



**Recombinant Media Labs CineChamber**

(Empore Süd)

21.00

CineChamber – Modul-Block 1 – 62 min

NAUT HUMON „Xynaxus“ – von Xenakis Persepolis Remix Project  
 BIOSPHERE & EGBERT MITTELSTÄDT „Elsewhere Anywhere / People are Friends“  
 BIOSPHERE & EGBERT MITTELSTÄDT „Path Leading to the High Grass“  
 BIOSPHERE & EGBERT MITTELSTÄDT „Genkai“  
 RYOICHI KUROKAWA „cm: av\_c“ – Surround-Kino-Version  
 SEMICONDUCTOR „Brilliant Noise“  
 MASAKO TANAKA & MARKUS POPP „Halveplane ver 4.0“ & „Flam ver 4.1“  
 RYOICHI KUROKAWA „Parallel Head“

22.00 CineChamber – Live-Modul A – 40 min **„FluxTank“ mit Andrey Kiritchenko & v4w.enko**

23.00

CineChamber – Modul-Block 2 – 60 min

EDWIN VAN DER HEIDE „DSLE-1-“  
 EGBERT MITTELSTÄDT „Kutuzovskiy prospekt“  
 FENNESZ & LILLEVAN „Saffron Revolution Forever“  
 HERMAN KOLGEN „Altered Splices“  
 JOCHEM PAAP & SCOTT PAGANO „Umfeld“  
 SCOTT ARFORD „Static Room“  
 DANIEL MENCHE „Paroxysm“

24.00 CineChamber – Live-Modul B – 120 min **„Status“ mit Ulf Langheinrich & DS-X.org**

**Sonnabend 26.11.**

21.00

CineChamber – Modul-Block 3 – 66 min

SIGNAL „signal. combi vision“  
 RYOICHI KUROKAWA „[Orbit]“ – Preview auf die Installation  
 EGBERT MITTELSTÄDT „Elsewhere 2“  
 BIOSPHERE & EGBERT MITTELSTÄDT „Birds Fly“  
 FUNDAMENTAL FORCES (Robert Henke / Tarik Barri) „Version FF 00“

### Recombinant Media Labs – CineChamber

Die CYNETART ist hoch erfreut, Recombinant Media Labs (RML) mit ihrem Projekt *CineChamber* als ein „Labor innerhalb eines Festivals“ präsentieren zu dürfen. *CineChamber* ist eine kuratierte, nomadisch angelegte, intermodale Plattform unter der Künstlerischen Leitung und Kuratorenschaft von Naut Humon, mit Vance Galloway als Technischem Projektleiter und Barry Threw als Chief-Core-Programmierer. Recombinant Media Labs wurde mit dem Anliegen gegründet, die Qualitäten und das künstlerische Potenzial von Raum-Medien zu erforschen. Die Idee gründet auf dem medialen Arbeiten mit Sinnes- und Erlebniseindrücken (*Experiential Engineering*) und dem Erkunden der Prozesse, mittels derer sich die ästhetischen und technischen Grenzen von panoramischen Installationen, Surround-Kino und Mehrkanal-Audio-Video-Performances erweitern lassen. RML fungiert als Produzent und Präsentator von künstlerischen Arbeiten und Performances, die auf einer Synthese von verschiedenen Raum-Medien basieren, wie beispielsweise intermodale Werke, in denen Bild, Licht und Klang sowie diverse andere Medien im dreidimensionalen Raum zum Einsatz kommen.

Die *CineChamber* ist ein großer, gleichzeitig intimer, rechteckiger Raum-Apparat, der rundum mit einer beispielbaren Oberfläche ausgestattet ist. Mit einem Ausmaß von 24 mal 36 Metern passt er in Auditorien, auf Theaterbühnen und in Konzerthallen überall auf der Welt.

