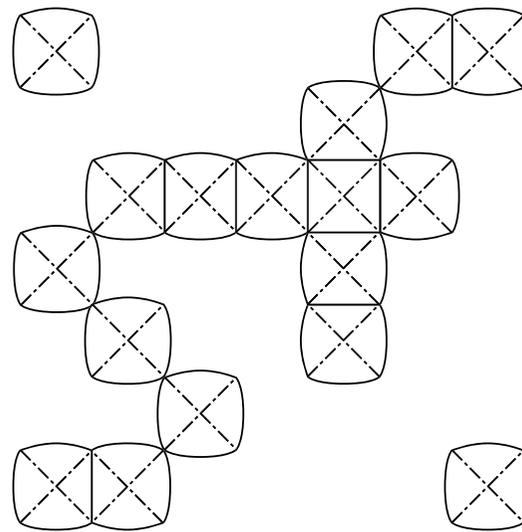


SENSEFACTORY
you have never experienced

Mi 4 – So 8 September 2019
Muffatwerk
München



SENSEFACTORY

SENSE
FACTORY

SENSEFACTORY

SENSE
FACTORY

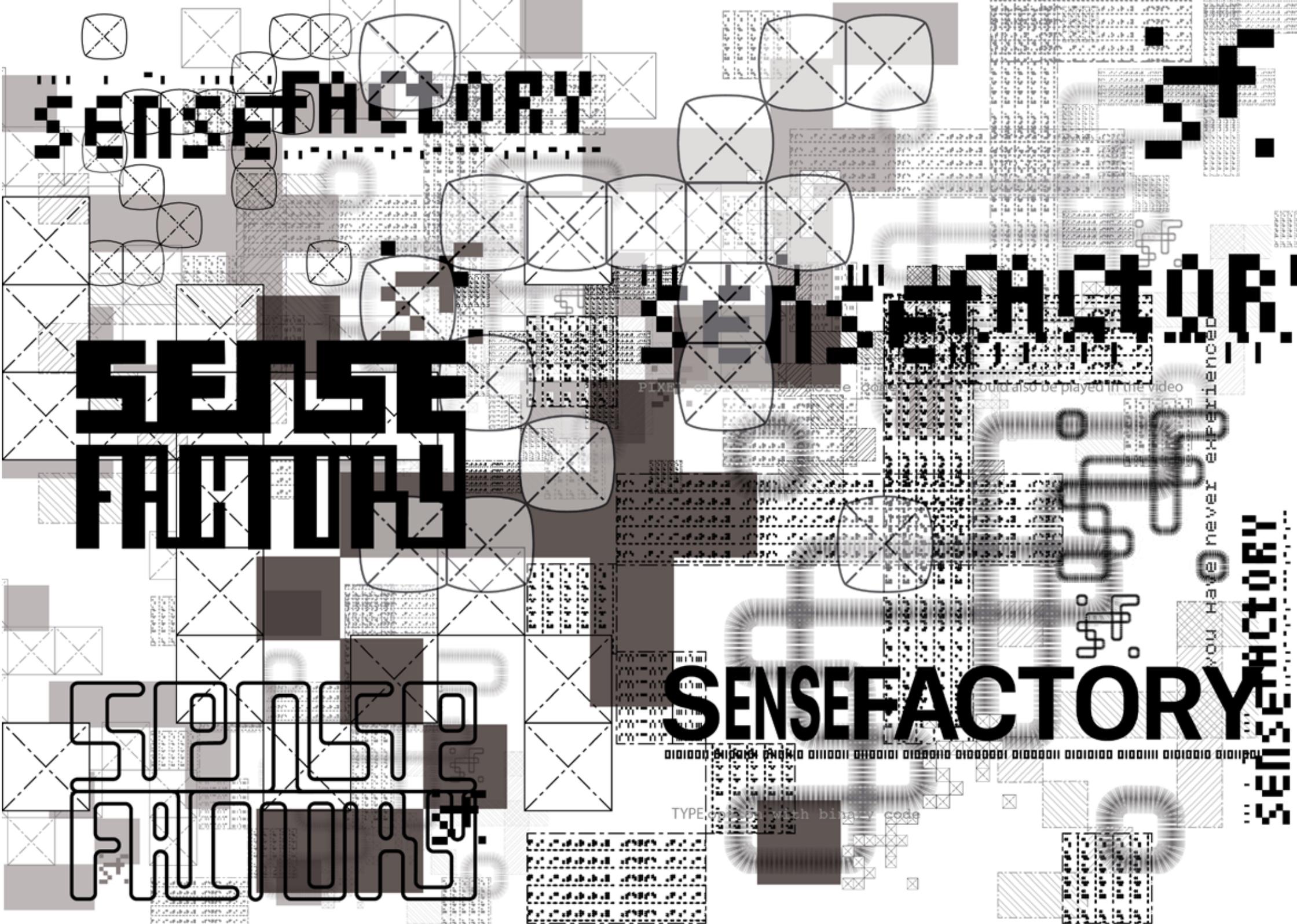
SENSEFACTORY

SENSEFACTORY

you have never experienced

TYPE: ... binary code

PIXEL ... could also be played in the video



SENSEFACTORY

YOU HAVE NEVER EXPERIENCED

SENSEFACTORY
AFTER MOHOLY-NAGY

EIN WERK VON

ERIK ADIGARD
SOFIAN AUDRY
FM EINHEIT
DIETMAR LUPFER
CHRIS SALTER
ALEX SCHWEDER
SISSEL TOLAAS

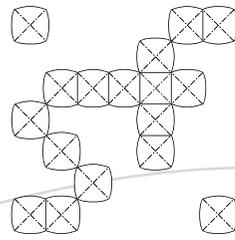
SENSEFACTORY ist eine spektakuläre und großformatige performative Installation, die Architektur, Sound, Geruch, Licht und KI-Technologie zu einem umfassenden multi-sensorischen Erlebnis vereint. In den 1920er-Jahren hat László Moholy-Nagy sich mit dem Bauhaus eine neue Art des Theaters für die Sinne ausgemalt. In einer „Mechanischen Exzentrik“, wie er es genannt hat, sollten Maschine und Organismus zusammengebracht werden. 100 Jahre später wird diese utopische Vision nun in einer Jetztzeit-Version erfahrbar, die neueste technologische Entwicklungen nutzt.

Von einem internationalen Team aus Künstlern, Architekten, Designern und Programmierern geschaffen, schickt **SENSEFACTORY** das Publikum auf eine multisensorische Reise – die kolossale, bewegliche, pneumatische Architekturlandschaft verändert dabei fortwährend Verhalten und Form.

