Ebene mit elektronischer Musik. Als DJ reicht sein Repertoire von versputtem Minimal über resoluten Techno bis hin zu ultra-deepem House. Er beschallte damit bereits sämtliche renommierte Clubs in und um Wien und ist seit Anfang 2011 Resident DJ des Internet-Live-Radios RTS.FM. Der erste eigene Release „Laundromat“, der in Zusammenarbeit mit Laminat entstanden ist, erschien auf Comfortzone Records.

Max Zeller's aka Moogle's musical career began as DJ and event host in Vienna in 2005. As DJ, everything from reeled up Minimal to resolute Techno and ultra deep and soulful House is included in his repertoire. Moogle has worked with the complete set of renowned clubs and hosts in and around Austria (Pratersauna, Fluc Wanne, FM4, Flex, etc.) and he became a Resident-DJ at the famous internet-radio RTS.FM at the beginning of 2011. However, his first release is already out: Moogle & Laminat—Laundromat, published in the fall of 2010 on Comfortzone Records, the Austrian Vinyl Label for advanced Electronic Music. Other releases and remixes are already planned and in the next months Moogle will be busy playing a lot of DJ-gigs in and around Vienna. An Austrian talent on his way up.

Text: Katharina Seidler (Skug, Falter, FM4)

soundcloud.com/moogle
etforce.blogspot.com
www.play.fm/artist/moogle

MR. GUAN

THE LOUD MINORITY
VIENNA, AT



Sa, 2. 4. 2011 – The Loft

Mr. Guan fand als Kind den Mixer seines Vaters und schon war es um ihn geschehen. Jahre später taten Hip Hop Acts wie De La Soul oder A Tribe Called Quest ihr Übriges, um Mr. Guans DJ-Schicksal zu besiegeln. Seither bastelt er täglich an seinem Sound, um nächtens die Dancefloors vibrieren zu lassen. Dabei spannt sich ein Bogen von Altem zu Neuem, über Funk, Soul, Hip Hop, Disco, Broken Beats zu Afrofunk und Latin Beats.

Gemeinsam mit Lazy Mason ruft er The Loud Minority ins Leben, um Parties zu schmeißen, DJs zu promoten und internationale Live-Acts nach Wien zu holen. Wie nebenbei hosten die DJs von The Loud Minority einmal im Monat das Musikprogramm auf www.play.fm.

It all began when young Mr. Guan found the mixer of his father in the attic at the age of 12. Years after this, hip-hop music such as De La Soul and A Tribe Called Quest blended with funk and soul became the roots for his musical activities. From old to new and new to old from funk to soul to hip-hop, disco, broken beats, afrofunk and latin beats and anything that's funky and works on the dancefloor! 2003 was the year when he and his brother in mind, Lazy Mason, started The Loud Minority club nights. A little later the group was joined by three other members. Together they organize parties, promote guest DJs and live acts from all over the world and have a monthly radio-show on www.play.fm.

theloudminority.com
soundcloud.com/dj-mr-guan

NI & BOESEBERTHA

FEMALE:PRESSURE
VIENNA, AT



Sa, 9. 4. 2011 – Fluc Wanne

Die Visuals von Ni & boesebertha sind durchtränkt von kulturellen Referenzen, inspiriert von Science-Fiction-Filmen, beeinflusst von aktueller Popkultur und Kunst. Ihr Ansatz ist humorvoll und ironisch, doch widmen sich die visuell erzählten Geschichten stets einer unterschwelligten Gesellschaftskritik. Im Zentrum ihrer Arbeiten stehen Antihelden und der Aufbau einer utopischen Märchenwelt. Die angewandten Techniken variieren dabei von Projekt zu Projekt, ihr Stil dabei ist unverwechselbar: unerschrocken mixen sie 2D-Charaktere, stop-motion Animationen, abstrakte Landschaften und Dreidimensionalität. Das Ergebnis ist dabei ein farbenfrohes und abwechslungsreiches Video Potpourri.

The visuals by Ni & boesebertha are full of cultural references and inspired by sci-fi movies as well as contemporary pop culture and art. While their approach is humorous, the visual stories they come up with often have an underlying socio-critical theme. As they focus on the key-elements of their work, including the battle of the antihero as well as the creation of utopian fairytales, their techniques vary with every project, yet remaining unique: mixing 2D-characters, stop-motion animation, actors, abstract landscapes and 3D-renderings. The result is a colorful video potpourri.

Photo: ©Christoph Gruber

nesignz.com
viablethings.net

OGRIS DEBRIS

AFFINE RECORDS, COMPOST
VIENNA, AT



Sa, 9. 4. 2011 – Fluc Wanne

Ein offenes Geheimnis: Ogris Debris wissen, wie man eine Liveshow rockt! Hart und zart zur gleichen Zeit, zwei Techno-Verliebte mit House-Ansatz. Ironisch-humorgeladene Momente bestimmen die Performance und auch ihre Produktionen. Mit „Miezekatze“ landeten Ogris Debris, die sich übrigens nach einer Chameleon-Art aus Südost-Asien benannten, einen Hit, der internationale Kreise zieht. Egal, ob sie Joseph Haydn remixen oder neue Tracks fabrizieren, immer wird die jeweilige Klangfarbe gekonnt angepasst, lautmalerisch ihre Sound-signatur gezeichnet.

Ogris Debris know how to rock a live show—that's almost an open secret! Rough and smooth at the same time, they're two in love with techno with a house approach. Ironically, humorous moments determine the performance and their productions. With "Miezekatze", Ogris Debris (the name of a Southeast Asian kind of chameleon by the way) wrote a hit that attracted enormous international attention. Whether they remix Joseph Haydn or produce new tracks, there's always this special kind of acoustic color that is their sound signature.

