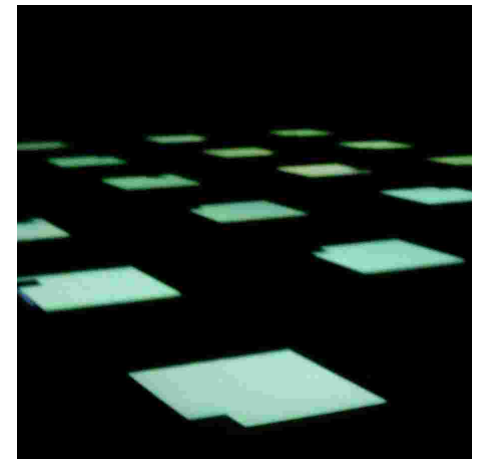


michael aschauer
norbert pfaffenbichler
lotte schreiber

04.04. - 27.04.2003



| O.K spektral |



Centrum für Gegenwartskunst
Oberösterreich

Mit **O.K spektral** startet eine neue Reihe, die den Sounds der Gegenwart gewidmet ist. Mit diesem von Roland Schöny als Kurator konzipierten Projekt, knüpft das O.K an eine Tradition an, die es seit Beginn verfolgt hat:

Klanginstallationen und Sound Events - wie zum Beispiel die Projekte "Austrian Soundscape" und "Tage der Absoluten Musik", bildeten bereits zu Beginn der 90er Jahre einen wichtigen Schwerpunkt des künstlerischen Programms.

O.K spektral bewegt sich jedoch nicht mehr im akusmatischen Klangraum der "Klanginstallation", sondern geht - als zeitgenössisches Format - ganz bewusst einen Schritt weiter. Ton und Komposition werden mit visuellen Projektionen verbunden und können auch mit architektonischen Bauprinzipien und Ideen aus dem Bereich der bildenden Kunst verknüpft sein.

An dieser Schnittstelle werden Projekte generiert, die im Kontext eines Ausstellungshauses für zeitgenössische Kunst neue Möglichkeitsfelder visueller und auditiver Wahrnehmung eröffnen. Als Labor und Produktionshaus kann das O.K diesen komplexen künstlerischen Ausdrucksformen jene Zeit und Aufmerksamkeit widmen, die sie brauchen und die im traditionellen Veranstaltungsbetrieb schwer zu finden ist.

Martin Sturm
Direktor O.K

O.K spektral - Induktion

Eintauchen in ein neues Kapitel der fein verästelten Kartographie von clicks, cuts und microsamples. Der Log-in-Button führt in ästhetische Zwischenräume und Zonen der Überschreitungen, die zu den aktuellen Parametern von Medienkultur zählen. Sound heißt das Ausgangsmoment der Reihe **O.K spektral**, in der Bild, Ton und Architektur konzeptuell miteinander verschaltet werden.

Wer heute von Sound spricht, meint längst nicht mehr das ursprüngliche deutschsprachige Äquivalent „Klangfarbe“. Vielmehr entstand vor dem Hintergrund der neuen Elektronik eine Art Übereinkunft darüber, dass von flexiblen klanglichen Schichtungen und diffizil gesampelten Files die Rede ist, die abseits von Songformat und Funktionsharmonik auf der Computerfestplatte formatiert werden. Dennoch kehren mitunter Assoziationen zum alten Begriffspaar Klang und Farbe wieder sobald die miniaturisierten Informationseinheiten aus den virtuellen Speicherplätzen über Amplifier laufen. Auf Grund ihrer komplexen Strukturen werden durch den Raum wabernde klangliche Konglomerate oder dahinknatternde Abfolgen aufgesplitteter Einzelsequenzen in der Beschreibung oft mit metaphorischen Parallelbegriffen aus der bildenden Kunst versehen. Noch mehr als das klassische Stück, noch mehr als der Song oder die instrumentale Komposition wird Musik, die Teil diverser Netzwerkprozesse ist, als multidimensionales Konstrukt in den Kategorien von Fläche und Farbe oder überhaupt als klangliche Architektur, als minimalistisch zerteiltes und immer wieder von neuem reorganisiertes Koordinatensystem wahrgenommen.

