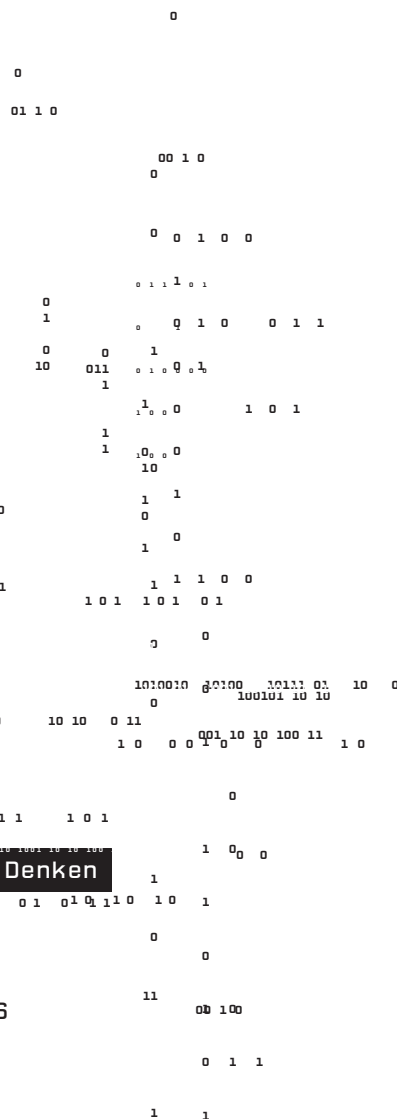


BASIS ZWEI

Digitaltechnik - Kunst - Denken

Eine transdisziplinäre
Veranstaltungsreihe
Hannover, 01.10.-24.11.2016



1000

Tabular

ita stabil

1
10
100
1000
10000
100000
1000000
10000000
100000000
1000000000
10000000000

1
2
4
8
16
32
64
128
256
512
1024

~~20~~
2¹
2²
2³
2⁴
2⁵
2⁶
2⁷
2⁸
2⁹
2¹⁰



Was bedeutet der Titel Basis Zwei?

Wir sind es gewohnt, Zahlen im Dezimalsystem auszudrücken. Genauer gesagt: in einem Stellenwertsystem mit der Basis 10.

Basis 10 besagt: Es gibt in unserem Dezimalsystem zehn verschiedene Ziffern (0-9). Es ist nicht entscheidend, wie diese Ziffern aussehen und wie wir sie nennen, sondern vielmehr, dass es eine Reihenfolge gibt, und dass es eben zehn verschiedene sind.

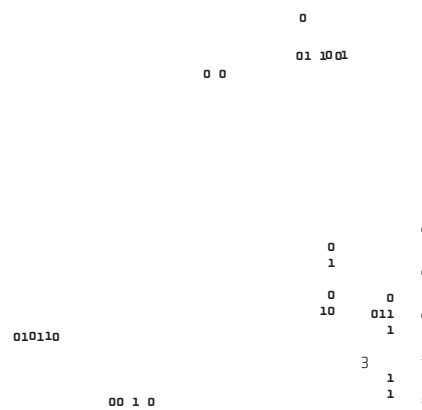
Stellenwertsystem besagt: welchen Wert eine Ziffer hat, hängt von Ihrer Position ab. Zum Beispiel steht die Ziffer 3 an der (von rechts gesehen) ersten Stelle schlichtweg für den Wert 3.

- ... an der zweiten Stelle für $3 \times 10 = 30$
- ... an der dritten Stelle für $3 \times 10 \times 10 = 300$
- ... an der vierten Stelle für $3 \times 10 \times 10 \times 10 = 3000$

Das Dezimalsystem ist zwar das gängigste und am weitesten verbreitete Stellenwertsystem, aber auch mit jeder anderen Basis lässt sich ein Zahlensystem aufbauen, mit dem sich ebenso eindeutig und präzise zählen und rechnen lässt wie mit unserem Dezimalsystem.

Eine besondere Rolle spielt das Binärsystem, bei dem es nur zwei unterschiedliche Ziffern (0 und 1) gibt, also ein System mit der Basis Zwei ist. Gottfried Wilhelm Leibniz hat dieses System als erster beschrieben und damit eine wichtige Grundlage für die Entwicklung von Computern geschaffen - denn die Unterscheidung zwischen nur zwei Zuständen lässt sich mit einfachen elektronischen Bauteilen sehr gut darstellen und bearbeiten. Das Grundprinzip ist hierbei 0=AUS, 1=AN.

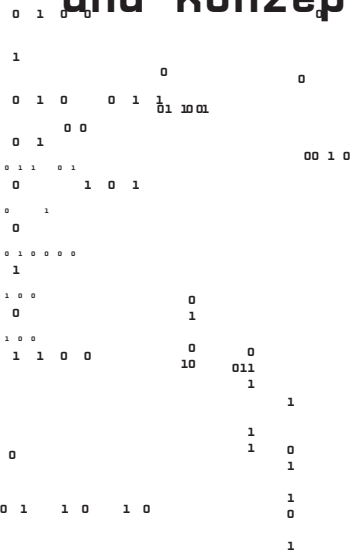
Wenn auch zum Glück nicht alles, so lässt sich doch sehr vieles in Zahlen ausdrücken: Buchstaben und Texte, Farben, Bilder und Filme, Klänge und Kompositionen, Wetter- und Geodaten, dreidimensionale Formen... all dies und noch viel mehr wird durch Digitaltechnik maschinell prozessierbar.





```
0 1
1
0 1 0 0 1
0 1 0 1 0
0 1 0 1 0
0 1 0 1
1 1 0 0
00 1
0
10
1
0
0 1
0 1 0
0 1 0
1
1
```

Motivation und Konzept



Gottfried Wilhelm Leibniz (1646 – 1716) hat als erster die digitale Codierung von Zahlen vorgeschlagen und gilt daher als Pionier der Informatik.

Anlässlich des Leibniz-Jahres 2016 wird *Basis Zwei* die Themen Computertechnik, Programmiersprachen und Software aus kultur- und medienwissenschaftlichen, philosophischen und ästhetischen Perspektiven in den Blick nehmen. Vorträge, Diskussionen, Konzerte, Filmvorführungen, Workshops und technische Demonstrationen ermöglichen überraschende Sichtweisen und laden zum Blick über den Tellerrand ein.

Ganz im Sinne des Universalgelehrten Leibniz soll eine große Vielfalt an theoretischen Ansätzen, technischen Möglichkeiten und ästhetischen Positionen präsentiert werden. Zwar gibt es keine zentrale Fragestellung, der sich alle Beiträge unterordnen sollen – wohl aber einige Überlegungen, die für die Zusammenstellung der Veranstaltungen wesentlich waren: Der Kunsthistoriker Siegfried Kracauer hat als „ästhetisches Grundprinzip“ formuliert: „Leistungen innerhalb eines bestimmten Mediums sind künstlerisch umso befriedigender, je mehr sie von den spezifischen Eigenschaften des Mediums ausgehen“. Computer werden als Werkzeuge künstlerischer Produktion in der Musik, im Film, in der Bildenden Kunst verwendet. Wir können nun ausgehend von Kracauer fragen: Sind

Computer, sind Programmiersprachen und Programme Medien? Und wenn sie es sind, lassen sich spezifische Eigenschaften dieser Medien benennen? Kann man beim Computer überhaupt von einem Medium sprechen, oder haben wir es vielmehr mit einem sich fortwährend ausdifferenzierenden System zu tun? Bei der Beschäftigung mit dieser Frage werden wir hin und wieder Medienvergleiche anstellen, analoge und digitale Arbeitsweisen nebeneinander stellen, nicht aus nostalgischen oder bewertenden Motiven, sondern eben um in der Relation das Spezifische herauszuarbeiten.

Basis Zwei will das Bewusstsein für technische Entwicklungen und Artefakte als Teil unserer Kultur und unserer Kulturgeschichte schärfen. Die formende Kraft und Dynamik der Digitaltechnik soll anhand zahlreicher Beispiele theoretisch erläutert und praktisch demonstriert werden: Welche neuen Möglichkeiten eröffnet der Computer, welche neuen Herausforderungen stellt er etwa im Bereich der Komposition und Musikproduktion oder in den Geisteswissenschaften? Inwieweit formt der Computer als Modell und als Werkzeug zur Simulation unser Bild der Welt? Die wissenschaftlich Vortragenden werden nicht nur den state of science, sondern auch Aspekte der aktuellen Forschung sowie ungelöste Probleme vorstellen.

Sebastian Wendt und Orchestrion (Jo Titze),
siehe Bugs Beats Music, Seite 26



Terminübersicht und Inhalt

01.10.16 Stadtteilzentrum Nordstadt Bürgerschule

Funktion und Fehlfunktion

Vorträge und Gespräche zur Ästhetik digitaler Medien

05. – 07.10.16 Sprengel Museum Hannover

Klangfeldmaschinen

Eine Komposition für Computer und selbstgebaute Instrumente

Workshop

08.10.16 Sprengel Museum Hannover

Klangfeldmaschinen

Eine Komposition für Computer und selbstgebaute Instrumente

Konzert

16.10.16 Sprengel Museum Hannover

Kybernetik und die Pioniere der Computerkunst

Vortrag und Gespräch

22. und 23.10.16 . . . Kino im Sprengel

Hybride Realitäten und spielerische Fiktionen

Symposium zur Computerspielforschung

Vorträge, Diskussionen und Filme

Karl Blossfeldt-Glitch

(GenerateMe, generateme.tumblr.com)