Photo: © Andreas Waldschütz

ogrisdebris.com
facebook.com/ogrisdebris
soundcloud.com/ogris-debris

PANGAEA

HESSLE AUDIO, HOTFLUSH
LONDON, UK



Sa, 2. 4. 2011 – The Loft

2007 bringt Pangaea seine Debut Single „Coiled“ auf dem Label Hessle Audio heraus, das er gemeinsam mit Ben UFO und Pearson Sound betreibt. Seither agiert er als eine der Schlüsselfiguren in Sachen wegweisendem und vorausdenkendem Songwriting zwischen Techno, House und Dubstep. Er drückt mit seinen Produktionen gegen die Genre Grenzen und weitet mit seinen DJ-Sets die umzäunenden Begrifflichkeiten aus: Der schwebende Zwischenraum, der beim Auflegen von Dubstep, House, Techno und dem Sound von UK Bass Music bleibt, wird mit Euphorie und Offenheit befüllt.

Since releasing his debut single on Hessle Audio in 2007, the label he co-runs with Ben UFO and Pearson Sound, Pangaea has established himself as one of the key players in forward-thinking dance music between techno, house and dubstep. His genre-pushing productions and DJ sets extend the narrow terminology of music; the floating gap between dubstep, house, techno and the sound of UK bass music is filled with euphoria and candidness.

DJ

PARIAH

R&S RECORDS
LONDON, UK



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Mit seinem ersten Killertrack „Detroit Falls“ wird der 20-jährige Londoner Arthur Cayzer aka Pariah gleich mal vom legendären Label R&S Records gesigned, das auch in letzter Zeit nicht nur mit James Blake wieder mal zeigt, wo der Techhouse-Hammer hängt. Pariahs Sound-ästhetiken drehen sich rund um Motown und Detroit-Tech, seine Cut-Ups sind zur Perfektion getrieben, seine Samples klar und schimmernd in die Songs gezeichnet. Pariah schnipselt an alten und neuen Nummer herum, bastelt Remixe für The XX, Ellie Goulding und Bombay Bicycle Club. Auch seine DJ-Sets ordnet er seinem eigenen Klangkosmos unter: Hip Hop, Detroit und UK-Garage vollführen einen gleichenden Zusammenschluss.

With his first killer track "Detroit Falls", 20-year-old Arthur Cayzer aka Pariah from London was almost instantly signed by the legendary R&S Records, a label that continues to show the world how to make tech house. While Pariah's aesthetics are all about motown and Detroit tech, his cut-ups are brought to ultimate sophistication, his samples are clear and smoothly embedded in the songs. Pariah chops old and new tracks alike, tinkers with remixes for The XX, Ellie Goulding and Bombay Bicycle Club. In his DJ sets he combines hip-hop, Detroit and UK garage to skillfully create a new cosmos of sound.

repriseagency.com

DJ

PHYSICALLY FIT

4ELEMENTS
GRAZ, AT



Sa, 2. 4. 2011 – The Loft

Die beiden Grazer DJs Dizzy (Tiefparterre / SoMoClub) und Dorian Pearce (Four Elements) drehen seit einiger Zeit im Duo, so wie Solo, geschäftig an den Plattentellern. Sei es live, im Studio oder On-Air schaffen die beiden ein unverwechselbares Klangspektakel aus den unterschiedlichsten Genres der internationalen Clubszene. Ob Dubstep, Dancehall, Midget House, Electro oder Soul: Experiment und Abwechslung stehen im Zentrum ihrer Sets.

Seit einiger Zeit arbeiten Dorian und Dizzy an eigenen Produktionen und Remixes, die ebenfalls der Schubladisierung und Kategorisierung ein Ende bereiten wollen und genreübergreifend erarbeitet werden.

The two DJs from Graz, DJ Dizzy (Tiefparterre / SoMoClub) and DJ Dorian Pearce (Four Elements) have been performing solo as well as collaborating as a duo. Whether it's live, in a studio or on-air, they create a unique sound experience merging diverse genres from the international club scene. No matter if it's dubstep, dancehall, midget house, electro or soul, their sets always focus on variety and experiments.

Through their genre-breaking work such as recent productions and remixes, Dorian and Dizzy have been trying to put aside stereotyped thinking as well as categorization.

myspace.com/dizzystylez
myspace.com/dorianpearce

DJ

QUARION

DRUMPOET COMMUNITY, RETREAT
BERLIN, DE



Fr, 1. 4. 2011 – Market

Der in Berlin lebende, in der Schweiz geborene Quarion (aka Ianeq) strickte zunächst Beats und Samples für Hip Hop MCs und schnitzte aufwendige Techhouse Nummern unter dem Namen Enterplay, gemeinsam mit Rosario und Force Of Nature Produzent DJ Kent. Zurzeit haucht Quarion seinen Remixes einflussreicher House- und Techno – Tracks neues Leben ein. Bei seinen halbimprovisierten Live-Sets fokussiert Quarion auf soulige, gefühlvolle Nummern und kontrastiert mit Detroit Techno Deepness und Dub Grooves.

Berlin-based, Swiss-born QUARION (aka Ianeq) started out making beats and samples for hip hop MCs before shaping versatile tech house tracks as Enterplay with Geneva's Rosario and Japan's Force Of Nature producer DJ Kent. Nowadays Quarion's remixes breathe fresh air into already influential house and techno cuts, while in his partly improvised live sets, Quarion crosses soulful, emotional songs with deep Detroit techno and dub grooves.

facebook.com/pages/Quarion/110013435053
soundcloud.com/quarion

DJ

RAW:LAND

BUBBLE CLUB
VIENNA, AT



Sa, 9. 4. 2011 – Fluc

Raw:land nennt sich Roland Jagersberger wenn er an den Turntables der angesagtesten Wiener Clubs steht. Und das macht der, seit 2006 in Wien lebende Amstettner voller Leidenschaft. Egal ob beim, gemeinsam mit Weise veranstalteten Bubble Club oder bei Kooperationen mit anderen Veranstaltern, Raw:land schätzt stets das audio:visuelle Gesamterlebnis. Seine Sets gehen von Deephouse, Minimal und Techhouse bis zu Progressive Sounds.