Das Bauhaus strebte ein neues Verhältnis von Menschen und Maschinen an – ein Theater, in dem Publikum wie Darstellende in einen neuartigen, dynamisch-rhythmischen Gestaltungsvorgang eingebracht werden sollten. Hundert Jahre später sind wir im täglichen Leben ständig von totaler Medienpräsenz umgeben, Geräten, die uns unaufhörlich abchecken, beobachten, überwachen und formen.

SENSEFACTORY führt diesen radikalen Grundzustand des heutigen Lebens vor und hinterfragt ihn gleichzeitig – es ist ein Ereignis, das zwischen akut sinnlicher Erfahrung und meditativer Reflexion oszilliert, zwischen körperlicher Euphorie und nervösem Unbehagen.

SENSEFACTORY ist eine begehbare Rauminstallation (25 x 13 x 5 Meter). Die Weltpremiere findet vom 4. bis 8. September 2019 im Muffatwerk in München statt. Weitere Orte sind in Planung.



DIE ERFAHRUNG

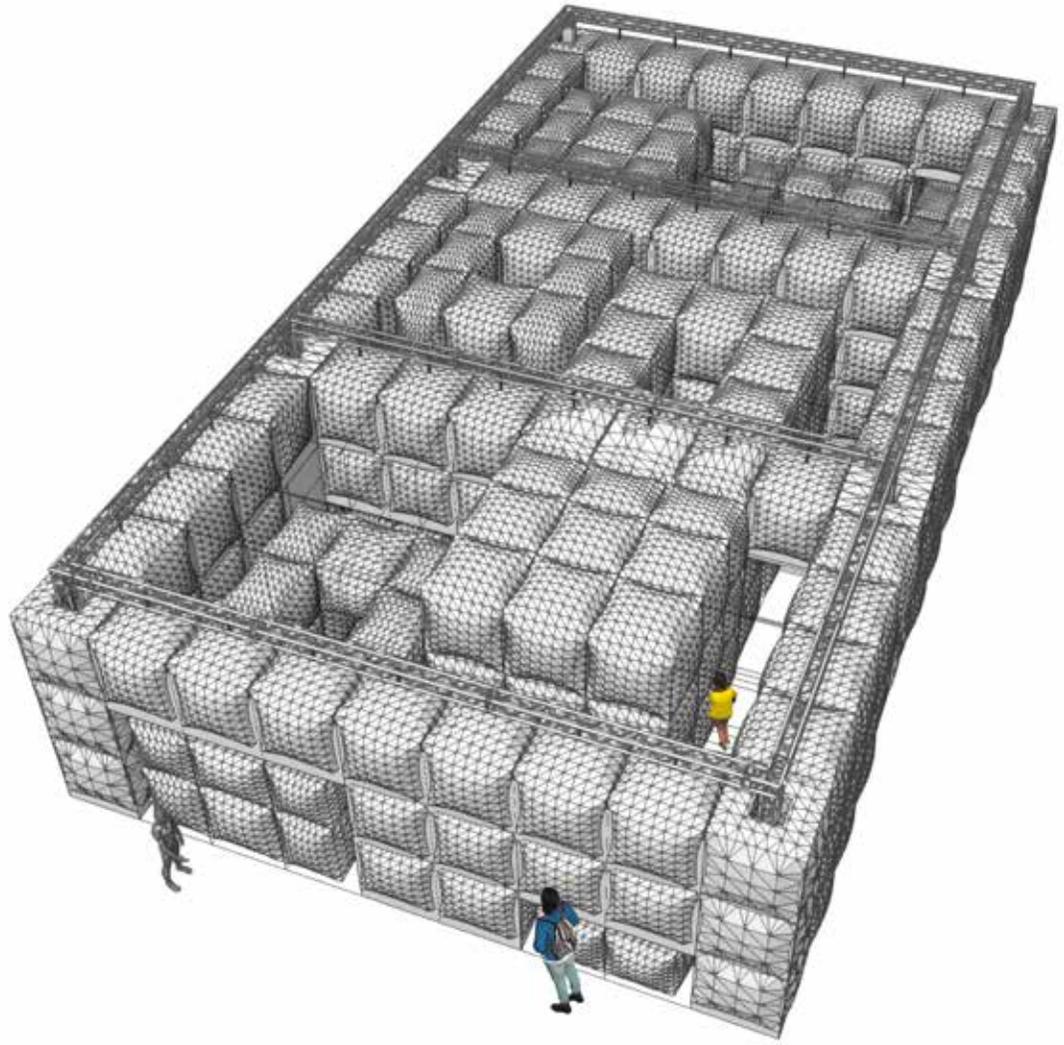
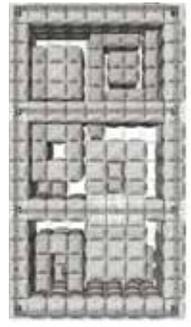
SENSEFACTORY stürzt das Publikum in eine immersive, die Sinne intensiv ansprechende Erfahrung. Die Besucher*innen treten eine Reise an, auf der sie sich durch eine halluzinogene, sich ständig verandelnde Landschaft aus Licht, Vibrationen, Klang, Geruch, Farben und variabler Architektur bewegen. Die Installation mit ihren Aktionen, Mustern und Rhythmen wird von Algorithmen künstlicher Intelligenz gesteuert.

