

# marke 30773047.6

»  
*marke.6* ist das Schaufenster der Bauhaus-Universität im Neuen Museum der Klassik Stiftung Weimar und will zeitgenössische Arbeitsfelder aufzeigen, Diskurse anregen, Potenziale fördern und Experimente vorantreiben. Die Zahlenkombination 30773047.6 ist das Aktenzeichen der beantragten Markenschutzanmeldung des Begriffs »Bauhaus« für den Ausstellungsraum beim Deutschen Patent- und Markenamt.

» AUSSTELLUNGSRAUM DER  
BAUHAUS - UNIVERSITÄT WEIMAR  
IM NEUEN MUSEUM

» AUSSTELLUNG  
**21.08.09 —**  
**04.10.09**

» **StuKo**

Bauhaus-Universität  
Weimar

KLASSIK  
STIFTUNG  
WEIMAR

»  
HÖRT  
HÖRT  
SEHT  
SEHT!

.....  
**KONTAKT**

Ausstellungsraum marke.6  
Neues Museum  
Weimarplatz 5  
99423 Weimar

**ANSPRECHPARTNERIN**

Dörte Ilsabé Dennemann (Projektleitung)  
Marienstraße 9  
99423 Weimar

**TELEFON**

+49(0)3643-581192

**EMAIL**

doerte.ilsabe.dennemann@uni-weimar.de

**WEBSITE**

www.markepunktsechs.de

»

Hört, Hör - Seht, Seht! Eine Ausstellung für Auge und Ohr. marke.6 präsentiert in dieser Ausstellung erstmalig raumbezogene und objekthafte Audio-Installationen, interaktive Arbeiten und Performance-Dokumentationen von Studierenden, Lehrenden und Alumni der Bauhaus-Universität Weimar und der Hochschule für Musik Franz Liszt Weimar. Die Formensprache und Funktionsweise der künstlerischen Arbeiten thematisieren dabei das technologisch geprägte Verständnis künstlich erzeugter Erfahrungen.

**JÖRG BRINKMANN:** UNTITLED, interaktive Installation, (Dokumentation) 2008

Brinkmann vernetzt mehrere Laptops durch ein Programm miteinander, jedoch nicht über den Weg des WLAN oder Bluetooth, sondern mithilfe des eingebauten Mikrofons und der Lausprecher. Daraus entwickelt sich eine Kakophonie aus unvorhersehbaren Feedbackschleifen. Ein Chaos, das vom Besucher beeinflusst werden kann. Denn die Laptops reagieren nicht nur aufeinander, sondern auch auf alle anderen Geräusche, die sich in ihrer Nähe abspielen. Hier ist die Dokumentation der Performance zur Ausstellungseröffnung zu sehen.

Bachelor-Studium Medienkunst/Mediengestaltung  
2008 *Altitude*, Kunsthochschule für Medien, Köln  
2009, *Elektrische Freunde*, Crash! Boom! Bau! Festival, Jena  
joerg.brinkmann@uni-weimar.de

**ANJA ERDMANN:** KLANG-BILD-RAUM, Installation, 2009

Die Rauminstallation KLANG-BILD-RAUM stellt den Versuch dar, »das Analoge« in Form eines mechanischen Klangobjekts visuell und akustisch aufzugreifen: die Installation besteht aus einem Objekt, dessen digitale Bearbeitung akustisch und optisch in den Raum übertragen wird. Eine Mechanik wird ausgelöst, die kleine Stahlkugeln in Bewegung versetzt und zu Klang- und Bildmaterial werden lässt. Die fragmentarische Bildverarbeitung beeinflusst den Klangprozess akustisch und räumlich.

Master-Studium Medienkunst/Mediengestaltung  
2009 *Preis der Mediengestaltung*, Bauhaus-Universität Weimar  
2009 *Next Generation 3.0, Internationales Treffen elektronischer Hochschulstudios Festival und Symposium*, ZKM  
Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe  
anja-erdman@gmx.net

**ELENA GALITSCH:** RAUMAPPARAT ZUR VISUALISIERUNG VON ELEKTROMAGNETISCHEN SCHWINGUNGEN; Installation, 2009

Die Installation RAUMAPPARAT ZUR VISUALISIERUNG VON ELEKTROMAGNETISCHEN SCHWINGUNGEN baut auf der Komposition von einem Sender und einer Anzahl von Empfängern in Verbindung mit Licht auf. Der Benutzer agiert dabei als Störfaktor: Durch seine Anwesenheit nimmt er Einfluss auf die Wellenausbreitung. Wird das Signal des Senders gestört, reagieren die Empfänger mit Licht. Die dadurch entstehende Visualisierung der Störungen gibt dem Benutzer die Möglichkeit, ein Gefühl für die Ausbreitung der Radiowellen zu bekommen.

