

L

E

Body

Controlled

andere räume

mit

Robert Henke
(DE)

Julian Oliver
(NZ)

Peter Kirn
(US)

João Martinho Moura
(PT)

Stephen Cornford
(UK)

Robert Mathy
(AT)

Eröffnung und Performances

26.11.2011
20.00

Ausstellung

28.11.2011
02.12.2011

Karl-Liebknecht-Straße 13
10178 Berlin

www.leapknecht.de

info@leapknecht.de

A

P

Das Lab for Electronic Arts and Performance (LEAP) präsentiert mit der neuen Ausstellungs- und Performance-Reihe **BodyControlled** progressive Künstler, die sich der Performance-Kunst sowie elektronischen oder anderen expressiven Künsten widmen, und in ihrem Metier vorrangig das Medium "Sound" erkunden. Die erste **BodyControlled**-Ausstellung behandelt das Thema **other spaces**. Gezeigt werden Arbeiten, die sich mit der vorhandenen Architektur des LEAP verschränken und virtuell "andere Räume" erforschen. Diese Räume sind entweder komplett synthetisch generiert, spiegeln direkt die gegenwärtige Umgebung in einem neuen klanglichen Rahmen wider oder verdichten einen vorhandenen digitalen Raum in eine konkrete Bildlichkeit. Abgerundet

wird die Eröffnung der Ausstellung am 26. November mit einer 12-stündigen Performance von Robert Henke.

ar

er

r

un

Robert Henke

Peter Kirn

Stephen Cornford

Julian Oliver

João Martinho Moura

Robert Mathy



Microsphere (2011)

*für zehn Lautsprecher und mehrere Schlaginstrumente
Performative Installation
26. November 23:00 Uhr bis
27. November 11:00 Uhr.*

Die Musik von Robert Henke entsteht oft in einem Prozess, der die größere zeitliche Struktur zunächst außer acht lässt und sich ganz mit der Gegenwart beschäftigt; wie klingt etwas momentan, welche Farbe und Substanz transportiert eine rhythmische Phrase? Musik als Zustand. Erst in einem späteren Schritt wird dieser Zustand auch zeitlich ausformuliert. Die Installationen des Künstlers wiederum beziehen sich immer sehr explizit auf Phänomene zeitlicher Änderung.

Die Arbeit *Microsphere*, entwickelt für LEAP, vereint beide Felder und erkundet den Grenzbereich zwischen Installation und Konzert: Akustische Klänge von im Raum verteilten Percussioninstrumenten werden während der Performance aufgenommen, extrem verlangsamt, wiederholt, in kleinste Partikel zerstäubt und auf viele

Lautsprecher verteilt. Im Verlauf von zwölf Stunden werden immer mehr Klänge erzeugt, und es ergibt sich ein stetig wachsendes Repertoire an räumlich-klanglichen Gesten. Der Komponist tritt immer wieder zurück und lässt die Maschine selbstständig über sehr lange Zeiträume Änderungen abarbeiten. Die möglichen Resultate können klein und filigran, fast unhörbar und statisch, oder auch laut, brachial und voller komplexer ostinato-hafter Wiederholungen sein - die Struktur der Performance ergibt sich aus vielen momentanen Entscheidungen während der Aufführung und ist nicht festgelegt.