Diese Plattform bietet die Möglichkeit für extensive, immersive Intermedia-Produktionen und kann von Künstlern sowie anderen Innovatoren auf vielfältige Weise genutzt werden. Projekte in der *CineChamber* bewegen sich zwischen umfassender Synästhesie und telegener Performance-Umgebung sowie zwischen programmierten Ausstellungsprojektionen und Echtzeit-Installationen, die mit Live-Musik interagieren. Mit der *CineChamber* von RML ist internationalen Künstlern eine Gelegenheit dazu geboten, sich mit ihren kreativen Impulsen an die vorderste Front des akustischen, optischen und cinematischen Ausdrucks zu begeben und ihre Arbeiten in einer exquisiten Umgebung aufzuführen, die alle Möglichkeiten bietet. Zahlreiche renommierte Künstler haben bereits Module für die *CineChamber* entwickelt. Zu ihnen gehören Alva Noto und Blixa Bargeld, Maryanne Amacher, Biosphere, Ryoichi Kurokawa und Christian Marclay.

Recombinant Media Labs ist das Ergebnis von Experimenten, die vor etwa 20 Jahren mit dem Projekt *Sound Traffic Control*, einem turmartigen Gebilde aus Fernsehern und unzähligen Lautsprechern, in Tokios Ginza-Distrikt begonnen haben. Nach einigen Jahren, in denen RML in seinen Werken vor allem Live- und programmierte Veranstaltungen von Ausmaß und Substanz in symphonischer Qualität miteinander verbunden hat, schlossen sich RML und das Label *Asphodel* zusammen und besetzten zwei Speichergebäude in San Francisco, um darin ein Zentrum für Performancekunst einzurichten – der Ort, an dem sie ihren immersiven, simulationsartigen Stil des Surround-Kinos entwickeln und ausbauen konnten. Nachdem RML wiederum für einige Zeit an diesem festen Standpunkt im Zentrum San Franciscos gearbeitet hatte, wurde eine neue Organisation mit dem Schwerpunkt auf mobilen Setups gegründet – nicht zuletzt mit der Absicht, den sich häufenden Anfragen nach internationalen Auftritten in Museen und auf Festivals entgegenzukommen. Über die Jahre hinweg hat Recombinant Media Labs sich eine erlesene Sammlung von Kunstwerken aufgebaut, so dass es Zeit wurde, der Welt diesen Schatz an audiovisuellen Stücken vorzuführen. Von den Beschränkungen einer geografisch fixierten Konstruktion befreit, ist es RML mit seiner nomadischen Organisationsform nun auch möglich, gemeinsam mit anderen Organisationen Arbeitsaufenthalte in verschiedenen Metropolen anzubieten. Diese avantgardistische, hybride Medienplattform hält auch für potenzielle Partner, (Co-)Produzenten und Kuratoren zahlreiche Möglichkeiten der Präsentation bereit. Das Konzept der *CineChamber* regt zugleich einen Diskurs an über die verschiedenen Grundlagen der Themen Live- und virtuelle Konzertdarstellungen, ohne dass diese Fragen immer beantwortet werden müssen. Die Grenzen verschwimmen zu lassen zwischen dem „temporären Erscheinen der Kunst für eine Nacht“ und dem Ansatz, die Erlebnis Ganzheit des 360-Grad-Sensoriums für die Gegenwart und die Zukunft festzuhalten, um sie wieder erleben oder und wieder entdecken zu können, ist Teil von RMLs Konzept des *Experiential Engineerings*. Dieser Ansatz bringt eine bestimmte Ausrichtung von Methoden, Pädagogiken und Produktionssystemen mit sich, die dazu dienen, Frühmaterial zu bewahren und zu präsentieren, auf das weiterhin aufgebaut werden kann und das für die kommenden Generationen erfahrbar sein soll.

