

MESO/Involving Systems

Werkschau



Impressum / Imprint

MESO / Involving Systems – Werkschau
Ausstellung / Exhibition 5. 12. 2003–15. 2. 2004

Installationsansicht MESO/Involving Systems
O.K Centrum für Gegenwartskunst Oberösterreich, Erdgeschoß

O.K Centrum für Gegenwartskunst Oberösterreich
Direktor O.K / Director O.K: Martin Sturm
Kurator / Curator: Roland Schöny
Produktion / Production: Norbert Schweizer
Aufbau / Setup: Martin Haselsteiner, Andreas Steindl
Claudia Czimek, Roland Felderer, Alfred Fürholzer, Dietrich Killer, Ilona Kramer, Andreas Liska,
Franz Obojes, Franz Quirchtmayr, Martina Rauschmayer, Aron Rynda

O.K Team: Erika Baldinger, Max Fabian, Maria Falkinger, Wolfgang Feichtenschlager, Marion Gillhofer,
Gottfried Gusenbauer, Rainer Jessl, Franz Krug, Jörg Lehner, Barbara Mair, Wolfgang Nagl, Karin Pils,
Brigitte Rosenthaler, Geneviva Rückert, Markus Schiller, Ulrike Schimpl, Georg Seyfried

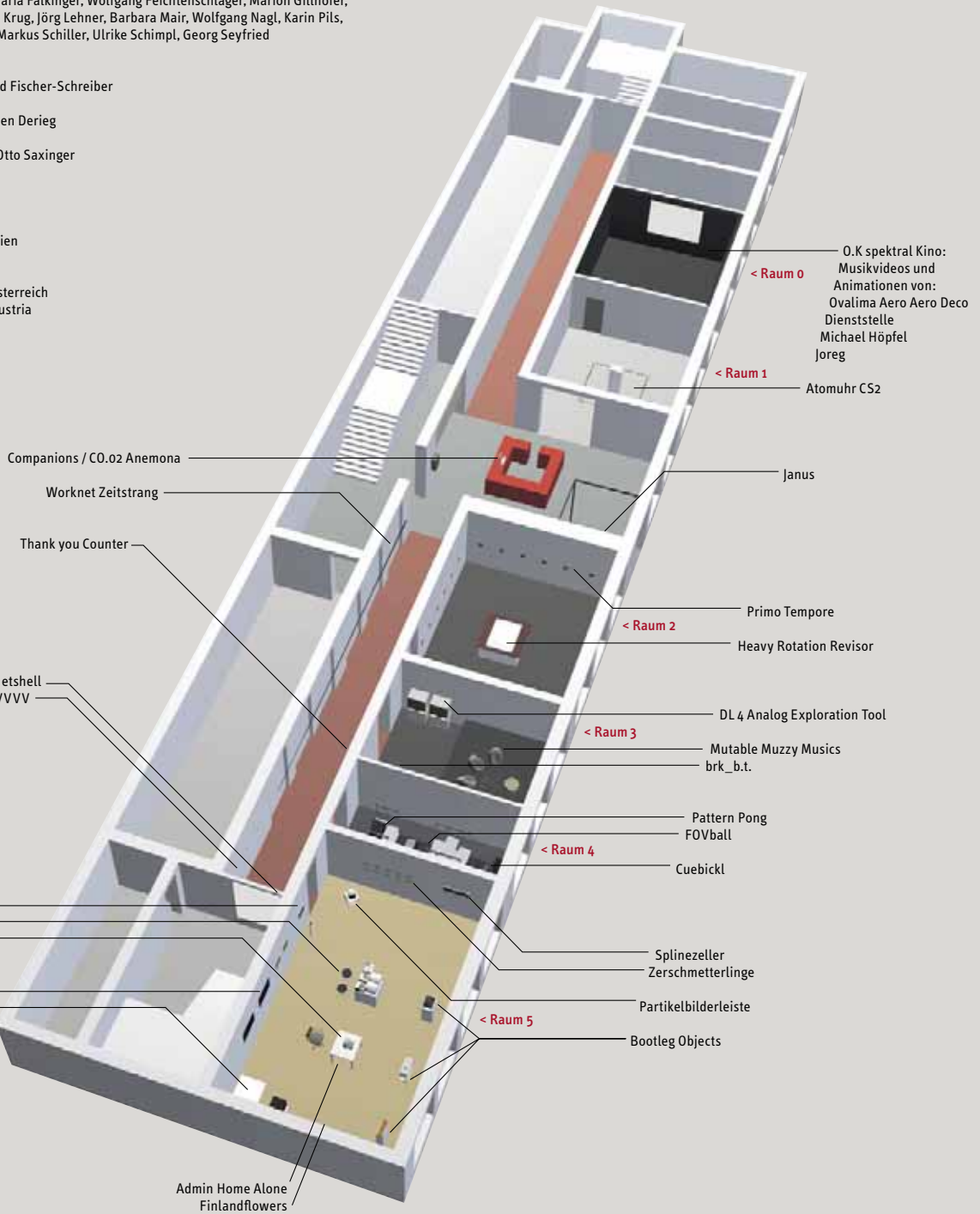
O.K spektral no.4
Redaktion / Editors: Roland Schöny, Ingrid Fischer-Schreiber
Übersetzung / Translation: Aileen Derieg
Lektorat / Copy-Editing: Horst Ebner, Aileen Derieg
Fotos / Photos: Cover: Dieter Schwer
S. 6/2, 11, 20/1-2, 21/6, 22/1, 25/4, 28–31: Otto Saxinger
Renderings: Michael Höpfel

Visuelle Gestaltung/Graphic Design:
Erwin Bauer KEG → www.d-lab.at
Druck/Printing: Holzhausen Druck & Medien
© O.K, Künstlerin und AutorInnen 2003

O.K Centrum für Gegenwartskunst Oberösterreich
O.K Center for Contemporary Art Upper Austria
Dametzstraße 30, A-4020 Linz
Tel. +43(0)732-78 4178
Fax +43(0)732-77 56 84
office@ok-centrum.at
www.ok-centrum.at

Mit Unterstützung/
With support from:

KULTUR LAND
OBERÖSTERREICH



Zwischen Remix und Verfremdung

Between Remix and Alienation

Roland Schöny In einer erstmaligen umfassenden Werkschau

präsentiert die Reihe „O.K. spektral“ die Mediendesign-Gruppen MESO und Involving Systems. Das die einzelnen Ausstellungssequenzen bündelnde Generalthema ist die Frage nach den Produktionsbedingungen von Sounds zwischen DJ-Culture, Neuer Elektronik und Pop-Radio. Vorgestellt wird nicht allein die stetig wachsende Werkpalette einer camouflageartig organisierten Arbeitsgemeinschaft, deren Mitglieder in unterschiedlichen Formationen zusammenwirken und nach außen hin unter verschiedenartigen Labels auftreten.

Die Ausstellung führt auch in eine Welt von Gerätschaften und interaktiv programmierten Installationen, die aktuelle Kompositionsvorgänge im Bereich von Elektronik und digital remixter Musik veranschaulichen und dazu einladen, sich den Strukturen der einzelnen Systeme spielerisch-analytisch anzunähern. Es werden Wegstrecken technologischer Innovation kartografiert und zugleich Verweise auf jene Szenefelder des Patchworks verstreuter Pop-Subkulturen abgesteckt, die sich den Möglichkeiten der Musikerzeugung und Soundkombination per Turntable oder PowerBook, per Regler, Filter oder Sampler experimentell und kritisch annähern. Stets wird dabei auch die Geschichte und Aussagekraft des Hardwaredesigns von Plattenspielern, Computern oder Tonanlagen im weitesten Sinn ins Spiel gebracht. Ebenso einbezogen werden bildnerische Werke wie Videos oder Digital-Prints, deren visuelle Organisation sich aus der Logik kreativen Arbeitens am Bildschirm herleitet.

Die Ausstellung bietet somit jenen Nischen und Überschreitungen Raum, die mittlerweile zu den gängigen Parametern der Medienkultur zählen. Diese Entwicklung hat auch zu einer Erweiterung bzw. dem Verschwimmen von Identitäten auf Produzentenseite geführt. Mit dem Label MESO ist daher stets die Rolle eines tragenden Mutterschiffs umschrieben, während Involving Systems sowie angedockte Labels wie Ovalima Aero Aero Deco oder Dienststelle geradezu zeichnerhaft für solche anverwandte Erweiterungen stehen.

Der räumlich-geografische Stützpunkt von MESO und Involving Systems befindet sich in einem Loft nur wenige Gehminuten vom Hauptbahnhof Frankfurt am Main entfernt und somit in unmittelbarer Nähe eines der dichtesten Verkehrsknotenpunkte Europas, dessen Infrastruktur weniger auf lange Verweildauer als auf große Durchreisepkapazitäten angelegt ist. Durch das weitläufige Messegelände mit dem alljährlichen Schwerpunkt Buch sowie die einzelnen Institutionen des Museumsufers inmitten vielgestaltiger Hochhaustürme als Umschlagplätze des internationalen Big Business erscheinen hier die beiden Felder Kultur und Ökonomie weniger als antagonistische Polarität, sondern vielmehr als Gegensätze, die zwangsläufig miteinander verschnitten sind. Diese spezifischen Frankfurter Verhältnisse lassen sich gewiss nicht unmittelbar auf die Mikrostrukturen der Stadt umlegen.

Dennoch fällt auf, dass die Angehörigen dieser beiden sich teils überschneidenden Medien-Designgruppen mit den widersprüchlichen Realitäten stets

The series “O.K. spektral” presents the media design groups MESO and Involving Systems in the form of a first major show of works. The general theme conjoining the individual exhibition sequences is the question of the production conditions of sounds in between DJ culture, new electronics and pop radio. What is presented is not only the constantly growing range of works by a working group organized camouflage-like, whose members collaborate in various formations and appear under different types of labels.

The exhibition leads into a world of devices and interactively programmed installations demonstrating current composition procedures in the area of electronics and digitally remixed music and inviting a playfully analytical closer look at the structures of the individual systems. Stages of technological innovation are mapped and references are delineated to the scenes of the patchwork distribution of pop subcultures that experimentally and critically approach the possibilities of generating music and combining sounds with turntables or powerbooks, with controllers, filters or samplers. At the same time, the history and expressiveness of the hardware design of record players, computers or sound systems in the broadest sense are also brought into play. Visual works are included as well, such as videos or digital prints, the visual organization of which is derived from the logic of working creatively on the screen.

Space is thus given to niches and transitions that meanwhile belong to the common parameters of media culture. This development has also led to an expansion or a blurring of identities on the side of the producers. The label MESO thus always describes the role of a supporting mothership, whereas Involving Systems and labels such as Ovalima Aero Aero Deco or Dienststelle that dock onto it stand almost like a sign for these kinds of related expansions.

The spatial geographic headquarters of MESO and Involving Systems is located in a loft just a short walk away from the main train station in Frankfurt am Main and thus in the immediate proximity of one of the densest traffic nodes in Europe. This infrastructure here is arranged less for staying for any length of time than for a large transit capacity. Due to the extensive fair grounds with the annual focal point of the Frankfurt Book Fair and individual institutions of the museum river bank in the midst of multifaceted skyscrapers as the pivotal point of international Big Business, here the fields of culture and economy appear less as an antagonistic polarity, but rather as opposites that inevitably intersect one another. Of course, these specific conditions of Frankfurt cannot be directly transferred to the microstructures of the city.

It is nevertheless conspicuous that the members of these two partially overlapping design groups have also learned to deal with the contradictory

Planungsskizze Raum 1
Atomuhr CS2

Planungsskizze Raum 3
DL4
Mutable Muzzy Musics
brk_b.t



neu entstehender Übergangszonen zwischen freier Kunst und szeneverhafteten kritischen Diskursen einerseits und kommerziell agierenden Auftragspartnern andererseits umzugehen gelernt haben. Letztlich liegt dieses enge Nebeneinander auch in den Bedingungen digitaler Produktionsweisen begründet, wo algorithmisch generierte Routen mit höchst unterschiedlichen Inhalten besetzt werden können. In dieser Werkschau freilich wurde die Auswahl auf die in freien Zusammenhängen entstandene Arbeit mit Audio-Schwerpunkt gelegt.

Durchstreift man die einzelnen Themenbezirke, die in der sanft expandierenden Zellstruktur des Frankfurter Büros bearbeitet werden, so scheint es, als wären die Übergänge nahtlos. Man gelangt in ein multidimensionales Produktionsfeld, dessen Anbindungen von der diskursiven Auseinandersetzung mit Sound über die spielerische Verfremdung von Gerätschaften aus dem Kommunikationsbereich bis hin zur Entwicklung komplexer Softwarelösungen für Klienten aus der Medienwelt und Großindustrie reichen. Die mit einem gewissen Understatement gestaltete analoge Aufschrift MESO auf einem Metallschild vor dem Aufgang in die geometrisch geordnete High-Tech-Werkstatt deutet damit auf eine vernetzende Dachmarke weit abseits klassischer Multimedia-Agenturen hin.