When he's spinning the discs at the best clubs of Vienna, Roland Jagersberger is called Raw:land. Originating in Amstetten, Raw:land moved to Vienna in 2006 to pursue his passion as a DJ and event promoter. Whether coupling up with Weise to organize the "bubble club", or cooperating with other promoters, raw:land loves the interaction of sound and video. His DJ sets include sounds from deephouse, minimal, tech house to progressive.

119 Artists

bubbleclub.at
facebook.com/rolandjagersberger

RAZ OHARA AND THE ODD ORCHESTRA

GET PHYSICAL MUSIC
BERLIN, DE



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Raz Ohara kam nach Berlin, atmete die Musik ein, beobachtete die Menschen, absorbierte die Umgebung, um seine Eindrücke in Musik umzuwandeln. Rastlos biegt er sich auf die Suche nach dem Unbestimmten. Er bastelt mit Dr. Phelbs, Robert Defcon und Chilly Gonzalez an improvisierten Livesets, kollaboriert mit Alexander Kowalski und findet so seinen Platz in der elektronischen Welt Berlins. Als Raz Oliver Doerell kennenlernt hat seine Suche ein Ende: Songentwürfe werden hin- und hergeschickt, Ideen hinzugefügt, mit Soundgeweben unterfüttert. „Raz Ohara and the Odd Orchestra“ ist das Resultat, das die melancholische Seite der experimentellen Elektronik herauskehrt, ihr Ambientflächen unterschiebt und sie mit mehrstimmigem Chorgesang hinterlegt.

Raz Ohara moved to Berlin, listened to the city, observed the people, absorbed his surroundings, to convert them to music. Restlessly, Raz Ohara was looking for the indetermined. Together with Dr. Phelbs, Robert Defcon and Chilly Gonzalez he tinkered with improvised live sets, but he also collaborated with Alexander Kowalski to find his spot in Berlin's electronic world. Raz began to record song sketches, giving them to Oliver Doerell. Oliver would take the sketches and add his own thoughts, their cooperation and embellishments. Raz and he continued; the resulting album is "Raz Ohara and the Odd Orchestra", an album that sheds light on the melancholic part of experimental electronic, using ambient layers of sound and polyphonic choirs.

myspace.com/razoharaandtheoddorchestra

SIMON LEBON

MARKET, TJUMY
VIENNA, AT



Fr, 1. 4. 2011 – Market

Seit den 90ern ist Simon Lebon in Europa unterwegs und versucht, musikalische Grenzen zu überschreiten: House, Disco, Techno und Dub verschmelzen zu einer Mischung mit Wiedererkennungswert – immer mit einer gehörigen Portion Deepness und dem nötigen Kick. Auch als Promoter und Gründer von ProjectEast, einer Plattform zur Förderung des Kulturaustauschs im neuen Europa, genügt er diesem Anspruch. Nach der Gründung von Tjummy Records folgten erste Releases mit Crisco und Lee Stevens unter dem Projektnamen Whare. Lebon und Stevens sind im Market in Wien als DJs, Booker und Co-Hosts von „Diskoblitz“ und „The Usual Suspects“ tätig. Für 2011 werden die ersten Releases ihres neuen Projekts „Burning Tears“ und die Gründung eines neuen Labels erwartet.

Since the 90s Simon Lebon has been performing all over Europe, trying to cross musical borders as he merges house, disco, techno and dub into his inimitable mix of powerful deepness. Being promoter and founder of Project East, a platform that supports cultural exchange in Europe, he lives up to his reputation. After founding Tjummy records, he collaborated with Crisco and Lee Stevens on their project Whare, releasing their first tracks. Together with Stevens he started working as a DJ, booker and co-host at the Viennese club Market for "Diskoblitz" and "The Usual Suspects". This year they plan to release the artistic outcome of their project as well as to launch a new label.

soundcloud.com/simonlebon
discogs.com/artist/Simonlebon

SIXTUS PREISS

VIENNA, AT



Sa, 2. 4. 2011 – The Loft
presented by RUN VIE

Sixtus Preiss' Musik zeichnet ein starkes Gespür für den herrschenden Zeitgeist und eine gewisse Detail- und Sound-Verliebtheit aus. Als studierter Schlagzeuger versteht er sich auf druckvolle, ausgeklügelte Beats. Setzt sie nicht nur, sondern fühlt sie auch. Seine Tracks sind zwingend tanzbar und überraschen im richtigen Moment. Mit verkopft-vertrackten Brüchen zerpfückt Sixtus Preiss die Hörgewohnheiten seines Publikums und lässt dadurch sein Sound-Universum immer wieder von neuem entdecken.

While some consider Sixtus Preiss' music an insider's tip, it stands out through its originality and a strong sense for the prevailing zeitgeist. He catches your attention easily and twinkle-toed in one moment and in the next surprises you with an exceptional infatuation and the possibilities of sound. Being a drummer he knows how to astonish the audience with sophisticated beats and his love for detail, offering a universe of versatility.

www.myspace.com/sixtuspreiss

STRUKT

SOUND:FRAME AV
VIENNA, AT



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Strukt gestaltet digitale mediale Erlebnisse. Das Wiener Designstudio Strukt ist in den Bereichen Interaktionsdesign, generative Gestaltung, Animation und Grafikdesign tätig. Das Studio realisiert seit seiner Gründung 2007 preisgekrönte digitale Medieninstallationen und Animationen für Präsentationen, Ausstellungen, Firmen- und Kulturveranstaltungen.

The Viennese design studio Strukt is intensely involved in creating generative visuals, interaction design, animation and graphic design. Ever since its foundation in 2007 the studio has worked on realising projects such as award-winning digital media installations and animations for presentations, exhibition and events, both culturally and commercially.