Diplom-Studium Visuelle Kommunikation  
2009 *Raumapparate*, Weimar, *Bauhaus trifft Bauhaus... und baut sich ein Kino*, marke.6, Neues Museum Weimar  
2008 *Rot, Blau*, RGB Berlin, temporärer Projektraum Berlin,  
*Schwester 3000*, Salon Stern 13, München  
elena.galitsch@uni-weimar.de

**R. GRAUPNER, HEDWIG HOPPE:**

CELL-9000 AUTOMATON (A HYBRID UNIVERSE), Skulptur, 2009 und F2/36, Installation 2008/09

Das Modell des C-9000 entstand mit dem Anliegen, ein Univer-

sum in seiner ganzen Unvorstellbarkeit so einfach wie möglich nachzubilden. Natürlich in der Gewissheit, mit seiner Entstehung auch sein Ende herbeizuführen! C-9000 ist ein digitales System, das – gesteuert von einem zellulären Automaten – mit einem analogen System zu einem hybriden audiovisuell erfahrbaren Kosmos verschmilzt. Graupner und Hoppe zitieren mit der Arbeit CELL-9000 AUTOMATON (A HYBRID UNIVERSE) den fiktionalen Computer HAL 9000 des Raumschiffs Discovery im Film 2001: Odyssee im Weltraum (Regie: Stanley Kubrick): »The 9000 series is the most reliable Automaton ever made. No 9000 Automaton has ever made a mistake or distorted information.« HAL macht sich im Film auf einer Reise zum Planeten Jupiter mehr und mehr selbstständig und spielt mit der Besatzung ein böses Spiel, indem er den Menschen philosophisch auseinandersetzt, dass sie diejenigen sind, die eigentlich überflüssig sein sollten. Eine andere Deutungsweise geht von den sich widersprechenden Befehlen in HALs Programmierung aus. Um die Mission nicht zu gefährden, »musste er so handeln«.

Der rein analog funktionierende Prototyp F2/36 veranschaulicht, welchen Einfluss wir Menschen auf das natürliche Frequenzfeld eines Raumes und die daraus entstehende Frequenz(über)belastung haben. Der F2/36 besteht aus einem röhrenbetriebenen Widerstandsmesser sowie einem spannungsgesteuerten Oszillator. Mit Hilfe von vier zusätzlich angeschlossenen Empfängern werden die vom Gerät aus gesendeten Frequenzen durch menschliche Handlung und Anwesenheit im Raum, sowie das ihn umgebende elektrische Spannungsfeld beeinflusst.

*Hedwig Hoppe:* Alumni Diplomstudium Visuelle Kommunikation  
*R. Graupner:* Alumni Bachelorstudium  
Medienkunst/Mediengestaltung  
2009 *Morat Institut für Kunst und Kunstwissenschaft*, Freiburg  
2008 *Altitude*, Kunsthochschule für Medien, Köln  
rico.graupner@uni-weimar.de, johanna.hoppe@uni-weimar.de

**FRANZISKA HOFFMANN, SOPHIA HOFFMANN:**

ZWISCHENZEIT, Installation, 2008/2009

Die Installation ZWISCHENZEIT ist Teil der Projektreihe Zugzielanzeiger, in der Sophia und Franziska Hoffmann seit 2005 ausgerichtete Anzeigeobjekte deutscher Bahnhöfe in begehbaren Rauminstallationen neu erlebbar machen. In dieser Ausstellung werden drei große Bahnhofsuhrwerke als Klang- und Leuchtkörper akustisch und visuell animiert.

Abgekoppelt vom zentral steuernden Rechner-System des Bahnhofs, sind die Uhren nun als Einzelstücke räumlich frei positionierbar und in ihrer Zeitangabe individuell einstellbar. Hoffmanns haben die Uhren mit einem Taktzeitgerät vernetzt, das als Metronom den Uhrzeigern neue elektronische Impulse und damit eine variable Taktung gibt. In dieser Komposition wurden die Geschwindigkeit der Zeiger-Umdrehungen gegenüber der Echtzeit erhöht, wodurch die Minuten so verdichtet werden, dass eine »Zwischenzeit« hörbar und sichtbar wird.

*Franziska Hoffmann:* Diplom Medienkunst, Kunsthochschule für Medien Köln  
*Sophia Hoffmann:* Alumni, Diplom Visuelle Kommunikation, Bauhaus-Universität Weimar  
2007 (*un)familiar spaces*, Playspace Gallery / CCA, San Francisco  
2009, *Ostrale\_09*, Zentrum für zeitgenössische Kunst, Dresden  
fshoffmann@yahoo.de

Dabei entsteht ein »Sprechsystem«, das ganz andere Merkmale, Stärken und Schwächen hat als der menschliche Artikulationstrakt mit Kehlkopf, Zunge, Mundraum- und Lippenmuskulatur und folglich eine andere Sprache hervorbringen würde, wenn der Mensch mit den Händen spräche, statt mit dem Mund. Sprache ist mit Markerts Apparat schwer herstellbar, und somit stellt sich die Frage: Wenn Klänge nicht zur Sprache werden, aber regelhaft sind, hören wir sie dann als Musik? Auch hier wieder: Differenz.