Freundeskreise und Interessenkoalitionen im Sinn von Wahlverwandtschaften haben sich da in einem gemeinsamen Büro zusammengefunden. In einer Zeit permanent wachsender Übertragungsraten und Umladekapazitäten geht

es in zahlreichen ihrer Installationen um Entschleunigung, um Verlangsamung, um die Auseinandersetzung mit Mikrostrukturen und somit um einen beruhigten Blick mit der Lupe. Es wird eingeladen, auszuharren und zu verweilen, um die Entstehungsbedingungen digitaler Sounds kennen zu lernen, oder auch dazu verführt, einmal Abstand zu nehmen vom Radio als omnipräsenten Klanggenerator irgendwo im Hintergrund.

Beispielsweise ist die Installation **Heavy Rotation Revisor**, die ursprünglich für die Berliner Millenniumsausstellung „Sieben Hügel“ entwickelt wurde, eine subversiv-kritische Annäherung an das Radio als eines der zentralen neuen Medien des 20. Jahrhunderts und ermöglicht zugleich den Einstieg in ein permanent sich veränderndes Kompositionsspiel. Der theoretische Überbau dieses Spiels mit kritischem Impetus wird unterfüttert mit der Aufforderung, gegenüber der nach kommerziell orientierten Bedingungen funktionierenden Welt da draußen auch einmal das Laissez-Faire-Prinzip walten zu lassen und selbst Klänge und Geräusche wie ein endloses Puzzle miteinander zusammenzustecken und übereinander zu schichten.

Mit ähnlicher Gelassenheit lässt sich **Mutable Muzzy Musics** bedienen. Segmente von Musikstücken aus dem Umfeld des Frankfurter Elektronik-Labels Mille Plateaux können abseits einer gewöhnlich streng kontextbestimmten Wahrnehmung geloopt und remixt werden, während die dazugehörigen Projektionen in der Ästhetik einer Old-School-Datenbank gestylt

sind. Solche von einem fast nostalgischen Retro-Bewusstsein bestimmten Settings erinnern – ähnlich wie auch die Bootleg-Design-Objekte in der Ausstellung – an Verfremdungseffekte im Sinne Brechts. Es scheint, als ließen sich bestimmte Phänomene im Feld der Neuen Elektronik erst durch ein Ausbremsen der sich stets phantomisierenden Gegenwart einfangen. Wer permanent in dem als „Digital Culture“ umschriebenen Feld agiert, muss offenbar die Erfahrung machen, dass hier die Zeitalter oft nicht länger dauern als früher die Präsenz von Pop-Songs im Radio.

Wie zeitgenössisch die Protagonisten von Involving Systems und MESO dennoch agieren, zeigt sich nicht allein in der Entwicklung ihrer innovativen Softwarelösungen, sondern vor allem durch ihre Kollaborationen im Feld der Neuen Elektronik. Es sind tentakelhafte Verkopplungen in Richtung Markus Popp, Frank Metzger und Oval, in Richtung Jan Jelinek oder auch zum erwähnten Label Mille Plateaux als ästhetische Trabanten.

Diese Werkschau im Rahmen der Reihe „O.K spektral“ fokussiert damit ein hoch aktives Szenefeld aus Gestaltern, Medienschaaffenden und Computerspezialisten, die nach den aktuellen Bedingungen von Soundproduktion und -rezeption fragen und entsprechende visuelle Andockstellen in Form von Installationen oder Videoprojektionen schaffen. Vorgestellt wird das breite Produktionsfeld unterschiedlicher Autorengemeinschaften, deren Werke in den Jahren 1994 bis 2003 im offenen Terrain zwischen Dienstleistung und freier Kunst, zwischen ästhetisch-kritischer Praxis und spielerischem Umgang mit Technologie entstanden sind.

Planungsskizze Raum 5

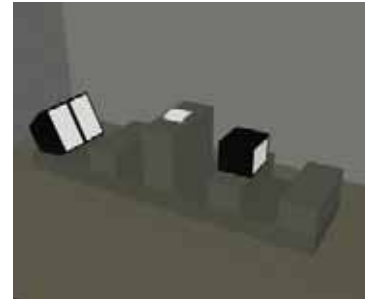
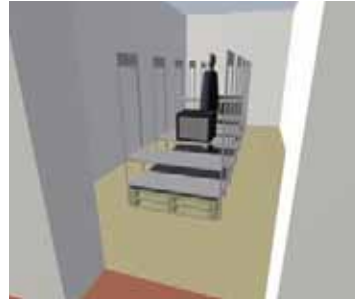
Zerschmetterlinge
Coverbox
Bootleg Objects
Involving Systems 2.7
Streik
Finlandflowers
Text
Pitch on Pole

Planungsskizze Raum 2

Heavy Rotation Revisor
Primo Tempore

Planungsskizze Raum 4

Cuebickl
FOVball
Pattern Pong



realities of constantly newly emerging zones of transition between free art and scene-based critical discourses, and commercially operating commission partners on the other side. This close proximity is ultimately also founded in the conditions of digital modes of production, where algorithmically generated routes can have extremely different contents attributed to them. Of course, this exhibition focuses on a selection of works with an audio emphasis, which have been created in independent connections.

Wandering through the individual thematic zones that are treated in the gently expanding cell structure of the Frankfurt office, it appears as though the transitions are seamless. One arrives in a multi-dimensional field of production with links ranging from the discursive exploration of sound, the playful alienation of devices from the field of communication, to the development of complex software solutions for clients from the media world and heavy industry. The analog letters MESO, designed with a certain understatement, on a metal sign in front of the entrance to a geometrically arranged high tech workshop also indicate a networked umbrella brand name far outside the realm of classical multimedia agencies.

Circles of friends and coalitions of interested persons in the sense of elective affinities have come together in a shared office. In an era of permanently rising transfer rates and reloading capacities, many of

their installations involve deceleration and slowing down for the sake of an exploration of microstructures and a calmed look with the magnifying glass. You are invited to stay and linger to become acquainted with the conditions of generating digital sounds, or even enticed to take leave of the radio for once as an omnipresent sound generator somewhere in the background.

The installation **Heavy Rotation Revisor**, for example, which was originally developed for the Seven Hills millennium exhibition in Berlin, conjoins a subversive, critical approach to the radio as one of the central new media of the 20th century, making it possible to enter into a permanently changing composition game at the same time. The theoretical superstructure of this game with a critical impetus is interfaced with the invitation to allow a *laissez-faire* principle to reign with respect to the world outside that functions according to commercially oriented conditions and to join together and layer sounds and noises like an endless puzzle.

Mutable Muzzy Musics can be operated with a similar composure. Segments of music pieces from the associates of the Frankfurt electronics label Mille Plateaux can be looped and remixed beyond a usually strictly context-determined perception. At the same time, the accompanying projections follow the aesthetics of an old-school database style. These kinds of settings defined by an almost nostalgic

retro-consciousness are – similarly to the **Bootleg** Design Objects in the exhibition – reminiscent of Brechtian alienation effects. It seems as though certain phenomena in the field of new electronics can first be captured by impeding the constantly phantomizing present. Those who operate permanently in the field described as digital culture, must obviously discover that the eras here often last no longer than the presence of pop songs on the radio in the past.

It is evident how contemporary the mode of operation of the protagonists of **Involving Systems** and **MESO** is, not only in the development of their innovative software solutions, but also and especially in their collaborations in the field of new electronics. There are tentacle-like links in the direction of Markus Popp, Frank Metzger and Oval, towards Jan Jelinek and Raster Noton, and also to the aforementioned label Mille Plateaux as aesthetic satellites.

This show in conjunction with the series "O.K spektral" thus focuses on a highly active scene of designers, media creators and computer specialists, who query the current conditions of sound production and reception and create visual docking stations in the form of installations or video projections. The exhibition presents the broad field of productions by different author groups, whose works were created between 1994 and 2003 in the open territory between services and free art, aesthetic critical practice and a playful way of dealing with technology.

Heavy Rotation Revisor

2000

Involving Systems

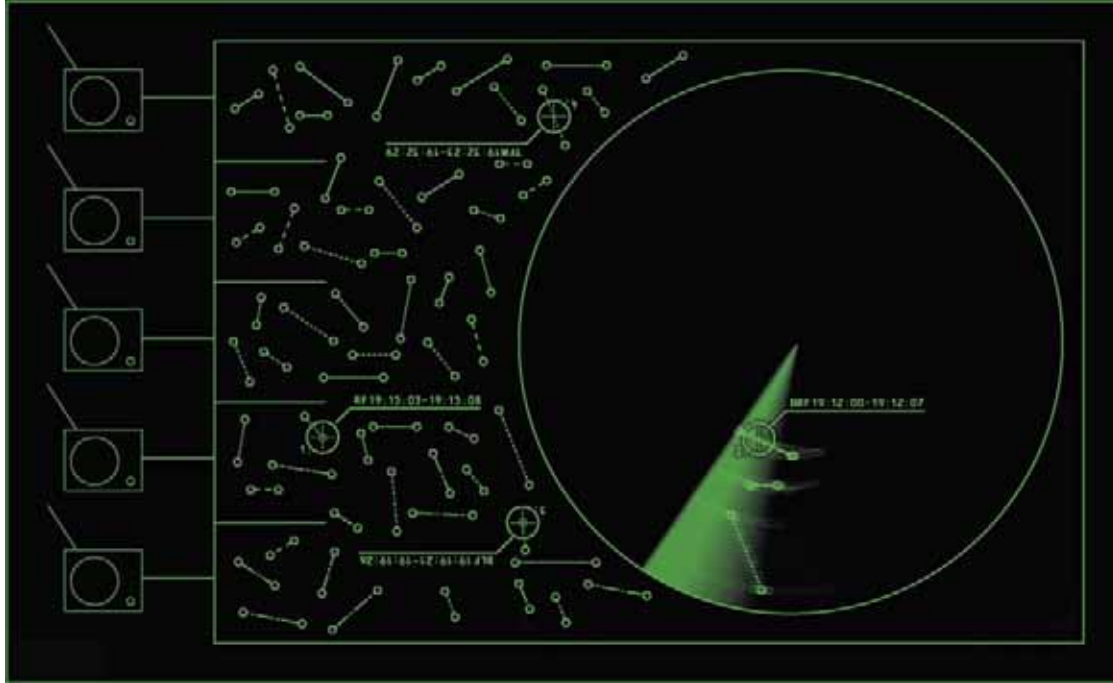
Konzeption: Karl Kliem, Sebastian Oschatz

Programmierung, Hardware- und Möbelentwurf: Sebastian Oschatz

Screendesign: Karl Kliem

5 Radioempfänger, Projektion, Tisch mit eingelassener Projektionsfläche, Kopfhörer, Mäuse, VVVV, Max-MSP, Computerhardware

6



Heavy Rotation Revisor ist ein Spiel für vier Teilnehmer: Material aus dem laufenden Programm von fünf Radiosendern wird analysiert, automatisch in abstrakte Fragmente zerschnitten und auf das Spielfeld geschossen. Die Spieler können mittels Maus und Kopfhörer die Fragmente anhören, neu kombinieren und zu Klangkollagen formen.

Der **Heavy Rotation Revisor** erlaubt es den Besuchern, das laufende Radioprogramm zu remixen. Dem Heavy-Rotation-Prinzip moderner Radiosender wird ein konstanter Fluss von Revision und Improvisation entgegengesetzt.

Die Entwicklung eines digitalen Instruments ist immer auch die Entwicklung einer Spielweise. Bestimmte Ergebnisse sind leicht, andere schwierig. Selbst wenn sich die gängige künstlerische Praxis immer an einer Überwindung dieser Diskrepanz orientiert hat, ist es ökonomisch immer interessant, bestimmte Artefakte leicht hervorrufen zu können.

Dieses Instrument versucht durch eine Reihe bewusster Brechungen in der Bedienbarkeit einen Blick auf mögliche andere Zugänge zur Komposition von Musik zu schaffen. Traditionell umständliche Vorgänge, wie z. B. Timestretching (also das Verändern der Abspielgeschwindig-

keit, ohne die Tonhöhe zu verändern), werden zu elementaren Operationen, die bei der Bedienung nicht zu vermeiden sind. Auf der anderen Seite wurden ganz bewusst keine Vorkehrungen getroffen, die Fragmente in einem festen Taktmaß zu arretieren oder die Fragmente in ihrem eigenen Rhythmus zu arrangieren. Bereits das lineare Abspielen der Fragmente ist durch die Kombination von Kreis und Strecke aus trigonometrischen Gründen unmöglich.

Entgegen der üblichen Produktionsweise bei elektronischer Musik ist es in der Installation nicht möglich, Samples über einen längeren Zeitraum zu speichern, zu strukturieren oder die entstandenen Kompositionen festzuhalten. Das Material verschiebt sich unentwegt, unbenutzte Elemente verschwinden selbstständig vom Tisch. Die Resultate hängen vom augenblicklichen Radioprogramm ab; die Materialschwemme von fünf Radiosendern muss durch rigorose Auswahl gebändigt werden. Es bleibt unmöglich, einen Überblick über das angebotene Material zu behalten. Die gerade entwickelte Komposition muss einem stetigen Fluss von neuen Optionen standhalten, sie bietet sich permanenter Optimierung an, jegliche spätere Rekonstruktion ist unmöglich.



Gleichzeitig ist die Installation ein Kommentar zu der gegenwärtigen Radiolandschaft: Musik und Sprache werden durch strikte Formatvorgaben seitens der Sender zu Material degradiert, das eine vorbereitete Funktion zu erfüllen hat. Der **Heavy Rotation Revisor** greift dieses Thema auf, extrapoliert diese Tendenz und setzt das Material in einer noch viel stärker entfremdeten Weise ein. Die rigorose Abstraktion verwischt Genres und Formate und legt den Blick auf überraschende Zusammenhänge frei. Der ursprüngliche Inhalt des Materials entkommt den Messgeräten, nur der Sound des Originals bleibt wiedererkennbar. (S. O.)