Logisch erschien außerdem der Schritt zu real projizierten Bildformaten. Es drängte sich geradezu auf Clubbings und Konzertauftritte mit – zumeist digital erzeugten - Visuals aufzuladen, nachdem parallel zur Verwendung von auf Koffergröße zusammengeschrumpften mobilen Datenbanken zur Sounderzeugung eine Entfernung von der üblichen Bühnenperformance einher lief. Auf der Suche nach adäquaten Formen von Event, entstand vor dem Hintergrund der Genres Video- und Computerkunst eine neue Form der Kultur bewegter Bilder im Zwischenfeld von Kunst und Techno-Experiment.

Die Instrumentarien, auf denen gearbeitet wird, heißen Power Book und PC. In den kulturellen Randbereichen medialen Fortschritts werden permanent Programmiersprachen fortgeschrieben, welche allmählich Verknüpfungsmöglichkeiten eröffnen, die technologisch bereits angedeutet sind. Denn mittlerweile laufen Sound und Bild und in vielen Fällen auch architektonische Konzepte über ähnliche oder gleiche Schnittstellen. Die Welten liegen oft nur einen Mouseclick auseinander. Auf den gleichen Tools und mitunter mit ähnlichen Computerprogrammen werden genauso Teilchenwelten zur Soundproduktion erarbeitet wie auch neue Kontinente der Visualisierung erschlossen. Universelles Gravitationszentrum, in dem sämtliche Operationen gebündelt und ausgeführt werden, ist die auch für nahezu alle Formen technifizierter Alltagskommunikation als Übersetzungsmodus gültige digitale Matrix.

Die Reihe **O.K spektral** versteht sich als Experimentierstrecke zur Erschließung und Erweiterung dieses Terrains der Neuen Elektronik. An ihrem Beginn stehen Konzepte logischer, ästhetischer Verknüpfungen aus Sound, Bild und Architektur auf der Basis des binären Codes. Im Gegensatz zu den, ihrem Charakter nach flüchtigen und für ein tendenziell anderes Erleben angelegten, Präsentationsformen draußen in den Clubs, bietet ein temporär angelegter Black Cube innerhalb des Produktionszentrums O.K Centrum für Gegenwartskunst, das Potenzial für längerfristige Planungen und letztlich auch für Verdichtungen und Präzisierungen.

Zugleich wird jener Entwicklung Rechnung getragen, die mit dem Aufkommen der gegenwärtigen Produktionsmethoden auf der Basis digitaler Algorithmen zum Verschwimmen traditioneller KünstlerInnenidentitäten führten. In einem Bereich, der sich durch spezielle Szenefelder konstituiert, performen KünstlerInnen mitunter als MusikerInnen oder GrafikerInnen und geben ihre eigenen CD Aufnahmen heraus. Solche Überschneidungen von Formaten in den jeweiligen Biografien begünstigen Kommunikation und Zusammenarbeit. Geplant am Beginn der Reihe **O.K spektral** sind somit unterschiedliche Installationen als Ergebnisse von Kooperationen. Die Reise führt in ein Koordinatensystem, dessen Schnittpunkte einstmals getrennte Felder miteinander verrastern.