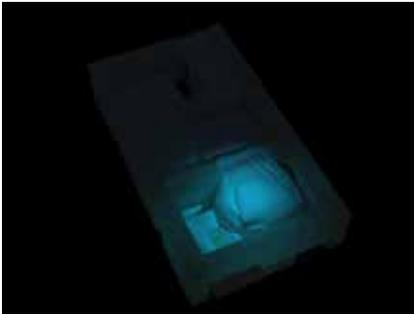
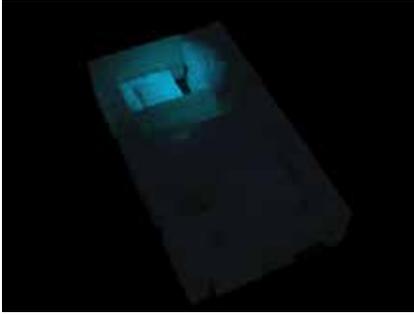
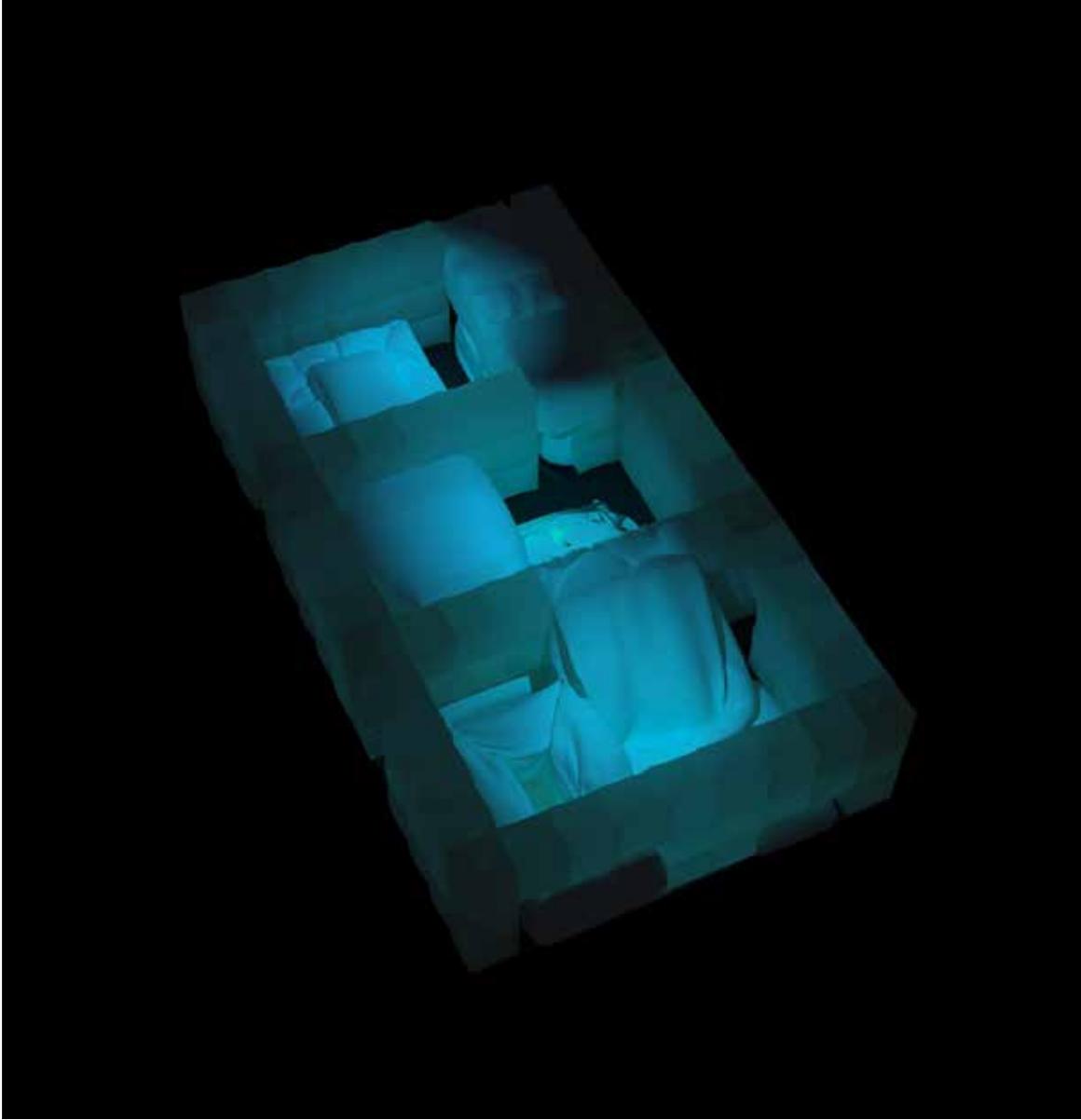
Während die Besucher*innen darauf warten, die Performance zu betreten, hören sie in der Ferne bereits eine sich wandelnde Klanglandschaft, die eine ganze Welt hinter der Zwischenwand erahnen lässt. Die Spannung auf das zu Entdeckende wächst. Die Besucher*innen betreten eine Welt, die fremd, außerirdisch wirkt.

In Vibrationen, Klänge und Licht gebadet, kommen sie in eine ganz anders gestaltete Zone, die von großen, pneumatischen Strukturen beherrscht wird. Sie scheinen das Publikum zur Interaktion mit ihnen einzuladen. Strukturen, die nicht statisch bleiben, sondern sich zu bewegen beginnen ...

Die Besuchererfahrung ist von Immersion und Unbeständigkeit geprägt. In dieser sich ständig wandelnden Umgebung gibt es nichts, woran man sich festhalten kann, außer der eigenen Wahrnehmung und Erfahrung. Moholy-Nagy schrieb: „Im heutigen Theater sind BÜHNE UND ZUSCHAUER zu sehr voneinander getrennt, zu sehr in Aktives und Passives geteilt, um schöpferisch Beziehungen und Spannungen zwischen den beiden zu erzeugen“ (*Bauhausbücher* 4). Diese Trennung gibt es in dieser performativen Installation nicht mehr – ein Betrachten der Erfahrung von außen wird unmöglich.

Moholy-Nagys „tausendäugiger, mit allen modernen Verständigungs- und Verbindungsmitteln ausgerüsteter NEUER SPIELLEITER“ inszeniert diese spektakuläre Sinneserfahrung. Dieser neue Spielleiter, der das Verhalten von Licht, Klang, Bild und anderen Medien kontrolliert, ist unsichtbar – alles wird von dem gesteuert, was in der Künstliche-Intelligenz-Forschung als Machine Learning („maschinelles Lernen“) bezeichnet wird. Machine Learning ist der Motor der gegenwärtigen Welt und Grundlage jeder Google-Suche, jedes Facebookprofils und jedes Netflix-Präferenzalgorithmus. In **SENSEFACTORY** wird Machine Learning nicht nur einfach eingesetzt, um bestehende Muster zu erkennen, sondern es werden neue Muster erzeugt, die das sinnesübergreifende, partizipatorische Theater möglich machen, das Moholy-Nagy sich wünschte, welches „die Masse nicht stumm zuschauen lässt, sie nicht nur im Innern erregt, sondern sie zugreifen, mittun“ lässt.