In der langen Tradition des Cinéorama und anderer Multiscreen-Experimente im Laufe des vergangenen Jahrhunderts und früher ist die 1897 patentierte Arbeit Raoul Gromoin-Sansons der direkte Vorläufer von RML. In seinem Projekt, das auch im Rahmen einer Weltausstellung gezeigt wurde, setzte Gromoin-Sanson zehn kreisförmig angeordnete, synchronisierte Filmprojektoren ein. Seitdem gibt es beispielsweise in Disneyland, im Pepsi-Pavillion in Osaka, in zahllosen IMAX-Kinos, diversen Licht-Shows und Panorama-Schau-Projekten vielerlei ambitionierte Versuche, den Zuschauer mit einem Ozean an Stimuli zu umgeben. Jetzt hat auch die *CineChamber* ihren Platz inmitten dieser Forschungs- und Entwicklungsarbeiten eingenommen – als eines der evolutionären Ergebnisse der Genialität, des Erfindungsreichtums und der Inspiration der frühen, revolutionären Pioniere.

## RECOMBINANT MEDIA LABS / CINECHAMBER / Anmerkungen zum Programm

Der Begriff ‚recombinant‘ (rekombinant) in Recombinant Media Labs entstammt der Genetik. Die CineChamber als Spielfeld für die Synthese verschiedenster Raum-Medien ist ein Ort, an dem die Entstehung eines rekombinanten Organismus in Form von elektronischen ‚Nachkommen‘ simuliert wird. Diese Organismen verfügen wiederum über kulturelle und veränderliche Eigenschaften, die ihre ‚Elternteile‘ selbst nicht unbedingt aufweisen.

Recombinant Media Labs hat zahlreiche Partnerschaften aufgebaut, unter Anderem mit dem *Center for Research in Computing and the Arts* (CRCA) an der *University of California* in San Diego (UCSD), mit den Netzwerken *E.C.A.S.* (European Cities of Advanced Sound) und *I.C.A.S.* (International Cities of Advanced Sound).

*Text von Naut Humon, Künstlerische Leitung (RML)*

*Die CineChamber im Rahmen der CYNETART 2011 wird unterstützt von dem Kulturprogramm der Europäischen Kommission und der Stiftung Deutsche Klassenlotterie Berlin. Sie ist in Co-Produktion mit The Generator Foundation (Den Haag), der Trans-Media-Akademie Hellerau e.V./ CYNETART (Dresden), dem ORF / Musikprotokoll (Graz) und Cimatics (Brüssel) entstanden.*

### MODULE

In Kooperation mit dem Netzwerk E.C.A.S. (European Cities of Advanced Sound) wurden Signal, Monolake und Tarik Barri, Deadbeat und Lillevan sowie Edwin van der Heide beauftragt, neue Arbeiten eigens für die Berliner Variante der *CineChamber* zu entwickeln. Diese Arbeiten sind im Laufe des Januars 2011 entstanden. Bevor das System im Theater *Hebbel am Ufer* (HAU) aufgebaut wurde, war es bereits einige Wochen lang an einem anderen Ort installiert. RML hat in Zusammenarbeit mit dem verbundenen Label *Asphodel Records* regelmäßig renommierte internationale Musiker und Künstler zu Aufenthalten eingeladen, in deren Rahmen sie die Möglichkeit hatten, mit dem Raum-Apparat zu experimentieren und ihre künstlerischen, audiovisuellen, hybrid-medialen Projekte auszuarbeiten. Das Portfolio dieser Stücke bildet die Grundlage für vier verschiedene Programmblöcke von jeweils etwa 45 Minuten Länge, die jeden Tag zweimal aufgeführt werden und neue, speziell geschaffene Arbeiten zeigen.

**TITEL: „Xynaxus“ – aus Xenakis Persepolis Remix Project**

**KÜNSTLER:** Naut Humon

**CV:** **Naut Humon [US]**

Naut Humon ist der Gründer und Künstlerische Leiter von Recombinant Media Labs. In den vergangenen Jahrzehnten hat er audiovisuelle Inhalte für *Asphodel Records* in New York und San Francisco sowie für Teile des jährlichen *Ars Electronica* Festivals in Österreich kuratiert. Außerdem hat er die Festival-Koordination zehn Jahre lang in der Kategorie ‚Digitale Musik‘ unterstützt. Nachdem er in der Vergangenheit mit der avantgardistischen Musikgruppe *Rhythm & Noise* aufgetreten war, gründete Naut Humon später das Netzwerk *Surround Traffic Control* – der akustisch-optische Inkubator, aus dem heraus der heutige Raum-Apparat der *CineChamber* geboren wurde.