..... Seite 8

27.10.16 Technik-Salon Seite 20

Techno Studio Revisited – Kulturgeschichte des four-to-the-floor

Gespräch und technische Demonstration

..... Seite 11

29.10.16 Stadtteilzentrum Nordstadt Bürgerschule Seite 22

Die Verflüssigung der Archive

Vorträge und Gespräche zur Digitaltechnik in den Geisteswissenschaften

..... Seite 12

05.11.16 Faust Warenannahme Seite 26

Bugs Beats Music

Der Computer als Kompositionswerkzeug, Klangerzeuger und Live-Instrument

Kompositionen, Installationen und Performances

..... Seite 13

13.11.16 Faust Warenannahme Seite 29

Doing Live Coding

Spielend leichtes Musikprogrammieren in Echtzeit mit Raspberry Pi und Sonic Pi

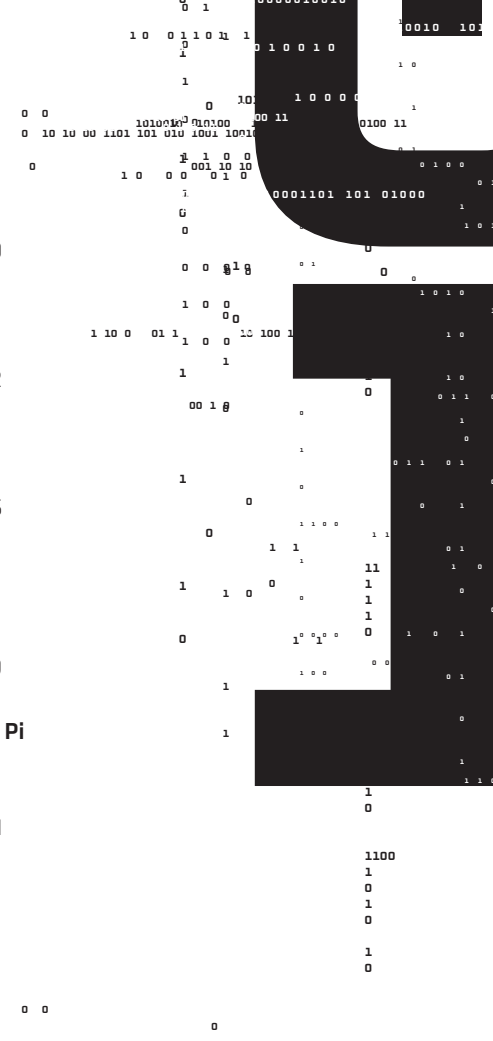
Vortrag, Workshop und Konzert

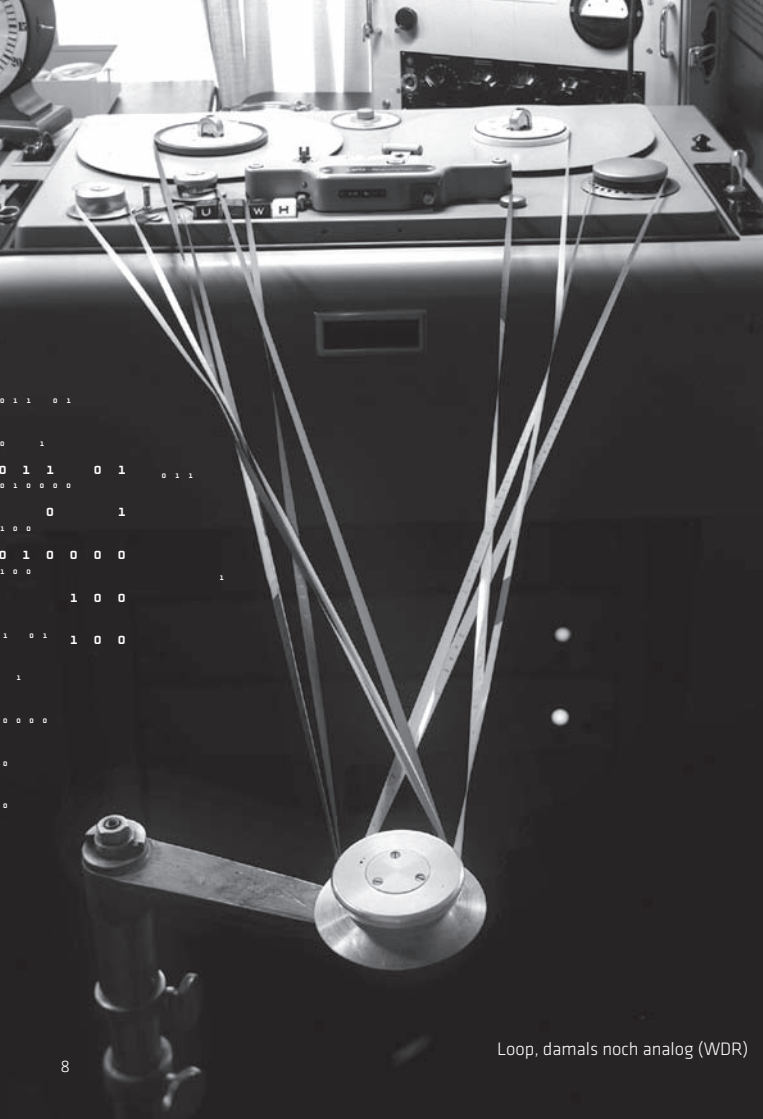
..... Seite 15

24.11.16 Technik-Salon Seite 31

Vintage Computing und Medienarchäologie

Vortrag, Gespräch und technische Demonstration





Vorträge und Gespräche zur Ästhetik digitaler Medien
Mit Prof. Dr. Tilman Baumgärtel, Pit Noack, Dr. Axel Roch
und Marian Kaiser (Moderation)

Funktion

01.10.16 | 14 - 18 Uhr

Stadtteilzentrum Nordstadt Bürgerschule

Klaus-Müller-Kilian-Weg 2 | 30167 Hannover

Eintritt: Spende

Pause 16 - 16.30 Uhr

Gibt es eine spezifische Ästhetik digitaler Medien? Gibt es allgemeine mediale Formen und neuartige ästhetische Erfahrungsmöglichkeiten, die sich bei der Nutzung digitaler Medien herausgebildet haben? Wie verändern digitale Medien das, was wir wahrnehmen und unsere Wahrnehmung selbst? Die Frage nach einer Ästhetik digitaler Medien ist stets auch die Frage nach einem Übergang von zumeist unsichtbaren technischen Prozessen zu ästhetischen, wahrnehmbaren Objekten und Praktiken, von Maschinen zu Menschen und zurück. Die Medienwissenschaftler Tilman Baumgärtel und Axel Roch sprechen über die Verbindungen zwischen technischen Medien und Kunst. Die beiden Vorträge werden begleitet von einem künstlerisch-wissenschaftlichen Dialog zwischen dem Theoretiker Marian Kaiser und dem Medienkünstler Pit Noack.

Loop, damals noch analog (WDR)

und Fehlfunktion

Loops sind genuin mediale Gestaltungsmittel. Aufzeichnen und wiedergeben (und wieder und wieder und wieder wiedergeben) sind Grundoperation schon der analogen Medien. Bei digitalen Medien sind solche Wiederholungen als „Rekursion“ bekannt: Programmschleifen, die eine Prozedur, Funktion oder Methode in einem Computerprogramm selbst immer wieder aufrufen und auf diese Weise immer wieder dasselbe tun, um so Redundanzen in der Programmierung zu vermeiden. Was eigentlich zu „schlanker“ Software führen und ansonsten leise unter der grafischen Benutzeroberfläche ablaufen soll, manifestiert sich gelegentlich auch im Bereich des Wahrnehmbaren als ein ästhetisches Element, das für die künstlerische Arbeit mit Medien prägend ist.

In diesem Vortrag wird ein weiter Bogen gespannt: von den ersten Künstlern und Komponisten, die in der Nachkriegszeit mit solchen Loops gearbeitet haben, bis zu den GIF-Animationen unserer Tage, in denen Wiederholungen zum definierenden Element des Darstellungsmodus geworden sind. Auf welche Weise und aus welchen Gründen verwenden Künstler und Komponisten Loops? Welche Spannweite ästhetischer Ausdrucksformen können sie umfassen? Wie wirken sie auf den Zuhörer bzw. Betrachter?

Künstlerische Zeichen – im Unterschied zu vermeintlich objektiven, wissenschaftlichen oder vorschreibenden Zeichen – sind in der Regel offen: mehrdeutig, uneindeutig, vage oder auch nur andeutend. Die künstlerische Erfahrung zeichnet sich daher auch nicht durch Stabilität, sondern durch Instabilität aus. So ergibt sich die Bedeutung eines künstlerischen Zeichens erst im Kontext der Betrachtung oder im Prozess der Kunsterfahrung. Digitale Medien sind zwar in der Regel nicht offen, dafür aber im Vergleich zu analogen Medien deutlich instabiler. Wir kennen die alltäglichen Störungen digitaler Signale oder die unendlichen Schleifen in Programmen und Betriebssystemen, die unsere Aufmerksamkeit erfordern oder unser Eingreifen erzwingen. Der Vortrag untersucht daher das Besondere der Künste und der digitalen Medien: Ab wann sind im poetischen Sinne diese nicht nur instabil, sondern offen und instabil zugleich?





Prof. Dr. Tilman Baumgärtel ist Publizist und lebt in Berlin. Er unterrichtet Medienwissenschaft an der Hochschule Mainz. Zuvor lehrte er an der Universität der Philippinen in Manila Medien- und Filmwissenschaft und war für den Deutschen Akademischen Austauschdienst (DAAD) an der Royal University of Phnom Penh in Kambodscha am Department of Media and Communication tätig. Er hat Bücher über Internet-Kunst, Medienpiraterie, Computerspiele, das Kino Südostasiens und den Filmregisseur Harun Farocki veröffentlicht. Seine aktuelle Veröffentlichung ist das Buch „Schleifen. Zur Geschichte und Ästhetik des Loops“, Berlin 2015 (Kulturverlag Kadmos).



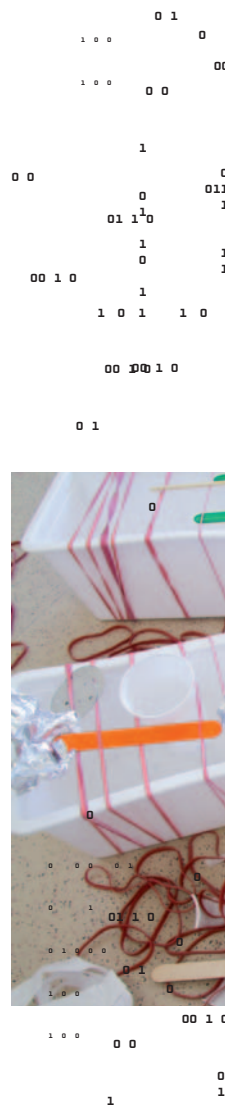
Dr. Axel Roch studierte Medienwissenschaften und Philosophie. Er war künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Kunsthochschule für Medien in Köln, Research Fellow am ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, Lecturer am Goldsmiths College, London, UK, und UD (Universitair Docent) an der Rijksuniversiteit Groningen, Niederlande. Roch ist derzeit Lehrbeauftragter an der Kunsthochschule Weißensee-Berlin. Er ist Mitherausgeber der deutschsprachigen Shannon-Edition bei Brinkmann und Bose: „Ein/Aus – Schriften zur Kommunikations- und Nachrichtentheorie“. Zuletzt hat er eine vielbeachtete Monographie über den Informatikpionier Claude Shannon vorgelegt. Roch lebt in Berlin.



Pit Noack hat Freie Kunst und Philosophie studiert und produziert Klanginstallationen und elektroakustische Musik. Dabei kombiniert er antiquierte Analogtechnik mit modernen digitalen Werkzeugen und entwickelt eigene Software. Seine Arbeit ist geprägt durch ein starkes Interesse an transdisziplinären Projekten an den Schnittstellen zwischen Wissenschaft, Technik und Kunst. Ausstellungen und Konzerte (Auswahl): Ausland (Berlin), Blurred Edges Festival (Hamburg), ENAP (Mexiko DF), Galerie BM Suma (Istanbul), Galeria Mário Sequeira (Braga, Portugal), Galerie Hunchentoot (Berlin), Institut für Neue Medien (Frankfurt), Museum für Moderne Kunst (Bremen), Musiktheatertage Wien



Marian Kaiser ist Kulturwissenschaftler, Medientheoretiker und freier Autor. Er hat Kulturwissenschaft, Literaturwissenschaft und Südostasien-Studien an der Humboldt-Universität Berlin studiert. Derzeit schreibt er unter dem Titel „Wahnsinn, Kultur, Theorie“ an einer Monographie zu psychiatrischen Szenen, Schreibakten und Medien zwischen Asien und Europa. Er arbeitet zudem als Filmautor, Übersetzer, Texter, Lektor, Performer und Projektentwickler im Zwischenbereich von Universität, Kunst- und Kulturszene. Gemeinsam mit Dimitri Kaufmann betreibt er The Category (thecategory.com), eine Schreibstube fürs 21. Jahrhundert (Poetry, Theory, Code, Script, Concept, Storytelling).



Klangfeldmaschinen

Eine Komposition für Computer
und selbstgebaute Instrumente
Mit Daniela Fromberg und Pit Noack

Workshop

05. – 07.10.16 | 10 – 14 Uhr

Sprengel Museum Hannover

Kurt-Schwitters-Platz | 30169 Hannover

Teilnahmegebühr 16€

Anmeldung unter mail@pitnoack.de

Experimentelle Musik, Geräusche und ungehörte Klänge sind unsere ständigen Begleiter. Von den polyphonen Rhythmen der Popmusik über das Klingeln unseres Telefons, vom Filmton des Geräuschemachers bis zur Klangkulisse der Großstadt bilden sie den akustischen Hintergrund unseres Alltags.