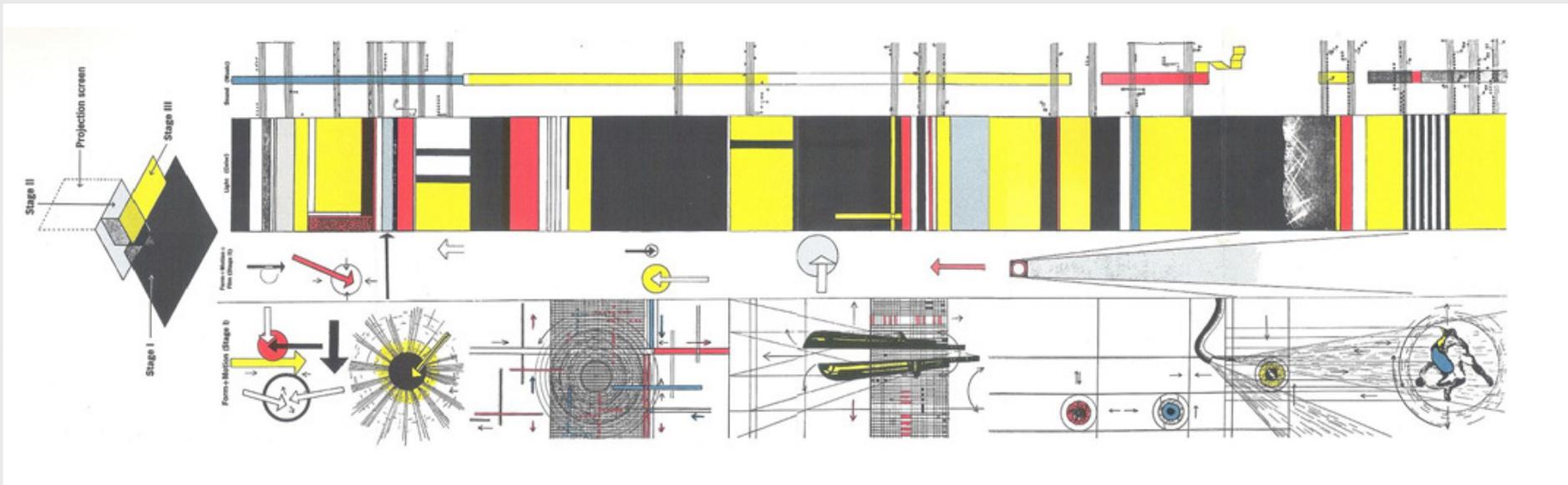


DER KONTEXT

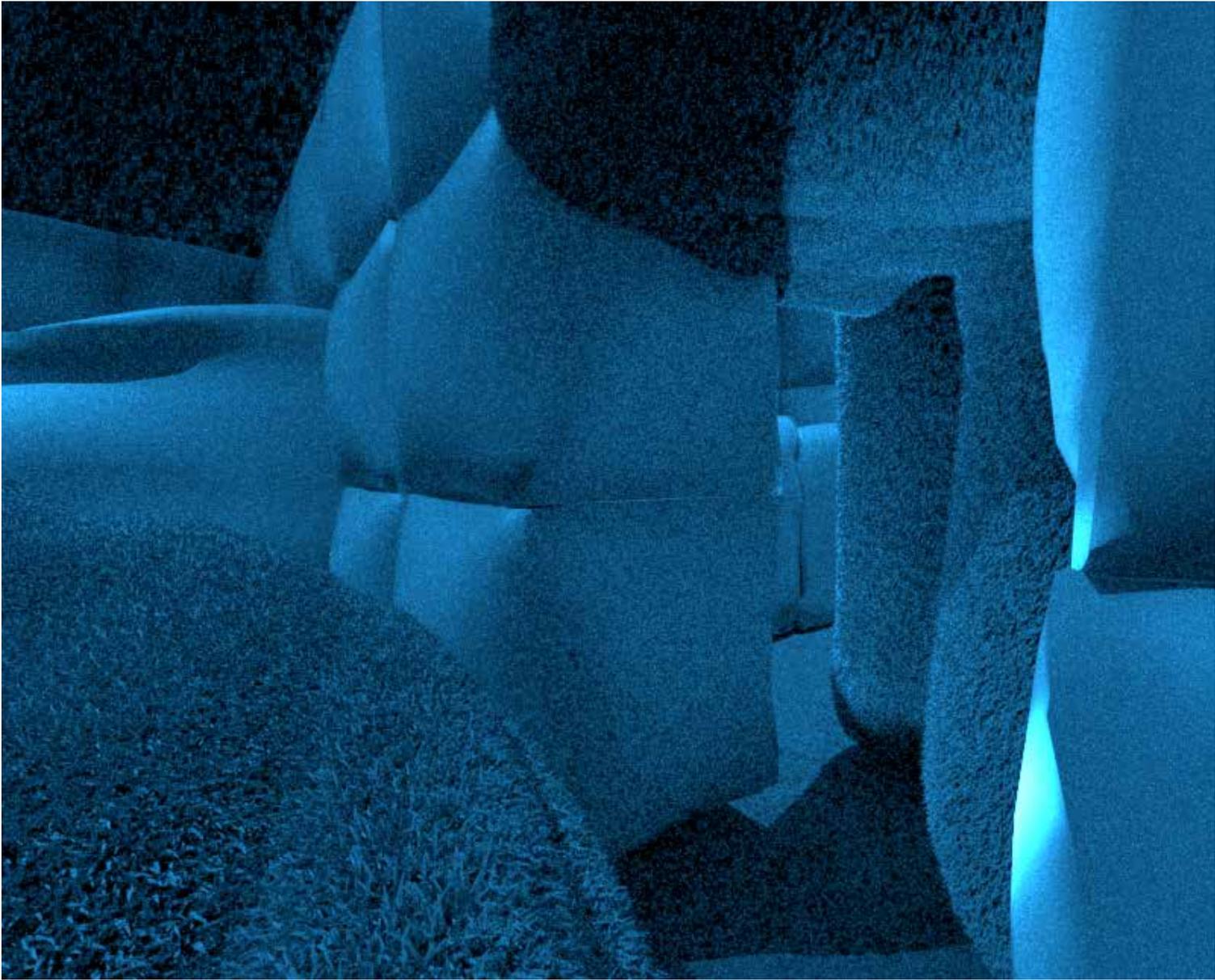
Moholy-Nagys Vision eines „Theaters der Totalität“, die er in der wegweisenden Grafik der „Partiturskizze zu einer mechanischen Exzentriz – Synthese von Form, Bewegung, Ton, Licht (Farbe) und Geruch“ und dem Beitrag „Theater, Zirkus, Varieté“ im 1925 erschienenen *Bauhausbücher 4* zum Ausdruck brachte, dient als Grundlage unserer Überlegungen, wie eine solche performative und interaktive Aktion heute aussehen könnte – eine die Sinne überwältigende Bühnenumgebung, in der sich jeder Begriff von Schauspieler bzw. Zuschauer im Ansturm der Medien auflöst. In **SENSEFACTORY** vereint sich die körperliche und sinnliche Wahrnehmung von Raum, Vibration, Geruch und Klang mit den digitalen Instrumentarien der heutigen Welt: Sensoren, Datenströme und Algorithmen, die unser soziales und kulturelles Leben immer stärker prägen. Die Autonomie, die Moholy-Nagy sich für seine mechanischen Maschinen wünschte, ist heutige Realität in den „Smart Environments“, in denen wir uns aufhalten und bewegen. Seine Vision vom Theater als einem Organismus hat ihren Ausdruck in den computergesteuerten unsichtbaren Maschinerien der gegenwärtigen Welt gefunden: Mustererkennung (Pattern Recognition), selbstfahrende Autos, Drohnen und lernfähige Maschinen.