URL: [rml-cinechamber.org](http://rml-cinechamber.org)

---

**TITEL: Elsewhere Anywhere / People Are Friends**

**TITEL: Path Leading to the High Grass**

**TITEL: Birds Fly**

**TITEL: Genkai**

**KÜNSTLER:** BIOSPHERE & EGBERT MITTELSTÄDT

**CV:** **Biosphere [NO]**

Biosphere ist der Name, unter dem der norwegische Musiker Geir Jenssen den Hauptteil seiner Musik aufnimmt. Er hat bereits einen beachtlichen Katalog an elektronischer Ambient-Musik veröffentlicht und ist bekannt für seine Art des ‚Ambient Techno‘ und ‚Arctic Ambient‘, in denen er Musikschleifen und eigenwillige Samples aus Science-Fiction-Materialien verwendet.

**CV:** **Egbert Mittelstädt (DE)**

## RECOMBINANT MEDIA LABS / CINECHAMBER / Anmerkungen zum Programm

Im Finale der *CineChamber*-Aufführung präsentiert der Medien- und audiovisuelle Künstler Egbert Mittelstädt ein neues, vorab aufgezeichnetes Solo-Stück, das er speziell für die *CineChamber* komponiert hat. Mittelstädt lebt und arbeitet in Köln und kollaboriert häufig mit dem norwegischen Klangkünstler Biosphere. Die beiden Künstler haben zusammen einige audiovisuelle Kompositionen für die *CineChamber* entwickelt, die auch während des Festivals CTM.11 erlebt werden konnten.

URL: biosphere.no

TITEL: **cm: av\_c** / Surround-Kino-Version

TITEL: **Parallel Heads**

TITEL: **[Orbit]** / Installation

KÜNSTLER: RYOICHI KUROKAWA

CV: **Ryoichi Kurokawa [JP]**

Ryoichi Kurokawa arbeitet bereits seit 1999 intensiv mit audiovisuellen Medien. Seine Projekte umfassen eine Vielzahl von Darstellungsformen, wie zum Beispiel Projektionen, Musikalben, Installationen und Live-Performances. Im Jahr 2010 wurde ihm im Rahmen des Prix Ars Electronica die Goldene Nica in der Kategorie „Digitale Musik & Klangkunst“ verliehen.

*„Mit dem Schnellfeuer ‚Parallel Heads‘ kommt in diesem Kontext ein weiteres bahnbrechendes Kurokawa-Projekt aus den späten Nuller-Jahren zu seiner vollen Geltung ... In der Arbeit verdichtet Ryoichi seine schnell aufleuchtenden Daten-Pings zunächst zu flutartigen Wellen von transitorischen, widerstreitenden, dehnbaren Tempi, woraufhin diese in einer unerwarteten und überraschenden Wendung hin zu einer deutlichen, unteilbaren Übereinstimmung mit elektrochemischen, sub-narrativen Zeitverläufen neu zusammengesetzt werden.“* (RML)

URL: ryoichikurokawa.com

---

TITEL: **Brilliant Noise**

KÜNSTLER: SEMICONDUCTOR

CV: **Semiconductor [UK]**

Semiconductor ist das Künstlerduo Ruth Jarman und Joe Gerhardt. Über Bewegtbilder, Klang und Multimedia-Installationen erforschen sie das materiale Wesen unserer Welt und die Art und Weise, wie wir diese erleben. Ihre Arbeiten sind Bestandteil mehrerer internationaler öffentlicher Sammlungen und werden in verschiedenen Ländern ausgestellt.