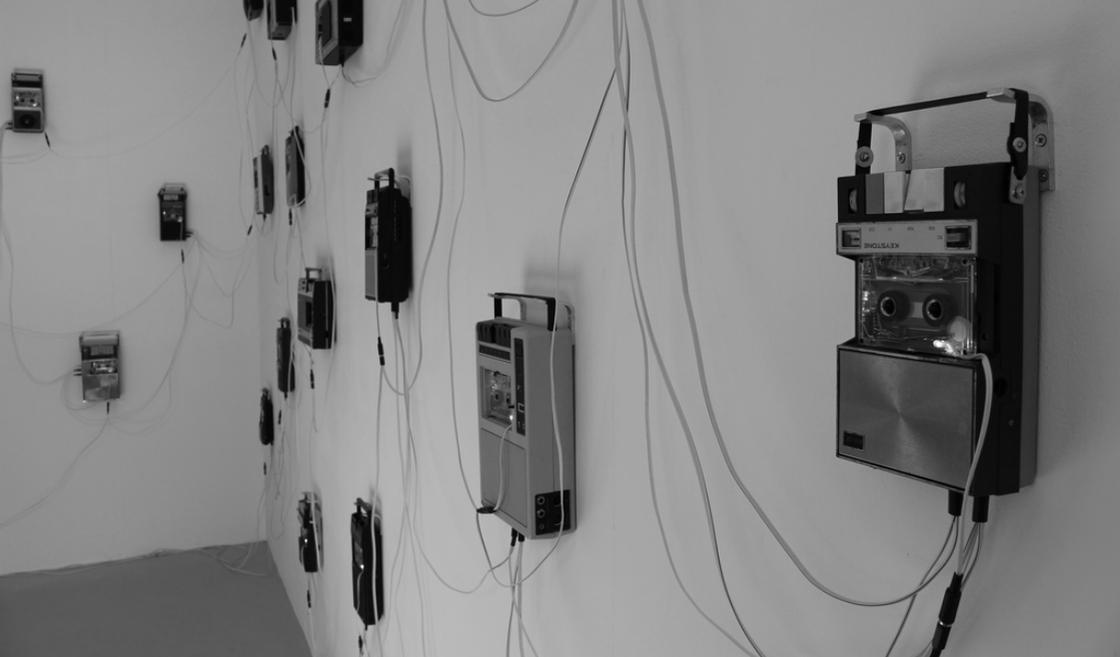
Peter Kirn ist Komponist, Programmierer, Autor und Media Künstler. In Kentucky geboren und in New York ausgebildet, arbeitet er zudem als Herausgeber und Autor von createdigitalmusic.com und createdigitalmotion.com, ist Co-Entwickler des Open Source MeeBlip Synthesizers und Autor im Bereich kreativer Technologien (Keyboard, Wax Poetics, Make, Popular Science, Macworld u.a.).

Seine Musik reicht von traditionellen akustischen Kompositionen bis hin zu live Solo-Laptop Performances. Letzte Auftritte umfassen das CommuniKey Festival (Boulder), Saturn Never Sleeps (Philadelphia) mit Video für Flying Lotus sowie live Solo-Musik, 22-Lautsprecher Sound beim Frequency Festival (Lincoln), Moving Sounds Festival (New York), Virginia Tech University (USA) und In/Out Festival (New York). Kirn schließt derzeit seine Promotion im Fach Musikkomposition an der City University in New York ab. Er wohnt und arbeitet in Berlin.

Untitled (2011)

Virtuelle architektonische Umgebungen umspannend, erschafft Peter Kirn eine multikanale, in Echtzeit gesteuerte, audiovisuelle Performance. Er bringt eine Spiegelung der Geometrien des Fernsehturmes ins LEAP: Gesampelte Klaviere und synthetisierte Klänge werden zu einer lebendigen, rhythmischen Meditation geformt.





Stephen Cornfords Arbeit entsteht am Schnittpunkt von Skulptur und Musik, um durch Klang und Geräusch die körperlichen Eigenschaften der Welt um ihn herum zu erforschen. Er benutzt die Strategie des Bricoleurs, um Fundobjekte, musikalische Instrumente und Audio-Technologien zu kombinieren und um durch Verstärkung des zuvor Nichtgehörten unsere Auffassung des Bekannten zu verschieben. Die subjektive Präsenz der Zuschauer bei diesen Installationen und deren gleichzeitiges Erforschen von Klang und Raum sind entscheidend für das Werk, insofern sie eine subjektive und zeitlich begrenzte Begegnung bewirken. Das Werk bewohnt sowohl Galerie als auch Performance und nimmt abwechselnd die Gestalt einer kinetischen Installation und einer prozessbasierten Performance an, immer auf der Suche nach Situationen, in denen das Material, sei es fest, räumlich oder klanglich, im gleichem Maße wie der Künstler selbst das Resultat kontrolliert. Zur Zeit ist Cornford Research Fellow bei der Sound Art Research Unit der Oxford Brookes University. Er hat Bildhauerei an der Slade School of Fine Art studiert und

später seinen Master im Fach Time-Based Arts Practices am Dartington College of Arts abgeschlossen. Während der letzten drei Jahren hat er häufig in Großbritannien und Europa ausgestellt und performt.