Roland Schöny
Kurator



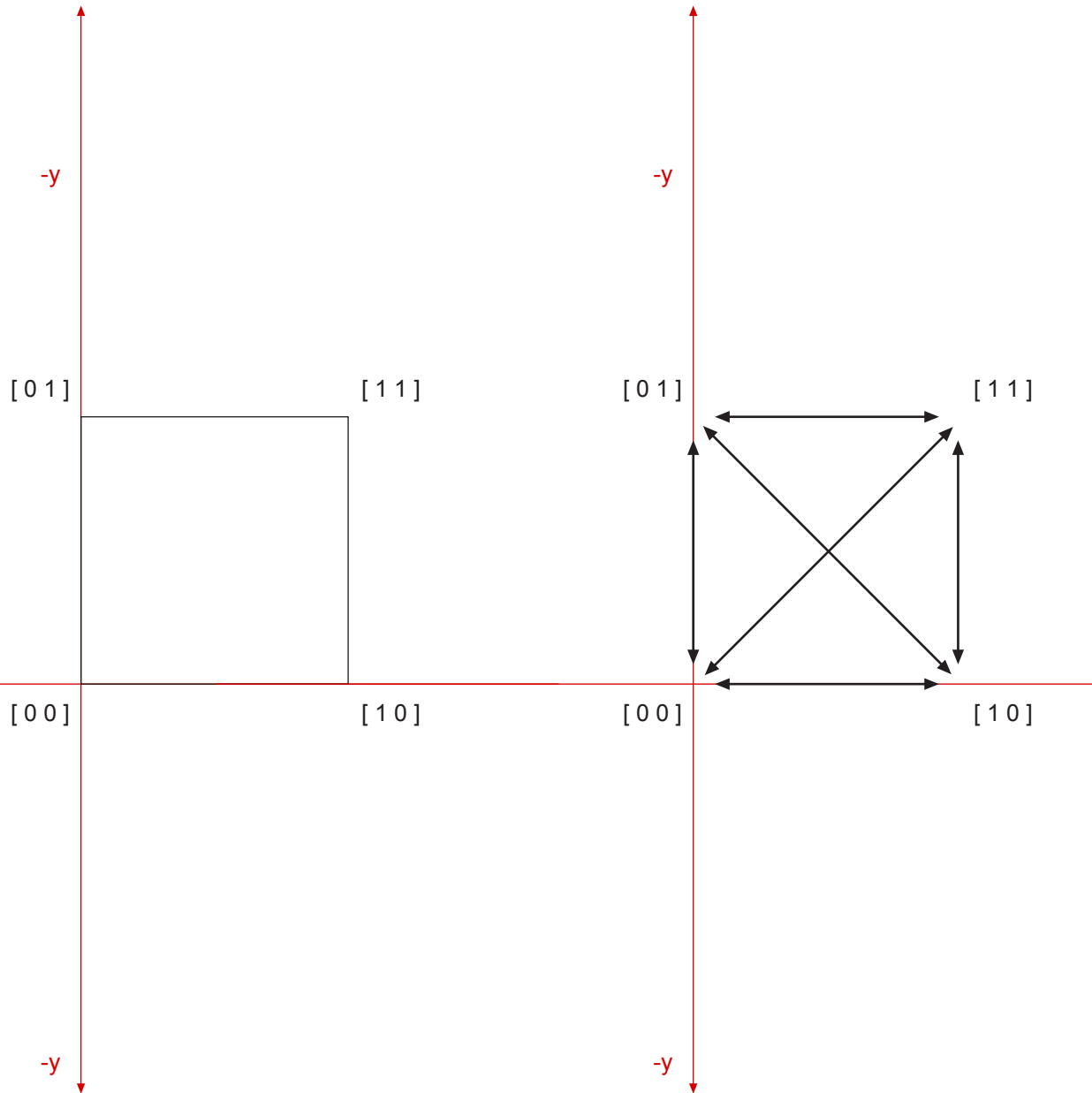
24!

Grundsätzliche Überlegungen

Der binäre Code liegt jedem digitalem Computersystem zugrunde. Daten an sich sind neutral, erst ihre Aktualisierung erfordert die Interpretation durch Programme; d.h. die gespeicherte Information muß in ein für den Menschen wahrnehmbares Ereignis übersetzt werden. So lassen sich z.B. aus ein und derselben Datenmenge sowohl optische als auch akustische Ergebnisse generieren. In der gezeigten Installation wird dieses Phänomen systematisch und kategorisch bearbeitet, d.h. ein simpler binärer Code wird in räumliche, akustische und optische Referenzsysteme übersetzt.

Dabei wurde der kleinste gemeinsame Nenner gesucht und auf dekorative Elemente verzichtet, so daß die zugrundeliegende Struktur ident ist mit dem endültigen Werk. Die Installation präsentiert sich in Form des eigenen Skeletts.

Musik ist per Definition die willentliche Organisation von Klang in der Zeit (und im Raum) sowie ein (Bewegungs-) Bild die Organisation von Formen auf einer Fläche (in der Zeit) ist und Architektur die plastische Organisation von Raum ist. Es wird ein denkbar einfaches Prinzip als Kompositionsgrundlage herangezogen und in diesen drei Disziplinen angewandt.