(aus dem Konzept von geräusch[mu:si:k])

Um Musik zu machen, braucht man nicht unbedingt ein Klavier, ein Keyboard, eine Gitarre oder ein Schlagzeug. Auch mit ganz einfachen Materialien lassen sich sehr interessante Klänge erzeugen: Büroklammern, Gummibänder, Pappkartons, Holzkisten, Joghurtbecher, Trichter oder Styroporklötze eignen sich hervorragend zum Musizieren und Komponieren!

Im Workshop bauen wir gemeinsam einfache und effektvolle Instrumente. In einem zweiten Schritt nehmen wir die damit erzeugten Klänge auf und lernen, wie man solche Aufnahmen mit dem Computer abspielen und verfremden kann. Aus den live gespielten und von den Computern verfremdeten Klängen entwickeln wir eine Klangkomposition, die wir abschließend im Calder-Saal des Sprengel Museums aufführen. Der Workshop wird geleitet von den erfahrenen Kunstvermittlern Daniela Fromberg (Instrumentenbau und Klangerzeugung) und Pit Noack (Tontechnik und Programmierung). Teilnehmen können alle interessierten Menschen ab acht Jahren: Kinder, Jugendliche, Erwachsene.



Auch so können Musikinstrumente aussehen



Gemeinsam programmieren, einfacher als man denkt

Klangfeldmaschinen

Konzert

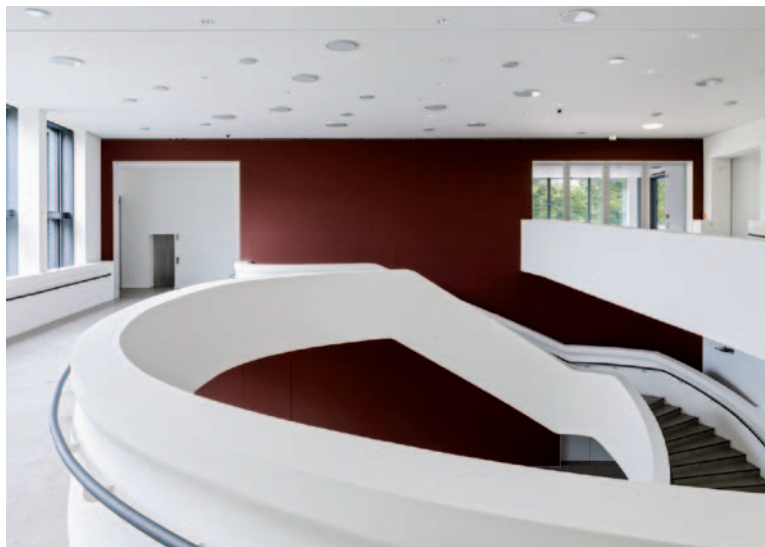
08.10.16 | 15 Uhr

Sprengel Museum Hannover

Kurt-Schwitters-Platz | 30169 Hannover

Eintritt Museum: 7€ / 4€

Der optisch wie akustisch ansprechende Calder-Saal im Sprengel Museum wird in einen einzigartigen Hör-Raum verwandelt: Gruppen von live gespielten und von im Raum verteilten Kleincomputern abgespielten und verfremdeten Klängen bilden ein dynamisches Klangfeld, das die Grenzen zwischen Komposition und Installation überschreitet.



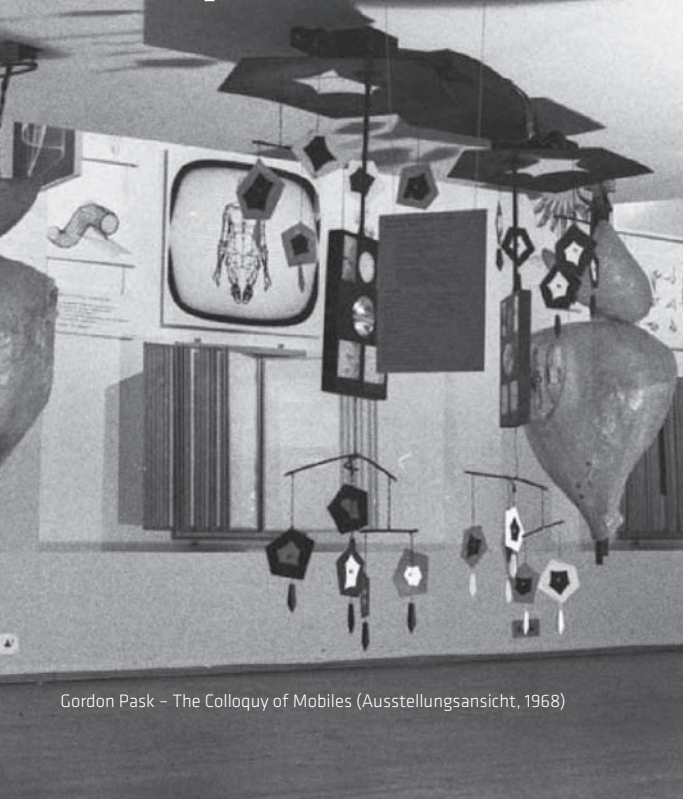
Daniela Fromberg hat Bildende Kunst mit den Schwerpunkten Skulptur im öffentlichen Raum und Klangkunst in Hannover und Mexiko studiert. In ihren Skulpturen, Installationen, Fotografien, Videos und Klangarbeiten verbindet sie vorgefundene, alltägliche Materialien nach taktilen und klanglichen Aspekten. Ihre Arbeiten handeln von Oberflächen sowohl im konkreten Sinne, beispielsweise als Hülle, Gehäuse oder Haut, als auch im abstrakten Sinne als Abformungen oder kulturelle Stereotype. Ihre Skulpturen bilden dabei ein Gegenüber und können oftmals als multimediale Arrangements betreten werden. 2009 gründete sie gemeinsam mit Stefan Roigk das Projekt geräusch[mu'si:k].

geräusch[mu'si:k] stellt den Klang als musikalische Ausdrucksform und das Hören als komplexe Wahrnehmung in den Mittelpunkt. Seit 2009 hat geräusch[mu'si:k] erfolgreich über 30 interdisziplinäre, musikpädagogische Vermittlungsprojekte zu experimenteller Musik mit über 1000 Teilnehmern in Kindertagesstätten, Schulen, Museen und anderen Bildungseinrichtungen durchgeführt. Die vielfach geförderten und prämierten Workshops für Kinder und Jugendliche werden grundsätzlich individuell und altersspezifisch entwickelt.

<http://geraueschmusik.com/>

Wird zum Klangraum: Der Calder-Saal (Georg Aerni)

Kybernetik und die Pioniere der Computerkunst



Gordon Pask - The Colloquy of Mobiles (Ausstellungsansicht, 1968)

Vortrag und Gespräch
Mit Dr. Thomas Dreher und
Gabriele Sand (Moderation)

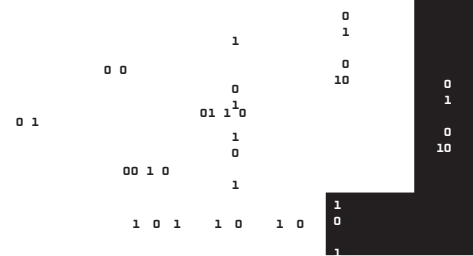
16.10.16 | 16 Uhr

Sprengel Museum Hannover

Kurt-Schwitters-Platz | 30169 Hannover

Eintritt Museum: 7€ / 4€

In den fünfziger und sechziger Jahren wurden Computer erstmals für künstlerische Zwecke eingesetzt. Die Pioniere der Computerkunst ließen sich von der in den vierziger Jahren von Norbert Wiener (1894-1964) begründeten Wissenschaft der Kybernetik anregen. Parallel zur Entwicklung der kinetischen Kunst, die Bewegung und Veränderung als ästhetische Bestandteile in das Kunstobjekt einfließen ließ, entstand eine „kybernetische Kunst“. Ihre Protagonisten entwarfen Werke, die auf Inputs reagierten und in Interaktion mit ihrer Umwelt traten. „Materielle Modelle“ der wissenschaftlichen Kybernetik lieferten Vorlagen für Skulpturen (Nicolas Schöffer) und Installationen (Gordon Pask). Der kybernetische Begriff der Information und die Informationsästhetik (Max Bense, Abraham Moles) motivierte Künstler zur Programmierung von Computergrafik (Georg Nees, Frieder Nake). Der Vortrag beleuchtet Zusammenhänge zwischen Kybernetik und früher Computerkunst.



Dr. Thomas Dreher ist freischaffender Kunst-historiker. Er schreibt seit 1985 Artikel, Kritiken und Rezensionen u.a. für „das kunstwerk“, „Artefactum“, „Artscribe“ und seit 1999 für IASOnline über Netzkunst. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen auf den Gebieten Intermedia Art, insbesondere der Performance Art, Konzeptuelle Kunst und Computerkunst. Printpublikationen: Konzeptuelle Kunst in Amerika und England zwischen 1963 und 1976 (Dissertation), Frankfurt a. M. 1992; Performance Art seit 1945. Aktions-theater und Intermedia, München 2001.

Hybride Realitäten und spielerische Fiktionen

Symposium zur Computerspielforschung
Vorträge, Diskussionen und Filme
Mit Dr. Judith Ackermann, Prof. Dr. Thomas Hensel,
Dr. Britta Neitzel, Dr. Andreas Rauscher
und Philipp Nordmeyer (Moderation)

22. und 23.10.16 | Kino im Sprengel

Klaus-Müller-Kilian-Weg 1 | 30167 Hannover

Samstag

16 – 19 Uhr – Vorträge, Kurzfilme & Diskussion

20.30 Uhr – Film: eXistenZ (1999)

Sonntag

13 – 16 Uhr – Vorträge, Kurzfilme & Diskussion

18 Uhr – Film: Silent Hill (2006)

Eintritt: Zweitagesicket 10€, Tagesicket 7€, Film 5€

Computerspiele bedienen sich verschiedenster Medien, Techniken und Wissensformen. Entsprechend handelt es sich dabei um das vielleicht „komplexeste Artefakt, von dem die Medienwissenschaft überhaupt handeln kann. [...] Das Computerspiel hat sich in den letzten Jahren zu einem Medium entwickelt, das modellhaft für den Gebrauch digitaler Technologien und die Etablierung neuer Medientrends steht.“ (Games Coop). Computerspiele sind zu einem vielseitigen und beliebten Gegenstand von Technik-, Kunst-, Kultur- und Medienwissenschaften geworden. Im Rahmen dieses zweitägigen Symposiums präsentieren und diskutieren ausgewiesene Expertinnen und Experten aus dem Bereich der Games Studies ihre Forschungen.