Die in Weimar gezeigten Arbeiten haben wesentliche akustische Anteile und stellen verschiedentlich Bezüge zu klangkünstlerischen Techniken und zur Tradition der akustischen Künste des 20. Jahrhunderts her. In ihrem überwiegenden Fokus auf medialen Differenzen sind sie aber deutlich mehr Medienkunst als Klangkunst, die Klang zum Mittel, nicht zum Inhalt hat — sofern Kategorien wie Klang- und Medienkunst über die historische Dimension hinaus heute überhaupt noch hilfreich sind. Denn die Weimarer Arbeiten spiegeln gerade auch den Umstand, dass das, was in Form von gezielten Grenzüberschreitungen begann, sich heute bis zur gänzlichen Auflösung jeglicher Grenzempfindung gesteigert hat.

»

**HÖRT, HÖRT – SEHT, SEHT!** Eine Ausstellung für Auge und Ohr wurde kuratiert unter Beratung mit Dr. Golo Föllmer, Juniorprofessor für Interkulturelle Medienwissenschaft, Schwerpunkt Audiokultur an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg.

**DIE GEZEIGTEN ARBEITEN SIND ENTSTANDEN BEI**

Prof. Robin Minard, Studio für elektroakustische Musik der Hochschule für Musik Franz Liszt Weimar  
Prof. Ursula Damm, Professur Gestaltung medialer Umgebungen, Bauhaus-Universität Weimar  
Prof. Elfie Fröhlich, Professur Freie Kunst, Bauhaus-Universität Weimar  
Prof. Barbara Nemitz, Professur Freie Kunst, Bauhaus-Universität Weimar  
Oliver Zwink, ehem. künstlerischer Mitarbeiter Professur Freie Kunst, Bauhaus-Universität Weimar

**MARKE.6 BEIRAT**

Max Neupert, künstlerischer Mitarbeiter, Professur Gestaltung medialer Umgebungen • Johannes Abendroth, Frederik Esser, Sophia Gräfe, Luc Patermann und Phillipp Schöpfer, Studierende der Bauhaus-Universität Weimar • Dr. Ulrike Bestgen, Leiterin des Neuen Museums, Klassik Stiftung Weimar • Prof. Heiko Bartels und Prof. Gerrit Babbist, Professur Produkt-Design.

**DANK AN**

Prof. Robin Minard und Hans Holger Rutz Studio für elektroakustische Musik der Hochschule für Musik Franz Liszt Weimar, Dr. Ulrike Bestgen Klassik Stiftung Weimar, Juliane Fuchs Bauhaus Film Institut, Prof. Ursula Damm Fakultät Medien, Prof. Jens Geelhaar Fakultät Medien, Frank Thomas Fakultät Medien, Maximilian Merkel StudierendenKonvent, Christiane Linsel Rektoramt, Gregor Hellwig, Winfried Weissfinger, Doris Steindorf Klassik Stiftung Weimar, Schroeter und Berger Büro für Lösungen.

**MIT UNTERSTÜTZUNG VON**

**Kreativfonds**

Bauhaus-Universität Weimar



Oder anders ausgedrückt: Die Trennung in Materialien verschiedener Künste wurde nach ihrer konzeptionellen Aufhebung auch geräteseitig aufgehoben. Seitdem tönt es in den verschiedensten Künsten, was aber gerade nicht als »Verklangkunstung« aller möglichen Kunstbereiche zu verstehen ist. Zwar liefert die bald 50-jährige Tradition von Konzepten und Gestaltungspraktiken der Klangkunst häufig Anregungen, aber meist bleibt es bei Anleihen und Bezugnahmen, ohne dass von Klangkunst im engen Sinn die Rede sein müsste. Die Beiträge der Weimarer Ausstellung geben einen Querschnitt dieser Entwicklung, und vielleicht sind sie sogar ein statistisch repräsentatives Sample für die Arten und Grade der Integration musikalischer, klanglicher und klangkünstlerischer Elemente in einen weiten Bereich künstlerischer Konzepte, Themen und Techniken. An einigen der Arbeiten soll das im Folgenden exemplarisch gezeigt werden.

Die kontemplative Konzentration, die Reduktion der Mittel und das Moment der Stille in der Arbeit von Sophia & Franziska Hoffmann sind ebenfalls typische Elemente der Klangkunst. Beschleunigt laufende Bahnhofsuhren, deren derangiertes Ticken erst im künstlichen Setting der Galerie wahrnehmbar wird, lenken die Aufmerksamkeit auf die Ästhetik des Alltäglichen und Unscheinbaren und thematisieren die tiefe Verwurzelung von Musik in Zeit und Regemaß.