Das System

Die Arbeit basiert auf dem bit-System und überträgt die vier möglichen Zustände die 2 bit beinhalten (00, 01, 10, 11) auf das kartesianische Koordinatensystem. So werden 4 eindeutige Punkte definiert, deren Lage zueinander die Form eines Quadrats beschreibt (was wiederum der Form des Pixels, der kleinsten visuellen Einheit des Computersystems entspricht).

Die Festlegung von 6 Bewegungsachsen setzt eine endliche Anzahl von möglichen Positionsänderungen der 4 Eckpunkte fest. Somit ergeben sich 24 unterschiedliche Bewegungsfolgen innerhalb des vorgegebenen geometrischen Systems (siehe Diagramme). Jedes mögliche Bewegungsmuster wird mit jedem weiteren kombiniert und in allen Variationen zueinander abgespielt, was eine endliche Anzahl von 24! (Vierundzwanzig Fakultät) sich nicht wiederholender Durchläufe ergibt.

Nach jeweils 24 abgespielten Permutationen werden die Pixel neu angeordnet. Vergleichbar einem Refrain bei einem Lied bewegen sich alle sichtbaren Pixel unisono um sich anschließend wieder neu zu gruppieren und mit dem nächsten Variationssatz zu beginnen. Entsprechend der Anzahl der Vektoren läuft die Animation alternierend in 6 unterschiedlichen Geschwindigkeiten ab.