Heavy Rotation Revisor is a game for four participants: material from the ongoing programs of five radio broadcasts can be automatically cut up into abstract fragments and shot onto the playing field. Visitors can recombine the fragments of sound that were broadcast only a few minutes before and form them into sound collages.

The **Heavy Rotation Revisor** allows the user to remix the current radio program. The "Heavy Rotation" principle of modern radio broadcasters is contrasted with a constant flow of revision and improvisation results.



Fotos: Sabine Reitmaier

The development of a digital instrument is always also the propagation of a special mode of playing: certain results are easy, others are difficult. Even though conventional artistic practice has always been oriented to overcoming this discrepancy, it is economically interesting to be able to evoke certain artifacts easily.

Using a series of intentional fractions in the operability, this instrument attempts to open up a view of possible different approaches to composing music. Traditionally awkward procedures such as time stretching (in other words, changing the playing speed

without changing the pitch) become elementary operations that cannot be avoided when using the instrument. On the other hand, there are purposely no provisions made for locking the fragments into a fixed measure or arranging them in their own rhythm. Even playing the fragments in a linear way is made impossible for trigonometrical reasons due to the combination of circle and line.

Contrary to the usual mode of production in electronic music, in the installation it is not possible to save or structure samples or retain the composition created for a longer period of

time. The material is constantly shifting, unused elements disappear from the table by themselves. The results depend on the radio program of the moment; the flood of material from five radio broadcasters has to be stemmed with a rigorous selection. It remains impossible to retain an overview of the material offered. The composition just developed must stand up to a perpetual flow of new options, it must consent to permanent optimization, any later reconstruction is impossible.

At the same time, the installation is also a commentary on the contemporary radio landscape: music and

language are degraded to material that has to fulfill a prepared function through strict format specifications on the part of the broadcasters.

The **Heavy Rotation Revisor** picks up this theme, extrapolates this tendency and deploys the material in a way that is even more alienated. The rigorous abstraction of all sources blurs genres and formats, revealing surprising conjunctions. The original content of the material eludes all measuring devices, only the sound of the original remains recognizable.

(S. O.)

Mutable Muzzy Musics

2000–2003

Involving Systems

Konzeption, Soundprogrammierung, Hardwaredesign: Karl Kliem

Soundgrafik, Grafikprogrammierung: Sebastian Oschatz

4 Controller, Monitor, Projektion, Dimmer, Sitzsäcke, Lautsprecher, Spezialelektronik, Spezialsoftware

8

Vier vandalensichere Steuergeräte aus Aluminium-Druckgussgehäusen und zwei Datensichtgeräte bilden das User-Interface für die Installation **Mutable Muzzy Musics**. Der eine Screen zeigt in Oldschool-Datenbankästhetik die numerischen Parameter der originären Musikstücke, der zweite Screen eine grafische Ansicht derselben.

Alle Musikstücke, vornehmlich aus der Reihe „Clicks & Cuts“ des Elektronik-Musik-Labels Mille Plateaux, liegen als aneinander gereihete Loops vor, die, hintereinander abgespielt, wieder das Originalstück ergeben. Das sind bei drei Minuten circa 100 Loops, bei 30 Musikstücken also rund 3000 Loops.

Mit „Loop Position“ wird die lineare Struktur des originären Musikstücks zugunsten eines beliebig lange dauernden Remixes aufgelöst. Die Zeitachse der grafisch visualisierten Dramaturgie des Tracks wird zum Samplepool, aus dem beiläufig eine neue Komposition entsteht. Die Übergänge zwischen den Loops sind dabei unmerklich, da der aktuelle Loop erst ausgespielt wird, bevor der nächste nahtlos angesprungen wird.

Die typischen Clicks, Crackles und Glitches der Musik werden besonders durch den „Granular Transpose“-Effekt hervorgehoben und können von einem hoch frequenten Zischeln bis zu einem differenzierten Dröhnen mutieren.

Weitere Parameter sind ein automatisch an das Songtempo angepasstes Delay, ein stufenloser Halleffekt sowie ein Microdelay mit Digital-sound-Charakter und ein Lowpass-Filter mit variabler Resonanz.

Das Interface kann von vier Personen gleichzeitig bedient werden. Diese nehmen dann eine gemütliche Position in Bodennähe ein und erkunden gemeinsam die Magie der Loops, die durch kleinste Eingriffe ihre vermeintliche Eintönigkeit verlieren.

Die grafische Repräsentation zeigt die lauten Stellen der Musik in hellen, die leisen Stellen in dunklen Grüntönen: oben eine Übersicht über alle Musikfiles, in der Mitte das momentan ausgewählte Stück und unten der aktuelle Loop mit einem mitlaufenden Zeitbalken, anhand dessen man nachvollziehen kann, was man gerade hört. In der oberen und mittleren Darstellung steht jede Spalte für einen Loop. Der Zeitverlauf läuft von links nach rechts. So kann man die Entwicklung des Musikstücks sehr übersichtlich anhand der Grafik analysieren. Auch die eingestellten Parameter werden visuell repräsentiert: zum Beispiel das Delay durch eine Überblendung des verzögerten Schallanteils auf das „trockene“ Signal. (K. K.)

Four vandalization-proof controlling devices consisting of aluminum pressure-cast cases and two data viewing devices form the interface for the installation **Mutable Muzzy Musics**. One screen shows the numerical parameters of the original music pieces in old-school database aesthetics, the second screen shows a graphical view of the same.

All the music pieces, mostly from the “Clicks & Cuts” series from the electronic music label Mille Plateaux, are prepared as a sequence of loops, which result in the original piece when played one after another. For three minutes this is about 100 loops, for thirty music pieces that is roughly 3000 loops.

With “Loop Position” the linear structure of the original music piece is dissolved to yield a remix of any length. The time axis of the graphically visualized dramaturgy of the track becomes a sample pool, from which a new composition is coincidentally created. The transitions between the loops are unnoticeable, since the current loop is always played through before jumping seamlessly to the next one.

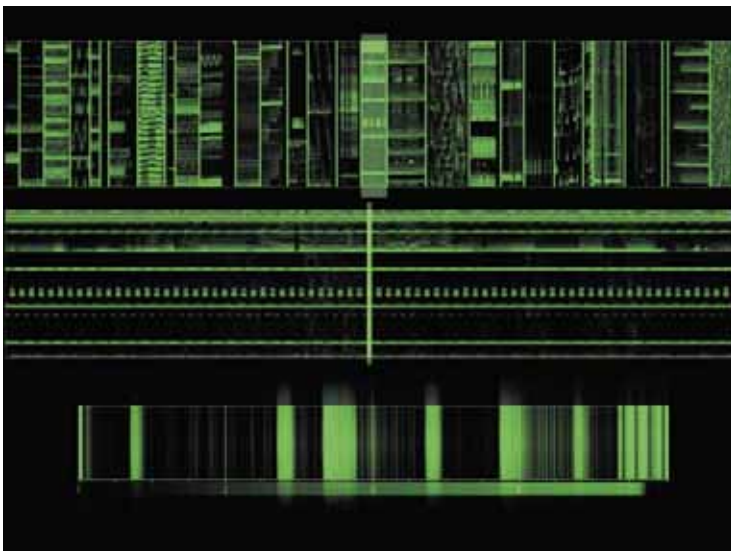
The typical clicks, crackles and glitches of the music are especially emphasized through the “Granular Transpose” effect and can mutate from

a high-frequency hissing to a differentiated drone. Other parameters are a delay automatically adapted to the song tempo, a continuously adjustable echo effect, a micro-delay with digital sound character and a low-pass filter with variable resonance.

The interface can be simultaneously operated by four people who want to explore the magic of the loops, which already lose their supposed monotony with the slightest interventions.

The graphical representation shows the loud passages of the music in bright green tones, the soft passages in dark green tones: at the top an overview of all the music files, in the middle the currently selected piece, and at the bottom the current loop with a concurrent time bar, so that the users can see what they are hearing. Each column in the top and middle display stands for a loop. The time display runs from left to right. The development of the music piece can be very clearly analyzed with the graphics. The pre-set parameters are also represented visually: for example, the delay with a fade-in of the delayed sound portion over the “dry” signal. (K. K.)





MUTABLE MUZZY MUSICS 0.003

ORIGINAL TRACK DATA:

AUTHOR.....PANSONIC.....
 TRACK_TITLE.....KOILINEN.....
 CD_TITLE.....CLICKS+_CUTS.....
 LABEL.....MILLE_PLATEAUX.....

MUTATED TRACK DATA:

VOLUME.....0.64.....
 GRANULAR_TRANSPOSE.....0.426065.....
 DELAY.....0.629_SEC.....
 REVERB_DRY/WET.....0.70/0.50.....
 TRACK_LOOP_AMOUNT.....099.....
 CURRENT_LOOP_POSITION..064.....

!

POWERED BY INVOLVING SYSTEMS

Involving Systems 2.7 (Loop Based Vinyl Workstation)

1997

Involving Systems

Konzeption, Programmierung: Karl Kliem, Sebastian Oschatz

Siebdruck: Martin Bott

Plattensammlung, 2 Califone-Plattenspieler, Grafiktablett, 2 monochrome Monitore,

PowerMac, MIDI-Controller, Max-MSP, LiSa, Spezialsoftware

10

Record from arbitrary records into 24 sample memories (A-Z)
Adjust pitch (arrows at the bottom)
Foto: Dieter Schwer



Play samples on a 4 track sequencer
Control the trigger frequency from 1 to 8 times per loop (symbols at the top)
Adjust volume for each track independently (lines at the bottom)
Select from 8 different preset drum patterns (funny icons in the second row)



System 2.7 besteht aus zwei modifizierten Plattenspielergehäusen der Firma Califone aus Beständen der US-Army sowie zwei historischen Workstation-Monitoren der Firma Hewlett Packard. Die von Involving Systems bereitgestellte Plattensammlung – die auch von den Besuchern ergänzt werden kann – beinhaltet von klassischen Orchesterwerken über kommerzielle Werbeplatten, didaktische Sprachaufnahmen und Aufnahmen von Elektronikpionieren, wie z. B. Klaus Schulze, Gary Numan oder Jean-Michel Jarre, bis hin zu verschiedenen raren Techno- und Rockplatten bewusst unvollständiges und kontingentes Material unterschiedlichster Coolness.

Der Plattenspieler ermöglicht nicht nur bekannte Kulturtechniken wie Pitchen und Scratching, sondern auch die Aktivierung verschiedener Effekialgorithmen unterschiedlicher Rigorosität. Somit kann praktisch jedes Ausgangsmaterial der Schallplattensammlung rhythmisch in den laufenden Track

eingebunden und sehr variabel neu definiert werden. Aus einer zunächst ganz uninteraktiven, klassischen Schallplattensammlung wird durch die Vielzahl von möglichen Operationen eine abstrakte Materialquelle, die ohne Rücksicht auf Genre und Herkunft in immer neue Kompositionen eingebracht werden kann. So kann sowohl das verwendete als auch das entstehende Material stetig neu verortet werden – der Plattenspieler wird zum Dateneingabegerät, vergleichbar etwa Maus oder Tastatur.

System 2.7 kann sicherlich unter verschiedenen Blickwinkeln gesehen werden: als Kunstwerk, als Beitrag zur Populärkultur, als Entertainment, als Lernmittel oder auch als Produktprototyp. Assoziationen dieser Art sind zwar erwünscht, jedoch will sich Involving Systems nicht auf einzelne dieser Funktionen reduzieren lassen, sondern im Gegenteil eher die Hinterfragbarkeit solcher Kategorien thematisieren. (S. O.)

System 2.7 consists of two modified record player cases from the Califone company from US army stocks and two historical workstation monitors from Hewlett Packard. The record collection provided by Involving Systems – which visitors can add to – includes classical orchestral works, commercial advertising records, didactical language recordings and recordings of pioneers in electronics, all the way to various rare techno and rock records, purposely incomplete and contingent material of varying degrees of coolness.

The record player allows not only familiar cultural techniques such as pitching and scratching, but also the activation of variously rigorous effect algorithms. This means that practically any original material from the record collection can be rhythmically integrated in the running track and redefined with a high degree of variability. A multitude of possible operations turns an initially totally

uninteractive, classical record collection into a source of abstract material that can be introduced into new compositions without consideration of its genre and origins. The material used and the material created can thus be constantly newly situated – the record player becomes a data input device comparable with a mouse or keyboard. **System 2.7** can certainly be regarded from different perspectives: as an art work, as a contribution to popular culture, as entertainment, as a teaching aid, or even as a product prototype. Although associations of this kind are desired, Involving Systems does not wish to be reduced to any of these single functions, but instead intends to address how questionable these categories are. (S.O.)