Mehrere Arbeiten stellen Bezüge zu intermedialen Schlüsselwerken her. *Cell-9000* von Rico Graupner und Hedwig Hoppe erinnert an Nam June Paiks Exposition of Music & Electronic Television von 1963, verbindet dessen Ästhetik aber mit ironischer Technikkritik, wenn die wenig vertrauserweckende Assemblage aus Elektronikschrott und Techno-Ästhetik als technologische »Endlösung« angepriesen wird.

Bei Jörg Brinkmanns Untitled interagieren die Besucher mit Hilfe von selbst mitgebrachten Laptops miteinander. Die vom Künstler aufgespielte Software speist Geräusche aus dem Raum in Rückkopplungsschleifen zwischen den Rechnern ein. Die Aufmerksamkeit muss dabei zum einen dem Raum zugewandt werden, denn in den unvermeidbaren akustischen Interferenzen wird der Raum selbst hörbar und prägt den Charakter der Interaktion. Zum anderen muss man sich auf die »Algorithmen« einlassen, die der Kommunikation zwischen den Menschen auf der einen Seite sowie zwischen Mensch und Maschine auf der anderen Seite zugrunde liegen. Erstere entwickeln sich im Laufe der Performance, einschließlich der visuellen Anteile, also Gestik und Mimik der Mitspieler. Die Besucher lernen, das System zu ihrem Gewinn einzusetzen. Letztere, also die Software-Algorithmen, sind statisch und vermutlich erheblich weniger komplex als die der »wetware«, aber ähnlich wie ein Echo geben sie sowohl ästhetische als auch soziale Spielmöglichkeiten vor. Wer sich auf die vom Künstler vorgegebene Systemstruktur einlässt, kann den Raum als Instrument einsetzen und die gebaute Architektur auf akustischem Weg erkunden, er kann aber auch die soziale Funktion des Raums, das »Socializing« des Galeriebesuchs in einer inszenierten Fassung erfahren.

Ähnlich spielerisch nähert sich Elena Galitschs Arbeit der Differenz zwischen sinnlichen Eindrücken und ihren technischen Trägermedien. Besucher im Raum stören räumliche Wege zwischen einem schwachen Radiosender, der Stille sendet, und einer Reihe von Empfängern. Indem man die Wege kreuzt und versperrt, ertönt das bekannte Rauschen des Nichts, das normalerweise zwischen den belegten Sendefrequenzen zu hören ist. Räumlich zwischen Sender und Empfänger, konzeptionell zwischen Trägermedium und Tonsignal und erfahrungsmäßig zwischen den Sendern auf

dem Frequenzband entsteht ein Spielraum, der durch Aktivität erschlossen werden muss. Christian Schröders visuelles »Hinradieren« und »Wegschreiben« ist akustisch unterlegt mit rückwärts abgespielten bzw. rückwärts gesprochenen Worten. Die gewählten visuellen und akustischen Prozesse, die im ersten Moment prinzipverwandt erscheinen, haben aber offenbar in ihrer Wirkung kaum Ähnlichkeit miteinander, schon allein, weil das räumliche Prinzip des Radierens sich nicht in einen zeitlichen Vorgang übertragen lässt. Grundsätzliche Unterschiede zwischen Schriftmedium und akustischen Medien der Sprache werden greifbar.

Anja Erdmanns Metallkugeln fügen sich klickernd zu wechselnden Gruppen, hocken wie organisches oder soziales Material aufeinander, bilden kollektive Gestalten und wechseln ihre Zugehörigkeit. Parallel dazu zeigt eine Projektion einen digitalen Prozess, der anscheinend dasselbe Verhalten wie der physische Vorgang aufweist, tatsächlich aber nicht identisch ist. Thema ist auch hier die Differenz: Ist die virtuelle Welt eine Repräsentation, erfahren wir sie als autonomen Prozess, haben ihre Vorgänge dieselbe Gültigkeit? Der klickernde Klang der aufeinander schnappenden Metallkugeln dient dabei nur als »Testsignal« für die Plausibilität der Vorgänge, als Wirklichkeitsindiz.

Und auch Moritz Wehrmanns audiovisuelles Alpenpanorama zeigt Differenzen auf, wenn eine kitschig geknüpft Waldansicht ein digitales Echo der Laute des Besuchers zurückwirft. Zum einen werden hier die unterschiedlichen Immersionsgrade von Bild- und Tonmedien angesprochen: Mit geringem Aufwand kann Ton überzeugend dislozierte Orte emulieren, das Bild hat es da aufgrund seiner Flächigkeit bedeutend schwerer. Eine zweite Differenz ist die zwischen der technisch emulierten (digitales Delay/Verzögerungsgerät gibt das Mikrofonsignal mit vorprogrammierter Latenzzeit zurück) und einer Live-Version, bei der das Mikrofonsignal über das Internet in einem »echten Wald« im Harz an einer »echten Echostelle« wiedergegeben und das Echo aufgefangen und in den Galerieraum zurückgeschickt werden soll. Hier stellt sich die Frage, was echter klingt, was eher eine reale Echoerfahrungen evoziert. Die zweite Differenz ist also die zwischen lokalen und dislozierten Erfahrungen. Aber echter ist das »echte Echo« schon deswegen nicht unbedingt, weil sich zu den Verzögerungen des akustischen Echos des Waldes erhebliche Latenzen der Übertragung über das Internet addieren. Die dritte Differenz wäre damit noch die zwischen Medieninhalten und Medienartefakten.