01	11
00	10

10	01
00	11

11	10
00	01

01	10
00	11

11	01
00	10

10	11
00	01

00	01
10	11

11	00
10	01

01	11
10	00

00	11
10	01

01	00
10	11

11	01
10	00

11	10
01	00

00	11
01	10

10	00
01	11

11	00
01	10

10	11
01	00

00	10
01	11

10	00
11	01

01	10
11	00

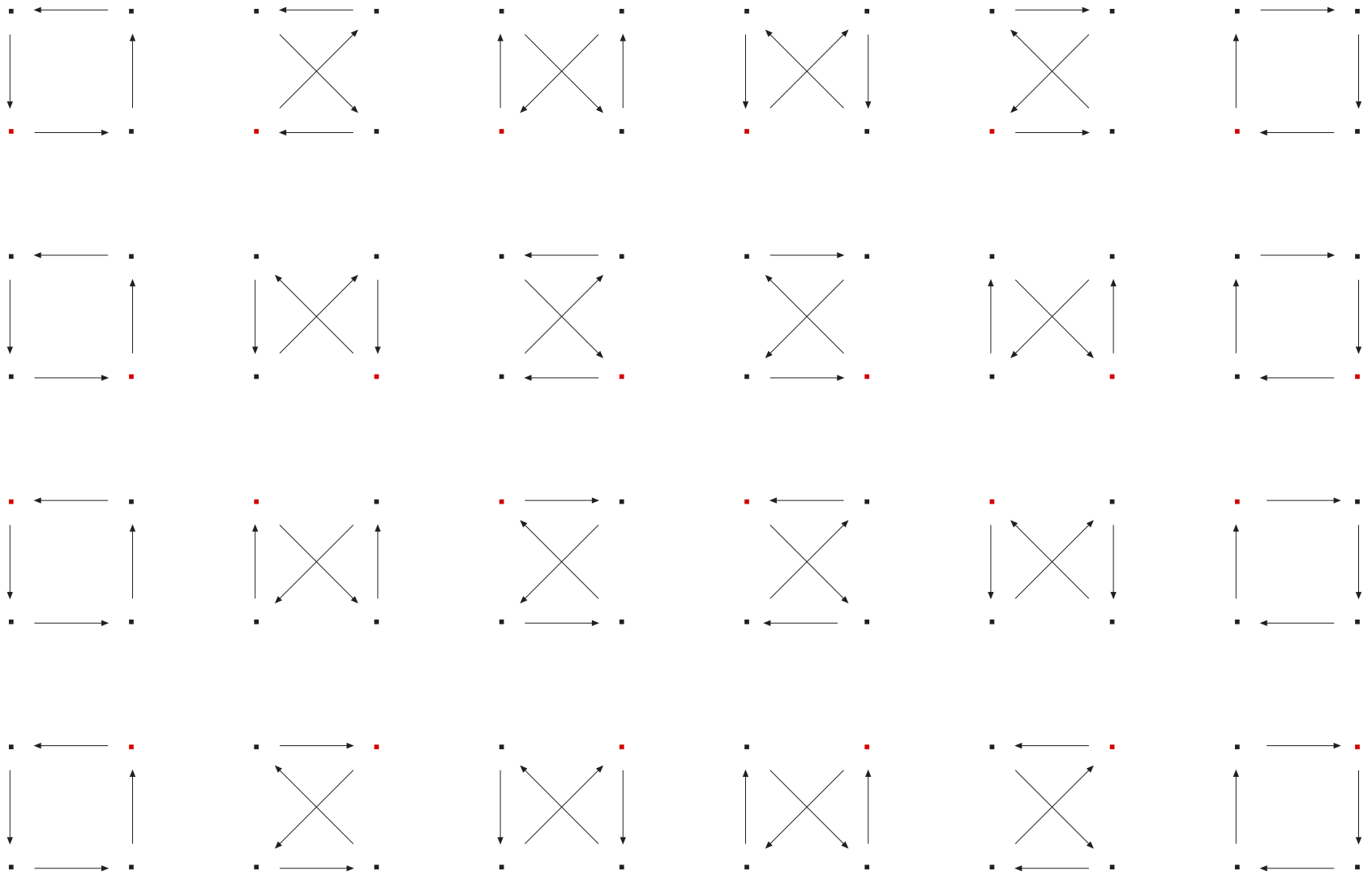
00	01
11	10

10	01
11	00

00	10
11	01

01	00
11	10

Aus der Anordnung der Zahlenpaare von links unten gegen den Uhrzeigersinn ergibt sich die Bewegungsrichtung des jeweiligen Punktes innerhalb des Koordinatensystems.



Die Vektorpfeile zeigen die Bewegungsoption des jeweiligen Eckpunktes an, wobei jeder Punkt vier mal seine Richtung wechselt um wieder an seinen Ausgang zu gelangen. Der jeweilige Startpunkt ist rot markiert.