Bootleg Objects

2001–2003

Markus Bader und Max Wolf

Programmierung: Sebastian Oschatz

Originalgehäuse, digitale Daten, mixed Multimedia, Aluminium, Acrylglas, Stahl,

Flüssigkristall, CNC-gefräst, geschweißt, thermogeformt, lackiert, eloxiert

Programmiert mit dem VVVV MULTIPURPOSE TOOLKIT

12



Das visuelle Design von Hi-Fi-Klassikern aus den 60er, 70er und 80er Jahren des letzten Jahrhunderts wird optisch remixed, so dass eine Hommage an die zeitlose Form zugleich in eine Persiflage kippt. Hinter dieser Verfremdung von Geräten zur Tonabrufung steht die ernüchternde Beobachtung, dass Erneuerungen des Designs kaum noch logisch erscheinen, sobald gültige, adäquate Formen gefunden sind, da Innovationen zunehmend unter der gestalteten Hülle stattfinden. So kam es zum subversiven Sampling von Alltags-Objekten unter Missachtung kommerzieller und juristischer Reglements wie Urheberschaft oder Marktfähigkeit. Der ikonoklastischen Dekonstruktion folgte jedoch die spielerische Zuteilung teils neuer Funktionen und Möglichkeiten.

Ein Phono-Radio ohne Phono, ein Kassettenreceiver ohne Kassette und ein Plattenspieler, der sich nicht dreht, sind die drei ersten Objekte der Serie **Bootleg Objects**. Den drei ehrenwerten Designklassikern ist hier etwas geklaut worden. Oder wurde etwas hinzugefügt?

Der Name deutet es an: „Bootlegging“ ist historisch das Schwarzbrennen von Alkohol, später wandelt sich der Begriff zur Bezeichnung von illegalen Konzertmitschnitten. Heute benennt

Bootleg den Musikstil der Rekombination, des (vorzugsweise klammerheimlichen) Verquickens möglichst disparater Popstücke. Verschnitt/Mitschnitt also. Unbekümmert subversives Sampling von Objekten, Selbstbedienung im Designmuseum, Entwerfen unter fröhlich-treudoofen Missachtung kommerzieller und juristischer Reglements wie Urheberschaft oder Marktfähigkeit. Ein Ausdruck von Wertschätzung der Qualitäten des ursprünglichen Objekts. Aber auch seine eigentlich ikonoklastische Dekonstruktion. Gegenstand der Gestaltung ist nicht mehr – wie traditionell – die Annäherung von Form und Funktion, sondern vielmehr die Positionierung in einem Zielkontext durch „meta-gestalterische“ Entscheidungen wie zum Beispiel die Wahl des Zitats oder die Anordnung der vorgefundenen Elemente.

Die drei Objekte folgen drei verschiedenen Ansätzen des Sich-Aneignens einer Form:

Im **ReBraun** steht die Rekombination im Vordergrund: Die meisten Wesensmerkmale sind erhalten geblieben, doch auf der Oberfläche verrutscht, neuen Zwecken zugeglitten.



Beim **ReBo** dagegen ist nichts bewegt worden. Statt dessen hat sich ein Fremdkörper – der Touchscreen – integrativ dazugemogelt.

Beim Plattenspieler **Re-SP** schließlich hat sich (wenn man von der Clownerie dreier Minimanipulationen absieht) gar nichts verändert. Dafür ist der Nutzungskontext kurzerhand aufgehoben worden. Alle Funktionen sind komplett anders als erwartet, und alle bisherigen Bedienelemente sind tot.

„Skinning“ – Häuten – nennt man den Prozess, Software frei gestaltbar zu machen; bei Computerprogrammen, die „skinnable“ sind, können Aussehen, Anordnung und sogar Verhalten der Bedienelemente frei definiert werden. Dasselbe Prinzip haben die Gestalter hier auf Produkte angewandt: Ein handelsüblicher PC – nichts weiter verbirgt sich im Inneren der **Bootleg Objects** – wird auf eine spezielle Aufgabe hin optimiert und erhält eine neue, alte, teilweise ehrliche Haut. (M. W.)

The visual design of classic hi-fi sets from the 60s, 70s and 80s of the last century are optically remixed, so that an homage to the timeless form immediately turns into a persiflage. Behind this alienation of devices for calling up sound is the prosaic observation that overhauling design hardly seems logical, once applicable, adequate forms are found, since innovations increasingly take place under the designed encasement. This led to a subversive sampling of everyday objects, disregarding commercial and legal regulations such as copyright and marketability. However, the iconoclastic deconstruction is followed by playfully assigning partially new functions and possibilities.

A phono-radio without the phono, a cassette receiver sans cassette, and a non-turning turntable are the first three pieces in a series called **Bootleg Objects**. Obviously, something has been stolen here from these three right honourable design classics. Or rather, was something added?

The name gives a hint: Bootlegging, historically a pseudonym for illegal liquor-making, was later also used for unauthorized recordings of music. Today, “bootleg” is one name for the musical style of recombination, of



Fotos: Dieter Schwer

mashing up pop music pieces (preferably done undercover) of the most disparate origins. Both diluting and re-vamping, carelessly sampling objects, like a self-service shopping spree in the design museum. Creation that's happily or witlessly unconcerned by commercial or juridical regulations such as copyright or marketability. An expression of deference to the qualities of the original object. But also its iconoclastic deconstruction. The subject of this manner of designing is no longer – as traditionally – inter-

relating form to function, but rather a positioning into a target context by “meta-designsdecisions” as, for example, choosing the right citation or the rearrangement of the found objects.

The three objects presented follow three deliberate methods of appropriation of a form:

In **ReBraun**, recombination is paramount – while most features remained present, they slide along the surface into new meanings.

At the **ReBo**, nothing has been moved. Instead, an alien object – the touch screen – has slyly integrated itself.

Lastly, the record player object **Re-SP** has not changed at all (apart from three clownish mini-manipulations). Rather, its whole usage context has been taken. All of its working functions are completely different than it might seem, and all of its previous controls are now dead.

“Skinning” is the name for the process that makes computer software freely designable. With programs that are skinnable, look, layout and even logic are free for redefinition. The designers have applied the same principle here to the tangible object: A general-purpose personal computer – nothing else is hidden inside the **Bootleg Objects** – is optimised for a specialized task and gets a new, old, amiable disposition. (M. W.)

brk_b.t steht für „Breakbeat“ und bezeichnet ein Genre digital generierter Musik, das sich durch eine bestimmte Produktionstechnik auszeichnet: Schlagzeugpassagen, vorwiegend von alten Funk-Platten, werden gesampelt, zerschnitten und zu neuen Drumloops montiert.

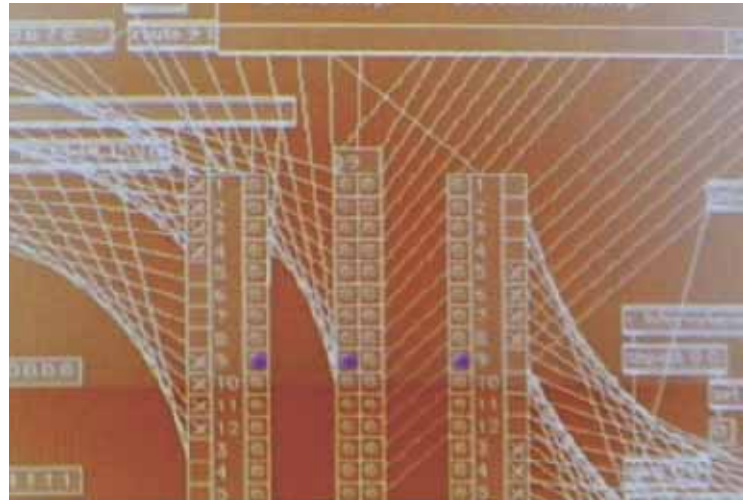
Die Software **brk_b.t** greift diese Technik auf und erlaubt es, die Schlagzeugfragmente in Echtzeit über ein intuitives Interface neu zu arrangieren. Mit der Tastatur kann man zwischen verschiedenen Presets (Voreinstellungen) mehrerer Parameter in Echtzeit wechseln und damit beliebige Drum-loop-Soundfiles variieren. Jede der vier Tastenreihen ist einem Parameter zugeordnet. Jede Taste einer Reihe löst zuvor bereits abgespeicherte Presets aus, die selbst definiert werden können. Die Kombination der Presets mehrerer Parameter und die Möglichkeit, eigene Soundfiles als Rohmaterial zu verwenden, eröffnen eine Unmenge an möglichen Variationen.

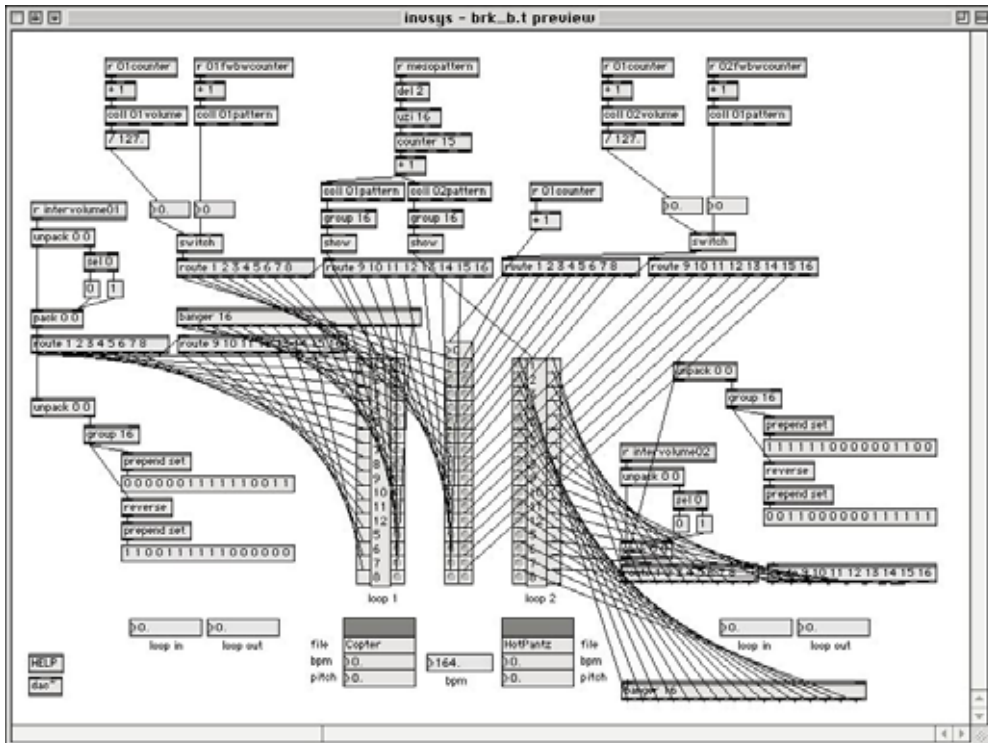
brk_b.t könnte man als Meta-Instrument bezeichnen, da es von den BenutzerInnen kein spezifisches Fachwissen über den Aufbau von Breakbeat-Tracks und auch kein besonderes Rhythmusgefühl verlangt. Der Loop spielt von alleine, und alles, was man tun muss, ist, zu einem gegebenen Zeitpunkt über einen Tastendruck einen Wechsel einzuleiten. Die abgespeicherten Presets erscheinen in Form kleiner Icons auf dem Bildschirm. Drückt man eine Taste, so wird das dahinterliegende Preset ausgelöst. Lässt man die Taste wieder los, wird wieder das vorherige Preset aufgerufen. Den momentanen Zustand speichert man durch gleichzeitiges Drücken von CTRL. Die Gestaltung der Benutzeroberfläche orientiert sich an der Ästhetik der Datensichtgeräte früherer Workstation-Computer. Die Produzenten von Breakbeat, oft auch Drum & Bass genannt, bezeichnen sich gerne als „Wissenschaftler“. Ein Attribut dieser Wissenschaftlichkeit sind kryptische Eingabemasken anstelle bunter Windows-Oberflächen.
(K. K.)

brk_b.t stands for “breakbeat” and refers to a genre of digitally generated music distinguished by a particular production technique: drum passages, primarily from old funk records, are sampled, cut up and mounted as new drum loops.

The software **brk_b.t** picks up this technique and makes it possible to newly arrange the drum fragments in real time via an intuitive interface. With the keyboard you can switch between various presets of several parameters in real time and thus vary drum loop sound files as desired. Each of the four key rows is assigned to a parameter. Every key in a row triggers previously stored presets, which users can define themselves. The combination of the presets of several parameters and the possibility of using your own sound files as raw material open up countless possible variations.

brk_b.t could be called a meta-instrument, because it requires no specialized knowledge on the part of the users about the composition of breakbeat tracks, nor any special sense of rhythm. The loop plays by itself and all you have to do is introduce a change at a given time by pressing a key. The presets are displayed in the form of small icons on the screen. Pressing a key triggers the preset behind it. Releasing the key invokes the previous preset again. The current state is stored by simultaneously pressing CTRL. The design of the user interface is oriented to the aesthetics of the data viewing devices of early workstation computers. The producers of breakbeat, also frequently called Drum & Bass, like to call themselves “scientists”. One attribute of this scientificness is the cryptic input masks instead of colorful Windows interfaces.
(K. K.)