Die alltägliche Umgebung bildet den Fokus in Daniel Wessoleks Straßen-Performance. Die Consumer-Geräte, die der Performer vor einem irritierten Zufallspublikum aufbaut, testet (oder vielleicht auch spielt) und wieder abbaut, werden in jenem Kulturkreis hergestellt, in der die Performance stattfindet. Die der Performance zugrunde liegende Ästhetik bleibt jedoch offenbar in der gezeigten Kultur unverständlich. Das Video enthält darüber hinaus auch Bilder von klingenden Tätigkeiten der Passanten, und im Kontext der dazwischen gezeigten Audio-Performance erhalten diese plötzlich künstlerisches Potential, der gänzlich uninszenierte Alltag wird kunstfähig. Zurück bleibt die Frage, wo die Grenze zwischen Alltag und Kunst sowie zwischen Künstler und Normalbürger zu verorten ist.

Zwei Arbeiten befassen sich mit der Stimme. Neben Nicole Webers lautpoetischer Maschine mit dem tonangebenden Blixa Bargeld emuliert Michael Markert stimmliche Artikulation mithilfe einer ausgefeilten Handsteuerung und spezieller Stimmsynthese-Software.

**SHINGO INAO:** GRIDS, Installation, 2009

GRIDS ist eine Klanginstallation, die aus 48 kleinen tickenden Objekten besteht. Der Klang nur eines einzelnen Objektes ist kaum hörbar, hier aber erzeugt der Gruppenklang von 16 gleichen Objekten, die auf einem Podest stehen ein besonderes Hörerlebnis: 1. das Raster bzw. die Netz-Architektur der Klangerzeugenden Objekte, vermittelt unterschiedliche Höreindrücke: wenn der Besucher zwischen den Podesten hin- und herläuft, verändert sich der Klang mit den verschiedenen Abständen zwischen den Podesten. Neigt der Besucher den Kopf über nur einem der Podeste, so können die komplexen Rhythmen der einzelnen Quadrate untereinander entdeckt werden, die sich von Zeit zu Zeit ändern.

Kunitachi College of Music, Tokyo. Studium der Medienkunst an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe. Masterstudium Medienkunst/Mediengestaltung an der Bauhaus-Universitaet Weimar, Hochschule für Musik Franz Liszt. 2007 *music as sculpture*, Galerie Birgit Ostermeier, Berlin 2008 *sounding facettes*, Galerie Eigenheim, Weimar bis 12. September Tiefklang, U.Bhf. Gesundbrunnen, Berlin http://homepage.mac.com/shingo\_inao, shingoinao@googlemail.com

**MARC JUNG:** LIKE A STAR, Holz, Stroh, Textilien. Life-size, 2009

In der Objektinstallation LIKE A STAR betritt Marc Jung erstmals das Themengebiet Erfolg, welches in der Folge auch im seinem Zeichnerischen Werk eine gewichtige Rolle einnehmen sollte. »Genauer gesagt beschäftigt er sich mit scheinbar funktionierenden Erfolgsstrategien und Methoden unterschiedlichster Branchen, sowie mit den sich darum rankenden Mythen. Die Arbeit befindet sich irgendwo zwischen dem naiven Kinderwunsch von Glamour, in dem sich der ein oder andere auch noch verirrt, wenn er den Kinderschuhen längst entwachsen ist und dem harten Aufprall, den man erleidet, wenn einen die Realität wieder einholt.«

Diplomstudium Freie Kunst 2007 *Küsse mit Manuel Heischel* als Künstlerduo »Nuttenkinder«, Cemara 6 Galeri, Jakarta, Indonesien 2009 *Mach ein Fenster draus*, Kunsthaus Erfurt im ehem. Innenministerium, Erfurt Volltreffer0815@aol.com