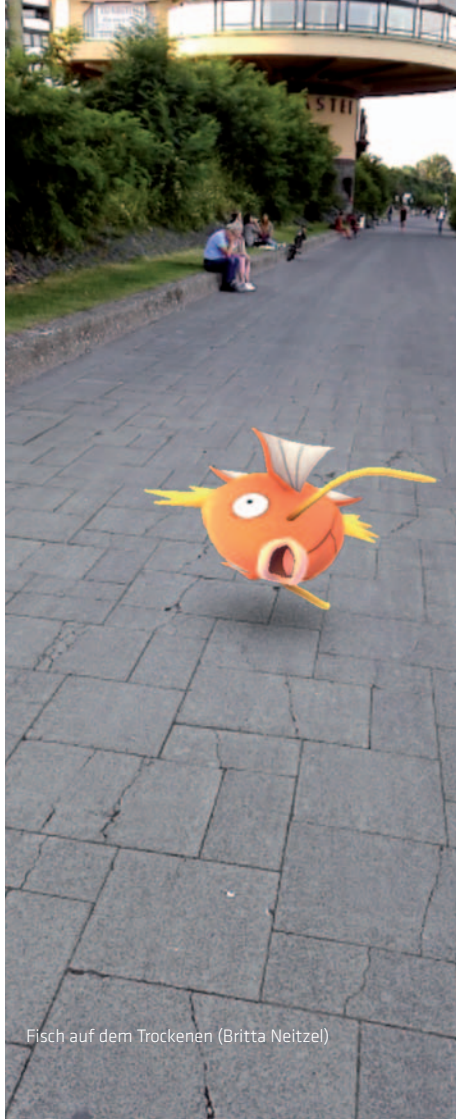
Screenshot Contrast (Compulsion Games)



Programm Samstag

Judith Ackermann – Performanzen in und mit digitalen Spielen

Digitales Spielen ist in hohem Maße abhängig von der Situation, in der es stattfindet, und den an ihm beteiligten Personen. Es entfaltet sich erst im Handlungsvollzug, in der Verbindung zwischen Spielerin und Spiel. Diese kann über eine große Bandbreite von Interfaces realisiert werden, die es der Spielerin erlauben, durch Handlungen in der physischen Umgebung Handlungen in der digitalen Spielewelt zu initiieren, aufrechtzuerhalten und zu beobachten. Auf diese Weise sind digitale und physische Aktivitäten in der Auseinandersetzung mit digitalen Spielen in der Regel untrennbar miteinander verbunden und bedingen einander. Hierbei kann der Schwerpunkt sowohl auf der physischen als auch auf der digitalen Ebene liegen. Der Vortrag verfolgt die These, dass durch die Koppelung digitaler und physischer Handlungen, digitales Spielen in der Hybriden Realität zu verorten ist und je nach Schwerpunktsetzung unterschiedliche Performanzen hervorbringt. Diese werden anhand unterschiedlicher Fallbeispiele näher beleuchtet.



Fisch auf dem Trockenen (Britta Neitzel)

Britta Neitzel – Von Glumanda, exotischer Materie und anderen seltsamen Erscheinungen in der Stadt – Location Based Games

Spätestens seitdem fast täglich über in Baugruben fallende C-Promis oder Ansammlungen von Menschen, die nicht nur unentwegt auf ihr Smartphone schauen, sondern dabei auch noch gemeinsam durch eine Stadt ziehen, berichtet wurde, dürfte als allgemein bekannt gelten, dass Computerspiele nicht nur am heimischen Computer gespielt werden, sondern auch auf Mobilgeräten.

Doch gibt es ortsbasierte Computerspiele nicht erst seit „Pokémon Go“. In diesem Vortrag soll die Geschichte von Location Based Games in Hinblick auf Veränderungen und Kontinuitäten beleuchtet werden, die sich seit dem Jahr 2000 durch Entwicklungen im Bereich der augmented, mixed oder auch hybrid reality ergeben haben. Der Fokus wird dabei auf der Verschränkung des Materiell-physischen und des Visuell-digitalen liegen, die durch technische Infrastruktur und Medien, durch verschiedene Spielkonzepte, vor allem aber auch durch die Aufführungen und Performances der SpielerInnen entsteht.

```

1
1 0 1 1 1 0
0 1 0 1 0
1 1 0 0
1 1 0 0

```



Samstag | 20.30 Uhr

eXistenZ

von David Cronenberg,
 USA/Kanada/GB 1999, 97 min., deutsche Fassung, 35mm
 Mit Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Willem Dafoe, Ian Holm,
 Don McKellar, Callum Keith Rennie

Irgendwann in nicht allzu ferner Zukunft spielt man komplexe Virtual-Reality-Games mittels einer schlabbrig-organischen nierenähnlichen Spielkonsole mit schmatzendem Eigenleben, die wie ein externes Organ durch eine Art Nabelschnur und einen „Bioport“ direkt mit Rückenmark und Zentralnervensystem verbunden ist. Allegra Geller, eine geniale Spieledesignerin, wird bei der Vorstellung ihres neuen Spiels „eXistenZ“ durch ein Attentat von fundamentalistischen Fiktionsfeinden verletzt. Weil dadurch auch der – eben mit ihrem Körper verbundene – Spiel-Prototyp beschädigt wurde, muss sie gemeinsam mit dem Sicherheitsbeamten Ted das Spiel „eXistenZ“ spielen, um den Fehler zu finden.

In „eXistenZ“ stehen nicht neueste Digital-Tricks im Vordergrund, sondern Poesie, Witz und Stilgefühl. Die Bildsprache Cronenbergs erinnert jenseits aller unverkennbaren Eigenwilligkeit manchmal an ein Videospiel, über weite Strecken aber auch an die edle Düsternis des Film Noir. Ganz klassisch eben. Und auch aus eXistenZ könnten zwei Sätze lange nachhallen: „Tod dem Realismus!“, und: „Sind wir immer noch in dem Spiel?“ (Rüdiger Suchsland)

Programm Sonntag

Prof. Dr. Thomas Hensel – Von Dibutades zu Dawn
 Das Computerspiel als Schattenbild und
 parastatische Maschine

In den letzten Jahren sind vermehrt Spiele entstanden, die sich mit der (Genre-)Bezeichnung ›Schattenspiele‹ zusammenfassen lassen (zum Beispiel Echochrome II (Sony Computer Entertainment 2010, Sony Computer Entertainment Japan Studio) und Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms (Konami 2010, Hudson Soft)). Kennzeichnend für das Gameplay dieser Spiele ist, dass der Darstellungsmodus des Avatars von 3D in 2D und vice versa umschlagen kann. Seine vorläufig raffinierteste Ausprägung hat diese Spielmechanik in Contrast (Focus Home Interactive 2013, Compulsion Games) gefunden. Der Vortrag thematisiert Contrast im Kontext jener anderen ›Schattenspiele‹ und streift die Kulturgeschichte des Schattens, wie sie sich in verschiedenen Medien, nicht zuletzt dem Film, niedergeschlagen hat. Beleuchtet werden der Mythos des griechischen Töpfers Dibutades genauso wie Adelbert von Chamisso's wundersame Geschichte des Peter Schlemihl oder Friedrich Wilhelm Murnaus Stummfilm über den Vampir Nosferatu. Vor diesem Horizont wird die These verfolgt, dass es sich bei Contrast um eine pointierte Reflexion des Computerspiels selbst handelt.

Andreas Rauscher – Spielerische Fiktionen zwischen Filmen und Games

Seit ihren Anfängen gestalten sich die Wechselspiele zwischen Filmen und Videospielen als eine ebenso komplexe wie diffizile Angelegenheit. Der Game-Designer Eric Zimmerman warnte seine KollegInnen vor einem die eigenen kreativen Möglichkeiten unterschätzenden „Kino-Neid“. Auf der anderen Seite betrachten konservative Cineasten die spielerischen Fiktionen der Videospiele als virtuelle Sendboten des bevorstehenden Untergangs des Kinos.

Als möglichen Ausweg aus der anhaltenden Patt-Situation zwischen allzu routinierten Adaptionen auf der einen und häufig uninspirierten Videospiele-Verfilmungen auf der anderen Seite begibt sich der Vortrag auf eine Spurensuche im Bereich Genre-Settings und Game-Architektur. Anhand ausgewählter Beispiele, die von der gekonnten Variation einer Standardsituation im Mainstream bis hin zu experimentellen Ansätzen im Bereich der Indie-Games reichen, wird deren künstlerisches Potential als Abenteuer-Spielplatz ebenso wie als performative Bühne und kontemplatives Ambiente thematisiert. Die Betrachtungen bieten einen ausbaufähigen Wegweiser zu den mentalen Landkarten der spielerischen Fiktionen zwischen Games und Leinwand.



Sonntag | 18 Uhr

Silent Hill

von Christophe Gans, USA/Japan/Frankreich 2006, 127 min., O.m.U., digital
Mit Radha Mitchell, Laurie Holden, Sean Bean, Deborah Kara Unger, Tanya Allen u.a.

Roses Adoptivtochter Sharon wird von schrecklichen Alpträumen geplagt. Sie schlafwandelt, bringt sich dabei in Lebensgefahr und ruft immer wieder den Namen eines mysteriösen Ortes namens Silent Hill. Gegen den Willen ihres Mannes Christopher fährt Rose mit Sharon nach Silent Hill, um die Ursache der Alpträume herauszufinden. Kurz vor dem Ziel verliert sie jedoch die Kontrolle über ihren Wagen und verursacht einen Unfall, durch den sie in eine tiefe Ohnmacht fällt. Als Rose wieder erwacht, ist Sharon spurlos verschwunden. Der vermeintliche Schatten ihrer Tochter führt sie direkt in den unheimlichen Ort, wo sie auf die taffe Polizistin Cybil trifft. Gemeinsam suchen sie nach Sharon. Schnell wird beiden klar, dass Silent Hill ein schreckliches Geheimnis birgt.

SILENT HILL ist die ambitionierte, in ihrer Radikalität schockierende Adaption des gleichnamigen Computerspiels. Dabei evoziert der brillant gestaltete Film durch philosophische Aspekte, grotesk anmutende Bilderwelten und den Verzicht auf herkömmliche Erzählstrukturen weniger Grusel als vielmehr ein Gefühl lähmender Hilflosigkeit. Nichts für schwache Nerven!



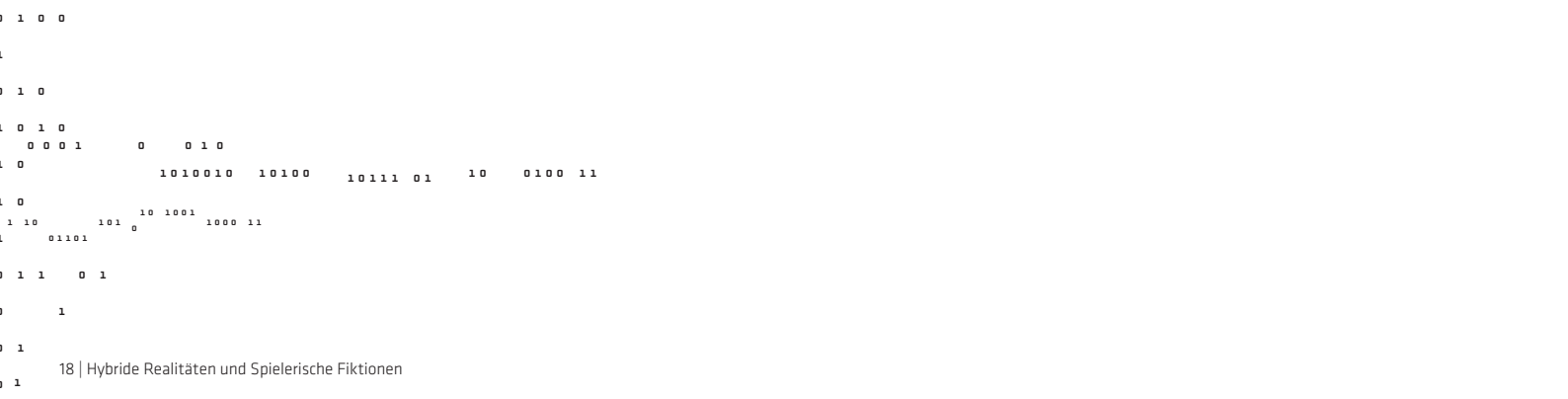
Dr. Judith Ackermann studierte Medienwissenschaft, Computerlinguistik, Psychologie und Schauspiel in Bonn und Köln. Sie ist wissenschaftliche Koordinatorin des DFG-Graduiertenkollegs „Locating Media“ an der Universität Siegen und vertritt im Wintersemester 2016/17 die Professur „Digitale und Vernetzte Medien in der Sozialen Arbeit“ an der Fachhochschule Potsdam. Sie ist Initiatorin des internationalen Urban Games Festivals „playin’siegen“ und Teil des Koordinationsteams der AG Games (Gesellschaft für Medienwissenschaft). Ihre Forschungsschwerpunkte sind Digitale Medien, Hybride Realitäten, (ortsbasiertes) Gaming, Theater & Performance, Design as Research, Medienbildung und Medienkommunikation.