Cuebickl

2003

MESO

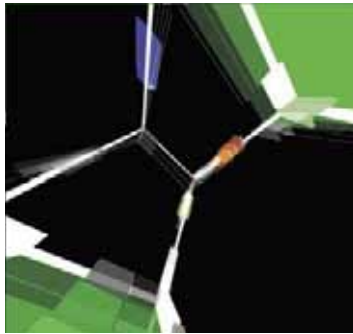
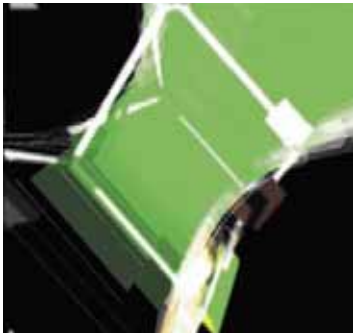
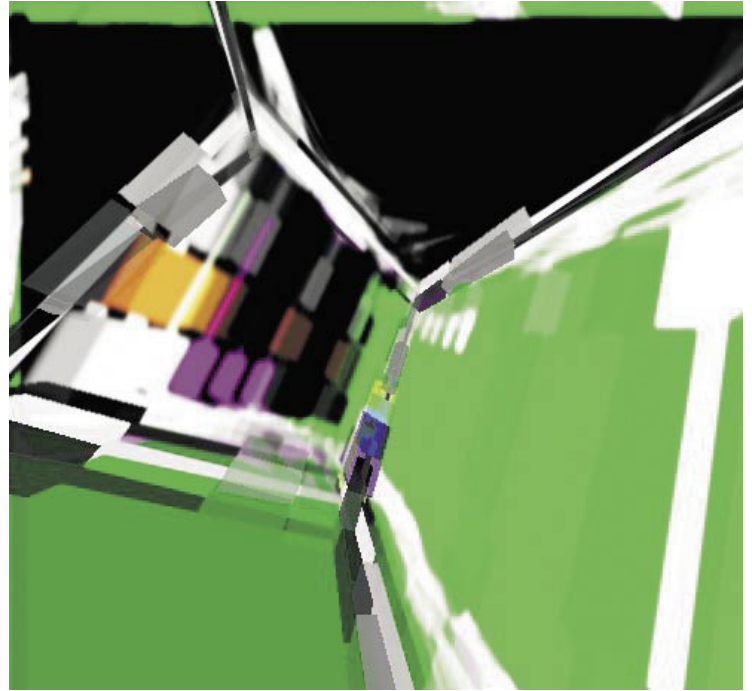
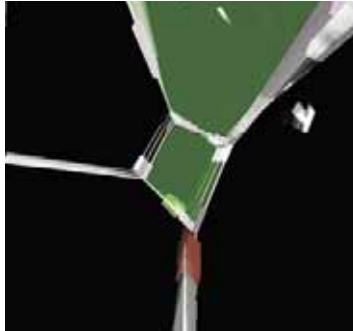
Konzeption: Sebastian Gregor, Michael Höpfel, Joreg, Karl Kliem

Grafikprogrammierung: Joreg

Soundprogrammierung: Karl Kliem

2 Holzklötz-Controller, 2 Monitore, 2 PC, 1 Macintosh, 2 Lautsprecher, VVVV, Max-MSP

16



Cuebickl ist ein Computerspiel für zwei Gegner, bei dem Bild und Ton nicht ein notwendiges Übel zur Darstellung und Untermauerung des Spielverlaufs sind, sondern die Hauptrolle spielen. Die Komplexität von Soundtrack und Bild und somit auch der Schwierigkeitsgrad steigern sich mit der Dauer des Spiels.

Die beiden Spieler befinden sich im Inneren eines Würfels, dessen Kanten sie mit konstanter Geschwindigkeit abfahren. Mit Hilfe ihrer Controller können sie die rote Box aufnehmen, die es ihnen erlaubt, in der Folge vier Samples zu platzieren. Schafft es ein

Spieler, ein Sample an jeder der vier Kanten einer Fläche zu platzieren, hat er diese Fläche für sich gewonnen. Gewinner ist, wer zuerst vier der sechs Flächen erobert hat.

Die Samples, die im Verlauf des Spieles abgelegt werden, bleiben an der Position, bis sie überschrieben werden, und werden jedes Mal abgespielt, wenn ein Spieler darüberfährt. Jedem Sample ist ein visueller Effekt zugeordnet, der immer gleichzeitig mit dem Sample ausgelöst wird. So entstehen sich ständig verändernde musikalische und visuelle Muster. (J.)

Cuebickl is a two-player racing game whose aural and visual output are not only a necessary by-product, but actually play the main role in the game. The soundtrack and visuals become more and more complex as the game advances.

The players are caught inside a cube and constantly move from one corner to the next along the edges. Using their controllers they can navigate and pick up the red box, which entitles them to place four samples. If a player successfully places one sample on each of the four edges around a

plane, he owns that plane. The player who first occupies any four of the six planes wins.

The samples the users place along the edges of the cube remain there until they are overwritten, thus creating continuously evolving musical patterns. Each sample corresponds to a visual effect that is triggered when the user moves over a sample, thus creating a visual representation of the sound that is generated.

(J.)

Coverbox

2002

Konzeption, Programmierung: Sebastian Gregor
Konzeption, Musikrecherche: Tanja Jesek, Petra Schröder
PC, Monitor, 80GB Festplatte, VVVV, Box

Coverversionen sind musikalische Adapter zwischen Cover- und Originalinterpret. Der Songtext, die Melodie oder Stimmung sind zwar noch erkennbar, werden jedoch zum Teil völlig neu interpretiert oder treten in einem komplett anderen musikalischen Kontext auf.

Die **Coverbox** – sie beheimatet derzeit etwa 500 Coverversionen im mp3-Format – schafft Verbindungen zwischen Musikern, die Jahre, Kilometer oder Weltbilder voneinander entfernt sind. Beschreibt man das „Covern“ nüchtern als Musikrecycling, so bietet die **Coverbox** einen Blick auf einige der gelungensten Neubildungen.

Die Verarbeitung von bestehendem musikalischen Material bis hin zur Enteignung durch das „Covern“ stellt den Begriff des Originals in Frage. Die große Verfügbarkeit von Musik im mp3-Format durch Filesharing-Programme wie Napster verändert den Bezug zur Musik als Werk weiterhin. Die **Coverbox** definiert sich durch die ausschließliche Verwendung von Coverversionen und wäre ohne das mp3-Format bzw. dessen leichte Zugänglichkeit nicht zu verwirklichen gewesen. Sie schafft es dennoch, durch die Vernetzung der Stücke Bezüge zum Original wiederherzustellen und das Werk in den Mittelpunkt zu rücken.

Die **Coverbox** versteht sich als passive Jukebox und interaktiver Entertainer. Sie sucht bei Eingabe eines Start- und Endinterpreten musikalische Verbindungen, die beide miteinander verknüpfen und einen Pfad über andere Interpreten hinweg entstehen lassen. Die Verbindungslinien bilden jene Coverversionen, die an- oder abgespielt werden können. Bei jeder neuen Eingabe zieht sich das Programm für eine kurze Denkpause zurück, um dann die nächsten musikalischen Verknüpfungen zu präsentieren. Die **Coverbox** wird mit Tastatur und Maus bedient und hat dennoch den Charme eines Videospieles, das der bildlosen Musik aus dem Internet ein Gesicht gibt. Die ausgewählten Coverstücke stehen in einem neuen Kontext, der ihnen gerecht wird und ihnen einen Sinn außerhalb des reinen Zitats gibt.
(S. G., T. J., P. S.)

Cover songs are somehow adaptors between the original and the cover interpreter. Lyrics, melody and mood remain transparent, however they are re-arranged in a completely new style or they appear in a completely new musical context.

The **Coverbox** – at the moment, it consists of some 500 mp3 tracks of cover songs – connects musicians that are years, kilometres or attitudes apart from each other. If to “cover” is simply understood as the recycling of music, the **Coverbox** draws the spectator’s attention to some of the best new versions of older songs.

Modifying and even dispossessing existing music material by making a “cover song” questions the original piece. But by making any kind of music available in mp3 format, file-sharing applications such as Napster have changed the point of view we have towards music in general. The **Coverbox** is defined by its usage of only cover songs – thus it could not have been realised without the existence of mp3 and the means of distributing them via Internet. Yet the **Coverbox** manages to draw attention to the original works by networking all the available versions pointing to the original.

The **Coverbox** is a passive jukebox as much as an interactive entertainment device. By naming a primary and a final interpreter, the box automatically searches musical connections that establish a path between these two. The connections are cover songs which can be played in their total length, if requested. At each new entry, the programme takes a short break to present new conjunctions after a few seconds. The **Coverbox** is operated by keyboard and mouse and still has the charm of a console game that gives a face to the non-pictorial „Internet“ music. Thus, the chosen songs are given a new context that makes sense in addition to a simple citation.
(S. G., T. J., P. S.)



Ovalima Aero Aero Deco

1995–1997
Sebastian Oschatz

The smallest modifications in the setups of digital image generating systems create boundless amounts of aestheticisms to be explored. They have worlds of their own with the character of completely artificial structures that have the effect of close-ups of spatial artifacts in the two-dimensional expanse of the computer screen or projection screen. High-end graphic boards such as RealityEngine2 from Silicon Graphics make it possible to move the three-dimensional objects in real time on the screen. These kinds of operations and the chains of commands associated with them, which disorder the starting parameters, form the visual trace of a video series to the sound of Oval, the sequences of which are generated exclusively live and recorded on Betacam.

(S. O.)

Trioon I

2003
Karl Kliem

Die beiden Elemente der Musik, ein analoges Piano und digitale Sinuswellen, werden durch zwei sich überlagernde visuelle Elemente dargestellt: der verhallende Klang des Pianos durch drei abstrahierte Oktaven einer Klaviatur, deren Tasten ebenso weich wegblenden, wie die Töne aus dem Ohr verschwinden. Die Sinuswellen kontrastieren das Piano und zeigen auf der vertikalen Achse die Tonhöhe in Form horizontaler Streifen an (FFT-Analyse).

Both elements of the music, an analog piano and a digital sinus wave, are represented by two overlapping visual elements: the fading sound of the piano by three abstracted octaves of a keyboard with the keys fading out just as softly as the tones fade from hearing. The sinus waves contrast the piano and indicate the pitch in the form of horizontal stripes along the vertical axis (FFT analyzer).

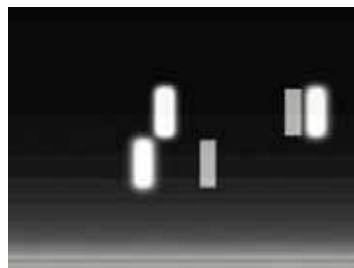
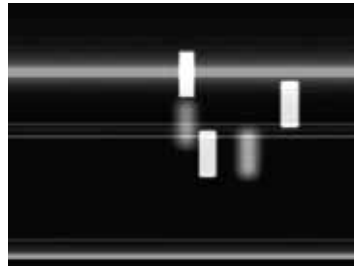
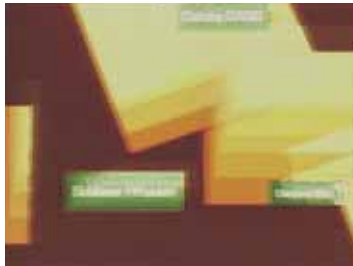
(K. K.)

My Favourite Shop

Das Video spielt mit den Titeln des Albums *La Nouvelle Pauvreté* und des Musikstücks *My Favourite Shop*. Das Footage wurde an einem Samstag auf „Europas umsatzstärkster Einkaufsmeile“, der Zeil in Frankfurt am Main, gefilmt. Zwischen stark verfremdeten Konturen von Passanten wird in einem Schaufenster immer wieder der Schriftzug „Einzelteile reduziert“ erkennbar. Reduziert sind auch die Farbflächen, in die sich die einzelnen Personen auflösen.

The video plays with the title of the album *La Nouvelle Pauvreté* and the music piece *My Favourite Shop*. The footage was shot one Saturday along “Europe’s shopping mile with the highest turnover”, the Zeil in Frankfurt am Main. In between the heavily distorted contours of passers-by, the letters “single items reduced” appear in a shop display window. The color surfaces dissolving into single persons are also reduced.

(K. K.)



Carefullcarelessness

2002
Joreg
Länge: 6'30"

Dienststelle Visuals

seit 2002
Karl Kliem
PowerBook, Max-MSP-Jitter, Audio Analyse,
MIDI-Fader, Mikroskop

Notwork in a Netshell

2002
Michael Höpfel
Projizierte Animation (PC, Beamer)

Ein Video zum Soundtrack **Carefullcarelessness** von NT. Die den Bildern zugrunde liegende Tonlandschaft wurde in 5.1-Surroundsound-Technik produziert. Inspiriert wurde das Video von der Räumlichkeit der Sounds und diversen Merkmalen in den einzelnen Tonspuren.

A video to the soundtrack **Carefullcarelessness** by NT. The soundscape that the images are based on was produced in 5.1 Surroundsound technique. The video was inspired by the spatiality of the sounds and various features in the individual soundtracks. (J.)

Dienststelle visualisiert Musik. Eine eigens dafür entwickelte Performance-Software erlaubt es, mit musikalischen Parametern wie Lautstärke, Frequenz, MIDI-Clock, BPM usw. beliebige visuelle Parameter zu steuern. Beispielsweise kann die Frequenzanalyse einer Bassdrum die Größe eines Rechtecks in Echtzeit verändern. Für jeden Track wird im Vorfeld ein visuelles Thema erarbeitet und abgespeichert. Während der Aufführung werden die einzelnen Parameter live variiert.