Artists
121

strukt.com

SWEDE:ART

TOKYO DAWN RECORDS, RBMA
SALZBURG, AT



Sa, 26. 3. 2011 – Morisson Club

Boombap Wunderkind Swede:art bewegt sich als DJ auf einem weiten Feld zwischen Dubstep, Wonky Hip Hop und Broken Beat, während er sich als Produzent eher zu den 90 bpm und schneller, hingezogen fühlt. Seine Kreationen machten sich in den verschiedensten Szenen breit und landeten bereits auf den Plattentellern zahlreicher Techno, Dubstep und Hip Hop DJs. 2010 begann er mit der Red Bull Music Academy zu arbeiten, machte Kollaborationen mit Hudson Mohawke und Tokimonsta. Dem Debutalbum „Emotional Colors“, das auf Tokyo Dawn Records erschienen ist, steuerten unter anderem Andreas Saga (Swell Session), Kidkanevil und die Waxolutionists Remixe bei.

As a DJ Swede:art builds a bridge between dubstep, wonky hip-hop and broken beat, while as a producer he prefers beats of the 90 bpm variety and upwards. In different musical scenes his creations have come to be known as a reliable source for fresh sounds that are repeatedly used by techno, dubstep and hip-hop DJs. In 2010 he began collaborating with the Red Bull Music Academy as well as with Hudson Mohawke and Tokimonsta. For his debut album “Emotional Colors”, that was released on Tokyo Dawn Records, he worked together with Saga (Swell Session), Kidkanevil and the Waxolutionists Remixes.

tokyodawn.net/swedeart
soundcloud.com/swede-art

TAXON

TAXON.TV
VIENNA, AT



Fr, 8. 4. 2011 – Rinderhalle in Neu Marx

Taxon wurde 2006 von Katharina Mayerhofer und Michael Seidl gegründet. Sie starteten ihre Arbeit als Visual-Artists in Clubs und vergleichbaren Locations in Salzburg und Oberösterreich und erspielten sich die beiden schnell einen Beliebtheitsgrad, der sie bereits in unterschiedlichste Ecken Europas, aber auch nach Argentinien und Shanghai schickte. Ihre Visuals sind von generative motion design geprägt, sparen jedoch real life footage nicht aus. Zurzeit fokussieren Taxon auf Echtzeitverarbeitung von elektronischer Musik, generatives Design und Medieninstallationen.

Im kommenden Jahr werden Taxon ihr Know-How an der Universidad Tecnológica de Panamá weitergeben und bei Events rund um Panama City live performen.

Founded in 2006 by Katharina Mayrhofer and Michael Seidl, Taxon's artistic work focuses on generative motion design as well as real life footage.

Starting off as visual artists at clubs and venues in Salzburg and Upper Austria, they soon became widely known and appreciated beyond the borders of Austria, performing all over Europe as well as in Argentina and Shanghai.

Their current focus lies on real time processing of electronic music, generative design and media installations. This year they are invited to share their knowledge and expertise at the Universidad Tecnológica de Panamá as well as to perform at several events in and around Panama City.

taxon.tv
facebook.com/wearetaxon

Live Audio

TEEBBS

BRAINFEEDEER
LOS ANGELES, US



Sa, 26. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

Teebs, geboren in New York, sticht mit seinen ansteckenden Melodien, raffinierten Hip Hop Beats und einem kaleidoskopartigen Sound hervor. Über sein neues Album „Ardour“ meint Flying Lotus: „Teebs’ Musik klingt wie ein Strandurlaub... fühlt sich an, wie Avatar aussieht.“ Musik also, die Freiräume für die eigene Vorstellungskraft lässt, von der Intensität und Wärme ausstrahlt. Er wird von Brainfeeder unter Vertrag genommen und findet dort neben Künstlern wie Gaslamp Killer, Daedelus und Jeremiah Jae den geeigneten Platz zur Entfaltung.

Born in New York, Teebs impresses with infectious melodies, subtle hip-hop and a kaleidoscope of sound. Describing his debut album “Ardour” Flying Lotus said, “Teebs’ music sounds like an island vacation... the way Avatar looks.” Defined by great intensity and warmth, his music gives you space for your own imagination. Signed by Brainfeeder alongside artists such as Gaslamp Killer, Daedelus and Jeremiah Jae, he has enough room for his creative development.

dublab.com/teebs
brainfeedersite.com

Live Audio & DJ Set

THE BLESSINGS

LUCKYME
EDINBURGH, UK



Fr, 8. 4. 2011 – Rinderhalle in Neu Marx

The Blessings sind Dom Sum & Fine Art. Mitglieder des sehr einflussreichen Labels LuckyMe, bei dem auch Mike Slott und Hudson Mohawke mit von der Partie sind. Bei The Blessings’ Musik öffnet sich ein Schmelztiegel an Einflüssen aus den 1990ern: New Jack Swing, R’n’B, Electronica, Garage und Deep House werden aufbereitet – ihr kristalline-Sound wird herausgeschält und mündet in modernem, zeitnahen Hip Hop und R’n’B. Mit ihrem Debutalbum „Galaxy High“ präsentieren The Blessings 6 Tracks, auf denen sie einnehmend und selektiv mit glitzernden Melodien und kolossaler Drum-Programmierung protzen.

The Blessings is the common project of Dom Sum & Fine Art, members of the hugely influential label LuckyMe alongside Mike Slott and Hudson Mohawke.

They offer a melting pot of 90s influence as they merge new jack swing, RnB, electronica, garage & deephouse with the crystal sound of contemporary hip-hop & RnB. With their debut album “Galaxy High” they step out to bring their own 6 track selection of glistening melody and thumping drum programming.

