


cLab
A Club Laboratory

Konrad Sigl
Dieci 2010/11



ABSTRACT	04
EINLEITUNG	05
KONZEPT	06
RECHERCHE	07
PROZESS	10
PARTNER	12
INSTALLATIONEN	14
REFLEXION	20
ZUKUNFT	21
DANK	22

ABSTRACT

CLAB ERPROBT MÖGLICHKEITEN, INNOVATIVE VERFAHREN IN DER VERANSTALTUNGSTECHNIK EINZUSETZEN.

Dazu werden diese zuerst in einem Labor von Ton- und Lichttechnikern, Medienkünstlern, Elektronikern und Informatikern entwickelt. Danach werden diese Installationen auf ihre Tauglichkeit an Veranstaltungen getestet und gegebenenfalls im Labor optimiert.

Ziel ist es, bestehende Konzepte mit komplexeren Installationen so zu erweitern, dass sie für die Veranstalter einen möglichst kleinen Mehraufwand bedeuten, von den Betrachtern aber als eine innovative Erweiterung der Veranstaltungstechnik wahrgenommen wird.

«The Gorillaz» als Video-Hologram auf eine Bühne projiziert

(Bild: <http://www.musion.co.uk>) ▼



EINLEITUNG

«IN THE HISTORY OF IMAGE AND SOUND RELATIONS, HOWEVER, THERE ARE NUMEROUS EXAMPLES OF ARTISTS AND INVENTORS HITTING UPON INNOVATIVE IDEAS AND REALIZATIONS WITHOUT BEING AWARE THAT THEY ARE IN FACT PART OF A LONG TRADITION. IN HISTORY OF ART, MUSIC, AND TECHNOLOGY, THOSE CONCERNED TEND TO OVERESTIMATE HOW INNOVATIVE THEIR WORK IS. PARTICULARLY IN THE CASE OF THE COLOR ORGAN, BUT ALSO WIDERFIELD OF AUDIOVISUAL ARTS AND APPARATUS, THE BELIEF THAT ONE IS THE FIRST AND ONLY AUTHOR OF A SPECIFIC IDEA IS ASTOUNDINGLY PERVASIVE»

Quelle: Daniels, Dieter; Naumann, Sandra; Thoben, Jan: See This Sound – Audiovisualology. Compendium An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture. Köln 2010.



In der Eventtechnik scheinen die Möglichkeiten, eine Veranstaltung ins richtige Licht zu rücken, immer mehr ins Unendliche zu gehen. Neue Technologien kommen auf den Markt, mit denen

noch beeindruckendere Effekte hervorgerufen werden. Noch nie dagewesene Lasergeräte können ganze Filme projizieren. Mit Projektoren erzeugte Hologramme lassen Dinge dreidimensional im Raum erscheinen und die LED Technik kann beispielsweise ganze Räume in Bildschirme verwandeln.



▲ LED Wände
(Bild: frameart.tv)

Die Frankfurter Messe **prolight + sound** wirbt mit dem Slogan **discovering new dimensions**, was die momentane Entwicklung in der Branche ziemlich gut beschreibt. Es eröffnen sich täglich neue Dimensionen, die vor einigen Jahren noch undenkbar waren. Parallel dazu entwickeln sich Produkte im Bereich der Heimelektronik rasant weiter. Komplexe Geräte, wie z.B. der von **Microsoft** entwickelte **Kinect** Controller für die **Xbox 360**, werden zu Massenprodukten und integrieren sich nahtlos in das Technikverständnis der Gesellschaft.