Prof. Dr. Thomas Hensel studierte Philosophie, Kunstgeschichte, Archäologie und Unternehmensführung in Hamburg, München und Vallendar. Hensel ist Träger des Aby M. Warburg-Förderpreises 2012. Seit 2013 ist er Professor für Kunst- und Designtheorie an der Hochschule Pforzheim und seit 2016 Direktor des Institute for Human Engineering & Empathic Design ebendort. Thomas Hensel beschäftigte sich in seiner Dissertation mit dem Mediengebrauch Aby Warburgs und der Frage, wie die Kunstgeschichte zu einer Bildwissenschaft wurde. In seinem aktuellen Buchprojekt „Das Spielen des Bildes. Zur Ikonizität des Computerspiels“ untersucht er die Bildlichkeit des Computerspiels, das als ein Bildakt verstanden werden kann.



Dr. Britta Neitzel ist Medienwissenschaftlerin und arbeitet seit geraumer Zeit auf dem Feld der Game Studies. 2002 gründete sie gemeinsam mit Rolf F. Nohr die Arbeitsgemeinschaft Games (www.ag-games.de). Zu ihren Forschungsschwerpunkten gehören die Narrativität von Computerspielen, Involvierungsstrategien digitaler Medien sowie mediale Räume und Orte. Publikationen (Auswahl): »The cake is a lie!« Polyperspektivische Betrachtungen des Computerspiels am Beispiel von Portal Münster/Berlin: Lit. 2015 (Hg. gemeinsam mit Thomas Hensel und Rolf F. Nohr), Gespielte Geschichten. Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospiele, (Univ. Diss., Weimar, 2000).





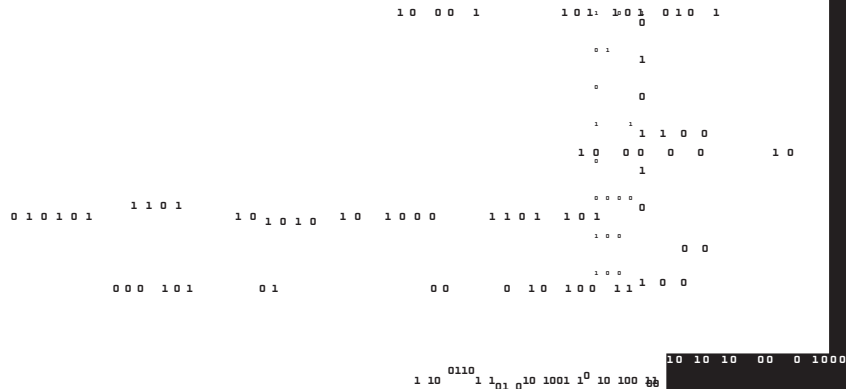
Dr. habil. Andreas Rauscher ist Vertretungsprofessor für Medienwissenschaft (Forschungsschwerpunkte: Filmwissenschaft und Game Studies) an der Christian Albrechts-Universität Kiel. Neben

Forschungs- und Lehrtätigkeiten in den Bereichen Medienästhetik und Filmwissenschaft / Mediendramaturgie an den Universitäten Siegen und Mainz, schreibt er u.a. für Testcard, epd Film, Musikexpress und hat 2015 die Ausstellung Film & Games 2015 für das Frankfurter Filmmuseum wissenschaftlich kuratiert. Veröffentlichungen u.a.: Navigationen - Playin' the City. Artistic and Scientific Approaches to Playful Urban Arts (Siegen 2016, mit Ackermann, Stein). Subversion zur Prime-Time: Die Simpsons und die Mythen der Gesellschaft (Marburg 2013, mit Gruteser, Klein).



M.A. Philipp Nordmeyer studierte Geschichte und politische Wissenschaft. Er war Lehrbeauftragter am Historischen Seminar und am Zentrum für Schlüsselkompetenzen der Universität Hannover.

Darüber hinaus arbeitet er als freier Redakteur für Computerzeitschriften (c't Magazin, u.a.). Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der erinnerungskulturellen Betrachtungsweise analoger Medien und der Ausweitung der Forschung auf digitale Medien wie Websites und Computerspiele. Seit 2015 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter des Filminstituts Hannover und verantwortlich für den Aufbau des Forschungsschwerpunktes Dörfliches Leben in Niedersachsen im Spiegel historischer Filmdokumente.



Techno Studio Revisited

Kulturgeschichte des four-to-the-floor
Gespräch und technische Demonstration

Mit Andy Bolleshon, Olaf Zajonk
und Pit Noack (Moderation)

27.10.16 | 19.30 | Technik-Salon

Institut für Gestaltungspraxis und Kunst-
wissenschaft | Leibniz Universität Hannover

Königsworther Str. 14 | 30167 Hannover

Eintritt: 6€ / 3€

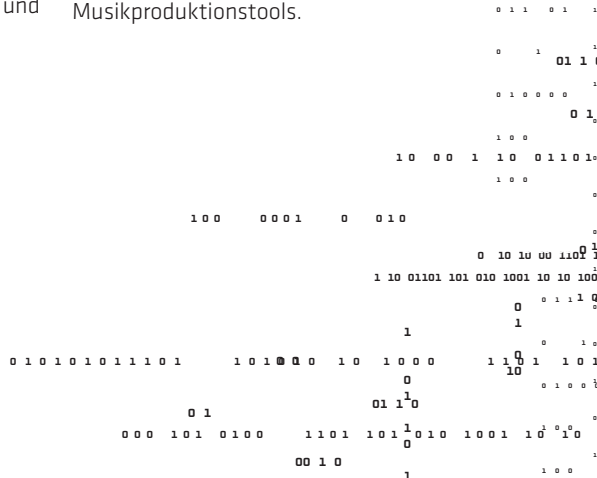
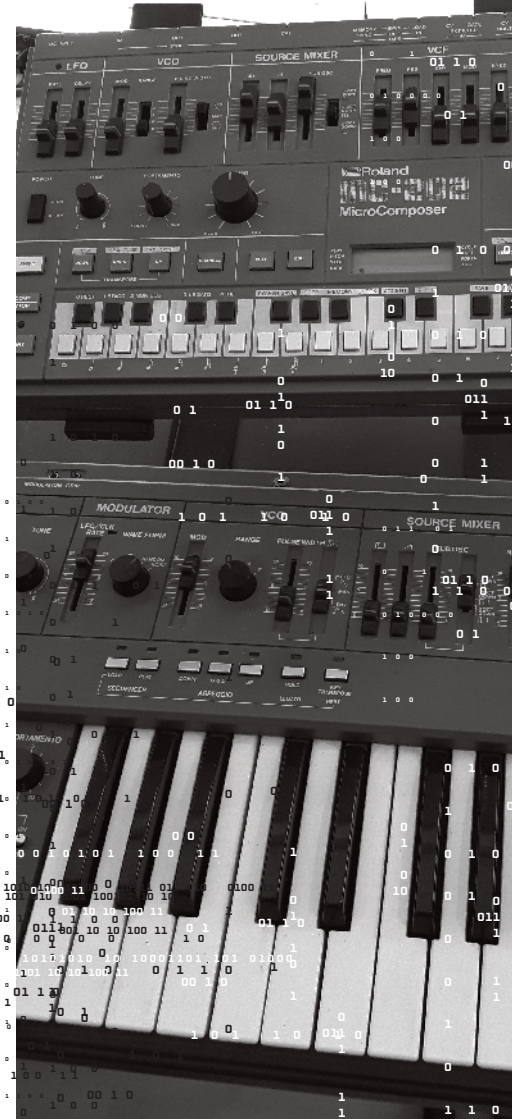
Wie schon der Name deutlich macht, sind bei der Musikrichtung „Techno“ künstlerische und technische Prozesse besonders eng miteinander verwoben. Die Entstehung und die ständige Weiterentwicklung elektronischer Tanzmusik sind geprägt durch eine sehr experimentierfreudige Form von Techniknutzung. Geräte und Programme werden oftmals ganz anders verwendet, als die Hersteller sich gedacht hatten. So wurde der Bass-Sequencer Roland TB-303 ursprünglich und erfolglos als Übungs-Begleitinstrument für Sologitaristen vermarktet. Bereits wieder aus der Produktpalette von Roland gestrichen, wurde die TB-303 mit ihrem charakteristischen blubbernden und knarrenden Sound zum zentralen Instrument des Acid-House. Der Produzent Andy Bolleshon und der DJ Olaf Zajonk sprechen anhand ihrer eigenen langjährigen Erfahrung über Techno, dessen Ursprünge und die unmittelbare Verstrickung mit dem technischen Entwicklungsstand. Anhand historischer Originalhardware (Roland SH-101, TB-303, TR-909, Tascam Portastudio 144) und aktueller Software (Ableton Live) werden die beiden erläutern und live vorführen, wie vor 25 Jahren Techno produziert wurde und wie es heute gemacht wird.



Andy Bolleshon arbeitet seit über 25 Jahren als Produzent und Toningenieur und ist Inhaber des in Hannover ansässigen, international renommierten Masteringstudios time tools. Er war 1988 als Keyboarder mit der kanadischen Elektro-Pop-Band Psyche, später mit Anne Clark auf Welttournee. In London arbeitete er nach einer Ausbildung zum Studio Assistant in verschiedenen Studios, unter anderem bei FON; dort war er auch Assistent während der Aufnahme des legendären Albums „Frequencies“ von LFO. Seine ersten eigenen Veröffentlichungen hatte Bolleshon 1989, drei Jahre später erreichte die Single „Nightbird“ in Belgien Platz 1 und eine goldene Schallplatte (Top40 in UK). Er war an über 1500 Produktionen beteiligt, u.a. für Madonna, Depeche Mode, Pet Shop Boys, Yello, Fat Boy Slim, Jamiroquai und Anne Clark.



Olaf Zajonk blickt zurück auf 25 Jahre als Techno-DJ, Partyaktivist und Radiomacher und ist mit Größen der Techno- und Housekultur wie Sven Väth, Westbam, Laurent Garnier und Ricardo Villalobos aufgetreten. Mittelpunkt seines Interesses waren stets elektronische Sounds und Rhythmen jenseits des Mainstreams und Pop. Derzeit arbeitet er vor allem im eigenen Tonstudio an Krach, Klang- und Lärm-Collagen und atonalen Störgeräuschen, die ihn seit seiner Jugend faszinieren. Er ist ein versierter Kenner aktueller digitaler Musikproduktionstools.