Moholy-Nagys Vorstellung ist nicht virtuell, sondern zutiefst materiell und körperlich erfahrbar. Er spricht von Vibrationen, vom Verhalten des Lichts und der Klänge, von der Bewegung mechanischer und elektrischer „Körper“ im Raum und dem Verschmelzen von Sinneserfahrungen. Dabei ist die heutige Entsprechung des „Theaters der Totalität“ nicht in der Virtual Reality zu finden, sondern findet in einer „Mixed Reality“ statt – einer Mischung aus echter, mit Datenströmen angereicherter Welt, in der physische und digitale Objekte nebeneinander bestehen und live interagieren.

Mithilfe des Theaters strebte Moholy-Nagy ein radikales Neuverständnis des Menschen an. Zuschauer und Bühne sollten vereinigt werden – eine Utopie, an deren Verwirklichung nicht nur das Bauhaus arbeitete, sondern auch die Pioniere des Avantgarde-Theaters jener Zeit: Kiesler, El Lissitzky, Schwitters, Meyerhold, Piscator. Das menschliche Sensorium wird durch eine Bühnenumgebung rekonfiguriert, die das Publikum „auf der höchsten Stufe einer erlösenden Ekstase mit der Aktion der Bühne zusammenfließen lässt“ (*Bauhausbücher 4*).



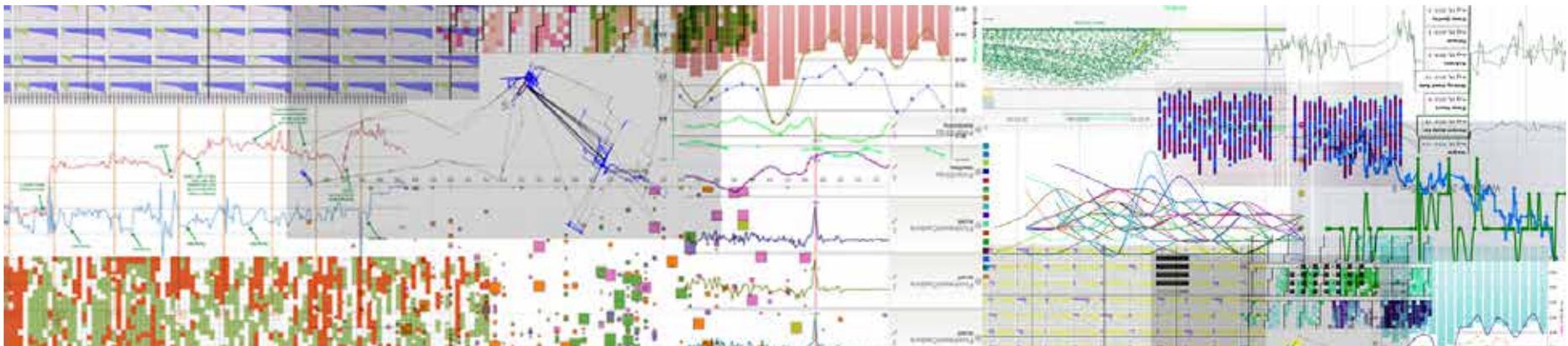
Moholy-Nagys Partiturskizze zu einer einer mechanischen Exzentrik - Synthese von Form, Bewegung, Ton, Licht (Farbe) und Geruch



die KÜNSTLER UND IHRE ROLLEN

SENSEFACTORY wird durch ein internationales, interdisziplinäres Team renommierter Künstler und Wissenschaftler aus Deutschland, Kanada, USA, Norwegen und Frankreich möglich gemacht.

Das Bauhaus suchte nach neuen Impulsen, mit denen die bestehenden künstlerischen Formen transformiert werden sollten; in ähnlicher Weise bringen die am Projekt beteiligten Künstler und Designer ihre spezialisierten Kenntnisse in das Vorhaben mit ein: innovative Methoden und Ideen, die bisher noch kaum im Performance-Bereich zu finden sind – Grafikdesign, Schnittstellendesign, Haptik, olfaktorische Forschung und Kunst, Akustik und Klanggestaltung, immersive Umgebungen, performative Architektur und Informatik, insbesondere die Entwicklung von Algorithmen des Machine Learning.



CHRIS SALTER

(Konzept / Künstlerische Leitung)

ist Künstler, Co-Director des Hexagram Network und Professor für Computerkunst an der Concordia University in Montreal. Er hat Philosophie und Wirtschaftswissenschaften an der Emory University studiert und an der Stanford University in directing/dramatic criticism promoviert, wo er auch am CCRMA (Center for Computer Research in Music and Acoustics) Studien und Forschungsarbeit betrieb. Er hat mit Peter Sellars und William Forsythe/Ballett Frankfurt zusammengearbeitet. Sein Werk wurde international ausgestellt, u. a. Architekturbiennale Venedig, Chronus Art Center Shanghai, Wiener Festwochen, Barbican Centre, STRP Biennale, Berliner Festspiele, Muffathalle, Vitra Design Museum, HAU-Berlin, BIAN 2014 (Montreal), LABoral, Lille 3000, CTM, National Art Museum of China, Ars Electronica, Villette Numérique, Today's Art, Transmediale, EXIT Festival. Er ist der Verfasser der Bücher *Entangled: Technology and the Transformation of Performance* (MIT Press, 2010) und *Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making* (MITP, 2015).

www.chrissalter.com

DIETMAR LUPFER

(Konzept / Künstlerische Leitung)

ist Mitbegründer und Künstlerischer Leiter des internationalen Kunst- und Kulturzentrums Muffatwerk in München. Er verantwortet hier eine urbane und zukunftsorientierte interdisziplinäre Programmstruktur aus vielen Bereichen der Gegenwartskultur, wie Tanz, Performance, Hybrid Art und Medienkunst. Er konzipiert und kuratiert Kunstaktionen im öffentlichen Raum und entwirft mediale Kunsträume. Dabei beschäftigt er sich immer wieder mit Formaten und Räumen, die sowohl ein performatives wie auch installatives Momentum haben – er verwendet hierfür den Begriff der „Moving Installation“ und versteht den dabei entstehenden Kunstraum als eine Art sozialer Skulptur. Der Besucher verlässt seine passive Rolle und soll sich immersiv und/oder aktivistisch einbringen. Exemplarisch hierfür sind neben vielen weiteren Projekten seine Arbeiten *Crash Test Dummy* und *Urban Mutations*. Das Konzept des mobilen Ateliers *cocobello*, welches der Architekt Peter Haimerl entworfen hat und bei dem Lupfer als Bauherr auftrat, wurde auf der 9. Architekturbiennale in Venedig präsentiert. Zusammen mit Ulf Langheinrich entwarf er eine Hemisphere, für die Ausstellung „Vom Funken zum Pixel“ im Berliner Martin-Gropius-Bau.

