W3rkHof media arts - Klettgauerplatz 1 - 8213 Neunkirch
https://media-arts.w3rkhof.ch
nerds@w3rkhof.ch

Projektbeschrieb

computer sound + vision experience
digital noisescapes of Swiss origin

<<open homeland>>

Die audiovisuelle computergesteuerte Performance von ca. 50 Minuten, in drei Teilen, wird live aufgeführt von

Kent Clelland (Audio) und Jana Honegger (Video) aka W3rkHof media arts.

Ton- und Bildmaterialien wurden gesammelt und aufbereitet in full HD Fotos und Film, sowie hochauflösende Tonaufnahmen bis zu 8 Kanälen.
Dieses Material wird mittels eigens entwickelter Software bearbeitet, synthetisiert und live aufgeführt. Die 3 Werke sind quadrophonisch komponierte Musik mit live generierter Video Synthese in full HD, aus selbst gesammelten Ton- und Bildaufnahmen, zu bewusst traditionellen Themen der Schweiz.

Die Themen wie auch eigens entwickelte Software sind eine Gegensteuer zum wachsenden Trend der Konsumgesellschaft, sich zunehmend von Innovationen und Themen der Profitorientierten Angebote leiten zu lassen.

Selbst entwickelte Softwares:

Nach langjähriger Karriere als Produzent von elektronischer Musik und in der kommerziellen Musikindustrie, distanziert sich Kent Clelland heute bewusst von wirtschaftlichen Trends und kommerzieller Herstellung von Kreativ Software. Nicht nur, weil sie die Kreativität einschränkt oder (künstliche) Schranken präsentiert, sondern auch weil sie den Künstler von externen Umständen abhängig macht: so ist man als Künstler den Motivationen der Software Entwicklerfirmen ausgeliefert, den Auswahlen der Features, dem Support der Hardware Plattformen oder Release-zyklen. Die eigenen Werkzeuge selber zu codieren hat die gleichen Tücken, aber so werden diese Entscheidungen die eigenen und man kann auch auf dieser Ebene gestalterische Entscheide einbringen.
Andererseits sind die Kosten von kommerzieller Software verhältnismässig niedrig wenn man im Vergleich die eigenen Entwicklungsstunden mit einrechnet, die eine wesentlich grössere Investition darstellen. Das Resultat ist allerdings um das Vielfache befriedigender, da die eigene künstlerische Vision dadurch zum Leben erweckt wird. The beauty of code.

Klang

Die musikalische Struktur verlässt sich stark auf variierenden, satt aufgereihten Mustern, synkopiert und polyrhythmisch. Das hohe Mass an rhythmischer Präzision wird durch die selbst programmierte Software erleichtert. Als direktes Resultat der Vorbereitung für diese Performance, in einer Zeitspanne von über 8 Monaten, hat sich die Musik Software den Bedürfnissen des <<open homeland>> angepasst. Für jede der Kompositionen wurde ein leicht adaptierbares, optimal visualisiertes, intuitives Programm entwickelt, um die musikalischen Bedürfnisse jedes Stücks erfüllen zu können. Dank der Flexibilität in der Codebase der Musiksoftware und der beträchtlichen Überschneidung mit der der Videosynthese Software, wird Deep Integration der beiden Softwares maximiert.

Bild

Die eigens entwickelte Video Synthese Bildbearbeitung ist technologisch ungewöhnlich, da sie vorwiegend aus bewegten und animierten Fotoaufnahmen (jeweils 16 pro Output) besteht, und Videoaufnahmen lediglich zur Untermalung dazu mischt. Die Bildcollagen mit sehr traditionsreichen Themen werden mit bis zu 16 verschiedenen Misch-Modi versehen und animiert. Es entstehen visuelle Geflechte und Lichteffekte in ungewohntem Kontrast zur Thematik und erinnern optisch an traditionelle analog Drucktechniken oder frühe Super8 Film Experimente.
Trotz der aufwändigen, eigens codierten Software, werden visuelle Trend-Werkzeuge wie VR oder CGI bewusst gemieden, und in gewisser Weise Retro-Techniken für die live Animation der Bilder verwendet um diesen Look zu erreichen.
Das Bildmaterial wird immer wieder neu kombiniert indem es nicht nur dicht mit dem Musik Sequenzen gekoppelt ist, und haptisch spielbar über physikalische Musiktasten, aber auch durch direkte Verbindung zu algorithmische Entropiequellen.