KONZEPT

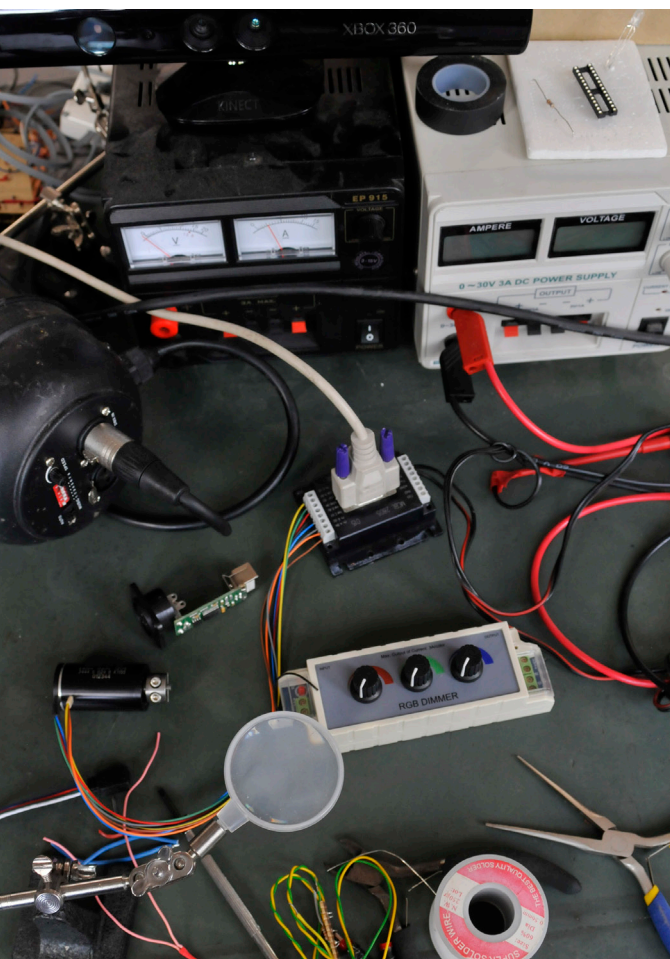
*Elektronik Werkstatt in der Ateliergemeinschaft Breisacherstrasse 66
(Bild: Mathias Stich)*

CLAB WILL DIESE BEIDEN BEREICHE MITEINANDER VERBINDEN UND EIN KREATIVES LABOR RUND UM DIE EVENTTECHNIK ETABLIEREN.

Aus günstigen Massenprodukten sollen innovative Installationen

entstehen, die sich spielerisch in eine Eventumgebung einbinden lassen.

Im Rahmen meines Diplomjahres am **Hyperwerk**, wurde der Grundstein für einen Bereich gelegt, der im ersten Halbjahr 2012 als elementarer Bestandteil in einem eigenen Club integriert werden soll. Dabei wurden exemplarisch drei Installationen geschaffen, die den Grundsätzen des cLabs entsprechen. Experimentelle Forschung, mit handelsüblichen Geräten, die sich Elementen der digitalen Kunst bedient, gleichzeitig aber offen zum Nachbau sein soll. cLab will kein kommerziell verwertbares Produkt hervorbringen, sondern vielmehr Veranstaltern, Technikern, Künstlern und Bastlern als Inspiration und Hilfe dienen, im Bereich der Eventtechnik, mit kostengünstigen Mitteln, spannende Elemente zu kreieren. Dabei spielt der Open Source Gedanke eine tragende Rolle. Die Geräte sollen von jedermann nachgebaut werden können und die benötigte Software soll frei zugänglich und veränderbar sein.



RECHERCHE

Thomas Wilfried

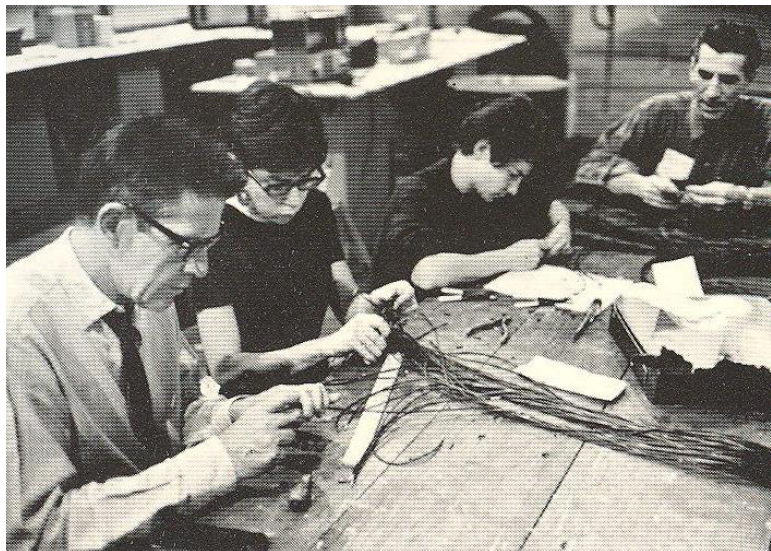
cLab orientiert sich unter anderem am Schaffen von Thomas Wilfried (1889–1968), der als Pionier der VJ Kultur gilt. Bereits in den frühen 20er Jahren betrieb er experimentelle Forschung, verknüpfte Kunst und Massenmedien miteinander und entwickelte so, für die damalige Zeit, einzigartige Klang- und Lichtinstallationen.