**MICHAEL MARKERT:** KII (KEMPELEN 2.0), Interaktive Installation 2007

KII (KEMPELEN 2.0) ist ein stimmtopologisches Interface zur gestischen Navigation im Sprachraum. Bei der Lautbildung des Sprechvorgangs fungiert die Hand als Sprechorgan, deren Öffnungszustand, Position im Raum und diverser anderer Parameter sensorisch ermittelt wird und der Kiefer- und Zungenposition im Mundraum sowie Tonhöhe und Rhythmus zugeordnet werden. Die Phonem-Erzeugung beruht auf phonetischen Gesetzmäßigkeiten. Durch die Implementierung musikalischer Skalen und Sprechrhythmik entsteht eine Lautsprache, deren Sinnzusammenhang sich nicht durch den Informationstransport sondern die Abstraktion der Stimme im tonalen Sprachraum entfaltet. Markerts artikulatorisch-topologische Phonetik beschäftigt sich mit dem Sprechvorgang, bei dessen Lautbildung die Hand als Sprechorgan fungiert – und knüpft somit historisch an Wolfgang von Kempelens Motiv der Spracherzeugung für Stimmlose in abstrahierter Weise

durch Lauterzeugung für Sprachlose an. Wolfgang von Kempe-len stellte ab 1769 Untersuchungen mit Musikinstrumenten an, um die menschliche Stimme bzw. ihre Produktion durch Artikulationsprozesse naturgetreu nachzubilden. Seine »Sprechmaschine« basierte auf dem Konzept einer möglichst naturgetreuen Nachbildung der menschlichen Sprechorgane.

Diplom Kommunikationsdesign Georg-Simon-Ohm Fachhochschule Nürnberg Diplom postgrad. Public Arts Kunstakademie Nürnberg Mitarbeiter Interface Design, Fakultät Medien 2009 *Einzelausstellung*, Kunstverein Neuhausen, Neuhausen 2007 Kempelen: *Mensch-[in der]-Maschine*, ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe www.audiocommander.de, michael.markert@uni-weimar.de

**MAX NEUPERT:** BREAKUP, Installation, 2009

BREAKUP generiert ohne Interaktion in Echtzeit dreieinhalbminütige Cut-Up Stücke nach zufälligen, aber nicht beliebigen Mustern. Quellmaterial sind Hochoauflösende Videos von Instrumentalisten der Staatskapelle Halle, einem Sänger (René Kuschmann) und von Händen. Auf vier Ebenen werden die Aufnahmen thematisch zusammengesetzt dabei wirken sich alle Zufallsparameter sowohl auf den Ton als auch auf das Bild aus. BREAKUP generiert ständig neue, sich nie wiederholende, abstrakte Werke, welche einem vorgegebenen Spannungsbogen folgen. Die Dynamik der Steigerung fällt abrupt ab und bildet so den Höhepunkt der flüchtigen Komposition.

Diplom Medienkunst Hochschule für Kunst und Design Burg Giebichenstein Halle. Mitarbeiter Gestaltung medialer Umgebungen, Fakultät Medien 2006, *Union*, Art Today Association - Center for Contemporary Art Plowdiw, Bulgarien 2005, *Alexanderplatz*, Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit, Bonn www.maxneupert.de, max.neupert@uni-weimar.de

**DANIËL PLOEGER:** PENDENT, Installation mit Video und mechanisch bewegtem Lautsprecher, 2009 Die Installation PENDENT ist Teil von Ploeger’s Projekt Sensor Suit / Speaker Suit. In diesem Projekt wird die Interaktion zwischen Körper und technologischen Prothesen thematisiert anhand von Performances mit einem Plastikanzug, worin sich Sensoren und ein Lautsprecher befinden. PENDENT beschäftigt sich mit der Präsenz des (klanglich) prothetisierten Körpers in live und mediierten Zuständen.

Doktorarbeit an der University of Sussex, Großbritannien. Wissenschaftlich-Technisches Forschungsprojekt an der Bauhaus-Universität / Musikhochschule Franz Liszt, gefördert von einem Forschungsstipendium der European Cooperation in the Field of Scientific and Technical Research (COST), action Sonic Interaction Design (SID). 2009 Museum für Gegenwartskunst Basel 2008 Para / Site, Hong Kong / Edition Block, Berlin . www.danielploeger.org, d.ploeger@sussex.ac.uk

**CHRISTIAN SCHRÖDER:** NEUMACHEN!,  
Rauminstallation mit 2 Videos, Loops und Notizbuch, 2007

»Eigentlich wollte ich eine Skulptur machen. Schreiben ist irgendwie schizophren, als würde man mit sich selbst reden. Am Besten ausradieren und neu machen!« Dieser anfängliche Gedanke steht als Programm für eine Zeitskulptur, eine komplexe und nicht tükkenlose Meditation über das Verfassen von Gedanken im kreativen Schaffensprozess. Der Rückwärtslauf macht das Geschriebene im ersten Bildschirm sichtbar: ein Radiergummi wird manisch über das leere Blatt bewegt und füllt es mit vergangenen und zukünftigen Projektideen. Im zweiten Bildschirm eliminiert ein Bleistift das Geschriebene. Die identen Texte werden rückwärts gelesen, genau wie die Aktionen aber im Rücklauf abgespielt und sind nunmehr als entfremdete Sprache mit etwas Mühe als vorwärts gesprochen zu entziffern. Die beiden Zeitachsen driften auseinander, um sich einander wieder anzunähern. »Ein Palimpsest über den Schaffensdrang und seine Ohnmacht, über Ohnmacht und ihr kreatives Potential.«