Live Erlebnis

Heutiger Konsum digitaler Produkte bezieht sich zum grossen Teil auf wiedergaben von Aufnahmen, besonders im audiovisuellen Bereich. Live Vorstellungen aller Art sind für den Besucher immer unmittelbarer, ein dahinterliegender Aufwand viel nachvollziehbarer, Fehlläufe sichtbarer und der Performer wird wahrgenommen. Eine Live Aufführung, auch in elektronischer Kunst, berührt das Publikum als Gruppe, es wird ein gemeinsames Erlebnis. Kent Clelland und Jana Honegger schätzen diesen direkten Kontakt und möchten die zusätzliche Mühe die diese aufwändige Kunstform mit sich bringt auch für digitale Medien in Kauf nehmen.

Themen:

apidae

Die Biene hat in unserer Gesellschaft scheinbar an Bedeutung verloren. Ihre edle Aufgabe, mit ihrer Tätigkeit unsere Ernte an Früchten und Gemüsen zu ermöglichen, scheint in Vergessenheit geraten, obwohl ihre Stellung in der Landwirtschaft nach wie vor essenziell ist. Die Honig Biene wurde dafür, noch bevor die Menschen sich sesshaft machten, immer besonders geschätzt und galt in ihrer Aufgabe als heilig. W3rkH0f media arts möchte auf die Biene erneut Aufmerksam machen. Gefährliche Umwelteinflüsse wie Glyphosate oder Global Warming gefährden ihre Existenz und unsere Gesellschaft muss sich um ihr Bestehen kümmern.
Tonaufnahmen von Bienen im Schwarm, im Bienenkistchen und unterwegs auf der Blütenjagd werden verarbeitet, synthetisiert und in einen 4-Kanal Klangteppiche gewoben. Der Rhythmus der Flügelschläge und Kommunikationstänze werden in verschiedene Oktaven und Schallwellen übersetzt und verarbeitet.
Bildaufnahmen der Bienen in deren Imkerkisten, in freier Natur oder im Wildschwarm, werden vielschichtig, zum Teil psychedelisch, zum Teil abstrakt, präsentiert.
Dauer ca. 15 Minuten