Binatone Galaxy (2011)

Eine Installation für gebrauchte Kassettenspieler, die deren Veralten nicht als ein Ende betrachtet, sondern als eine Gelegenheit, über deren funktionelles Potential nachzudenken. Als Wiedergabegeräte überholt, werden sie zu Instrumenten mit eigenem Recht. Das Ersetzen eines jeden Tonbandes durch ein Mikrofon gibt uns die Gelegenheit, stattdessen die rhythmischen und resonierenden Eigenschaften dieser einst allgegenwärtigen Plastikhüllen zu hören. *Binatone Galaxy* bringt die Struktur, in der eine ganze Generation ihre Lieblingsaufnahmen erworben hat, in die Mitte des Geschehens, und enthüllt die Akustik der Kassette und die Stimme des Geräts selbst.

Julian Oliver

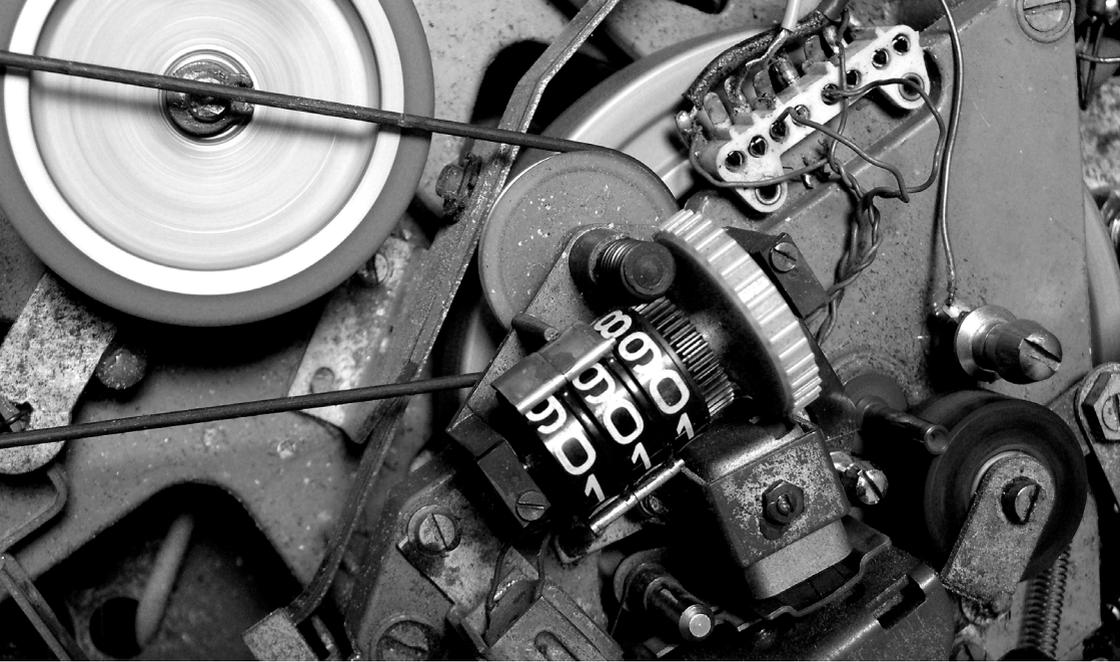
Julian Oliver Julian Oliver ist Neuseeländer mit Wohnsitz in Berlin. Seine Projekte als "Kritischer Ingenieur" und wissenschaftlichen Publikationen sind in zahlreichen Museen, bei internationalen Veranstaltungen für elektronische Kunst und Konferenzen (Tate Modern, Transmediale, Ars Electronica, FILE und Japan Media Arts Festival) gezeigt worden. Julians Arbeiten wurden mit vielen Preisen ausgezeichnet, zuletzt mit der Golden Nica der Ars Electronica für seine Arbeit *Newstweek*, eine Kollaboration mit seinem Studiopartner Danja Vasiliev.