*„Ihr RML-Modul ‚Brilliant Noise‘ entführt uns in die Datenwelt der solaren Astronomie ... der Großteil des Bildmaterials wurde in Form von einzelnen Schnappschüssen mit ergänzenden Informationen gesammelt. Diese stammen wiederum von die Erde umkreisenden Satelliten ... Der begleitende Soundtrack verdeutlicht die verborgenen Kräfte, die auf der Sonnenoberfläche wirken. Hierzu werden Bildbereiche von besonderer Helligkeit direkt auf verschiedene Ebenen von Audio-Bearbeitung und Radiofrequenzen übertragen.“* (RML)

URL: semiconductorfilms.com

---

TITEL: **„Halveplane ver 4.0“ & „Flam ver 4.1“**

KÜNSTLER: MASAKO TANAKA & MARKUS POPP

CV: **Masako Tanaka [JP]**

Masako Tanaka wurde in Tokio geboren und ist eine Pionierin der panoramischen Kunst im Zehnkanal-Format der *CineChamber*. Der Zauber, das Mysterium und die Fülle ihrer Raum-Organismen umströmen und umschwärmen den Zuschauer. Tanakas Arbeit konzentriert sich dabei auch auf die Sprache und das Zusammenspiel von Bild- und Klangsymbiosen.

CV: **Markus Popp [DE]**

Als Computer-Musiker tritt Markus Popp seit den frühen 90er Jahren unter dem Namen *Oval* auf und hat mit seinen Platten-Releases auf den Labels *Thrill Jockey* und *Mille Plateaux* maßgeblich das Genre *Glitch* beeinflusst. Ursprünglich arbeitete *Oval* in Dreier-Besetzung und vermied konventionelle elektronische Instrumente. Ihre frühen Alben wurden mit Hilfe des kreativen Missbrauchs von CD-Spielern komponiert. Markus Popp hat 2010 ein neues *Oval*-Album mit dem Titel *,O‘* veröffentlicht.

*„Markus Pops Sound-Kleinode, welche die klangliche Untermauerung für Masako Tanakas Video-Verkörperungen bilden, stammen aus seinem Oval-Commerz-Audio-Archiv der frühen Nuller-Jahre ... Auf der Festplatte von*

## RECOMBINANT MEDIA LABS / CINECHAMBER / Anmerkungen zum Programm

*Popps Powerbook findet sich eine Sammlung Zehntausender winziger Klangfragmente, die Tanaka neu verarbeitet hat, um einen längeren, repetitiven und sich weiter entfaltenden musikalischen Soundtrack zu erzeugen.“ (RML)*

URL: [myspace.com/markuspopp](http://myspace.com/markuspopp)

---

### TITEL: **Altered Splices**

KÜNSTLER: HERMAN KOLGEN

CV: **HERMAN KOLGEN [CA]**

Herman Kolgen lebt in Montreal und ist ein multidisziplinär arbeitender Künstler, der seit über 20 Jahren für seine Multimedia-Schöpfungen berühmt ist. Als echter audio-cinematischer Skulpteur bezieht er sein Rohmaterial aus der engen Beziehung zwischen Bild und Klang. Kolgen erschafft seine Objekte in Form von Installationen, Video- und Filmarbeiten, Performances oder Klangskulpturen. Stets auf erkundende Weise arbeitet er an den Schnittstellen zwischen verschiedenen Medien sowie an der Entwicklung einer neuen technischen Sprache und singulären Ästhetik. ‚Altered Splices‘ ist aus Bestandteilen einiger seiner anderen Projekte entstanden, aus einem zunächst freien Spiel mit Bildmaterialien und dem Ziel, die zehn Screens der *CineChamber* voll auszunutzen. Letztendlich ist das Segment ‚Elastik‘ eine vorläufige Studie, in der versucht wird, die Grenzen zwischen den Screens weiter auszudehnen.

URL: [KOLGEN.NET](http://KOLGEN.NET)

---

### TITEL: **Saffron Revolution Forever**

KÜNSTLER: FENNESZ & LILLEVAN

CV: **Lillevan [DE]**

Lillevan wurde 1965 als Lillevan Pobjoy in Linköping in Schweden geboren und lebt gegenwärtig in Berlin. Er ist ein Animations-, Video- und Medienkünstler, der in erster Linie als Mitbegründer des audiovisuellen Projektes *Rechenzentrum* bekannt ist. Derzeit arbeitet er mit Musikern, Choreografen und anderen Künstlern zusammen. Zu ihnen gehören Fennesz, Tarwater, Ensemble Modern, Zeitkratzer und Vladislav Delay. Auf der Grundlage von gefundenen Bildern erzeugt er eigene Aufnahmen und computergenerierte, mit Musik interagierende Bilder.