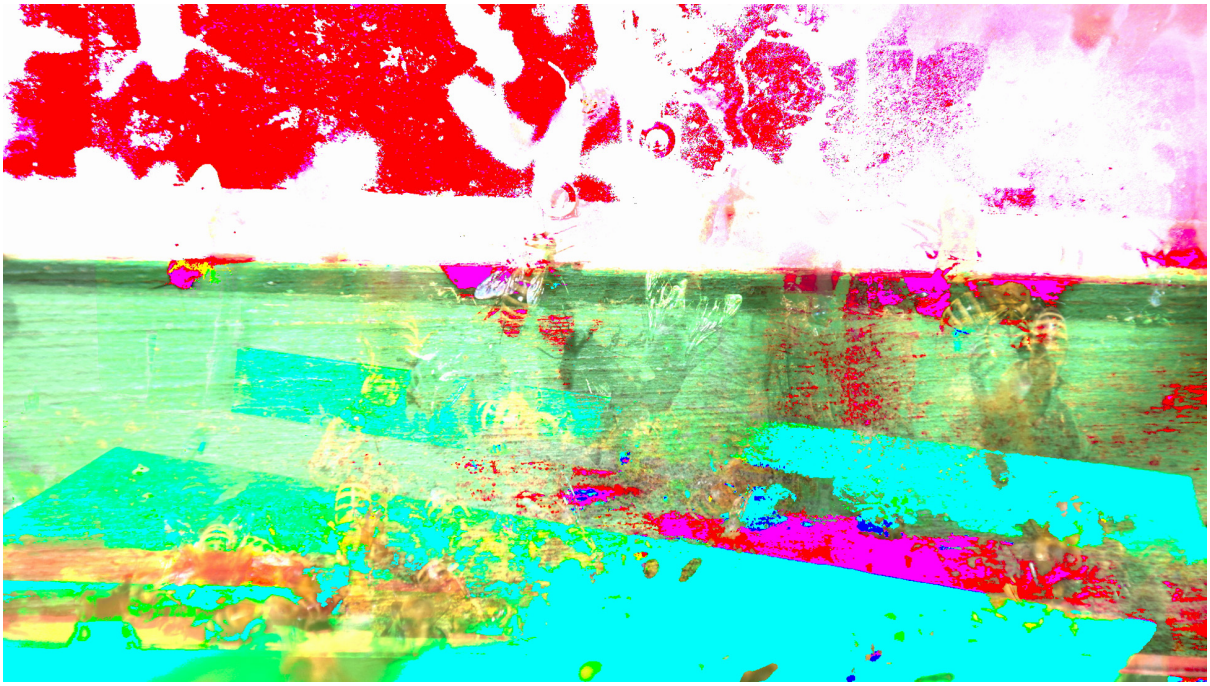

Bild: 1 Screen Grab Entwurf 'apidae'

Ein kleines Beispiel, einen Teaser, findet man auf
https://media-arts.w3rkhof.ch/wordpress/video/apidae-teaser/

Bismärckli

Der extremen Geografie der Schweiz mit ihren verwinkelten Tälern ist es zu verdanken, dass sehr lokalisiert (trotz der kurzen Distanz zu Schweizer Metropole Zürich), offenbar unberührt von Globalisierung, tief verwurzelte Brauchtümer noch aktiv und rege gelebt werden. Dies ist erstaunlich und einzigartig.
Das 'Urnäscher Chläuse' ist so ein Brauchtum, das aus der Perspektive der Akteure weder Publikum, YouTube noch Selfies braucht. Ein Urnäscher 'Schuppel' formiert sich selbst, ist offiziell Hierarchie- und finanzlos, - bestimmt gemeinsam das Thema ihrer fein extravagant verarbeiteten Hauben, die sie jeweils am 13. Januar, an einem geheim festgelegten Bauernhof, ihren frühmorgendlichen Neujahrs-Zäuerle-Rundgang im Dunkeln und bei eisiger Kälte starten und einem auserwählten Publikum bis Sonnenaufgang präsentieren.