Julian hält weltweit Workshops und Master Classes zu *software art*, *augmented reality*, *creative hacking*, *data forensics*, *computer networking*, *object-oriented programming* für Künstler, virtueller Architektur, künstlerischer Spielentwicklung, *information visualisation*, *UNIX/Linux* und *open source*. Er ist ein langjähriger Vertreter für freie Nutzung von Software bei künstlerischer Produktion, Verbreitung und Ausbildung.

Föhnseher (2011)

Der *Föhnseher* erhebt sich aus dem Restmüll analoger TV-Geräte. Er erfasst und zeigt Bilder, die Menschen von WiFi-Netzwerken in unmittelbarer Nähe heruntergeladen haben. Handys, Laptops und Tablets werden in Übertragungsstationen des *Föhnsehers* umgewandelt und ersetzen so die mittlerweile nahezu ebenfalls veralteten Fernsehtürme. Der Name *Föhnseher* setzt sich aus dem Wort Fernseher und Föhn zusammen, ein warmer Wind aus Süddeutschland.





Paul Whitty beschäftigt sich derzeit mit einer Reihe von Interventionen für bereits bestehende Sound-Kontexte - mit dem Ergebnis der Re-Lektüre, Neuorganisation, Umkategorisierung, Umverteilung und dem Neuerklingen der vorgefundenen Materialien. Zum Bereich dieser Kontexte gehören Partituren, physische Orte oder Instrumente. Zu seinen letzten Arbeiten gehören zum Beispiel "thirty-nine pages", eine Re-Organisation einer Sonate von Cesar Franck für Violine und Klavier (gespielt von Darragh Morgan und MaryDullea, Metier) und "seven pages", eine Erforschung der inneren Klangwelt von György Ligetis' "Continuum", in Zusammenarbeit mit der Cembalistin Jane Chapman (NMC). Pauls letzter Film "Der Schwimmer", den er in gemeinsam mit Romanautor Roma Tearne umgesetzt hat, wurde auf der 54. Biennale in Venedig ausgestellt. Paul leitet die Sonic Art Research Unit an der Oxford Brookes University und ist Gründungsmitglied des experimentellen Ensembles [rout].

it pays my way and it corrodes my soul (2011)

Die Performance *it pays my way and it corrodes my soul* von Stephen Cornford und Paul Whitty spürt Musik und Sounds in alten Wiedergabegeräten auf, während diese zerlegt werden. Deren Mechaniken werden mit einer Vielzahl von Mikrofonen präpariert. Die erzeugten Klänge werden weiter durch eine Reihe von Pedalen und Sounds interpretiert. Riemen, Getriebe, Schalter und Gehäuse eines aktivierten Rollentonbands werden also zu instrumentalen Zeugen ihrer eigenen Live-Audio-Autopsie.

Stephen Cornford and Paul Whitty

Robert Mathy arbeitet und studiert in Wien. Er hat in Graz studiert (HTL Ortweinschule, Abteilung für audiovisuelle Gestaltung) und danach bei der Filmproduktionsfirma zeggfilm in Wien als Kameraassistent und Cutter gearbeitet. Seit 2007 studiert er digitale Kunst bei Peter Weibel, Tom Fürstner und Ruth Schnell an der Universität für Angewandte Kunst Wien. Seit 2010 setzt er seine Studien an der Universität São Paulo, Klasse für plastische Kunst, fort.

Mathy hat mitgewirkt bei Veranstaltungen wie Diagonale und Forum Stadtpark (Graz), Künstlerhauskino, MAK, Mobile Music Workshop, Ursula Blickle Videopreis, Alias in Wonderland (Wien), Field (Berlin), The Time of Distance (Berlin-Helsinki), Guthman Musical Instrument Competition (Atlanta), reheat (Kleylehof), Mobilefest und File Festival (São Paulo), FAM Festival (Brasília).