www.artinmove.org

ALEX SCHWEDER

(Architektur)

hat den Begriff „Performance Architecture“ 2007 geprägt. Dieser ist Ausdruck seines Verständnisses von Architektur als Impulsgeber für unser Verhalten sowie als Requisite für ihre Bewohner, mit deren Hilfe sie ihre Identität formen und performen können. Schweder erprobt seine Raumideen nicht nur, indem er sie baut, sondern auch, indem er sie performt. Sein Werk wurde international ausgestellt, u. a. Museum of Modern Art, Tate Britain, Performa 17, Tel Aviv Museum of Art, San Francisco Museum of Modern Art und Architekturbiennale Venedig 2014. Er ist Fellow of the American Academy in Rome und lebt und arbeitet derzeit in New York City

www.alexschweder.com

ERIK ADIGARD

(Grafik- und Kommunikationsdesign)

ist Mitgründer des Designstudios M-A-D, das an der Schnittstelle von Kommunikationsdesign und Multimedia-Kunst agiert. Adigards Werk beinhaltet zahlreiche Bildbeiträge für das Magazin *Wired*, experimentelle Websites wie *LiveWired* und *Madscroll*, Branding-Kampagnen für IBM und viele Auftragsarbeiten für Ausstellungen, etwa die Architekturbiennale Venedig 2008 (mit Chris Salter) und 2014. Adigards Werke wurden in Museen, auf Biennalen, Film-Festivals und in Publikationen vielerorts gezeigt. Er hat den Chrysler Award für Design Innovation erhalten. Weitere Kunstprojekte sind u. a. Auftragsarbeiten für das San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA), die Saint-Etienne International Design Biennale, Villette Numérique in Paris und die Muffathalle in München. Außerdem hält Adigard auch Vorträge, unterrichtet, juriert, berät, und schreibt über Design und Medien. Er ist Mitglied der Alliance Graphique Internationale und des American Institute of Graphic Arts.

<http://m-a-d.com>

FM EINHEIT

(Sound Design / Komposition)

hat von 1980 bis 1996 mit der Band *Einstürzende Neubauten*, die sich dem überkommenen Musikverständnis verweigerte, eine ganz eigene musikalische Sprache entwickelt. Neben zahlreichen Plattenveröffentlichungen u. a. mit Palais Schaumburg, Abwärts, Marianne Rosenberg, Rio Reiser, Diamanda Galás, Gry, Caspar Brötzmann hat er insbesondere viel mit anderen Kunstsparten zusammengewirkt und beispielsweise in mehr als 150 Theaterproduktionen den atmosphärischen Boden für Text, Bühne, Licht und Kostüm kreierte. Zusammen mit Andreas Ammer hat er das Hörspiel revolutioniert und aus einem zu engen Korsett der Literatur befreit. Er wurde mit dem renommierten Hörspielpreis der Kriegsblinden 1995 und 2002 ausgezeichnet und erhielt 2019 den Günter-Eich-Preis. In der Fondation Gulbenkian Paris realisierte er 2017 die Klanginstallation *L'exposition d'un rêve* und zu Fatih Akins Kinofilm *Der Goldene Handschuh* von 2019 hat er die Filmmusik beigetragen.

www.fmeinheit.org

SISSEL TOLAAS

(Geruchsdesign)

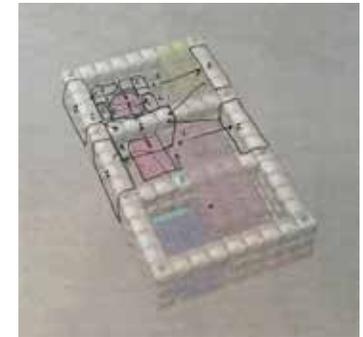
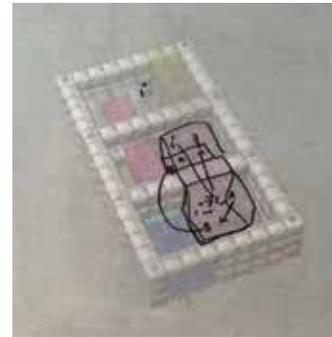
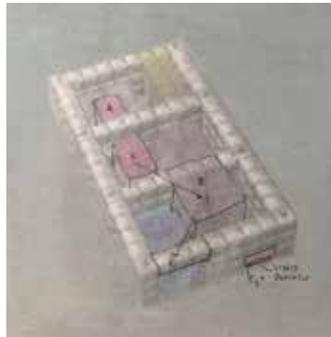
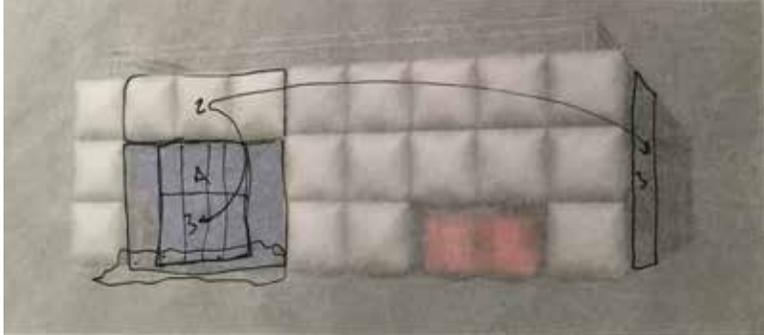
ist eine der weltweit wichtigsten Expertinnen in der Erforschung von Geruch und der Verwendung von Düften in der Kunst. Sie arbeitet in Wirtschaft, Wissenschaft und Kunst, und ihre Werke wurden bei großen Ausstellungen internationalen Formats präsentiert (Documenta 13, Biennalen in Sao Paulo, Liverpool, Kochi, Venedig). Sie hat Firmen wie Henkel, Adidas, Sony, Statoil, BBC u. v. a. beraten. In ihrem Berliner Labor stehen Tolaas über 7000 Gerüche und Moleküle zur Verfügung; Sponsor des Labors ist IFF, einer der weltgrößten Hersteller künstlicher Geschmacks- und Geruchsstoffe. Basierend auf einer Ausbildung in Chemie, Mathematik, Linguistik und Kunst setzt Tolaas hochentwickelte chemische und elektronische Technologien ein, mit deren Hilfe sie nie zuvor wahrgenommene Gerüche synthetisiert und ausstellt. Moholy-Nagy zählte Geruch zwar als wesentlichen Aspekt seines Theaters der Totalität auf, beschrieb aber mit keinem Wort, was er sich darunter vorstellte. Die Vorstellung davon zu entwickeln, was Geruch heutzutage bedeutet, fällt nun Tolaas zu.