Der Gesangstil, die Kostüme, wie auch die organische, führerlose, fast anarchistische Selbst-Organisation der Urnäscher Schuppel faszinieren W3rkH0f media arts. An vergangenem 13.Januar, morgens um 4 Uhr, durften Clelland und Honegger dem Schuppel Bismärckli mit Kamera und Tonaufnahmegerät auf ihrem 'Striich' folgen wie sie singend und schellend von Haus zu Haus gingen, um dieses exklusive Ereignis zu dokumentieren.
W3rkH0f media arts ist beeindruckt von der Tiefe der investierten Gefühle und den enormen Aufwänden die durch dieses Brauchtum den Teilnehmern entspringt, und von der offenbaren Bescheidenheit der Präsentation. Sie stehen in starkem Kontrast zum fast zwanghaften Drang nach Selbstdarstellung eines Medien Konsumenten und W3rkH0f media arts möchte deshalb dieses Erlebnis einem Urbanen Publikum vermitteln.
Zu sanfter Einstiegs Musik wird ein *stream-of-conciousness* live Monolog verlesen, um dem Publikum das Geschehen unmittelbar zu vermitteln, so, als wären sie auch das erste Mal an einem Urnäscher Chläusen Striich mit dabei.
Wie am Ereignis selbst, wird zu Anfang das Publikum im Dunkeln den Tönen und Stimmen lauschen,- bis die Morgenröte langsam den Raum mit Farbe füllt.
Die Originalaufnahmen des Zäuerle der Bismärckli wird sanft von synthetischen Klängen untermahlt, im traditionellen Wechselspiel von sanften Klängen der Stimmen wird das Publikum in quadrophonischem Schall vom Röhren der Schellen und Rollen umringt. Bei Sonnenaufgang sind Bilder der imposanten Berge und Kostüme leuchtend präsentiert.
Es entsteht ein atmosphärisches Bild und Ton Theater das den Kontrast der gewaltigen und imposanten, wie sanft sentimentalen Natur dieses Brauchtums und seiner Umgebung möglichst authentisch in digitaler Form nahebringt.
Dauer ca. 15 Minuten

Bild: 2 Screen Grab Entwurf 'Bismaerckli'

Treibenreif

Nur wenige hundert Meter vom W3rkH0f Gebäude entfernt, besteht eine 150 Jahre alte Schmiede die noch in ihrem Urzustand vorhanden ist. Der Raum wurde in einem ursprünglichen Schweinestall eingerichtet, und wurde dann über mehrere Hundert Jahre in einer Form als Schmiede betrieben. Die Gebrauchspuren, die vielen handgefertigten Werkzeuge, die bröckelnde Gipsbezogene Decke und der gewaltige lederne Blasebalg geben ein selten authentisches Bild vom Handwerk der letzten Jahrhunderte, die vielen Gegenstände vor Ort liegen gelassen ergeben den Eindruck der letzte Schmied habe nur kurz den Raum verlassen, da die Schmiede über 50 Jahre verschlossen war.

Während der frühen Elektrifizierung wurden die bislang handbetriebenen Maschinen an Riemengetriebe angeschlossen. Die Metall Manschetten dieser Lederriemen zyklieren während dem Betrieb über Holztrommeln an Gestängen der Gipsdecke und erzeugen teils rhythmische, teils arrhythmische Klänge die an moderne Musik erinnern.
Als stark technophile Künstler faszinieren Clelland und Honegger Artefakte der frühen Industrialisierung, Grundlagen die die heutige Technik und Digitalisierung ermöglichten. Zusätzlich ist die Schmiede in Betrieb, mit all ihren Geräuschen, ein fast fertiges Werk der Klangkunst.
Clelland beauftragte ein Tonstudio mit Ausrüstung von 8 Kanal Ton und Spezialmikrofonen diese Geräusche individuell aufzunehmen, wie auch die mündlichen Erzählungen des pensionierten Schmieds im lokalen 'alt-Schaffhuuser' Dialekt, der W3rkH0f media arts diese Aufnahmen ermöglichte.
Dies wird in eine Komposition verarbeitet, teils Originaltöne quadrophonisch komponiert, teils synthetisiert und abstrakt, als Hommage an unsere Urväter der Technologie.
Honeggers Foto und Filmaufnahmen werden zu einer bewegten, abstrakten Bildcollage verarbeitet. Die Werkzeuge, die metallene Patina, der lederne Blasebalg, das lodernde Feuer und die rostigen Schrauben, werden vielschichtig und eindrücklich im Einklang mit der Musik verflochten.
Das Ziel ist es, das Wunder und die Freude an Technologie, wie sie zweifellos auch der Handwerker seiner Zeit empfand, mit dem Enthusiasmus der heutigen Technologie zu vergleichen und zu vermählen.
Dauer ca. 20 Minuten

Bild: 3 Screen Grab Entwurf 'Treibenreif'