Volume (2011)

Die Klanginstallation *Volume* besteht aus 24 Elektromotoren, die mit einer zentralen Steuerung verbunden sind. Die Installation passt sich an die Beschaffenheit des

vorgesehenen Raumes an, indem die Motoren an den unterschiedlichen Gegenständen und Materialien, die sich in dem Raum befinden, befestigt werden. Jeder Motor ist mit einem Metallstift ausgestattet. Wird der Motor mit Strom versorgt, schlägt der kleine Metallstift gegen das Material oder den Gegenstand, an dem der Motor angebracht ist. Dadurch werden Klopfgeräusche erzeugt, die je nach Beschaffenheit des Untergrundmaterials variieren. Die Motoren folgen einer im voraus entwickelten Komposition, die sich nach den Gegebenheiten des jeweiligen Raumes richtet und in ihrer Dauer variieren kann. Das tragende Element der Komposition besteht aus einer Kombination von Zufallsalgorithmen.

So besitzt jeder Raum, in dem die Installation aufgebaut wird, seine eigene klangliche Qualität.

Die Klanginstallation versucht den Raum, in dem sie aufgebaut wird, als Klangkörper zu nutzen und seine akustischen Eigenschaften zu erforschen. Die Beschaffenheit des Raumes, die darin befindlichen Gegenstände und Materialitäten und die akustische Charakteristik des Raumes dienen als Instrument (Klangwerkzeug). Es entsteht eine Art akustische Abtastung (Scannen) des Raumes.





Der Portugiese **João Martinho Moura** ist ein interaktiver Media-Künstler und -Forscher. Seine Interessen richten sich auf intelligente Interfaces, digitale Kunst und Musik sowie Computer-Ästhetik. João Martinho Moura hat seine Werke und Forschung bei Konferenzen in der ganzen Welt vorgestellt, darunter International Festival for the Post-Digital Creation Culture OFF (2008), World Congress on Communication and Arts (2010), SHiFT - Social and Human Ideas for Technology (2009), International Symposium on Computational Aesthetics in Graphics, Visualization, and Imaging - CAe (2008), ARTECH (2008), ARTECH (2010), Computer Interaction (2009), International Creative Arts Fair (2008), ZON Multimédia Premium (2008), Le Corps Numérique - Centre Culturel Saint-Exupéry (2011), International Conference on Tangible, Embedded and Embodied Interaction (2011). Seine Werke sind in Portugal, Brasilien, Großbritannien, Frankreich, Hong Kong und Belgien gezeigt worden. João Martinho Moura ist als Forscher bei der Minho Universität (Portugal) im EngageLAB und als wissenschaftlicher Gastmitarbeiter beim dortigen

Master Program in Technology and Digital Arts (MTAD) tätig, wo er Programmierung für digitale Künste unterrichtet.

SuperCollider Shape (2011)

Schwarzweiße visuelle Erkundungen von computergenerierten Geräuschalgorithmen.

**João Martinho
Moura**

A

P

Organisiert von

João Pais (Curator)
 Daniel Franke (Curator/LEAP)
 Kai Kreuzmüller (PR/LEAP)
 John McKiernan (LEAP)
 Florian Lamm (Grafikdesign)
 Tanja Zeeb (Translation)

anregen. In diesem Kontext steht der Mensch(oder der Körper) in performativer Wechselbeziehung der Technologie gegenüber. Das LEAP besetzt mit dieser Ausrichtung als Ort eine singuläre Position.

in Kollaboration mit LEAP

Als non-profit Projekt versteht sich das LEAP als zeitgenössische Plattform und interdisziplinärer Vermittler für elektronische und digitale Medien-Kunst sowie Performance. LEAP kuratiert und veranstaltet regelmäßig Einzel- und Gruppen-Ausstellungen, Performances, Konzerte, Workshops, Meetings und Talks.

mit freundlicher Unterstützung von

Inhaltlich und konzeptuell experimentiert das LEAP im Bereich der digitalen Technologien und Medien, die unsere gesellschaftliche Gegenwart und Zukunft exponentiell prägen und verändern – und immer schneller zu immer neuen Diskursen, Diskussionen und Fragen



L

E

Body

Controlled

**Opening
&
Performances**
—
26.11.2011
8 pm

Exhibition
—
28.11.2011
02.12.2011

A

P

**Karl-Liebkecht-Straße 13
10178 Berlin**
www.leapknecht.de info@leapknecht.de