URL: [lillevan.com](http://lillevan.com)

CV: **Fennesz [AT]**

Fennesz nutzt vor allem die Gitarre und den Computer, um einen elektronischen Sound von besonderer Breite und komplexer Musikalität zu erzeugen. Bevor er sich dem britischen Label *Touch Music* anschloss, hat er lange mit dem Label *Mego* zusammengearbeitet, wo er mit seinem Album ‚Endless Summer‘ auch seinen Durchbruch erlebte. Er lebt und arbeitet in Wien und Paris.

URL: [fennesz.com](http://fennesz.com)

### TITEL: **Umfeld**

KÜNSTLER: JOCHEM PAAP & SCOTT PAGANO

CV: **Scott Pagano [US]**

Scott Pagano ist ein Videokünstler, Filmemacher und Motion-Graphics-Designer aus Los Angeles. Er ist international bekannt für seinen einzigartigen Stil, in dem er Architekturbilder, Alltagsaufnahmen und komplexe computergenerierte Animationen miteinander verwebt.

URL: [neither-field.com](http://neither-field.com)

### **Jochem Paap [NL]**

Jochem Paap ist ein erfolgreicher Produzent aus Rotterdam, der auf Vinyl und in Clubs unter dem Namen *Speedy J* bekannt ist. Sein Debut-Album *Ginger* (1993) wurde in den USA auf Richie Hawtins Label *Plus 8* veröffentlicht. In Großbritannien erschien es bei *Warp Records* in der Electronic-Listening-Reihe *Artificial Intelligence*. Paap hat unter Anderem bereits mit Mike Paradinas, Chris Liebing, George Issakidis und Telco Systems zusammengearbeitet.

*„Pagano und Paap überlagern, ersetzen, vervielfältigen, spiegeln, verformen und ergänzen komplexe audio-synchronisierte, dreidimensionale computergenerierte Bild- und Klangmaterialien und verbinden diese miteinander. So entstehen Arbeiten von einer gänzlich neuen Ausdruckskraft, welche die der einzelnen Streams noch übertrifft.“ (RML)*

URL: [speedyj.com](http://speedyj.com)

---

TITEL: **Static Room**

KÜNSTLER: SCOTT ARFORD

CV: **Scott Arford [US]**

Der interdisziplinär wirkende Künstler Scott Arford ist eine der führenden Figuren der Neuen Medienkunst im Gebiet der San Francisco Bay. Er hat zahlreiche Klang- und Videoarbeiten produziert, darunter auch Mehrkanal-Installationen, Live-Konzerte, CD- und DVD-Projekte.

„Das RML-Modul ‚Static Room‘ ist ein Segment aus Scotts laufender Reihe von Performances und Ausstellungen für sonarfone Projektion. Durch den Verzicht auf gegenständliche Bilder stellen die pulsierenden, farbigen Moiré-Muster, die wie aus einer statischen und brüchigen Fernsehübertragung erscheinen, nicht länger ein linear komponiertes narratives Ereignis dar.“ (RML)

URL: [7hz.org](http://7hz.org)

---

TITEL: **Paroxysm**

KÜNSTLER: DANIEL MENCHE

CV: **Daniel Menche [US]**

Daniel Menche ist ein Noise-Künstler aus Portland, Oregon. Er hat seine Musik unter Anderem auf den folgenden Labels veröffentlicht: *Soleilmoon*, *Trente Oiseaux*, *Or Records*, *Alien8*, *Antifrost*, *Tesco Organisation*, *Blossoming Noise*, *f e r n s recordings* und *Beta-lactam Ring Records*.