Masterstudium Medienkunst/Mediengestaltung  
2009 *Weimar Calling*, Gropius Zimmer, Bauhaus Universität Weimar  
2008 *Moscow biennial for young artists*, Moskau  
schroeder.konrad@gmail.com

**NICOLE WEBER:** CUTUPHON, 2008

Das CUTUPHON ist als Instrument, im weitesten Sinne als Musikinstrument konzipiert, bei dem die menschliche Stimme ein reproduzierbarer Ton wird. Das CUTUPHON ermöglicht es dem Benutzer, Laute aneinander zu reihen, die entweder ein bekanntes Wort formen oder als Lautfolge im Raum verklingen. Je nach Lautfolge können so verschiedene Assoziationen beim Zuhörer ausgelöst werden. Durch die Zusammenarbeit mit Blixa Bargeld, der auch in seiner Ein-Mann-Performance Rede / Speech an den Grenzen von Sprache und Musik arbeitet, werden Sätze, Worte und Silben zu akustischen Architekturen, tönenden Sphären und kakophonischen Monstren verarbeitet.

Alumni Medienkunst/Mediengestaltung  
Masterstudium Interface Design FH Potsdam  
2008 *MediengestaltungsAward*, Bauhaus-Universität Weimar  
2007 *Ars Electronica / Campus*, Linz  
www.topotropic.de, nicole@publicidentity.net

**MORITZ WEHRMANN:** ...SO SCHALLT ES HERAUS,  
interaktive Installation, 2009

...SO SCHALLT ES HERAUS setzt sich mit der Repräsentation von Raum im Bild und der Verschränkung von realen und virtuellen, von natürlichen und künstlichen Räumen auseinander. Das »Echo« dient hierbei nicht nur als Metapher für eine Kommunikation, die sowohl Selbstverortung und Raumwahrnehmung impliziert, sondern es ist auch in medias res Teil der Installation. Vordergründig besteht die Installation aus dem gestickten Bild einer Landschaft. Das Bild reagiert auf die Rufe des Betrachters mit einem Echo und schafft damit auf akustischem Weg ein neuartiges Verhältnis zwischen realem Raum und Bildraum. Die gezeigte Landschaft im Harz und der Ausstellungsraum in Weimar werden akustisch miteinander verschränkt: Das Echo wird tatsächlich im Harz erzeugt: eine an einem Echospot im Harz aufgebaute Lautsprecher-Mikrofon-Mobilfunkeinheit wird das Echo von dort in den Ausstel-

lungsraum holen. Dort werden die Rufe durch eine ebensolche Einrichtung, die sich in /hinter dem Bild befinden wird, aufgenommen bzw. hörbar gemacht. Die traditionelle Sticktechnik, mit der das Bild hergestellt wird, konterkariert das Verhältnis zwischen analogen und digitalen Bild.

*Unterstützt von: Vodafone und Kreativfonds*

Bachelorstudium Medienkunst/Mediengestaltung  
2009, *Elektrische Freunde*, Crash! Boom! Bau! Festival, Jena und Rom  
2008, *Windowcake*, CoFA Artspace, Sydney  
moritz.wehrmann@gmx.de

**DANIEL WESSOLEK:** 3 SEITEN DER MEDAILLE,  
zwei Videos (Loop), 2007-2009

Die Videoarbeit 3 SEITEN DER MEDAILLE nimmt die Erwartungshaltung eines Publikums an Performances im öffentlichen Raum in den Fokus: im Luxun Park Shanghai, bei der wissenschaftlichen Linux Audio Konferenz in Köln und in der Ausstellungssituation bei marke.6 in Weimar. Der Löt Klaus Pro ist ein Gerät zur Loop-basierten Ansteuerung von elektronischen Kinderspielzeugen, das Daniel Wessolek in Zusammenarbeit mit Hannes Waldschütz in Shanghai entwickelt hat und in den gezeigten Videos vor einem öffentlichen Publikum aus Passanten performiert. Auffällig ist, dass kein Kontakt zu den neugierigen Zuschauern aufgebaut wird, sondern ein offensichtlicher Bedarf an kommunikativem Austausch bewusst ins Leere laufen gelassen wird.

Alumni Medienkunst/Mediengestaltung  
Mitarbeiter Produktdesign, Fakultät Gestaltung  
2009 *Tron*, Galerie Souterrain, Berlin  
2007 *vice versa shanghai*, non institutional skill exchange,  
Museum of Contemporary Art, Shanghai  
www.i-will-steal-your-idea.com,  
daniel.wessolek@uni-weimar.de

**FLORENCE VON DER WETH:** VOLUME LUXURY, Video  
(Loop), 2008

VOLUME LUXURY beschreibt anhand der Nahaufnahme einer Sektschale die Verbindung virtuellen Raumes und physikalischer Ausdehnung. Der Alkohol als Symbol für den Rausch setzt sich in Bewegung. Akustisch unterstrichen, kann sich die Masse trotz der Unterbrechung durch das ewig monotone Stroboskop durchsetzen. Das aufblitzende Licht als Schnittstelle macht somit auf die Differenz zwischen Realität und virtuellen Bildraum aufmerksam und hebt diese im Moment der Blendung auf.