Die Verflüssigung der Archive

29.10.16 | 14 – 19 Uhr

Stadtteilzentrum Nordstadt Bürgerschule

Klaus-Müller-Kilian-Weg 2 | 30167 Hannover

Eintritt: Spende

Pause 16 – 17 Uhr

Vorträge und Gespräche
zur Digitaltechnik in den
Geisteswissenschaften

Mit Paul Feigelfeld,
Martina Gödel,
Johannes Schmidt,
Prof. Dr. Caroline Sporleder,
Sebastian Zimmer
und Philipp Nordmeyer (Moderation)

Niklas Luhmann mit Zettelkasten
(Detlef Horster)

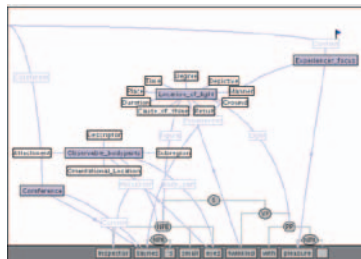
„Ich denke ja nicht alles allein, sondern das geschieht weitgehend im Zettelkasten“ sagte Niklas Luhmann 1987. Mit diesem Satz erweiterte Luhmann die Aussage des schreibenden Denkers Friedrich Nietzsche, dass „unser Schreibzeug an unseren Gedanken mitarbeitet“ um die Perspektive eines archivarischen Denkers. Archive, das wusste Luhmann aus eigener Arbeit, speichern nicht nur Wissen, sie stellen es her und bereit. Die Organisation von Daten bildet die Grundlage wissenschaftlichen Arbeitens selbst. Die umfassende Digitalisierung von Archiven in den letzten Jahrzehnten verändert entsprechend nicht nur das Wissen, sondern auch die Wissenschaften, die mit ihm umgehen. In drei Vorträgen gehen Caroline Sporleder, Paul Feigelfeld, Martina Gödel, Johannes Schmidt und Sebastian Zimmer den Herausforderungen und Möglichkeiten der Digitalisierung von Wissensbeständen und Wissenschaften nach.

**Prof. Dr. Caroline Sporleder –
Die digitale Revolution
in den Geisteswissenschaften:
Chancen und Herausforderungen**

Die digitale Revolution erfasst immer stärker auch die geisteswissenschaftliche Forschung. Geisteswissenschaftliche Daten werden vermehrt digital aufbereitet und elektronisch zur Verfügung gestellt. Dies betrifft in erster Linie textuelle Quellen wie historische Zeitungsarchive, Feldbücher wissenschaftlicher Expeditionen oder Briefwechsel von bekannten Persönlichkeiten. Zunehmend werden aber auch Bilder, Audio- und Videoaufnahmen und 3D-Objekte digitalisiert. Die unmittelbaren Vorteile, die digitale Sammlungen bieten, liegen auf der Hand: Digitale Objekte sind potenziell immer und überall verfügbar und können von mehreren Forschenden gleichzeitig bearbeitet werden. Viel einschneidender ist aber ein anderer Aspekt: Digitale Sammlungen können automatisch ausgewertet werden. Dies bietet besonders dann einen Mehrwert gegenüber traditionellen Forschungsmethoden, wenn große Datenmengen zur Verfügung stehen, die nicht mehr im Detail manuell analysiert werden können. Hier eröffnen Big-Data-Analysetechniken eine völlig neue Perspektive auf die Daten. In diesem Vortrag werden anhand mehrerer Fallstudien die Chancen und Herausforderungen der digitalen Revolution in den Geisteswissenschaften skizziert.



Figurennetzwerk des Romans „Stolz und Vorurteil“ von Jane Austen (Caroline Sporleder)



Syntaktisch-semantische Analyse des Romans „Der Hund von Baskerville“ von Arthur Conan Doyle (Caroline Sporleder)

**Paul Feigelfeld –
Quellcode als Quelle – Friedrich Kittlers
Programmierwerk im digitalen Archiv**

Der Medienwissenschaftler Friedrich Kittler (1943 – 2011) war stets bestrebt, hinter die Benutzeroberflächen von technischen Medien zu schauen und deren Funktionsweise und Rückkopplungen mit den Subjekten dieser Medien im Detail zu verstehen. Als junger Literaturwissenschaftler entwickelte er bereits einen eigenen Analogsynthesizer und fing in den frühen 1980er Jahren mit dem Programmieren von Computern an. Daher steht im Hintergrund seiner wissenschaftlichen Arbeiten über die Mediengeschichte von Optik, Mathematik und Musik eine selten beachtete Form von Text, die kaum je ein Mensch liest: tausende Zeilen Source Code (Quelltext). Die Programme in der höheren Programmiersprache »C« und der Maschinensprache »Assembler« implementieren Mathematikgeschichte (etwa fraktale Geometrie), physikalische Optik (Filter, Raytracing usw.) oder sprachtheoretische Fragen (Markov-Ketten). Was ist die Funktion vom Programmieren, von Programmiersprachen und Quellcodes als historische Quelle eines Autors und Wissenschaftlers? Wie archiviert man eine Schrift, die nur funktioniert, wenn sie läuft, und deren Autorschaft instabil ist? Wie können und müssen Literaturarchive sich dieser neuen Textform anpassen?

Martina Gödel, Johannes Schmidt, Sebastian Zimmer – Niklas Luhmanns Zettelkasten: ein „preadaptive advance“ digitaler Datenbanken?

Der bedeutende Soziologe Niklas Luhmann entwickelte im Laufe seiner 25-jährigen Forschungstätigkeit an der Universität Bielefeld eine universale Sozial- und Gesellschaftstheorie, die er in etwa 50 Büchern und 500 Aufsätzen publiziert hat. Als Basis für diese erstaunliche Produktivität diente Luhmann ein Zettelkasten, den er über vierzig Jahre lang systematisch gefüllt und gepflegt hat. Diese Sammlung von 90.000 Notizzetteln ist durch vier Merkmale gekennzeichnet: eine nicht-hierarchische Ordnungsstruktur, ein damit zusammenhängendes spezifisches Nummerierungssystem der Zettel, ein Verweisungsprinzip, das die Notizen untereinander und quer durch die Zettelsammlung vernetzt, sowie ein mehrere tausend Begriffe umfassendes Schlagwortregister. Im Zuge der Nachlasserschließung werden die Zettel zunächst digitalisiert, in einem zweiten Schritt transkribiert und fachwissenschaftlich editiert. Ziel dieses Prozesses ist eine Reproduktion der Sammlung, die die Möglichkeiten der modernen digitalen Technik nutzt, um sie lesbar und ihre Genese nachvollziehbar zu machen. Das Projekt ist aufgrund der Masse und der Heterogenität des Materials sowie des datenbanksimulierenden Ansatzes des Luhmannschen Zettelkastens nicht nur fachwissenschaftlich, sondern auch technisch eine Herausforderung.

Als Basis für die digitale Präsentation des Zettelkastens werden hochstrukturierte XML-Dateien erstellt, die die Möglichkeit bieten, den transkribierten Text mit Informationen anzureichern. Jeder Zettel wird semantisch als freie, einzelne Gedankeneinheit begriffen, die in Verbindung mit anderen Einheiten steht. Implizit enthaltene Informationen werden durch Zettel-IDs und Schlagwortregisterverlinkungen explizit gemacht. Darüber hinaus soll der Nutzer auch die Zettelreihungen nachvollziehen können und so z.B. Auffälligkeiten wie Konzentrationen, aber auch ‚schwarze Löcher‘ im Zettelbestand für ihn sichtbar werden. Das von Luhmann nicht im Detail und im Voraus geplante Wachstum der Sammlung wird so in seinem ganzen Ausmaß transparent und die Gedankenentwicklung nachvollziehbar. Neben einer Arbeitsoberfläche, die es Fachwissenschaftlern ohne tiefere Technologiekenntnisse erlaubt, weiterführend mit dem Zettelkasten zu arbeiten, werden die Daten im weiteren Verlauf der Nachlasserschließung im Projektportal veröffentlicht. Ziel des Vortrags ist, den Bestand und die Funktionalität des von Luhmann hinterlassenen Zettelkastens zu beschreiben, um dann in einem zweiten Schritt jenes Vorhaben der Digitalisierung genauer darzustellen.

0 1 0 0 1 1 0
1
1 0 1
0
0 1 0 1
0
1
0
1 1 0 0 1
0 0 0 0 1 0
1 1 10
0 1 1 0
1 0
00 1 0 1
1 0 1 1 0 1 0
1
0 1 1 0 1
0 1
0 1 0 0 0
1 0 0
1 0 0



Paul Feigelfeld ist akademischer Koordinator des Digital Cultures Research Lab am Centre for Digital Cultures der Leuphana Universität Lüneburg. Er studierte Kulturwissenschaft und Informatik in Berlin.

Von 2004 bis 2011 war er Mitarbeiter von Friedrich Kittler am Lehrstuhl für Ästhetik und Geschichte der Medien der Humboldt-Universität Berlin und ist Mitherausgeber seiner gesammelten Werke, im Rahmen derer er Kittlers Source Code ediert. Er lehrt am Institut Kunst der FHNW Basel und an der UdK Berlin und arbeitet als Autor und Übersetzer. Aktuell: Ausstellungskataloge für Olafur Eliasson und Rare Earth (2015).

Martina Gödel studierte Geschichte und Germanistik in Potsdam und Hamburg. Zunächst tätig als Redakteurin für einen Berliner Softwareverlag mit geisteswissenschaftlichem Schwerpunkt, gründete sie 2011 ein eigenes Unternehmen im Bereich Texterkennung und XML-Auszeichnung. Als Wissenschaftliche Mitarbeiterin ist sie zugleich am Cologne Center for eHumanities (CCeH) beschäftigt und dort seit 2015 tätig im Langzeitforschungsprojekt »Theorie als Passion« zur Erschließung des Nachlasses Niklas Luhmanns.



Johannes Schmidt studierte Soziologie in München und Bielefeld. Nach Forschungs- und Lehrtätigkeiten an den Universitäten Bielefeld und Luzern ist er seit 2015 wissenschaftlicher Koordinator des von der Nordrhein-Westfälischen Akademie der Wissenschaften und der Künste geförderten Langzeitforschungsprojekts »Theorie als Passion« zur Erschließung des Nachlasses Niklas Luhmanns und leitet das Niklas Luhmann-Archiv der Universität Bielefeld. Publikationen u.a.: „Der Zettelkasten Niklas Luhmanns als Überraschungsgenerator“, in „Serendipity – Vom Glück des Findens“ (Köln, 2015); „Der Nachlass Niklas Luhmanns – eine erste Sichtung: Zettelkasten und Manuskripte“, in Soziale Systeme 19.



Sebastian Zimmer studierte Medienwissenschaft und Medieninformatik an der Universität zu Köln. Er ist seit 2013 wissenschaftlicher Mitarbeiter am Cologne Center for eHumanities (CCeH). Neben Lehrtätigkeiten im Bereich Informatik an der Universität zu Köln ist er seit 2015 für die technische Umsetzung im von der Nordrhein-Westfälischen Akademie der Wissenschaften und der Künste geförderten Langzeitforschungsprojekt „Theorie als Passion“ zur Erschließung des Nachlasses Niklas Luhmanns zuständig.