Photo: © 2010 Christina Kernohan

www.myspace.com/the_blessings
thisisluckyme.com/music/the-blessings
facebook.com/theblessings.luckyme

DJ

TINGEL TANGEL

VIENNA, AT



Sa, 26. 3. 2011 – sound:frame Straßenbahn

Tingel Tangel sind Bernhard Tobola, Simon Riegler und Armin Schmelz. Der Fokus liegt darin, den Menschen Mut zu machen, sie zu ermuntern, ihre sozialen Kompetenzen auszuweiten, Selbstrespekt zu praktizieren. „Unser Verständnis von sozialer Kompetenz ist ein Komplex aus persönlichen Fähigkeiten und Einstellungen, die dazu führen, einen individuellen Wandel herbeizuführen, der auf eine gemeinschaftliche Basis abzielt. Soziale Kompetenz kombiniert Ziele und Handlungen Einzelner mit ethischen Werten und Meinungen einer Gruppe. Der Schlüssel zu einer funktionierenden, nichtautoritären und gesunden Gesellschaft ist somit die ausreichende soziale Kompetenz jedes Einzelnen.“

Tingel Tangel, that is Bernhard Tobola, Simon Riegler and Armin Schmelz. The main focus lies in encouraging people's social competence and the participants' positive self-respect. Our understanding of social competence is the complex of all personal skills and attitudes that help change individuals, to a more community-based kind of behaviour. Socially competent behaviour combines the aims and activities of individuals with the ethical values and opinions of a group. So the key to a working, non-authoritarian and healthy society therefore is, actually, a person's sufficient social competence.

tingeltangel.org

Live Visuals

TON:GE:MISCH

SOUND:FRAME AV
VIENNA, AT



Sa, 9. 4. 2011 – Fluc Wanne

Aus der Wiener Klubszene nicht mehr wegzudenken, inszeniert ton:ge:misch alias Romana Kleewein selbst Produziertes, sowie Found Footage und Animationen als natürlich gegebenes Element von Party. Das Zusammenspiel von digitalisierter Visualisierung und Musik steht sowohl bei Live-Auftritten als auch bei der Fertigung von Videos und der Realisierung künstlerischer Projekte im Vordergrund. Als Ton- und Videotechnikerin, Medienkünstlerin und Produzentin ist ton:ge:misch bei Veranstaltungen nicht nur als VJane unanfechtbar, sondern auch bei der Frage der technischen Umsetzung Ansprechpartnerin Nummer eins.

Turning well-orchestrated found footage as well as self-produced material and animations into a natural party element, ton:ge:misch alias Romana Kleewein has become an integral part of the Viennese club scene. The interaction between digitalised visualization and music is the most important aspect on stage as well as during video production and the realization of artistic projects. ton:ge:misch is not only an excellent audio and video technician, media-artist and producer but also a specialist when it comes to technical implementation.

Photo: © Robert Lunak

www.myspace.com/tongemisch

VALENCE

SOUND:FRAME AV
VIENNA, AT



Fr, 8. 4. 2011 – Rinderhalle in Neu Marx

Im Eigentlichen ist Valence ein klassisches Designstudio, das sich mit Grafiken, Illustrationen und Motion Graphics auseinandersetzt und diese zu einer Welt aus fantasievollen, visuellen Geschichten verlinkt. Im Uneigentlichen entwickeln Michael Zagorski und Markus Raffelsberger aka Valence Visuals, die sich aus einer hybriden Mischung aus digitalen und analogen Techniken herauschälen: Geradlinigkeit und Komplexität, Filigranität und Großflächigkeit stehen einander gegenüber und gerade diese Antagonismen sind es, die den visuellen Arbeiten ihre Ausdruckskraft verleihen.

Valence is—strictly speaking—a classic design studio that deals with graphics, illustrations and motion-graphics, connecting those with a world of imaginative and visual stories. However, metaphorically speaking, Michael Zagorski and Markus Raffelsberger aka Valence Visuals create visuals that emerge from a hybrid mixture of digital and analogue techniques: confronting directness, complexity, extensiveness and delicateness gives their visual work its expressiveness.

valencestudio.com
facebook.com/valencestudio

VJ 512

MRMAMA.TV
PL



Fr, 25. 3. 2011 – Ottakringer Brauerei

VJ 512 begann seine Karriere als Visual Artist 2003 mit wenigen VCRs und einem einfachen Video-Mixer. Nachdem er sein Studium an der Akademie der Feinen Künste mit dem Schwerpunkt Animation abgeschlossen hatte, arbeitet er zunächst als Motion-Designer, bevor er sich drei Jahre später bei mrmama.tv involviert. Seit her kreiert er Video-Mappings und interaktive Projektionen, immer das Ziel einer perfekten Audio-Video Synchronisation während der Live-Performance vor Augen.

Starting off as a visual artist in 2003 with a simple video-mixer and a few VCRs, VJ 512 graduated from the Academy of Fine Arts specializing in animation, and started working as a motion designer as well as a freelancer at mrmama.tv. Today, he creates video-mappings and interactive projections, aiming for perfectly synchronized audio and video at a live performance.

mrmama.tv

DJ

WEISE

BUBBLE CLUB
VIENNA, AT



Sa, 9. 4. 2011 – Fluc

Geboren in Steyr, aufgewachsen in der Einöde, trat Weise nach deprimierenden Jahren der kulturellen Vergreisung in Landwirts-häusern und Dorfdiscotheken die Flucht nach vorn an und übersiedelte nach Wien. Dort angekommen, entdeckte er seine Liebe zum gepflegten 4/4-Takt, die ihn bis heute noch nicht verlassen hat – eine Beziehung fürs Leben sozusagen. Seine Affinität zur Bassdrum und zu oszillierenden Synthesizer-Sounds lebt er bei seinen DJ-Gigs in Wien aus. Mit puff zack im Morisson Club und dem DJ- wie Club-Konzept Bubble Club betreibt er auch seine eigenen Plattformen. Seine Sets spannen gerne Mal den Bogen von Disco, Soul, Deep House bis hin zu Detroit Techno.