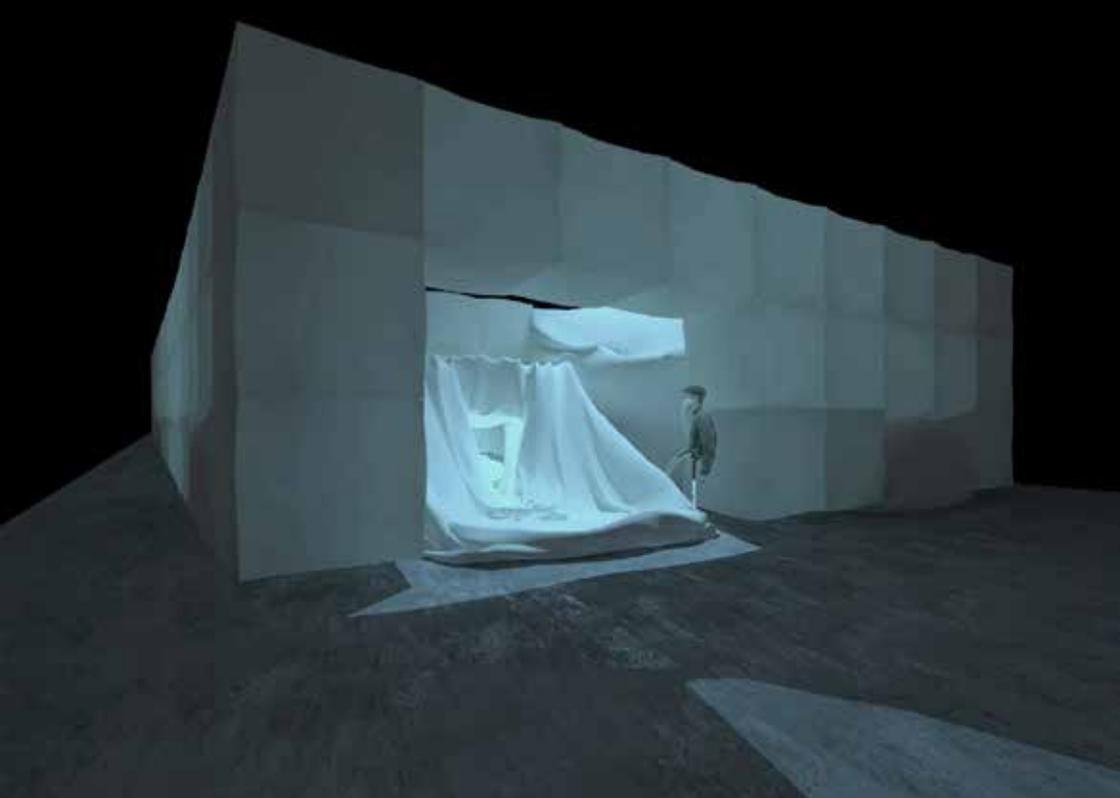
SOFIAN AUDRY

(KI / Software-Entwicklung)

ist Künstler und Assistant Professor für New Media an der University of Maine. Seine interdisziplinäre Praxis und Forschung spielt sich an der Schnittstelle zwischen künstlicher Intelligenz und zeitgenössischer Medien-Kunst ab. Audry arbeitet an der Entwicklung neuer künstlerischer Praktiken, welche Verfahren aus der KI-Forschung einsetzen, um damit neue Tools für Mediengestalter zu entwerfen und auch, um zu einer kritischen Auseinandersetzung mit den theoretischen und historischen Dimensionen der KI zu kommen. Er promovierte in Geisteswissenschaften an der Concordia University (Montréal, 2011) und hat einen Master-Abschluss in Informatik (machine learning) (M.Sc., University of Montréal, 2003) und Kommunikation (interactive media) (M.A., University of Quebec in Montréal, 2010). Seine Arbeiten und Forschungen wurden auf zahlreichen internationalen Veranstaltungen präsentiert, u. a. Ars Electronica, Club Transmediale, Dutch Design Week, International Digital Arts Biennale, ISEA, La Gaité Lyrique, Marrakech Biennale, Nuit Blanche Paris, SAT, V2 und Vitra Design Museum.

<http://sofianaudry.com>





ZUM

WEITERLESEN

Oskar Schlemmer, László Moholy-Nagy, Farkas Molnár: Die Bühne im Bauhaus. (Bauhausbücher 4), München: Albert Langen Verlag 1925 (Reprint 2019, Berlin: Gebr. Mann Verlag)
auch in englischer Übersetzung: Gropius, W., Wensinger, A. S., Schlemmer, O., Moholy-Nagy, L., & Molnar, F.: The Theater of the Bauhaus. Wesleyan: Wesleyan University Press 1961 (Reprint 2016).

Oliver A. I. Botar: Sensing the Future: Moholy-Nagy, die Medien und die Künste. Zürich: Lars Müller Publishers 2014 (auch als englischsprachige Edition: Sensing the Future: Moholy-Nagy, Media and the Arts)

Chris Salter: Entangled: Technology and the Transformation of Performance. Cambridge (Massachusetts), London (England): MIT Press, 2010

Chris Salter: Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making. Cambridge (Massachusetts), London (England): MIT Press, 2015