URL: [danielmenche.blogspot.com](http://danielmenche.blogspot.com)

---

TITEL: **DSLE-1**

KÜNSTLER: EDWIN VAN DER HEIDE

CV: **Edwin van der Heide [NL]**

Edwin van der Heide ist ein Künstler und Forscher im Bereich Klang, Raum und Interaktion. Zu seinen Arbeiten zählen Installationen, Performances sowie virtuelle Umgebungen. Er betreibt sein eigenes Studio und ist zusätzlich Assistenzprofessor an der Universität Leiden. Darüber hinaus leitet er das *Spatial Interaction Lab* der *ArtScience*-Fakultät des Königlichen Konservatoriums und der Kunsthochschule in Den Haag.

URL: [evdh.net](http://evdh.net)

---

TITEL: **Kutuzovskiy Prospekt, Elsewhere 2**

KÜNSTLER: EGBERT MITTELSTÄDT

CV: **Egbert Mittelstädt (DE)**

Eines der Leitmotive von Mittelstädt's Werken ist die unaufhörliche Bewegung, die scheinbar unser aller Alltagsleben bestimmt, ein kinetischer Angstzustand – räumliche Raserei, die sich ihren Weg durch die Dinge und die Menschen hindurch bahnt, bis zu dem Punkt, an dem die uns umgebenden Räume und Körper aufflammen und ihre Bedeutung verlieren. Die Konstruktion seiner Welt ist die totale Explosion der Wirklichkeit um uns herum. Räume werden langsam abstrakt und zu sich verflüssigenden Nicht-Orten. Körper und das sie tragende Skelett dematerialisieren sich, werden zu weicher, beliebig verformbarer Materie. Gleichzeitig lösen sich die Kategorien von Raum und Zeit auf. Die Sicht des mechanischen Auges mit seinen darstellenden und interpretierenden Möglichkeiten gewinnt die Oberhand über die menschliche Sicht auf die Welt.

(Auf Grundlage eines Auszuges aus einem Katalogtext von Elena Marcheschi für *Invideo*, Mailand 2006.)

URL: [atelier-fuer-medienprojekte.de](http://atelier-fuer-medienprojekte.de)

---

TITEL: **Signal. Combi Vision**

KÜNSTLER: SIGNAL

CV: **Signal [DE]**

Zu der Künstlergruppe Signal gehören die zentralen Figuren des wegweisenden Labels für elektronische Musik *Raster-Noton*, gegründet von Carsten Nicolai (*Alva Noto*), Olaf Bender (*Beytone*) und Frank Bretschneider (*Komet*). Die Ästhetik von Signal ist geprägt von einem Interesse an Rhythmus und der Schnittstelle zwischen Klang, Visuals und Wissenschaft – verarbeitet in einem Prozess, in dem sich Regel, Zufall und Wechselwirkung zu gleichen Teilen auswirken.

URL: raster-noton.net

---

TITEL: **FUNDAMENTAL FORCES Version FF 00**

KÜNSTLER: Robert Henke / Tarik Barri

CV: **Fundamental Forces [DE/NL]**

„Fundamental Forces“ ist eine Zusammenarbeit von Monolake (alias Robert Henke) und dem niederländischen audiovisuellen Komponisten Tarik Barri. Henke ist ein renommierter Musiker und Klang-Designer. Er war Toningenieur am *Berliner Ensemble*, Mastering-Ingenieur in dem bekannten Studio *Dubplates & Mastering* in Berlin und Mitentwickler der Musik-Software *Ableton Live*. Robert Henke unterrichtet Sound-Design an der Berliner Universität der Künste, wo er als Gastdozent für Audio-Medien-Design tätig ist.

Tarik Barri wurde in Saudi-Arabien geboren und ist in den Niederlanden aufgewachsen, wo er unter Anderem Computer und das Programmieren für sich entdeckt hat. Derzeit lebt er in Berlin. In seinen Arbeiten versucht er mittels der originellen audiovisuellen Kompositionsmethoden, die er in einer selbst entwickelten Software umsetzt, neuartige Synergien und Ästhetiken zu entdecken.

URL: monolake.de