9 Evenings

Auch Billy Klüver, Fred Waldhauer, Robert Rauschenberg und Robert Whitmans **9 Evenings** sowie die darauf gegründete Organisation **Experiments in Art and Technology**, kurz **E.A.T.**, beeinflussten die Überlegung zum Vorhaben des cLabs. **9 Evenings** war ein Kunsthappening, das 1966 in New York stattfand. Dabei arbeiteten Künstler eng mit Ingenieuren zusammen und entwickelten so Performances, teilweise basierend auf Techniken des Militärs, die es offiziell noch gar nicht gab.

Bimbo Town I

Als weitere Inspirationsquelle diente auch die Installation **Bimbo Town I** von Jim Whiting in der alten Basler Stückfärberei. Die alte Stückfärberei, kurz **Stücki** genannt, war ein Projekt unter der Leitung von Klaus Littmann, das am 12. Dezember



1992 seine Tore öffnete. Jim Whiting, ein englischer Maschinen-Künstler, nannte den Ort **Bimbo Town** und verwandelte die alten Kellergeschosse in eine Show der kuriosesten

▲ John Cage, Deborah Hay und Simone Whitman beim verkabeln einer Installation von E.A.T. (Bild: Artforum, February 1967)

Art. Bimbo steht für einen naiven, unerfahrenen und harmlosen Menschen, und bezieht sich auf die Besucher, die mit einer absolut verrückten, von schrä-



▲ Jim Whiting
in der Installation
«Bimbo Town»

(Bild: <http://www.leipzig-online.de>)

gen Figuren bevölkerten Welt konfrontiert wurden. Künstler, Schauspieler und Musiker lieferten den Besuchern, während den Showtimes, Darbietungen und schufen so eine Erlebniswelt zwischen Galerie, Theaterbühne, Konzertkeller, Disco und Nachtclub.

Die Hauptakteure im **Bimbo Town** waren aber die sich bewegenden Objekte von Jim

Whiting, die die Leute nie in Ruhe liessen. Ständig bewegte sich etwas unerwartet, wie z.B. eine Puppe mit einer Handtasche, die den Besuchern an der Bar, völlig unerwartet, den Drink aus der Hand schlug. Überall flogen von einem Stahlseil getragene Mäntel durch die Luft. So fand man auch immer wieder Mäntel und Jacken, die einen umarmten, hüpfen oder sich faszinierend bewegten. Auch die Sitzmöglichkeiten waren nicht ganz ohne. Die Sofas und Stühle bewegten sich, ja warfen die Besucher regelrecht durch die Lüfte. Diese Installationen arbeiteten alle mit

den von Jim Whiting erfundenen und gebauten sogenannten **Druckluftmuskeln**, die teilweise über Bewegungsmelder gesteuert waren. Das **Bimbo Town** war also weit mehr als nur irgendein gewöhnlich plumper Club. Ständig konnten die Besucher

neue Dinge entdecken und waren aktiv in die Atmosphäre miteinbezogen. Es war eine Stadt, in

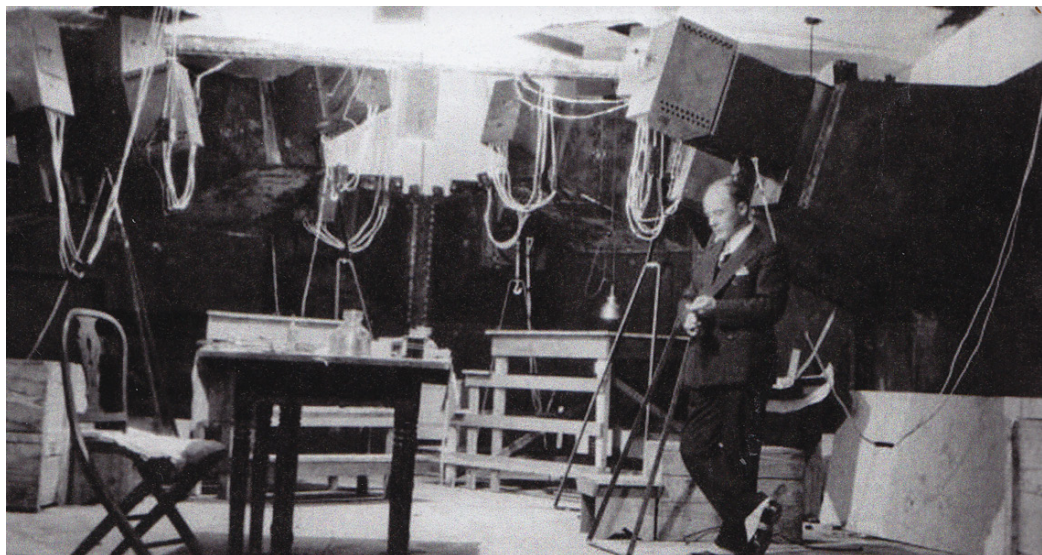
«I BELIEVED
INCREASINGLY
IN THE IMPORTANCE OF ARTISTS
HAVING THE
OPPORTUNITY TO
WORK TOGETHER
WITH ENGINEERS
AND SCIENTISTS.»