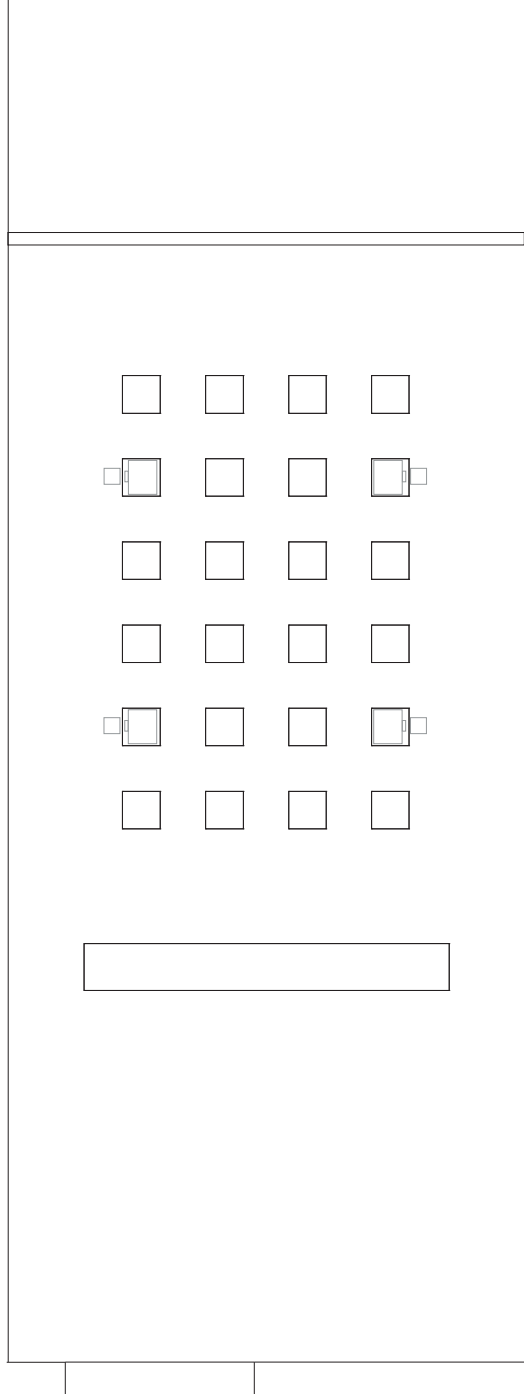
+y

+z

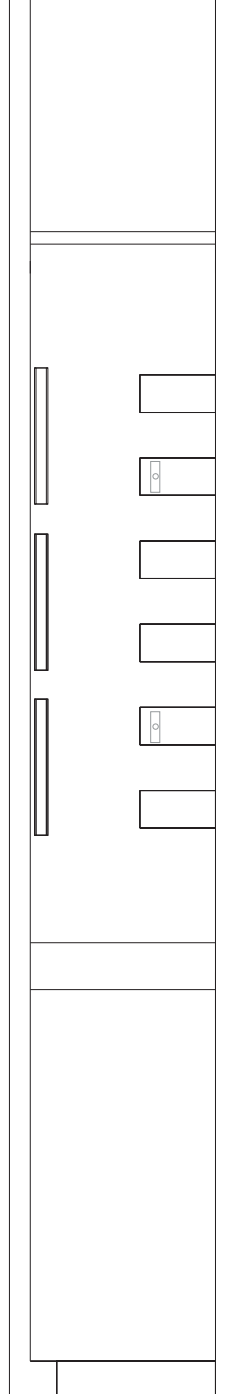
+z

+z

-z



+x



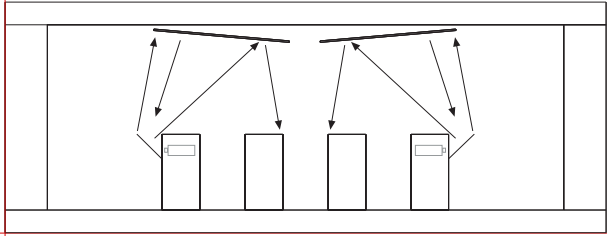
-z

Die **Installation** besteht aus 24 Podesten mit quadratischer Basis (50 x 50 x 75 cm), die in einem regelmäßigen Raster im Raum aufgestellt sind. Auf der Oberseite jedes