Dienststelle visualizes music. A specially developed performance software allows controlling any number of visual parameters with musical parameters such as volume, frequency, MIDI clock, BPM, etc. For example, the frequency analysis of a bass drum can change the size of a rectangle in real time. A visual theme is developed and stored ahead of time for each track. During the performance the individual parameters are varied live. (K. K.)

Eine Hommage an James Joyces „all-space in a not-shall“, vielleicht auch an Laokoon oder keltische Knotenmuster. Sicher aber auch eine Abrechnung mit den Utopien der Kompatibilität und der „Space does not matter anymore“-Doktrin. Zuallererst aber ein Ausdruck unserer Ergebenheit gegenüber der unvermeidbaren und allgegenwärtigen Kabel-Ornamentik.

An homage to James Joyce's "allspace in a not-shall", perhaps also to Laokoon or Celtic knot patterns. However, it is certainly also a reckoning with the utopias of compatibility and the "space does not matter anymore" doctrine. First of all, though, it is an expression of our devotion to the inevitable and omnipresent cable ornamentation. (M. H.)



Atomuhr CS 2

1994
Karl Kliem
MDF, RAL 7035 Lichtgrau, Uhrenradio

Pattern Pong

2002
Joreg
2 Dreh-Controller, PC, Monitor, VVVV

Splinezeller

1999
Michael Höpfel
3 Flat Screens, 3 PCs, Animation

20

Die Atomuhr ist das Symbol einer deterministischen, planbaren Welt. Ihr Wesen ist die Präzision.

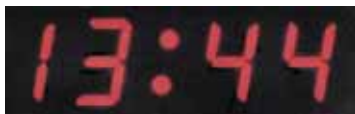
„Die Sekunde wird definiert als die Dauer von $9.192.631.770$ Perioden der Strahlung des Atoms Cäsium 133, die dem Übergang zwischen den beiden Hyperfeinstrukturniveaus im Grundzustand entspricht.“ (Physikalisch-Technische Bundesanstalt, Braunschweig)
Die erste Schaltsekunde ($n - n_0$) = 1 nach Einführung des neuen UTC-Zeit-systems wurde am 01. 07. 1972 1 Se-

The atomic clock is the symbol of a deterministic, planable world. Its essence is precision.

“Since 1967, the International System of Units (SI) has defined the second as 9,192,631,770 cycles of the radiation which corresponds to the transition between two energy levels of the ground state of the Caesium-133 atom.”

The first “leap second” ($n - n_0$) = 1 after the introduction of the new UTC time system was inserted on 01.07.1972 at 1 second before 1 a.m. CET.

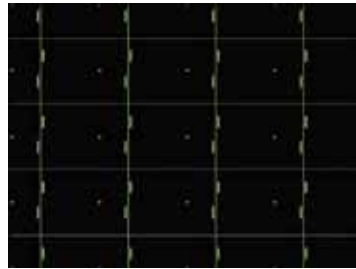
(K. K.)



Als einfacher Remix eines Computerspielklassikers fügt sich **Pattern Pong** unprätentiös in eine bereits sehr lange anhaltende Tradition von Pong-Derivaten ein. Der Ball steht. Das Spielfeld bewegt sich. Selbsterklärend.

As a simple remix of a classic computer game, **Pattern Pong** unpretentiously joins an already venerable tradition of Pong derivatives. The ball stands still. The playing field moves. Self-explanatory.

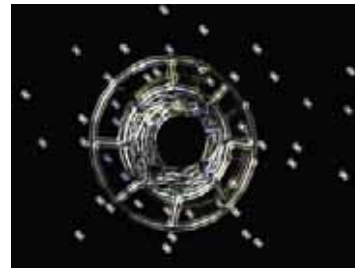
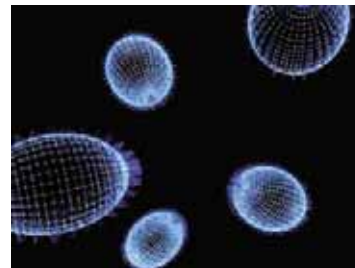
(J.)



Semiotische Protozoen in einem Tropfen aus Postproduction-Filtern. Die grafischen Repräsentationswerkzeuge des 3D-Programms werden von den Parametern animiert, zu deren Repräsentation sie geschaffen wurden. Zeichen und Funktion verwandeln sich in Anatomie und Verhalten.

Semiotic protozoans in a drop of water from post-production filters. The graphical representation tools of the 3D program are animated by the parameters created for their representation. Sign and function are transformed into anatomy and behavior.

(M. H.)



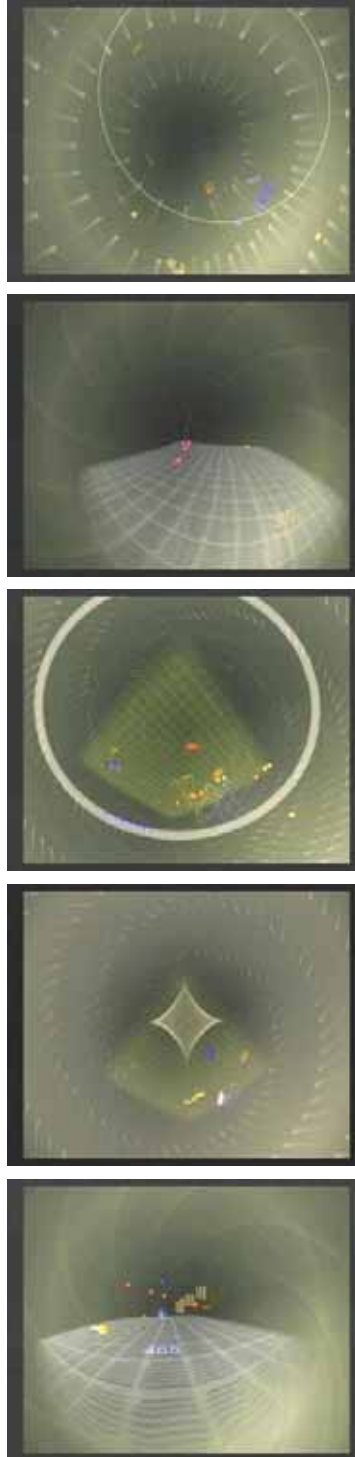
FOVball

1999
Sebastian Gregor
4 Atari-Controller, PC, Monitor, Lautsprecher,
VVVV

In einer fernen Retrozukunft: Vier Panzer steuern aufeinander zu, um die letzte Schlacht untereinander auszumachen. Niemand weiß mehr, wen sie repräsentieren und wann der zukunfts spendende Rechner angeschaltet wurde bzw. wie man eigentlich den Sieger bestimmen soll, wenn das Spiel kein Ende hat. „FOV“ steht für den englischen Begriff „Field of View“, was auf die penetranten Powerzooms der Fischaugengummilinsse anspielt, die meist nur sehr mürrisch wichtige Perspektiven auf die Spielfläche freigibt.

In a distant retro-future: steering four tanks towards one another to finish off the final battle. No one knows anymore who they represent and when the future-generating computer was turned on or how the victor should finally be determined, if the game has no end. “FOV” stands for „Field of View“, alluding to the obtrusive power zooms of the fish-eye rubber lens that usually only grudgingly reveals important perspectives of the playing area.

(S. G.)



Pitch on Pole

2002
Konzeption: Michael Höpfel
Programmierung: Sebastian Gregor
Touchpanel, Stripped Flat-Screen, PC, VVVV

Jede flache Weltkarte ist eine Konstruktion. Trotzdem dient die Weltkarte nach wie vor als Symbol für universelle Stabilität. Aber die Welt hat weder ein „Oben“ noch ein „Unten“, und sie ist auch nicht stabil. Jede Weltkarte, die man mit Pitch on Pole produziert, wird genauso wahr sein wie die, die Sie schon kennen, da Pitch on Pole dieselbe Projektionsmethode verwendet, nur mit anderen Polen.

Every flat map of the world is a construction. Despite this, the world map is used as a symbol for universal stability. But the world has neither an ‘up’ or ‘down’ nor is it stable. Any worldmap, that you will produce with Pitch on Pole will be as true as the ones you’ve known so far, since Pitch on Pole uses the same projection method – with different poles. (M. H.)



DL4 Analog Exploration Tool

1998
kultiviert MEZ
Martin Bött
einige
2 DL4 Microfiche-Lesegeräte,
Spezial-Microfiches

Primo Tempore

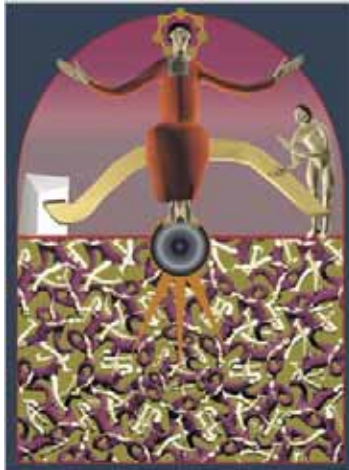
1994–1997
Michael Höpfel
26,5 / 24,5 x 20 x 2 cm
Thermosublimationsdrucke auf MDF, laminiert
mit Mattfolie, Goldaufdruck mit Siebdruck

Zerschmet- terlinge

1999 + 2001
Michael Höpfel
Ausbelichtungen, 21 x 21 cm, Rahmen

Datensichtung deluxe auf einem augenfreundlichen 29-Zoll-Schirm, der die Entwicklung von Involving Systems und ausgewählter Installationen darstellt. Ohne Maus und Hyperlinks kann eine hoch dichte Informationsfläche durch Handsteuerung in Echtzeit exploriert werden. Optisches Präzisionsgerät aus längst vergangenen Tagen der ehemaligen DDR von Zeiss Jena trifft in dieser Installation auf aktuelle Typografie und Inhalte.

An analog file browser supplying flicker-free access to Involving Systems history and selected installations on a deluxe 29" screen. Hyperlink-free illuminated as a pure, plain info-square to be navigated by hand at ease. Optical vintage heritage from the former German Democratic Republic, Zeiss Jena, is combined with up-to-date typography and content.
(M. B.)

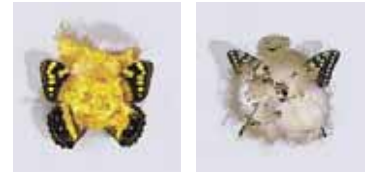


Mit wachsender Komplexität der Daten werden am Computer bildliche Informationsstrukturen nötig. Umgekehrt hat sich das Bild zu einer Menge editierbarer Information aufgelöst und kann vollständig vom Computer generiert werden. Seine Existenz ist nicht mehr seine Sichtbarkeit. Welche Rolle hat das Bild als Informationsträger zwischen Logik und Geheimnis, Generierbarkeit und Einzigartigkeit, Manipulierbarkeit und Glaube? „Primo Tempore“ heißt im Lateinischen „in der ersten Zeit“. Es handelt sich um elektronische Bilder, die Elemente der christlichen Ikonografie und des grafischen User-Interface in Bezug zueinander setzen. Sie stellen das heutige Leben mit der Informationstechnologie dar: Das Gold steht für den hypothetischen „elektronischen Raum“, für die Vorstellung einer eigenen, räumlich und zeitlich losgelösten Realität der Daten. Der Vektorraum des 3D-Programms, in dem diese Bilder entstehen, ist ein solcher Raum. Durch das Rendern werden aus den räumlichen Szenen Bilder, über die sich **Primo Tempore** dem Betrachter erschließt.

The growing complexity of data necessitates pictorial information structures on the computer. Conversely, the image has dissolved into an amount of editable information and can be generated entirely by the computer. Its existence is no longer its visibility. What role does the image play as information carrier in between logic and mystery, generability and uniqueness, manipulability and belief? “Primo Tempore” means “in the first time” in Latin. It involves electronic images that relate elements of Christian iconography and graphical user interfaces to one another. They represent living today with information technology: the gold stands for the hypothetical „electronic space“, for the notion of a separate, spatially and temporally detached reality of data. The vector space of the 3D program, in which these images are created, is a space of this kind. Rendering turns the spatial scenes into images that open up **Primo Tempore** to the viewer.
(M. H.)

Serie von zwölf Vanitas-Stilleben, generiert aus zwei digitalen Bildsammlungen.

Series of twelve vanitas still lifes generated from two digital picture collections.



12 Ausbelichtungen, 21 x 21 cm, Auflage: 10
Ausgestellt im Rahmen von Netzwerk Offenbach auf der Künstlermesse in Baden-Baden, 11.–17. Juni 2001, und der Art Frankfurt, 28. April–4. Mai 2001

12 illuminations, 21 x 21 cm, edition 10
Exhibited in conjunction with the Netzwerk Offenbach at the Arts Fair in Baden-Baden, 11 - 17 June 2001 and at the Art Frankfurt, 28 April - 4 May 2001



Text

2003
Michael Höpfel
2 Ausbelichtungen 1000 x 640 mm
2 belichtete Platinen 310 x 420 mm

Semiotische Evolutionstheorie zwischen den Zeilen – ein physikalisches System wird durch algorithmische Übersetzungen in ein Zeichensystem verwandelt.

Was ist die physikalische Natur von Zeichen – was der semiotische Hintergrund der Naturgesetze? Wissenschaft geht davon aus, dass sich Dinge wie Zahlen zueinander verhalten.