Quelle: Billy Klöver, 1997:
<http://www.9evenings.org>

|||||||

welcher der ganz normale Wahnsinn unseres Alltagslebens sichtbar wurde. Viele verschiedene Altersgruppen und Interessengruppen fühlten sich im

Klaus Littmann ging es darum, verschiedene Arten von Kunst miteinander zu kombinieren, und zu einem sinnlichen Erlebnis zu machen. Im **Bimbo Town**



Bimbo Town wohl. Den Jungen wurde gezeigt, dass Kunst nicht nur in langweiligen Galerien und öden Museen zu Hause ist, sondern auch sehr lebendig in düsteren Kellergemäuern stattfinden kann. Die Vorurteile der Jugendlichen der Kunst gegenüber verflogen im **Bimbo Town** spätestens auf der Tanzfläche.

wurde vor allem der Rap aus New York zelebriert, aber auch Jazz, Rock und House Musik wurde gespielt.

▲ Thomas Wilfred mit *Clavilux* Projektoren (Bild: Courtesy Manuscripts & Archives, Yale University)

PROZESS

Der Gastgeber schaut nach dem Rechten. Ich beim einstellen der richtigen Lautstärke in unserem ehemaligen Club an der Schlachthofstrasse (Bild: Lucas Gross) ▼

Zu Beginn des Projektes stand die Idee im Raum, zusammen mit dem Plattenladen **Plattfon Records** und dem **Haus für elektronische Künste**, einen kompletten Club mit völlig neuen Technikkonzepten zu etablieren. Diese Idee wurde jedoch relativ schnell wieder verworfen, da sich das Vorhaben, nach einem Anlaufversuch auf dem Dreispitzareal, als zu kompliziert und ressourcenintensiv herausgestellt hatte. Auch wäre eine konkrete Umsetzung frühestens Anfangs Juli 2011 möglich gewesen.

technische Installation integriert werden können. cLab sollte als Experimentierfeld dienen und verschiedene Verfahren auf ihre Einsatzmöglichkeiten prüfen. Es sollte also einen Ort geben, wo die Verfahren entwickelt, und danach einen Weiteren an dem sie getestet werden. Mit der Idee, interaktive Installationen für den Veranstaltungsbereich zu entwickeln, wurden drei solcher Installationen skizziert, ausgearbeitet und erste Prototypen davon umgesetzt.

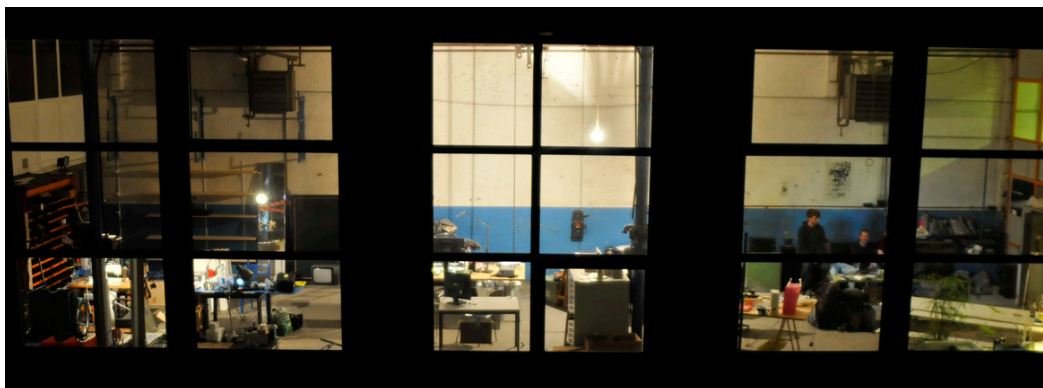
Als Testumgebung sollte ein Club dienen, den ich bereits seit 2007 mit drei Freunden führte und in dem bereits über hundert Veranstaltungen durchgeführt wurden. Leider wurden uns dort kurzfristig Anfangs Juni seitens der Vermieter jegliche weitere Veranstaltungen untersagt. Ende Mai konnte jedoch noch ein Test mit einer der drei Installationen durchgeführt werden. Ende Juli mussten wir die Räumlichkeiten ganz verlassen und das Material auf unbestimmte Zeit einlagern. Gleichzeitig brach in den Basler Clubs die Sommerpause an, was das Unterfangen, eine reale Testumgebung zu finden, zusätzlich erschwerte. Schlussendlich