Having been born in Steyr, Austria, Weise grew up in the countryside. After a couple of quite depressing years in rural pubs and discos, where he was put in jeopardy by the cultural senescence of his surroundings, he took the bull by the horns and moved to Vienna. Following his arrival he discovered his love for 4/4 beats that continue to escort him on his journey—you might call it a never ending love story. His DJ gigs in Vienna enable him to live up his affinity for bass drums and oscillating synthesizer sounds, while running his own platforms puff zack at Morisson Club and the DJ and club concept Bubble Club. His DJ sets go all the way from disco and soul to deep house and Detroit techno.

bubbleclub.at
facebook.com/weisem
facebook.com/bubbleclub

DJ

WILLFLING

PRATEREI, PRATER UNSER
VIENNA, AT



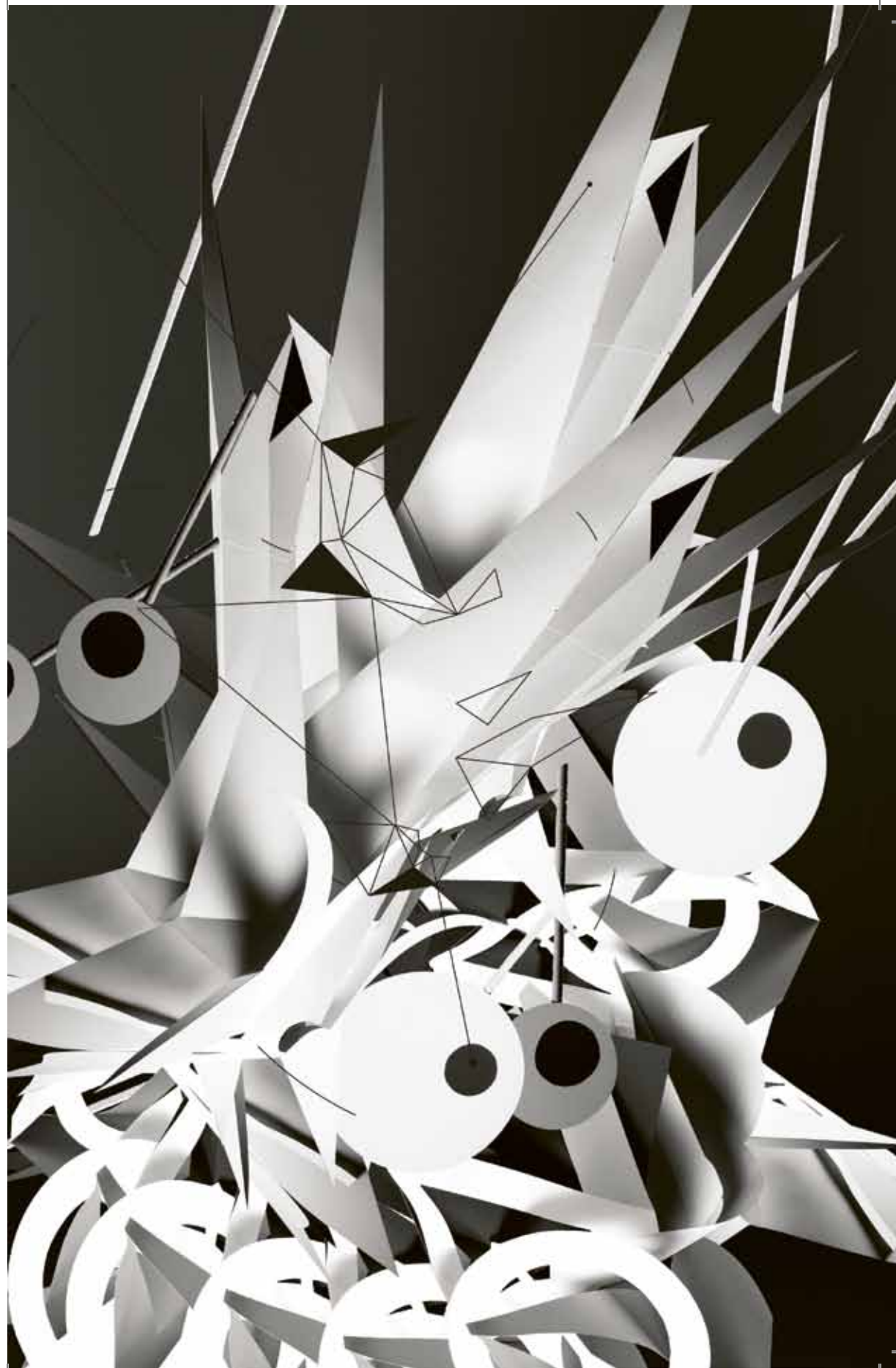
Sa, 9. 4. 2011 – Morisson Club

willFling ist einer der umtriebigsten DJs der Stadt Wien: Pratersauna, Market, Donau, ... Nebenbei betreibt er Clubabende und ist Mitorganisator des grandiosen Festivals mit einem der gelungensten Namen, dem Prater Unser.

Apart from being an aspiring Viennese DJ with performances at Pratersauna, Market and Donau, willFling has been keeping himself busy with organizing club nights and festivals, one of it being the successful Prater Unser.

Photo: © Claudio Farkasch

myspace.com/willfling



JNE

JOJA'S NIGHTEDIT

Every week since November 2008, Johanna Mayr-Keber alias Joja has been selecting tunes for her two-hour-long radio show „joja's nightedit“ on Radio Superfly.



For the past 8 years Joja has been DJing and collecting records passionately. Rooted in hip hop, she explores all kinds of different genres, neglecting narrowly defined musical zones. „No rules. No boundaries.“ Along the lines of this slogan, Joja emphasizes the quality of variety and tries to highlight the different art forms in her show. Her music-historical quest takes you from house and dubstep all the way to future fantasy metal.