Diplom-Studium Freie Kunst  
2009 *electric friends*, Crash Boom Bau Festival im Theaterhaus Jena  
2007 *Weimar-New York*, Art in Concert. Kunsthalle Weimar  
fweth@gmx.de

## DIFFERENZEN

*Dr. Golo Föllmer, Juniorprofessor für interkulturelle Medienwissenschaft, Schwerpunkt Audiokultur.*

Die künstlerische Verwendung von Klang abseits der musikalischen Bühne hat einen interdisziplinären Ursprung. Was später »Klangkunst« oder »Audio Art« getauft wurde, entstand durch Grenzüberschreitungen von verschiedenen Richtungen her, wie wenn an einem Dreiländereck alle Anlieger ihre Landesgrenze überschreiten: die Italienerin in Deutschland Pizza bäckt, sie aber mit »Wurstel« garniert, der Deutsche in Frankreich Bier braut, es aber ein bisschen süffiger macht und in kleinen Bistrotgläsern anbietet etc. Es handelt sich also um einen alltäglichen Vorgang des Austauschs zwischen verschiedenen kulturellen Systemen, der jedoch in den Künsten Mitteleuropas — zumindest in letzter Konsequenz — lange nicht gangbar war. Einflussreich war hier Gotthold Ephraim Lessing, der in seiner ästhetischen Theorie im »Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poesie (1766) aufgrund der deutlich unterschiedenen Prinzipien zeitlicher und räumlicher Darstellung die strikte Trennung von Musik als Zeitkunst und bildender Kunst als Raumkunst gefordert hatte.

Das 19. Jahrhundert blieb von dieser Vorstellung dominiert. Einzelne einflussreiche Versuche der Entwicklung eines »Gesamtkunstwerks«, etwa bei Richard Wagner und Aleksandr Skrjabin, enthielten aber Ansätze, die im 20. Jahrhundert ganze Kunstrichtungen wie den Dadaismus und Fluxus von Grund auf prägten. Bildnerische, darstellerische, choreographische, literarische, musikalische und weitere Elemente vermischen sich hier intensiv, und durchdringen sich gegenseitig, etwa wenn im Fluxus performative Vorgänge in einer Partitur notiert werden und dadurch eine musikalische Logik oder Anmutung aufgeprägt bekommen.

Dass seit den 1970er Jahren über eine Intermedia- oder Mixed-Media-Kunst hinaus das spezifische Konzept einer »Klangkunst« avancierte, erforderte, dass der akustischen Ebene eine wahrnehmungs- bzw. strukturleitende Bedeutung zuerkannt wurde. Klangkunst beruht auf einem Primat des Akustischen als gestalterisches Material und der auditiven Wahrnehmung als Sinn mit besonderen Qualitäten: Schall ist nur in der Zeit erfahrbar und dringt auch um Ecken herum, Klang richtet sich an einen kommunalen Sinn und nicht an einen individuellen wie das Bild, seine Wahrnehmung ist dem einlassenden Spüren näher als dem distanzierenden Blick, und anderes mehr. Das Verhältnis von Raum und Zeit sowie gesellschaftliche Fragen waren daher dominante Themen der Klangkunst. Gegenüber der Musik grenzt sie sich durch das Aufbrechen der Linearität des musikalischen Vortrags und der zeitlichen Begrenzung ab. Durch das grundsätzliche Zusammenspiel mehrerer Sinne basiert Klangkunst auch stärker auf allgemeinen Wahrnehmungsaspekten (d.h. auf dem »Eindruck«, den Kunst auf das ästhetische Subjekt, den Rezipienten, macht) als auf der Weiterentwicklung kunstspezifischer Prinzipien (d.h. dem »Ausdruck«, der einem ästhetischen Objekt, dem Werk, entnommen werden kann) und thematisiert diese Interdependenz der Sinne.

Da die Medien unseres Zeitalters aber gerade nicht vom Hörsinn, sondern in vielen Situationen deutlich stärker vom Sehsinn dominiert sind, wurde die »Sensibilisierung« für das Auditive ein wesentliches Thema von Klangkunst. Bis durch die 1990er Jahre hindurch machte dieser Topos Klangkunst grundlegend mit aus.

Im Zuge der weiten Verbreitung des Konzepts Ende der 1990er Jahre sind Praktiken der räumlichen, bildnerischen oder medienbasierten Verwendung von Klang heute in viele Bereiche diffundiert. Die Ubiquität von Computern und Software, die in der digitalen Domäne zwischen Bild, Text, Ton und Algorithmus keinen Unterschied machen, ließen die Mittel und Möglichkeiten der Gestaltung von Klang zu einem Allgemeingut werden.