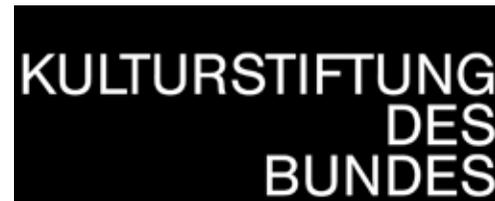


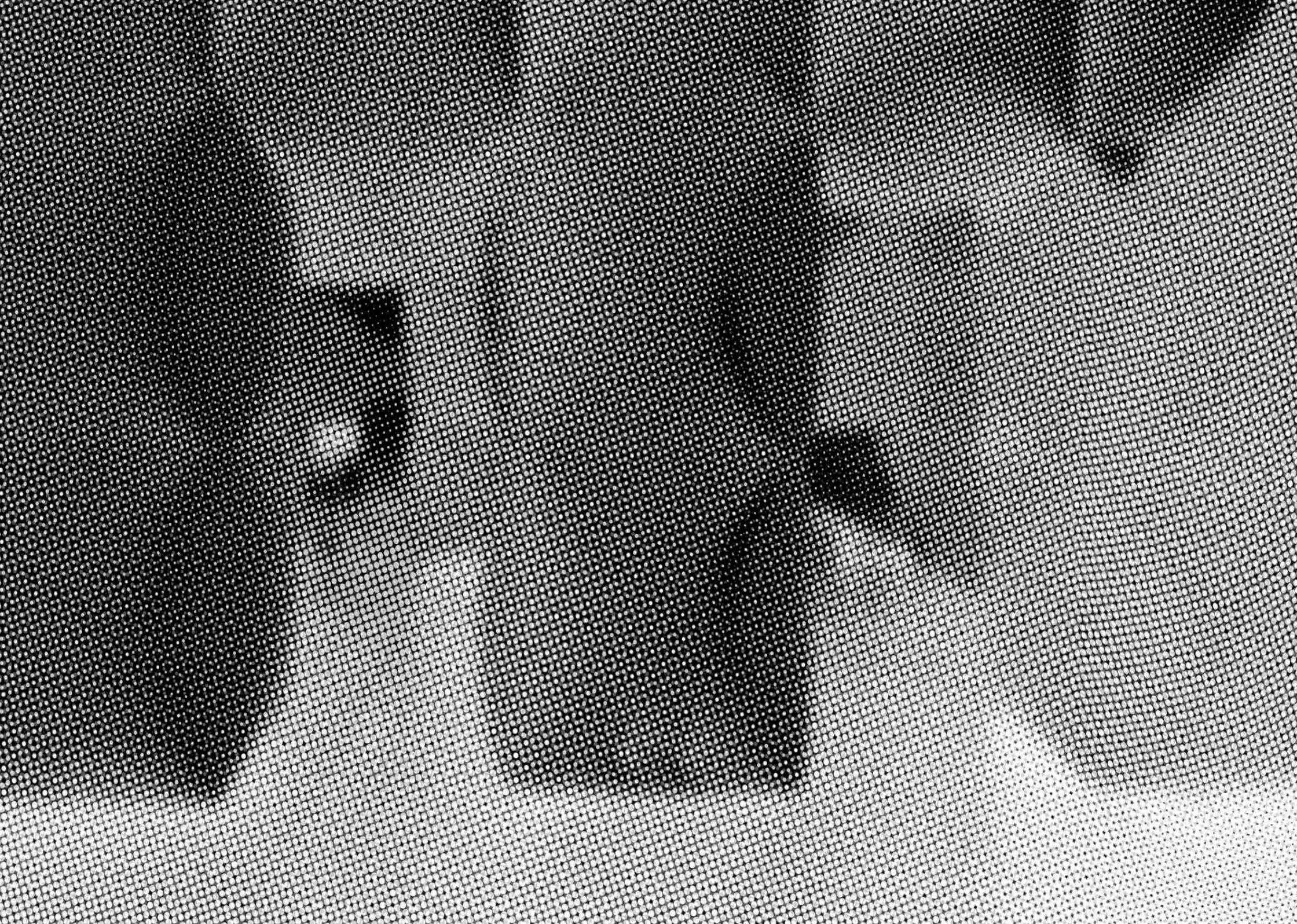
CREDITS

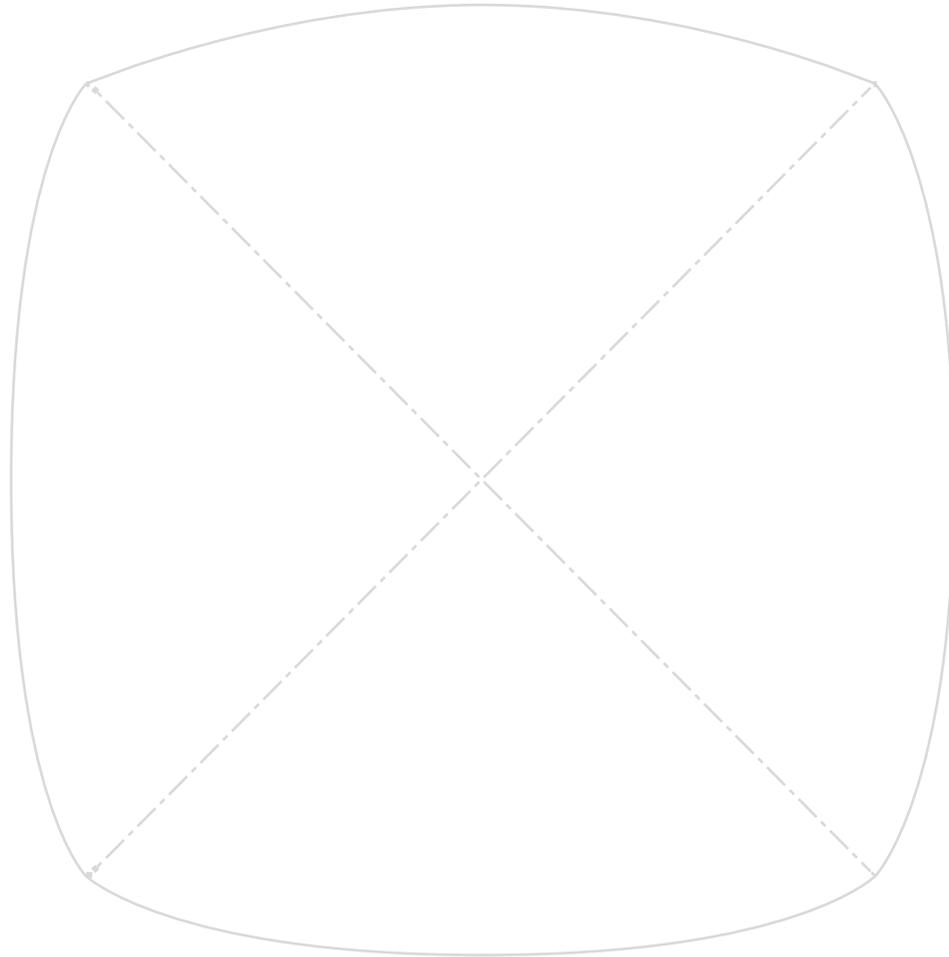
Das Projekt ist eine Produktion des Muffatwerks München in enger Abstimmung mit den beteiligten Künstlern. Die Künstlerische Leitung teilen sich Chris Salter und Dietmar Lupfer.

Das Projekt wird gefördert und ermöglicht durch die Kulturstiftung des Bundes im Rahmen des „Fonds Bauhaus heute“. Weitere Unterstützung gibt das Goethe-Institut Montreal.

Kooperations- und Entwicklungspartner sind die Moholy-Nagy-Hochschule für Angewandte Kunst in Budapest und die Concordia University-Milieux/Hexagram Institute for the Art & Technology. Diese Lehreinrichtungen miteinzubeziehen ist wichtig, da ein zentrales Element des Bauhauses die Integration von Kunst und Design in die Lehre war. Workshops mit Künstlern und Studierenden sind fester Bestandteil des Projekts







www.sensefactory.org