Joja keeps up with the current Viennese and international music scenes and has broadcasted plenty guest appearances/interviews.

**JNE. JOJA'S NIGHTEDIT THURSDAY NIGHT TO FRIDAY MORNING
VIA 98.3 RADIO SUPERFLY MIDNIGHT TILL 2:00 AM**

RED BULL MUSIC ACADEMY

The Red Bull Music Academy is an international workshop, touching down in a different city each year. Over two fortnight-long 'terms', some of the finest purveyors of rhythm and sound from all over the world gather between the Academy's walls. There's always that sense of synchronicity when music lovers find music lovers. But it's even better when they get to meet up in person.



Advertisement

With its rep as a paradise for vinyl hunters and technology lovers alike, there have long been calls to hold an Academy in Tokyo – and this year, that's exactly where the Academy's headed. Apply now until April 4 for your unique musical journey.

CLICK WWW.REDBULLMUSICACADEMY.COM

For sound:frame 2011 the Red Bull Music Academy will not only bring some of the finest young talents like to it's stage at Ottakringer Brauerei, but also an athletic performance. Watch out for Red Bull Beats in Motion!

‘Advertising’ set in Relevant Medium — 60pt.

www.binnenland.ch

DE:BUG GLOSSAR: DEAD MEDIA ICONS (SONY WALKMAN/PRODUKTION VON 1979 BIS 2010)



DE:BUG ELEKTRONISCHE LEBENSASPEKTE



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



concept solutions

Veranstaltungstechnik GmbH

concept solutions

**DIE TECHNIK IST EIN HUND,
WIR SIND DER IGEL!**
www.derigel.at

Innovativ **G**estaltete **E**vent **L**ösungen
sind unsere Stärken!

Ton · Licht · Video/Multimedia · DJ/VJ · Special FX
Flogos · Bühnen- und Traversenkonstruktionen · Event EDV

für Präsentationen, Messen, Firmenevents, Clubbings
Festivals, Roadshows, Gala Abende uvm

concept solutions
Veranstaltungstechnik GmbH

Main Office:
Gattergasse 1A, 1110 Wien

Depot:
Alleggasse 51, 1110 Wien

Tel. +43 1 908 13 78-13
Fax +43 1 908 13 78-30

office@derigel.at
www.derigel.at



DJ-EQUIPMENT.AT

Unkompliziert DJ/VJ-Equipment mieten



EDIROL V8



SVM-1000



DVJ-1000

approved Equipment by

Roger Sanchez, Carl Cox, Felix da Housecat,
Dj Rush, David Guetta, Bob Sinclair,
Eddi Amdaor, Paul Oakenfold, Phill Fuldner,
Sven V  th, David Morales and many more...



concept solutions
Veranstaltungstechnik GmbH

Main Office:
Gattergasse 1A, 1110 Wien

Depot:
Ailecgasse 51, 1110 Wien

Tel. +43 1 908 13 78-13
Fax +43 1 908 13 78-30

office@dj-equipment.at
www.dj-equipment.at
www.conceptsolutions.at

ORF

FM4 THE GREATEST RADIO SHOW ON EARTH

PRÄSENTIERT
KREISKY
JONGLEURE DES WAHNSINNS



DINA KOWEN Illustration PREMIER/FM4 Lettering TYPE JUCKEYS



FM4.ORF.AT

:YOU'RE AT HOME BABY

WIEN 103.8 • ST. PÖLTEN 98.8 • EISENSTADT 97.4 • LINZ 104.0 • SALZBURG 104.6 • INNSBRUCK 101.4 • BREGENZ 102.1 • GRAZ 101.7 • KLAGENFURT 102.9