Prof. Dr. Caroline Sporleder ist seit Oktober 2015 Professorin für Digitale Geisteswissenschaften an der Universität Göttingen. Sie hat Computerlinguistik, Anglistik und Geschichte an der Universität Bielefeld studiert und dann an der Universität Edinburgh promoviert. Es folgten Forschungsaufenthalte in den Niederlanden, wo sie unter anderem am Nationalen Naturhistorischen Museum Naturalis ein Forschungsprojekt zur computergestützten Auswertung von Feldebüchern koordiniert hat, sowie an den Universitäten in Saarbrücken, Trier und Heidelberg. Ihr Forschungsschwerpunkt liegt auf der Entwicklung von statistischen Modellen zur inhaltlichen Analyse von Texten.

```

0 0
0 1
1
111 0 0 0
01 1 1 0
1
0 1
00 1 0
1
1 0 1 1 0 1 0
11 1 1

```

Der Computer als Kompositionswerkzeug,
Klangerzeuger und Live-Instrument

Kompositionen, Installationen
und Performances

Bugs Beats Music



Feliz Anne Reyes Macahis

Mit Arsalan Abedian, Ehsan Ebrahimi, Jieun Jun, Vincent Michalke, Feliz Anne Reyes Macahis, Julia Mihály, Sebastian Wendt, Joachim Heintz (Moderation)

05.11.16 | 19.00 | Faust, Warenannahme

Zur Bettfedernfabrik 3 | 30451 Hannover

Eintritt 7€ / 4€

Bugs Beats Music präsentiert Kompositionen, Installationen und Performances, die die Möglichkeiten und Herausforderungen des Computers als Kompositionswerkzeug, Live-Instrument und Klangerzeuger explizit vorführen und thematisieren.

Künstlerische und technische Entwicklung standen schon immer in enger Verbindung, und die Bahnen menschlicher Erfindungsgabe verlaufen – gerade im ästhetischen Bereich – selten linear. Bei der Entstehung neuer ästhetischer Ausdrucksformen sind das spielerische Versuchen und



Julia Mihály



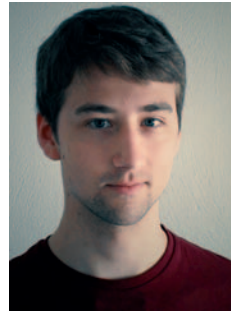
Santronic, Arsalan Abedian und Ehsan Ebrahimi



Jieun Jun

Experimentieren und die Verwendung von technischen Innovationen jenseits der ursprünglichen Absicht ganz zentrale Elemente. So war etwa die E-Gitarre zunächst bloß als „lautere Gitarre“ gedacht, brachte dann durch die Möglichkeiten der Verzerrung und der elektronischen Klangmanipulation ungeahnte Klangwelten und letztlich die gesamte Rockmusik hervor. Photographie und Film verursachten Veränderungen der Sehgewohnheiten, der Bildenden Kunst und dessen, was überhaupt Gegenwart für uns ist.

Die ästhetischen Möglichkeiten einer technischen Innovation sind selten etwas vorher Überlegtes, Geplantes, Absehbares. Sie entfalten sich in einem Prozess des Probierens und Ergründens. Zwar wurde das erste von einem Computer komponierte Musikstück bereits vor nahezu sechzig Jahren veröffentlicht; der besagte Prozess im Hinblick auf die Verwendung von Computern in der zeitgenössischen Musik ist allerdings noch längst nicht abgeschlossen. Vielmehr hat er in unserem Jahrzehnt an Intensität stark zugenommen, weil einerseits zur Zeit die erste Generation der sogenannten Digital Natives die Musikhochschulen verlässt und andererseits die Leistungsfähigkeit und Verfügbarkeit von Rechnern, Interfaces und Steuerungsmöglichkeiten sich enorm gesteigert hat - manches, für das früher ein ausgewachsenes elektronisches Studio nötig war, lässt sich heute auf einem 40 € teuren Raspberry Pi Rechner realisieren.



Vincent Michalke

Jieun Jun wurde in Seoul, Südkorea geboren. Sie studierte Komposition bei Younghi Pagh-Pann und Jörg Birkenkötter, sowie elektronische Musik bei Kilian Schwoon an der Hochschule für Künste Bremen. Zur Zeit studiert sie weiter Komposition bei Oliver Schneller und Ming Tsao, elektronische Musik bei Joachim Heintz an der Hochschule für Musik, Theater, Medien in Hannover und Dirigieren bei Ari Rasilainen an der Hochschule für Musik in Würzburg. Ihre Werke sind u.a. beim Klangwerkstatt in Berlin, ZKM in Karlsruhe, Oldenburgisches Staatstheater, Pan music festival in Seoul, vom Ensemble Handwerk aufgeführt worden.

Feliz Anne Reyes Macahis hat Komposition in Manila, Memphis und Hannover studiert. Sie komponiert Musik sowohl für traditionelles Instrumentarium als auch für Live-Elektronik und entwickelt hybride Formen zwischen Performance und Installation. Ein Ausgangspunkt ihrer Arbeit ist die Frage nach physikalischen und vorgestellten Räumen in Aufführungssituationen. Ihre Werke wurden bei vielen Festivals und Veranstaltungen präsentiert (Auswahl): Impuls - Festival (Graz, Österreich), Mise -en -Festival (New York, USA), ZKM Globale (Karlsruhe), Duong Dai Festival (Ho Chi Minh City, Vietnam), Asian Composers League Contemporary Music Festival (Bangkok, Thailand).

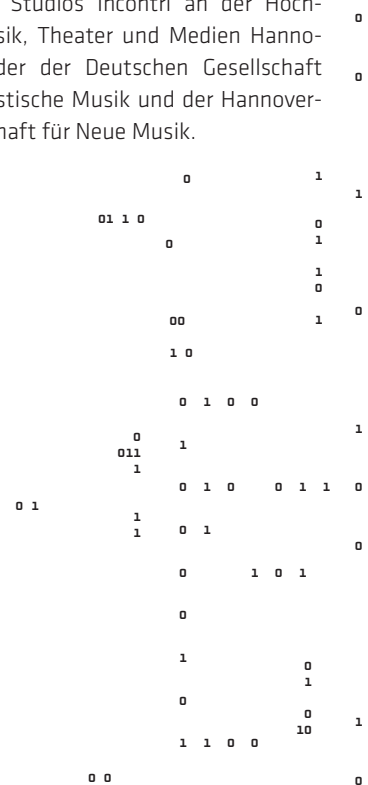
Vincent Michalke studierte an der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover bei Gordon Williamson und Joachim Heintz Komposition, seit 2015 studiert er an der Hochschule für Musik und Tanz in Köln elektronische Komposition bei Michael Beil. Seine Werke wurden u.a. bei den Kunst Festspielen Herrenhausen 2013/14, im Sprengel Museum Hannover, in der Kestnergesellschaft Hannover und beim Next Generation im ZKM Karlsruhe aufgeführt. Seit 2012 arbeitet er als Audioprogrammierer am Institut für Sportwissenschaft der Leibniz Universität Hannover an der Verklanglichung diverser Bewegungsformen.

Julia Mihály studierte klassischen Gesang und elektronische Komposition an der HMTM Hannover und arbeitet an der Schnittstelle von zeitgenössischer Musik, Performance Art, Elektroakustischer Musik und Electronica. Field Recordings und die Verwendung analoger Synthesizer bilden zentrale Elemente ihrer Kompositionen. Daneben ist das Crossover von unterschiedlichen Musikstilen wie z.B. zeitgenössischer Vokalmusik, Chiptunes und trashiger Pop-Musik charakteristisch für die Klanglichkeit ihrer Musik. Sie verwendet Computerspiel-Controller, Bewegungssensoren und gehackte Spielzeuginstrumente zur Steuerung von Live-Elektronik. Konzertreisen führten sie u.a. nach Brasilien, Dänemark, Ungarn, Frankreich, Singapur, Japan, in den Oman und in die Türkei.

Der Schwerpunkt der kompositorischen und improvisatorischen Arbeit von **Sebastian Wendt** liegt auf der Synthese von organischen und mechanischen Abläufen und Strukturen, um daraus eine lebendig-komplexe, frische Klangsprache zu entwickeln. Sebastian Wendt spielt Klarinette und Bassklarinette im Ensemble Megaphon und im Orchester im Treppenhaus. Die Arbeit als Interpret der zeitgenössischen Musik bringt ihn zusammen mit Ensembles, Komponisten und Musikern wie Vinko Globokar, Peter Rundel und Helmut Lachenmann, Ensemble Mosaik, Ensemble Schwerpunkt und Das Neue Ensemble. Wendt ist u.a. bei Festivals und Reihen wie den Beethovenspielen Bonn, NDR – das neue werk, dem Podium Festival und dem Musik 21 Festival aufgetreten.

Santronic wurde von **Arsalan Abedian** und **Ehsan Ebrahimi** gegründet. Das Duo lotet neue klangliche Möglichkeiten des persischen Instrumentes „Santur“ und der traditionellen persischen Musik aus. Santronic geht über die konventionellen Grenzen der Spieltechniken, Modi und über das traditionellen Repertoire der persischen Musikpraxis hinaus, um so einen Übergang auf eine andere Ebene zu bauen, sowohl mit Hilfe von neuen Spieltechniken als auch mit elektronischer Bearbeitung von Klängen. Neues entsteht hier durch Dekomposition und Rekonstruktion einer bekannten Musik.

Joachim Heintz studierte zunächst Literatur- und Kunstgeschichte in Braunschweig und Hamburg, dann Komposition in Bremen bei Younghi Pagh-Paan und Günter Steinke. Als Komponist arbeitet er sowohl für Instrumente als auch für Elektronik, für Konzerte oder Installationen. Er ist Mitentwickler in den Open-Source-Projekten Csound und CsoundQt. Heintz ist Leiter des elektronischen Studios Incontri an der Hochschule für Musik, Theater und Medien Hannover, Vorsitzender der Deutschen Gesellschaft für Elektroakustische Musik und der Hannoverschen Gesellschaft für Neue Musik.



Doing Live Coding



Sam Aaron in Aktion (Marko Löhmus)

Spielend leichtes Musikprogrammieren in Echtzeit mit Raspberry Pi und Sonic Pi
Vortrag, Workshop und Konzert
Mit Dr. Sam Aaron, Dr. Jürgen Rink und Pit Noack (Moderation)

13.11.16 | Faust, Warenannahme

Zur Bettfedernfabrik 3 | 30451 Hannover
Eintritt 7€ / 4€

18 Uhr Vortrag (engl.)

19 Uhr Workshop (engl. + dt.)

20.30 Uhr Konzert

Live Coding bezeichnet eine neue Möglichkeit musikalischer Performance: Statt traditionelle Musikinstrumente zu spielen oder eine Software mit graphischer Benutzeroberfläche wie Ableton Live o.ä. zu bedienen, werden beim Live Coding Klänge und musikalische Strukturen durch das Schreiben von Computercode in Echtzeit erzeugt. Das Publikum kann mittels Projektion die Entstehung des Codes verfolgen. Die Idee des Live Coding ist eng verbunden mit dem Gedanken der quelloffenen Softwareentwicklung und dem Wunsch, das Programmieren als sozialen Prozess zu etablieren.

Sonic Pi ist der Name einer 2012 erstmals veröffentlichten Programmiersprache, die explizit für das Live Coding entwickelt wurde und problemlos auf dem 40€-Rechner Raspberry Pi läuft. Sonic Pi verfolgt sehr erfolgreich den Ansatz, einerseits leicht erlernbar und sogar im Grundschulunterricht einsetzbar, andererseits durch die unbeschränkte Erweiterbarkeit auch für

professionelle Programmierer und Produzenten ein fortschrittliches Werkzeug zu sein.

Der Abend wird eingeleitet von Jürgen Rink, dem Chefredakteur von c't Fotografie und Herausgeber der gerade erschienenen c't Raspberry Sonderausgabe. Rink wird in einer kurzen Präsentation die Plattform Raspberry Pi vorstellen. Sam Aaron, der Erfinder und Cheftwickler von Sonic Pi, wird zunächst über die Entstehung von Sonic Pi und seine Motivation zur Entwicklung dieser Sprache referieren. Nach dem Vortrag findet ein anderthalbstündiger hands-on-Workshop im Foyer der Warenannahme statt, bei dem Besucher an bereitstehenden Workstations erste Gehversuche mit Sonic Pi unternehmen können. Abgerundet wird der Abend von einem Live Coding Konzert mit Sam Aaron.