dieser Sockeln ist jeweils ein animierter Pixel zu sehen, der die Achsen der quadratischen Sockeloberfläche horizontal, vertikal und diagonal abscaant. Der Besucher kann sich frei zwischen diesen Sockeln bewegen.

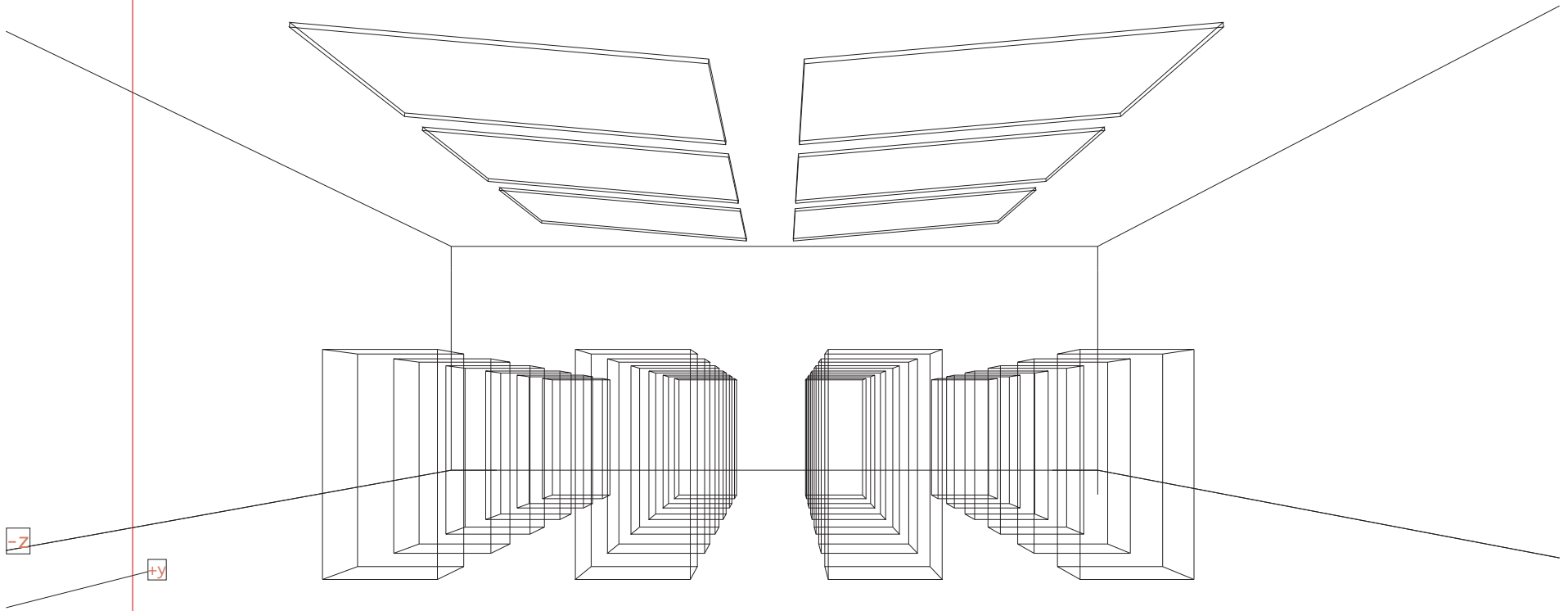
Der **Audiokomposition** liegt das selbe System zugrunde wie der Animation.