...baseurles Magazin für Glamour & Disko
WWW.THEGAP.AT

thegap

YET ANOTHER
FUCKING WILDLIFE
MAGAZINE

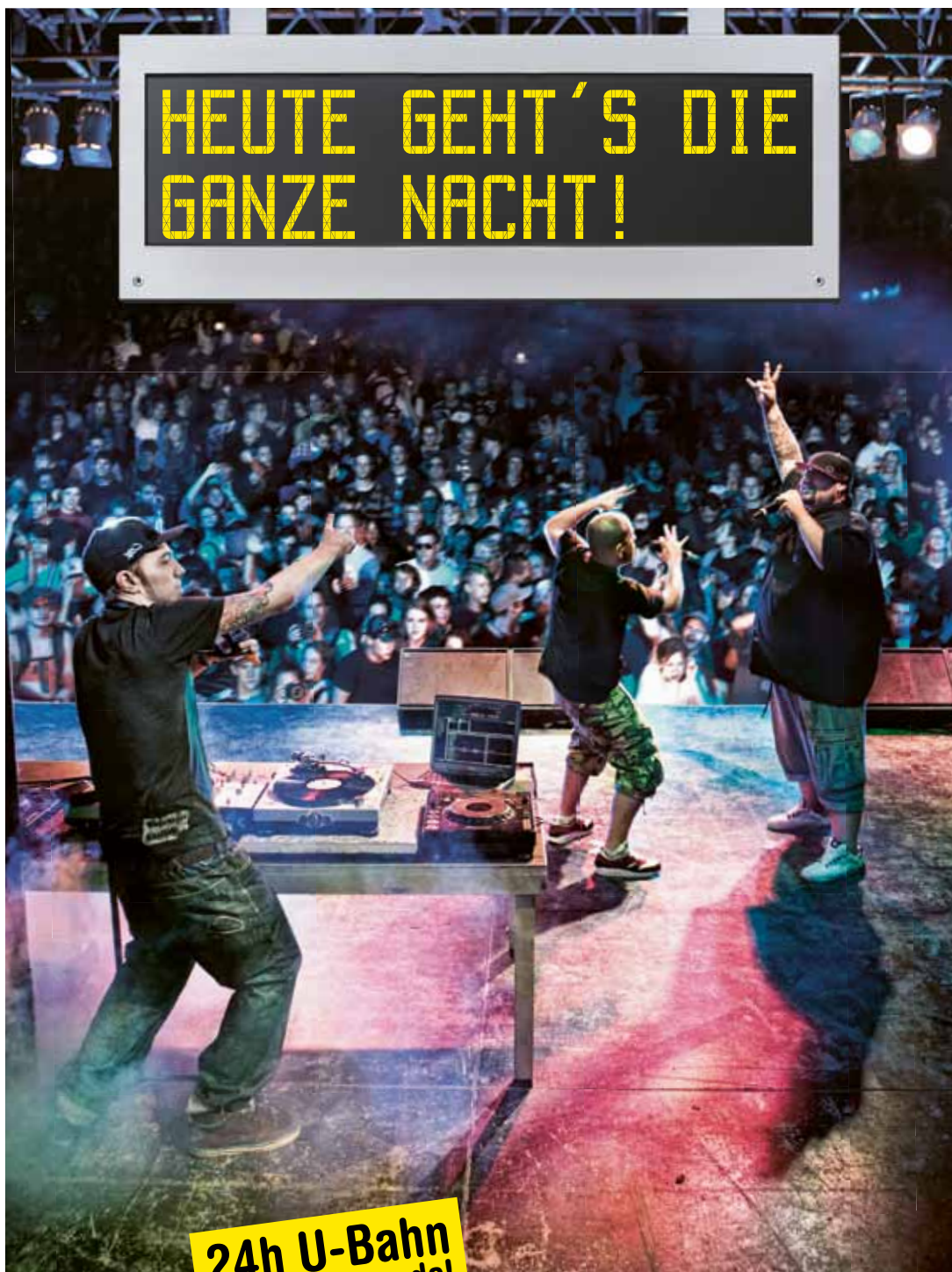


**JETZT
ÖSTERREICHWEIT
IN DER
TRAFIK**

ist live
KULTUR
LEUTE
KULINARIK
MODE
WOHNEN
SZENE

www.wienlive.at

HEUTE GEHT'S DIE
GANZE NACHT!



**24h U-Bahn
am Wochenende!**

www.wienerlinien.at



Die Stadt gehört Dir.

NACHT

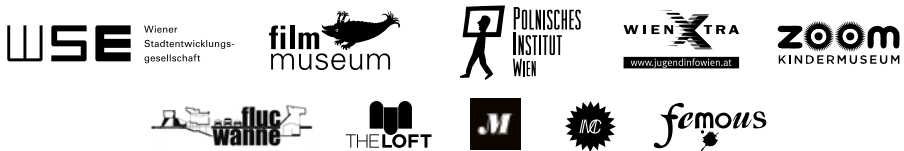
FUNDED BY



SPONSORED BY



IN COOPERATION WITH



MEDIA PARTNERS



FRIENDS



SOUND:FRAME

TEAM 2011

Eva Fischer art director & founder
Laura Welzenbach cultural manager
Marlene Stefanie Engel marketing & PR director

Leonhard Lass creative director
Michael Merzlikar web & graphic design coordination
Martin Embacher graphic design
Stephanie Rappl graphic design
Vera Svoboda graphic design
Simon Hellmayr translation, editorial coordination, proof reading
Ursula Winterauer catalogue editorial, wording, proof reading
Mirela Purivatra translation
David Levy translation
Georg Hellmayr proof reading
Silke Stummer wording, proof reading
Gerald Moser exhibition setting
Ursula Feuersinger exhibition typography
Benjamin Pokropek technical coordination - video
Leonard Pokropek technical coordination - video
Thomas Planitzer technical coordination - video
Romana Kleewein technical coordination - audio
Lukas Virits audio engineer
Philipp Hatzl lighting engineer
Alexandra Wimmer project management
Florian Tanzer extra power, extra coolness
Maria Pfeifer extra power, backstage coordination
Christine Luger backstage coordination
Julia Pfeiffer artist assistant
Anna Schmuckermair artist assistant
Michael Steingruber artist assistant
Marcus Fieseler stage manager
Claudio Farkasch photography
Manuel Johns TV trailer, video production
Mateusz Najder TV trailer, video production
Peter Hoerbürger sponsoring consultant
Wolfgang Hoffer literature:lab, Lied lab coordination
Robert Hack video documentation management
Ben Johnston-Arthur video documentation
Johanna Mayr-Keber documentation editorial
Vanessa Zengh intern, curatorial assistant
Caroline Drobik intern, marketing assistant
Katharina Bernard sound:frame tram
Sasa Ajkovic sound:frame tram
Rebecca Büchler support

special thanks to

Jürgen Weishäupl, Florian Weber, Alex Welzenbach,
Stefan Stürzer, LWZ, Momo 1030 & Philipp Heinkel

IMPRINT

Eva Fischer editor
Leonhard Lass creative director
Michael Merzlikar graphic design coordination
Martin Embacher graphic design
Stephanie Rappl graphic design
Vera Svoboda graphic design

Simon Hellmayr translation, editorial mgmt, proof reading
Ursula Winterauer editorial, wording, proof reading
Laura Welzenbach editorial
Marlene Engel editorial
Mirela Purivatra translation
David Levy translation
Silke Stummer wording, proof reading
Georg Hellmayr proof reading

Visual Identity Shooting

Andreas Waldschütz photography, camera
Leonhard Lass creative direction, costumes, graphics
Steffi Lamm make-up artist
Marlena König assistance
Matthias Ganster lighting
Christian Friedrich digital imaging
Gregor Ladenhauf sophisticated weirdom
Julia S. Model@lookmodels.at
Lorenz K. Model@wienermodels.com
supported by **Studio Dopplinger**

Print REMA Print, Vienna
Font Catalog
Foundry Binnenland.ch

changes and typographical errors reserved.
© Vienna, 2011, sound:frame