Dr. Sam Aaron hat im Fach Informatik über Domänenspezifische Sprachen in virtuellen Umgebungen promoviert. Forschungsinteressen in jüngerer Zeit sind Grammatiken für graphische Partituren, digitale Musikproduktion im Rahmen von sozialen Prozessen und die Entwicklung von Live coding Sprachen. Für ihn ist Programmieren Performance und Kommunikationsprozess zugleich, der durch seine Lebendigkeit, schnelle Feedbacks und Fehlertoleranz musikalische Live-Performances nicht nur unterstützen, sondern bereichern kann. Aaron ist einer der weltweit führenden Aktivisten im Bereich des Live coding und leitet die Entwicklung der Sprache Sonic Pi am Cambridge Computer Lab.



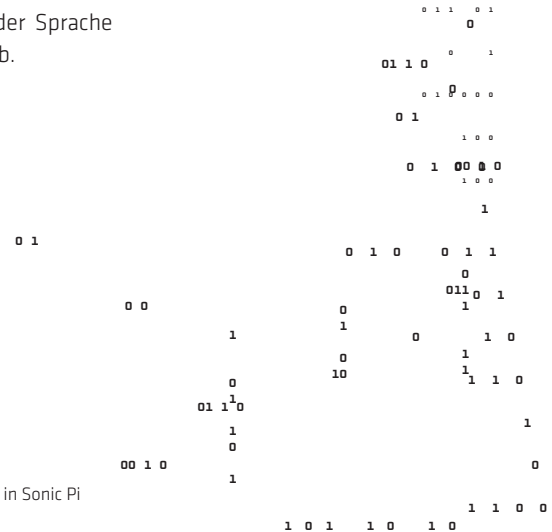
Dr. Jürgen Rink ist Chefredakteur bei heise Medien in Hannover. Neben der regelmäßig erscheinenden c't Fotografie (ct-foto.de) betreut er seit 2008 den Bereich der c't Sonderhefte zu Themen wie Programmierung und Virtual Reality. Im September ist das zweite Sonderheft c't Raspberry erschienen. Jürgen Rink ist Mitglied im Beirat des Kunstvereins und Vorsitzender des Vereins Schwarmkunst e.V. und hat im Sommer 2016 mit Franz Betz die Kunstinstallation Leine de Lights auf dem Maschteich zum 775sten Stadtgeburtstag von Hannover auf den Weg gebracht.

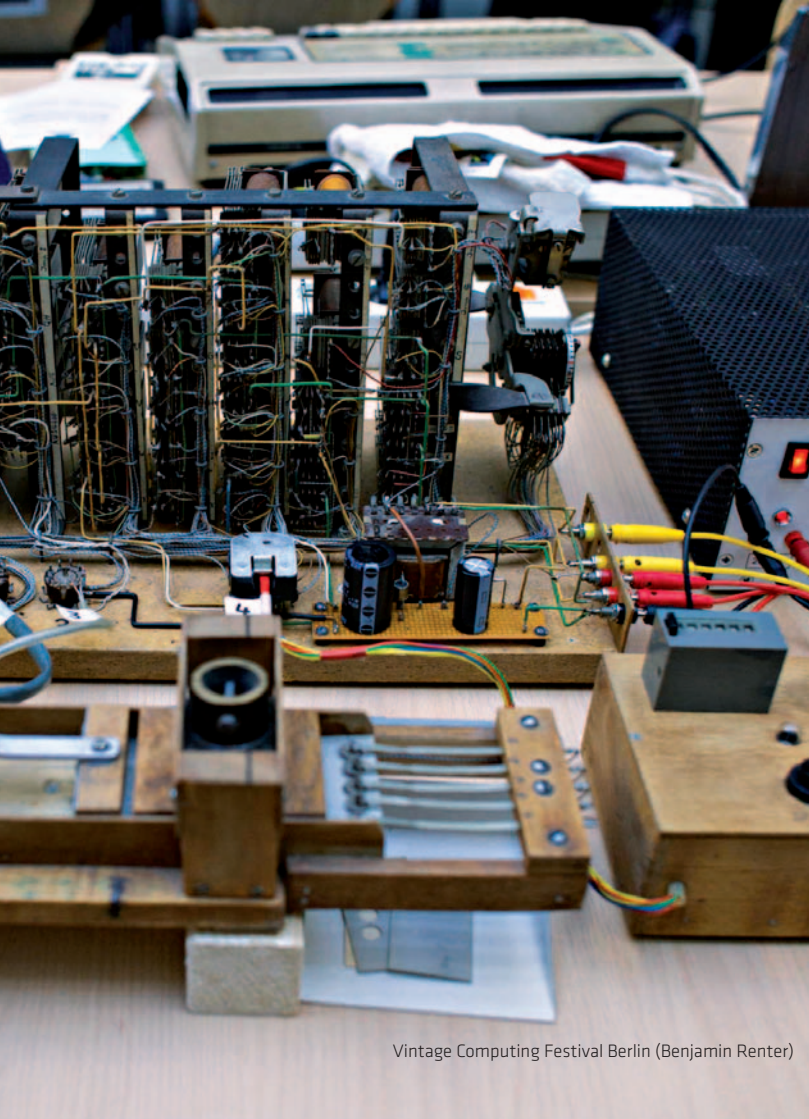
```

Run Stop Rec Save Load Size Size Align Info Help Prefs
1 live_loop :beat do
2   sample :bd haus
3   sleep 0.25
4   sample :drum_cymbal_closed
5   sleep 0.25
6 end
  
```

Buffer 1 Buffer 2 Buffer 3 Buffer 4 Buffer 5 Buffer 6 Buffer 7 Buffer 8 Buffer 9

Ein einfacher Beat in Sonic Pi





Vintage Computing und Medienarchäologie

Vortrag, Gespräch und
technische Demonstration
mit Dr. Stefan Höltgen und
Eckhard Stasch (Moderation)

24.11.2016 | 19.30 | Technik-Salon

Patentlesesaal der Technischen Informationsbibliothek

Welfengarten 1b | 30167 Hannover

Eintritt: 6€ / 3€

In einem Forschungsprojekt zwischen Medienwissenschaft und Informatik untersucht Dr. Stefan Höltgen die Frage, welche Geschichte(n) der Computer hat, auf welche Weise diese bislang dokumentiert wurden, und ob unsere Vorstellungen von und Darstellungen der Computergeschichte dem Medium Computer angemessen sind. Dabei zeigt sich, dass Computer wie alle Medien nur dann als solche zu verstehen sind, wenn sie operativ sind, also laufen. Das gilt für gegenwärtige Forschungen ebenso wie für Forschungen zu ihrer Geschichte. Ein laufender historischer Computer ist aber von seiner Geschichte „befreit“, weil er das, was er tut, im Hier und Jetzt tut. Diese Diskrepanz zwischen Historizität und zeitloser Gegenwartigkeit von historischen Computern schlägt nicht nur eine Brücke zwischen Informatik und Medienwissen-

schaft, sondern bildet auch den Ausgangspunkt für eine aktive Beschäftigung mit Computergeschichte im Retrocomputing. Retrocomputing ist aber nicht bloß ein Hobby, sondern auch Archiv- und Wissensarbeit, Restaurationskunde, angewandte Technikwissenschaft und Geschichtskritik. Diese Aspekte wird Höltgen auf dem Gebiet der Computerarchäologie „hands-on“ an einem mitgebrachten Nachbau des frühen Mikrocomputers „Altair 8800“ live und operativ vorführen und dabei eine Brücke zwischen der Philosophie und Geschichte des Computers seit und mit Leibniz vorstellen, die sich unbewusst auch in aktuellen Computern „verbirgt“ und durch hobbyistische explorative Praktiken zutage gefördert werden kann.



Dr. Stefan Höltgen ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Medientheorien und Promovend am Insitut für Informatik an der Humboldt-Universität zu Berlin. Selbstständiges Lehr- und Forschungsgebiet: Zeitbasierte Medien und zeitkritische Medienprozesse. Er kuratiert die Sammlungen des Signallabors und des Medienarchäologischen Fundus am Institut für Musikwissenschaft und Medienwissenschaft der HU Berlin. Dort forscht er zur Archäologie der frühen Mikrocomputer und ihrer Programmierung und ist Mitorganisator des Vintage Computing Festivals Berlin und Mitherausgeber der Reihe „Computerarchäologie“.



Aktuelle Infos, Dokumentation,
Literaturhinweise und Links:

basiszwei.tumblr.com

Impressum

Basis Zwei

Pit Noack / Labor für Kunst und Technik
Engelbosteler Damm 80a
30167 Hannover
mail@pitnoack.de

Konzept, künstlerische und
wissenschaftliche Leitung:
Pit Noack

Team:

Anna Denger, Karsten Fecht,
Nadine Grobeis, Jannika Jenk,
Jutta Tacke

Gestaltung: Ralf Rohde

Urheber der Portraitphotos,
sofern nicht privat:

Judith Ackermann (Fabian Stürtz)
Andy Bolleshon (Matthias Reinsdorff)
Feliz Anne Reyes Macahis (Tong Li)
Julia Mihaly (Rasmus Wenzel)
Johannes Schmidt (awk Endermann)

Sollte versehentlich ein Rechteinhaber einer
Abbildung nicht genannt sein, werden berechnete
Ansprüche im Rahmen der üblichen Vereinbarungen
abgegolten.

Kooperationspartner



TECHNIK
SALON



TILDEMUSIK
VEREIN ZUR FÖRDERUNG ELEKTRONISCHER MUSIK

Förderer



MED⁹EL

wetterott
elektronik
lab.com

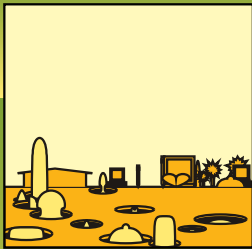
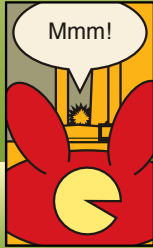
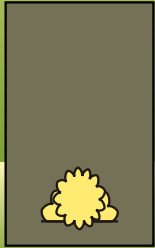
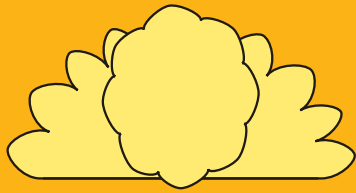
Gefördert durch Mittel
des Stadtbezirksrat Nord

Landeshauptstadt | Hannover | Kulturbüro

Gefördert aus Mitteln des Innovationsfonds
Kunst und Kultur des Kulturbüros der
Landeshauptstadt Hannover

Medienpartner





MMM!
aus LOOP 19, a randomly generated
PostScript code art sketchbook
John Pound
codecartooning.tumblr.com
jpound@poundart.com

01

0 1

0

0

1

0

1

0

1

0

1

0 0 1 1 0 1 1 0 1 0 1 0 1

1

0

10 00 1101 101 010 1001 100101 10 10 0100 11

001 10 10 100 11

0

0 1 0

1 0 1 0

1 0

1 0

1

1 0 0 0 1 1 0 0 1 1 0

0 1 1 0 1

1 0 0 0 0 0 1 0 0 1 0

0 1 0 1 0 0 1 1 0 1

1 1 0 0 1 1 0 1 0 1 0 1 0 1 1

0 1

1 0 1

0 1 1 0 1 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 0 0 1 1 0 1 1 0 1

0 1

0 0 0 1 0 1 1 1 1 0 1 0 1 0 1 0 0 1 1 0 1 0 1

1

0

1 1 0 0

1

0

0 0 0 0

1 0 0

1 0 0