24 Lautsprecher - die eine endliche Anzahl sich nicht wiederholender Kombinationen abspielen - sind in den 24 Sockeln angebracht. Als akustisches Rohmaterial dienen digital generierte Wellenformen - Sinus, Sägezahn, Noise - und eine direkte Interpretation der Bildbewegungen in Klangbewegungen auf der kleinsten digital-akustische Einheit eines Samplewertes.

Es würde rund 4 mal 10 hoch 25 Jahre dauern um sämtliche möglichen Kombitationen dieser endlichen räumlich/audio/visuellen Gesamtkomposition abzuspielen.

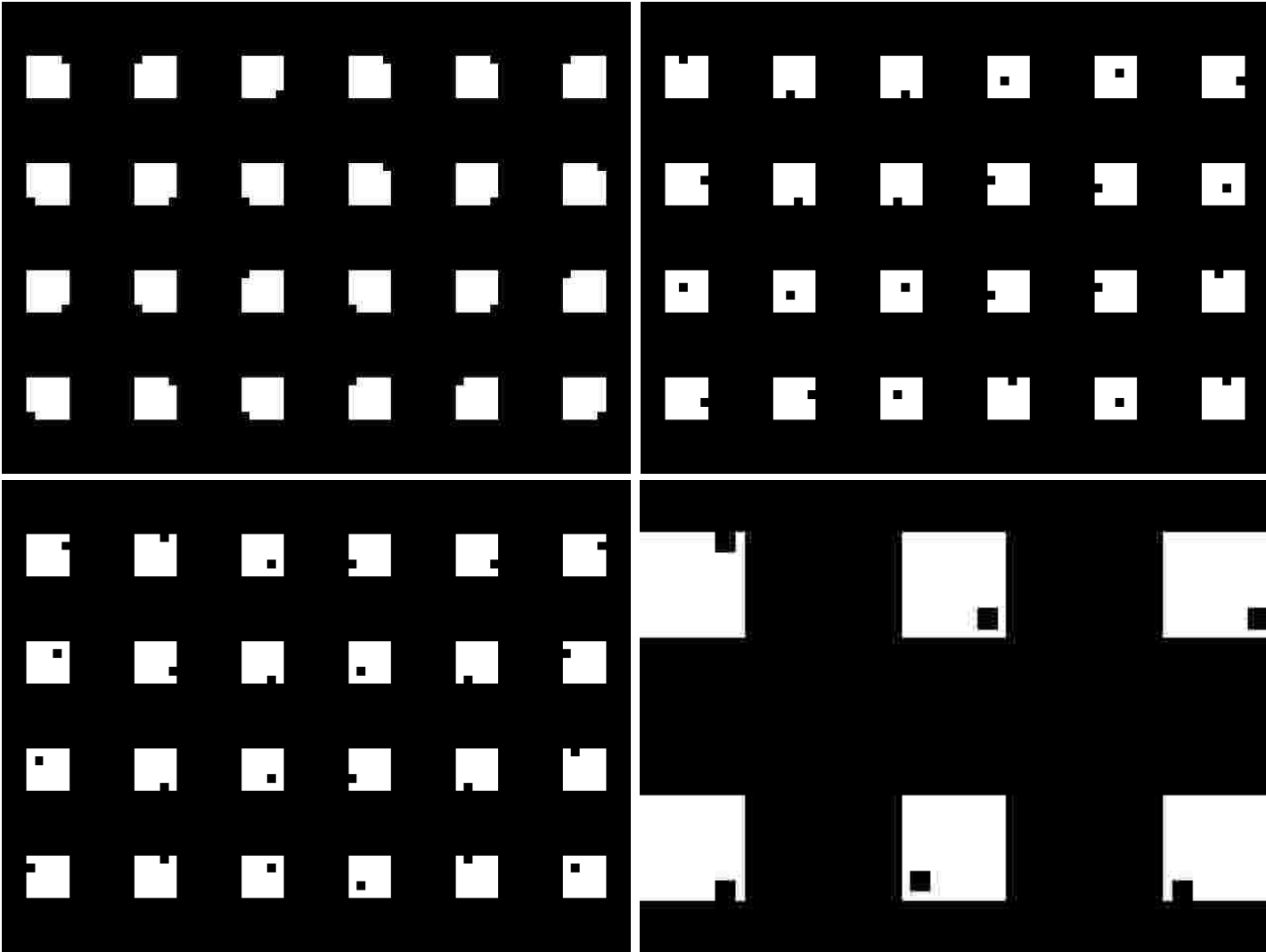


+X



-Z

+y



Screenshots / Detail

Biografien

Michael Aschauer, geb. 1977 in Steyr
seit 1999 an der Universität für angewandte Kunst;
arbeitet als Künstler vorwiegend mit Code im Internet, Bild
und Ton. lebt und arbeitet in Wien.
<http://m.ash.to>
<http://www.logicaland.net>

Norbert Pfaffenbichler, geb. 1967 in Steyr
Medienkünstler und Kurator, Ausstellungen und
Festivalbeteiligungen in Wien, New York, Tokyo, London,
Rotterdam, Utrecht, Paris, etc.
lebt und arbeitet in Wien
Werke (Auswahl):
1997 "santora" video mit J. Moritz, S: Christian Fennesz
1998 "traxdata" video mit J. Moritz, S: Christian Fennesz
2000 "notes01" CD-Rom; programmed by lia
2001 "36" video mit Lotte Schreiber, S: Stefan Németh
2002 "notes on film 01 else" film, S: Wolfgang Frisch
2003 "notes on MAZY" video, S: Heinz Ditsch
<http://www.vidok.org>

Lotte Schreiber, geb. 1971 in Mürzzuschlag
Architekturstudium in Graz und Edinburgh;
seit 1999 künstlerische Tätigkeit in den Bereichen
Installation, Film und Video;
Zusammenarbeit mit N. Pfaffenbichler
seit 2001 Assistentin an der Kunstuniversität Linz
Ausstellungen und Festivalbeteiligungen in Wien, Graz,
Berlin, New York, Tokyo, Genf, Utrecht, etc.
lebt und arbeitet in Wien
Werke (Auswahl):
2001 "36" video mit N. Pfaffenbichler, S: Stefan Németh
2002 "quadro" video, S: Stefan Németh

Credits

24!

Michael Aschauer, Norbert Pfaffenbichler, Lotte Schreiber
4. bis 27. April 2003
O.K Centrum für Gegenwartskunst Oberösterreich
Direktor: Martin Sturm

Kurator: Roland Schöny

Produktionsleitung:
Rainer Jessl / Norbert Schweizer

Programmierung und Audiotechnik:
Michael Aschauer

Projektionstechnik:
Rainer Jessl

CAD Planung Hardware und Aufbau:
Fred Fürholzer

Aufbauteam:
Claudia Czimek
Roland Felderer
Mitra Gazvini
Martin Haselsteiner
Dietrich Killer
Franz Obojes
Franz Quirchtmayr
Andreas Steindl
Michael Weingärtner

Produktionsbüro:
Karin Pils

O.K Centrum für Gegenwartskunst Oberösterreich
Dametzstraße 30, A-4020 Linz
Tel: +43(0)732-78 41 78
Fax: +43(0)732-77 56 84
Email: office@ok-centrum.at
<http://www.ok-centrum.at>