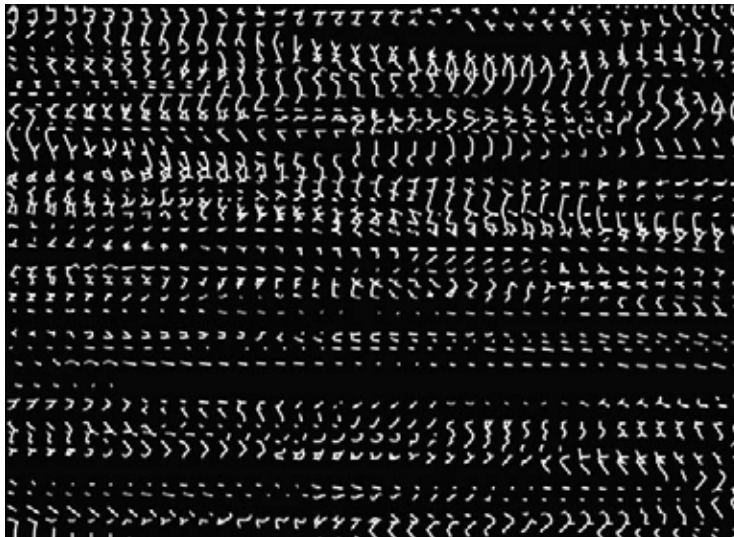
Ein auf physikalischen Grundlagen gerechnetes Partikelsystem lässt sich durch simulierte Naturkräfte im Rechner beeinflussen. Elektrische Felder, Magnetismus, Wind oder Gravitation bestimmen hier als Algorithmen das Verhalten eines jeden Partikels und geben damit dem Gesamtsystem ein Verhalten. Diese zeitliche Charakteristik mutiert allein durch die rechnerische Übersetzung über Animation (Abbildung), Aneinanderreihung der Einzelbilder (Notation) und Vektorisierung (Interpretation) zu einem eigenständigen Evolutions-Chart unbekannter Zeichen, das sich direkt aus dem Spiel der frei zu wählenden Naturkräfte ableiten lässt. Die dabei sichtbar werdende morphologische Evolution suggeriert Bezug und Sinnhaftigkeit. Als leitende Struktur auf Platinen wird das Zeichensystem zur physikalischen Ebene zurückgeführt und erfährt so die bei Computern üblichere Richtung der Verwandlung: die Übersetzung von Bedeutung zu physikalischer Struktur. (M. H.)

Semiotic evolution theory between the lines – a physical system is transformed into a sign system with algorithmic translations.

What is the physical nature of signs – what is the semiotic background of natural laws? Science presumes that things relate to one another like numbers.

A particle system calculated on the basis of physics can be influenced by natural forces in the computer. Electrical fields, magnetism, wind or gravity define the behavior of each particle here as algorithms, thus imbuing the entire system with a behavior. Due solely to the calculatory translation through animation (depiction), the sequencing of the single images (notation) and vectorization (interpretation), this temporal characteristic mutates into an independent evolution chart of unfamiliar signs that can be derived directly from the interplay of freely selected natural forces. The morphological evolution that thus becomes visible suggests relations and meaning. As conducting structure on circuit boards the sign system is reverted to the physical level, thus undergoing transformation in the direction more commonplace with computers: the translation from meaning to physical structure.

(M. H.)

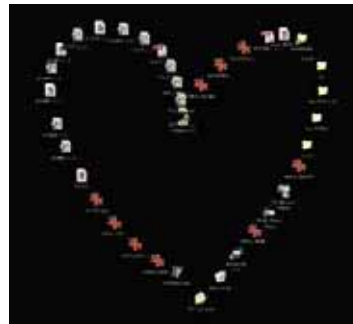


Streik

2003
Joreg
PC, VVVV

Die Fenster und Icons der Oberfläche des Betriebssystems verweigern sich dem Benutzer des PC. Rise of the Machines.

The windows and icons of the surface of the operating system reject the user of the PC. Rise of the machines. (J.)



Thank you Counter

1999
Konzeption, Grußkartenchip: Sebastian Oschatz
Gebührenzähler, Sound: Karl Kliem
Telefongebührenzähler, Glückwunschkarten-Sample-Chip

Eine Reminiszenz an die guten alten Tage der Hitcounter-Perl-Scripts und Active-Server-Pages, Mitte der 90er.

A reminiscence of the good old days of the hit counter perl scripts and active server pages of the mid-nineties. (S. O.)



Bodysign

2003
Michael Höpfel
3D-Animation

Companions/ CO.02 Anemona

2003
Max Wolf
Nickel-Titan-Draht, Federstahl, Latex.
Programmiert mit dem VVVV Multipurpose
Toolkit

Admin Home Alone

2003
Max Wolf
Verschiedene Kabel, Kabelbinder, Stecker,
Netzwerkzubehör

Finland- flowers

2003
Max Wolf
Lambda-Print auf Archivpapier

24

Bodysign ist ein Projekt von Marc-Jens Biegel, der namhafte Industrie-Designer dazu einlud, Schmuck-Kollektionen zu entwerfen. Zur Ausstellungseröffnung entstand die gleichnamige Animation, in der ausgewählte Stücke passend zu ihrem Gestaltungskonzept animiert und inszeniert werden. Mit dem Video wurde die drei mal sieben Meter große LED-Wand der Credit Suisse Frankfurt bespielt, wo die Ausstellung stattfand.

Bodysign is a project by Marc-Jens Biegel, who invited renowned industrial designers to design jewelry collections. The animation of the same title was created for the exhibition opening, animating and staging selected pieces in keeping with their design concept.

The video was played on the three by seven meters large LED wall of the Credit Suisse Frankfurt, where the exhibition took place.
(M. H.)



Das Projekt **Companions** zielt auf die Entwicklung „ambienter“ elektronischer Geräte, die, autonom agierend, bestimmte atmosphärische Effekte hervorbringen.

CO.02 Anemona besteht aus einer potenziell großen Zahl einfacher elektronischer Tentakel, die durch Zusammenstecken zu einer komplexen Raum füllenden Kurve werden. Angeschlossen an einen handelsüblichen USB-Port, bewegen sich die latexbezogenen Tentakel mit Hilfe elektrisch angeregter „Muskeln“ aus einer speziellen Metalllegierung. Eine Vielzahl dieser Tentakel ergibt zusammen ein „Atoll“, ein taktile-kinetisches Objekt, das sanfte, wogende Bewegungen ähnlich einer Seeanemone ausführt. Ausgestellt ist der erste funktionsfähige Prototyp der **Anemona**. Das Projekt **Companions** ist im Entstehen begriffen, weitere Objekte sollen in den kommenden Jahren im Zuge der Weiterentwicklung der Technologie folgen.

The project **Companions** aims at creating “ambient” devices that operate autonomously, creating certain atmospheric effects.

CO.02 Anemona is an array of simple little electronic tentacles that can be plugged together in a chain to form the geometrical shape of a complex space-filling curve. Attached to a common USB-Port, these rubber tentacles move by means of electronically actuated “muscles” made of a special metal alloy. A number of these swaying arms form an “atoll” that softly moves in sync, a tactile and kinetic object similar to a sea anemone.

On exhibition is the first functional prototype of the **Anemona**. The **Companions** project is an ongoing process; more companions shall be added over the years, as technology progresses.
(M. W.)



Nach dem Jahrtausendsturm gestrandet im Büro, führt Admin Crusoe das New-Economy-Strandgut neuen Zwecken zu.

Stranded at the office after the millennium tempest, admin crusoe puts the new media wreckage to new uses.
(M. W.)



Aus dem Studium der Ästhetik organischer Zufälligkeit entstand das Projekt **Vectorsteganography**: Eine kommerzielle botanische Spezialsoftware, die das Wachstum krautartiger Pflanzen simuliert, erzeugt komplexe florale Objekte durch „Kreuzung“ digitaler „Erbinformationen“.

Da im Computer eine unbegrenzte Anzahl von Permutationen erzeugt wird und durch die „Saat“-Parameter jederzeit wieder abrufbar ist, können diese grafischen Objekte – analog zum Konzept des Verbergens von digitalen Daten in Rasterbildern, der „Steganografie“ – als Träger versteckter Informationen interpretiert werden. Dieses Prinzip kann potenziell genutzt werden, um eine neue Generation von Barcodes zu erzeugen, die gleichzeitig einen Schmuckwert besitzen, z. B. um wertvolle Objekte mit CNC-Gravuren zu versehen, die zugleich als Echtheitszertifikat und als versteckte Seriennummer dienen.

The study of organic randomness led to the **Vectorsteganography** project: With botanical software simulating the growth of herbaceous plants, complex floral graphics are created by “breeding” from a cluster of “genetic” information.

As the computer can generate an infinite number of combinations of these plants – and can re-create each of the shapes from the seed parameters – the graphical representations can be interpreted as carriers of hidden information, similar to the concept of hiding secret data in images (“steganography”). This concept could potentially be used to define a new generation of bar codes, e.g. to serialize precious objects with decorative computerized engravings that double as a proof of authenticity and a hidden serial number.

(M. W.)

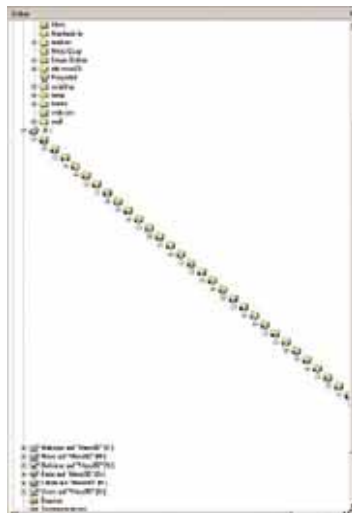
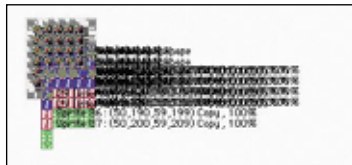
Wohlstands- müll

1997–2003
MESO
Digitalbelichtungen auf Poly



Auswahl von Screenshots aus dem gleichnamigen Server-Verzeichnis. Unwiederholbarkeit ist bei Computern ein hohes Gut. Kommt es dabei noch zu einem Bruch in der Logik oder vermischen sich unvereinbare Zeichensysteme, dann geht es ganz sportlich nur noch darum, die ganze Pracht schnell genug auf Festplatte zu bannen, bevor die Schönheit zerfällt oder der Rechner nichts mehr tut.

Selection of screenshots from the server directory of the same name ("prosperity garbage"). With computers, unrepeatability is highly valuable. If there is nevertheless a break in the logic or if incompatible sign systems mingle, then the only thing to do is to capture this magnificence on the hard drive as fast as possible, before the beauty disintegrates or the computer freezes.
(M. H.)



Partikel- bilderleiste

2003
Michael Höpfel
Shuttlerad, PC, Monitor, Rollwagen

Diese Arbeit ist als Experiment zu verstehen: Die ursprüngliche Bewegung einzelner Partikel, die zu den Zeichensystemen der „Text“-Bilder geführt hat, wird in einer Art Lesegerät durch verschiedene schnelle „Lesegeschwindigkeiten“ wieder mehr oder weniger zugänglich gemacht. Die Eigenart der Programmierung, auftretende Leerstellen nicht zu aktualisieren, führt zu einem Bruch in der Beziehung zwischen den Zeichen und ihrer Animation.

This work is to be regarded as an experiment. The original movement of individual particles that led to the sign systems of the text-images is made more or less accessible in a kind of reading device with different "reading speeds". The program's peculiar feature of not updating occurring empty spaces leads to a break in the relationship between the signs and their animation.
(M. H.)



Janus

1998
Michael Höpfel
Stripped Flat Screen, PC, Animationloop

Animationsloop eines Ganzkörper-Janus, der sich – bislang erfolglos – gegen sein Schicksal wehrt.

Animation loop of a full-body Janus resisting his fate – unsuccessfully so far.
(M. H.)



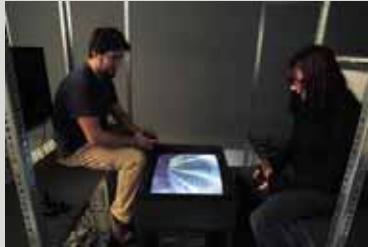
MESO/Involving Systems

Ausstellungsansichten / Exhibition views
O.K Centrum für Gegenwartskunst Oberösterreich, 2003
O.K Center for Contemporary Arts Upper Austria, 2003

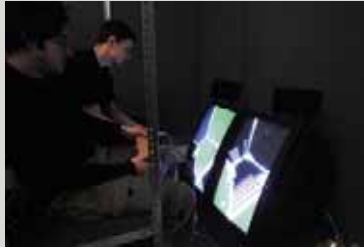
Pattern Pong, FOVball, Cuebickl



FOVball



Cuebickl



Mutable Muzzy Musics, brk_b.t.

DL4 Analog Exploration Tool





Atomuhr CS2



Thank You Counter



Worknet Zeitstrang



Partikelbilderleiste, Zerschmetterlinge



Bootleg-Objects, Involving Systems 2.7, Streik, Finlandflowers, Coverbox, Text, Pitch on Pole



Bootleg-Objects, Finlandflowers, Coverbox

Text, Pitch on Pole

Pitch on Pole





Network in a Netshell

Heavy Rotation Revisor



Worknet Zeitstrang



Splinezeller



MESO Digital Media Systems Design

MESO vereint Gestalter, Medienschaaffende und Computerspezialisten, die versuchen, den Zwischenraum zwischen Konzeptionen, kommerziellen Projekten und freier Kunst, zwischen Gestaltung, Technologie, Spiel und flexibler Dienstleistung aufzufüllen. Ein Schwerpunkt liegt in der Verschmelzung von Design-Aspekten mit speziell entwickelten Technologien. MESO empfängt keine öffentlichen Fördermittel, sondern operiert im Wechselfeld zwischen kommerzieller und freier Arbeit. Die kommerziellen Kunden entstammen u. a. der Automobil-, Werbe- und Telekommunikationsbranche. Das Produkt der angewandten Arbeiten dient dem Vorantreiben der künstlerischen Mittel; umgekehrt entsteht durch die künstlerischen Projekte eine Laborumgebung für ästhetische und technische Experimente, die wiederum in Auftragsarbeiten einfließen. MESO sind Stefan Ammon, Sebastian Gregor, Michael Höpfel, Joreg, Karl Kliem, Sebastian Oschatz und Max Wolf.

MESO unites designers, media artists and computer specialists, who attempt to fill in the in-between space between conception, commercial projects and free art; between design, technology, games and flexible services. One focal point is the merging of design aspects with specially developed technologies. MESO receives no public funding, but operates instead in the alternating field between commercial and independent work. The commercial clients come from the automobile, advertising and telecommunication branches, among others. The product of the applied works serves to impel the artistic means; conversely, the artistic projects lead to a laboratory environment for aesthetic and technical experiments, which in turn flow into the commissioned works. MESO are Stefan Ammon, Sebastian Gregor, Michael Höpfel, Joreg, Karl Kliem, Sebastian Oschatz und Max Wolf.

www.meso.net

Einzelausstellungen / Solo Exhibitions

- 2003, Drive Listen And Win By Wire, Designmai, Loft Torstraße, Berlin / D
- 1999, Shiftglück, Bockenheimer Depot, Frankfurt / D
- 1998, Dans La Maison Meso, Meso Weserstrasse, Frankfurt / D

Gruppenausstellungen / Group Exhibitions

- 2003, AdonnaM, Museum für angewandte Kunst, Frankfurt / D
- 2000, Scape, Expo 2000, Hannover / D
- 1999, Media Lounge, Profile Intermedia, Bremen / D
- 1998, Envisioning Knowledge, Burda Akademie zum 3. Jahrtausend, München / D
- 1998, Meso Tonique, Meso Weserstraße, Frankfurt / D
- 1998, Projektor – Zukunft Verstehen, Ausstellungsraum Fahrradhalle, Offenbach / D
- 1997, Schleifen, Galerie Super-U, Wien / A

Involving Systems

Involving Systems setzt sich seit 1995 mit der Hinterfragung der Produktionsweisen im Themenfeld der elektronischen Musik auseinander. In einer Reihe von interaktiven Installationen können die Besucher aktuelle Musikstile re- oder dekonstruieren. Teilweise werden die Kompositionen und Kompositionsprozesse dabei visualisiert und dienen so auf spielerisch-didaktische Weise der Veranschaulichung zugrundeliegender Strukturen. Involving Systems sind Martin Bott, Karl Kliem und Sebastian Oschatz.

Involving Systems has been devoted to questioning the modes of production in the thematic field of electronic music since 1995. In a series of interactive installations visitors can reconstruct or deconstruct contemporary music. In part the compositions and compositions processes are visualized, thus serving to playfully and educationally demonstrate the structures they are based on.

Involving Systems are Martin Bott, Karl Kliem and Sebastian Oschatz.

www.involving-systems.com

Gruppenausstellungen (Auswahl) / Group Exhibitions (selected):

- 2003, Drive Listen And Win By Wire, Designmai, Loft Torstraße, Berlin / D
- 2003, AdonnaM, Museum für angewandte Kunst, Frankfurt / D
- 2002, Sintesi Festival, Neapel / I
- 2001, Waveform Festival, Sydney / AUS
- 2001, Mille Plateaux Tour, D
- 2001, Klangturm, St. Pölten / A
- 2000, Scape, Expo 2000, Hannover / D
- 2000, Sounds&Files, K-Haus, Wien / A
- 2000, Rooms for Listening, California College of Arts and Crafts, San Francisco / USA
- 2000, Heavy Rotation Revisor, Sieben Hügel, Gropiusbau, Berlin / D
- 1999, Shiftglück, Bockenheimer Depot, Frankfurt / D
- 1999, Breakbeat Groove Zone, Casino Kursaal, Oostende / B
- 1999, Media Lounge, Profile Intermedia, Bremen / D
- 1998, Sample It – Breakbeat Lounge, Kunstencentrum Vooruit, Gent / B
- 1998, Projektor – Zukunft Verstehen, Ausstellungsraum Fahrradhalle, Offenbach / D
- 1998, Arosa Terrace Club, Casino des IG-Farben-Hauses, Frankfurt / D
- 1998, Pro Musica Nova, Neues Museum Weserburg, Bremen / D
- 1998, Dans La Maison Meso, Meso Weserstraße, Frankfurt / D
- 1997, Schleifen, Galerie Super-U, Wien / A
- 1997, Mille Plateaux Tour 97, Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz, Berlin / D
- 1997, Peak Club Elektronen Lounge, Documenta X, Kassel / D
- 1996, Musen und Blue Chips, Möbel Franz, Offenbach / D
- 1996, Socio Sphere, Testbed, Luxus cont., Convex TV, Berlin / D

Stefan Ammon (MESO)

Geboren / born 1967 in Nürnberg / D

Studium: Visuelle Kommunikation im Bereich AV Medien an der HfG Offenbach / studied visual communication in the field of audio-visual media at the College of Design Offenbach
Stefan Ammon konzipiert und entwickelt interaktive Anwendungen und Installationen. Diverse Arbeiten in den Bereichen Interface-, Grafik-, Animations-Design, Programmierung, mit Schwerpunkt Internet. Mitbegründer von MESO. / Stefan Ammon works in the area of the conception and development of interactive applications and installations. Various works in the areas of interface, graphics and animation design, programming, emphasis on the Internet. Co-founder of MESO.

Martin Bott (Involving Systems)

Geboren / born 1968 in Frankfurt / D

Studium: Kommunikations-Design an der FH-Mainz mit Schwerpunkt Neue Medien / studied communication design at the Fachhochschule Mainz, with the emphasis on new media
Martin Bott arbeitet in den Bereichen Grafik-Design, Musik und Installation. Mitbegründer der Designagentur Headquarter. Mitglied der Gruppe Involving Systems. / Martin Bott works in the field of graphic design, music and installations. Co-founder of the design agency Headquarter. Member of INVOLVING SYSTEMS.

Sebastian Gregor (MESO)

Geboren / born 1976 in München / D

Studium: Visuelle Kommunikation im Bereich AV Medien an der HfG Offenbach / studied visual communication in the field of audio-visual media at the College of Design Offenbach.
Sebastian Gregor arbeitet im Bereich der Realisation von Medieninstallationen, Interaktionsdesign, 3D und Mathematik. Entwickler des Echtzeit-Videosynthese-Toolkits VVVV. Seit 1999 bei MESO tätig. / Sebastian Gregor works in the fields of interactive installations, 3D, maths and is developer of the real-time video synthesis toolkit VVVV. Working at MESO since 1999.

Michael Höpfel (MESO)

Geboren / born 1971 in Augsburg / D

Studium: Visuelle Kommunikation im Bereich AV Medien an der HfG Offenbach, Schwerpunkte: freie Arbeiten, 3D-Modelling & Animation, Postproduction / studied visual communication in the field of audio-visual media at the College of Design Offenbach, emphasis on free work, 3D modeling & animation, post production
Michael Höpfel arbeitet in den Bereichen Visualisierung in Bild und Film, Content Design für interaktive Installationen, Design für TV und CD-ROM, Spezialeffekte für Filme. Mitbegründer von MESO. Teilnahme an Ausstellungen u. a. in Los Angeles, Graz, Hamburg. / Michael Höpfel works in the fields of visualization in image and film, content design for interactive installations, design for TV and CD-ROM, special effects for films. Has taken part in exhibitions in Los Angeles, Graz, Hamburg and others.

Joreg (MESO)

Geboren / born 1978 in Linz / A

Studium: Medientechnik und -design an der FHS Hagenberg / A / studied media technology and design at the Fachhochschule Hagenberg
Joreg arbeitet mit Code, Bild und Ton und ist Entwickler des Echtzeit-Videosynthese-Toolkits VVVV. Seit 2000 bei Meso tätig. / Joreg works with code, image and sound and is developer of the software VVVV. Working for MESO since 2000.

Karl Kliem (MESO / Involving Systems)

Geboren / born 1969 in Frankfurt / D

Studium: Produktgestaltung an der HfG Offenbach mit Schwerpunkt User-Interface Design / studied product design at the College of Design Offenbach, emphasis on the design of user interfaces
Karl Kliem arbeitet im Bereich der Konzeption und Planung interaktiver Installationen, insbesondere an Systemen zur Echtzeitgenerierung von Bild und Ton. Diverse Arbeiten im Bereich Multimedia, Webdesign, TV-Design. Musik- und Soundproduktionen für Filme und interaktive Installationen. Mitbegründer von MESO. Mitglied der Gruppe Involving Systems. Gründer des Videolabels Dienststelle. / Karl Kliem works in the area of the conception and development of interactive installations, especially of systems for generating images and sound in real time. Various works in the fields of multimedia, web design, TV design. Music and sound productions for films and interactive installations. Co-founder of MESO. Member of the group Involving Systems. Founder of the video label Dienststelle.

Sebastian Oschatz (MESO / Involving Systems)

Geboren / born 1967 in Darmstadt / D

Studium: Informatik an der TU Darmstadt / studied at the Technical College Darmstadt, Department of Computer Science
Sebastian Oschatz arbeitet im Bereich der Konzeption und Planung interaktiver Installationen bei MESO. Entwicklung des Echtzeit-Videosynthese-Toolkits VVVV, Lehraufträge für Interfacedesign und Neue Medien an der Universität Ulm und der Kunsthochschule Kassel. Mitbegründer von MESO. Mitglied der Gruppe Involving Systems. Mitglied der Musikformation Oval (1991–1997). / Sebastian Oschatz works in the field of the conception and development of interactive installations at MESO, developer of real-time video synthesis toolkit VVVV. Teaching assignments for interface design and new media at the University Ulm and the University of Kassel. Co-founder of MESO. Member of the group Involving Systems. Member of music formation Oval (1991–1997).

Max Wolf (MESO)

Geboren / born 1971 in Gießen / D

Studium: Produktgestaltung an der HfG Offenbach, Schwerpunkt: Gestaltung von physikalischen Benutzer-Interfaces, Produktdesign / studied product design at the College of Design Offenbach, emphasis design of physical user interfaces, product design
Seit 1993 freie Medieninstallationen und -Objekte, seit 1995 freie Autorentätigkeit für verschiedene Zeitschriften. Mitentwicklung des Echtzeit-Videosynthese-Toolkits VVVV. Mitbegründer von MESO. Als Mitbegründer des Labels Zirkeltraining.org seit 2001 experimentelle Design-Produkte u. a. für Droog Design, NL. / Since 1993 independent media installations and objects. Since 1995 freelance writer for various periodicals. Co-developer of the real-time video synthesis toolkit VVVV. Co-founder of MESO. As co-founder of the label Zirkeltraining.org since 2001 experimental design products for Droog Design, NL and others.

Mitarbeiter / collaborators Bootleg Objects:

Markus Bader (Frankfurt, www.natural-reality.de)

Mitarbeiterinnen / collaborators Coverbox:

Tanja Jesek (Offenbach), Petra Schröder (Frankfurt, www.sosumi.net)

MESO/Involving Systems

Werkschau

Kunst ermöglichen

Das O.K Centrum für Gegenwartskunst Oberösterreich ist ein Experimental-labor im Bereich der aktuellen Kunst. Es hat die Herausforderungen an ein zeitgenössisches Kunsthaus angenommen und konzentriert sich nicht nur auf die Präsentation, sondern auch ausdrücklich auf die Produktion von künstlerischen Arbeiten.

Als variables Format eröffnet die Reihe „O.K spektral“ Zugänge in Zwischenfelder. Ausgehend von den Rasterungen aus Clicks, Cuts und Microsamples und den Sounds der Neuen Elektronik, werden Anbindungen mit visuellen Konzepten, architektonischen Entwürfen oder entsprechenden Designlösungen fokussiert. Als Brennpunkt zeitgenössischer Kunstproduktion und -diskussion bietet das O.K Centrum für Gegenwartskunst sowohl die technischen wie auch die strukturellen Voraussetzungen, um diesen Routen gegenwärtiger Medienkultur adäquat zu folgen.

Enabling Art

The O.K Center for Contemporary Art is an experimental laboratory in matters of art. It has especially taken up the challenges that face an institution of contemporary art today and focuses explicitly on the production of art works, rather than on presentation.

As a variable format the series “O.K spektral” opens up access into in-between fields. Starting from the interlocking of clicks, cuts and microsamples and the sounds of new electronics, the series focuses on connections with visual concepts, architectonic drafts or relevant design solutions. As a hotspot for the production and discussion of contemporary art, the O.K Center for Contemporary art provides the technical and the structural conditions to appropriately explore these routes of current media culture.