Danach wurde der Fokus auf die Entwicklung von einzelnen beispielhaften Elementen gelegt, die in beliebige veranstaltungs-

konnte mit den Betreibern des Clubs **Hinterhof** eine geeignete Veranstaltung nach der Sommerpause gefunden werden, die

ten gesucht. Eine Neueröffnung des Clubs, in dem das cLab Projekt integriert werden soll, ist für das erste Halbjahr 2012 geplant.



jedoch erst nach der Veröffentlichung dieser Dokumentation stattfinden wird.

Als Labor des cLabs, diente ein Arbeitsplatz in der **Ateliergemeinschaft Breisacherstr. 66** in Basel. Dort wurden Workshops abgehalten, in denen die Ideen für die Installationen entstanden. In der Elektronikwerkstatt des Ateliers wurden diese dann umgesetzt. Gleichzeitig wurde an einem Konzept sowie einem Businessplan für einen neuen Club gearbeitet und im Raum Basel nach neuen Räumlichkei-

<<select_start>>

Ganz im Sinne des Jahresthemas <<select_start>> wurden bei cLab Verbindungen zwischen Akteuren aus den unterschiedlichsten Tätigkeitsbereichen geknüpft. Dazu wurde vor allem auf das Alumni Netzwerk des Hyperwerks zurückgegriffen, das eine Fülle von Fähigkeiten und Potenzial bietet. Die gemeinsame Geschichte des Studienganges verbindet und schafft so ein Arbeitsklima, das frei von Hierarchien ist und den **Tüftlergeist** des Hyperwerks aufleben lässt.

▲ *Ateliergemeinschaft Breisacherstrasse 66, welches zu einem grossen Teil von Hyperwerk Alumni gemietet wird.*

(Bild: Lucas Gross)

PARTNER

Generative Visuals von undef
an einer Party
(Bild: undef.ch) ▼



«A NERD IS SOMEONE
WHO'S LOOKING FOR SOLU-
TIONS OF PROBLEMS THAT
NORMAL PPL DON'T EVEN
HAVE»

|||||||

Quelle: Philip Whitfield, 2011:
<http://twitter.com/underdoeg>

Gefühlszustände hervorzurufen. Durch Feldforschung im Kulturbetrieb **Kaserne Basel** entstanden so innerhalb des Projekts neue Ideen für weitere Anwendungsgebiete, in denen gezielt die Wirkung von unterschiedlichen Lichtstimmungen genutzt werden soll. Diese Ansätze wurden jedoch nicht weiter verfolgt, da sich die Idee von cLab in eine andere Richtung entwickelte.

Des weiteren haben **undef**, bestehend aus Martin Fuchs und Philip Whitfield, massgeblich an der Entwicklung der Prototypen mitgewirkt. Durch Ihr Know-How im Bereich der Programmierung von interaktiven Installationen konnten Konzepte entwickelt werden, die mit den neuesten Verfahren für Videotracking funktionieren.

Von **Videokultur** konnte das nötige Equipment ausgeliehen werden, um die Prototypen mit verschiedensten Geräten zu testen und die optimale Wahl zu treffen.

Mit Mathias Stich von **IT'S ALWAYS NIGHT** konnte ein Partner für das Projekt gewonnen werden, der die Ideen aus der Sicht eines Lichtgestalters betrachtete und so neue Aspekte in das Projekt einfliessen liess. Unter anderem, wie Licht laut neuesten wissenschaftlichen Forschungen auf den Betrachter wirkt und wie es eingesetzt werden kann, um spezifische

ABSTRACT ₀₄

EINLEITUNG ₀₅

KONZEPT ₀₆

RECHERCHE ₀₇

PROZESS ₁₀

PARTNER ₁₂

▲ **INSTALLATIONEN** ₁₄

HAND-O-METER ₁₄

BAND TRACKING ₁₆

FESTIBALL ₁₈

SCANPROJECTOR ₁₉

REFLEXION ₂₀

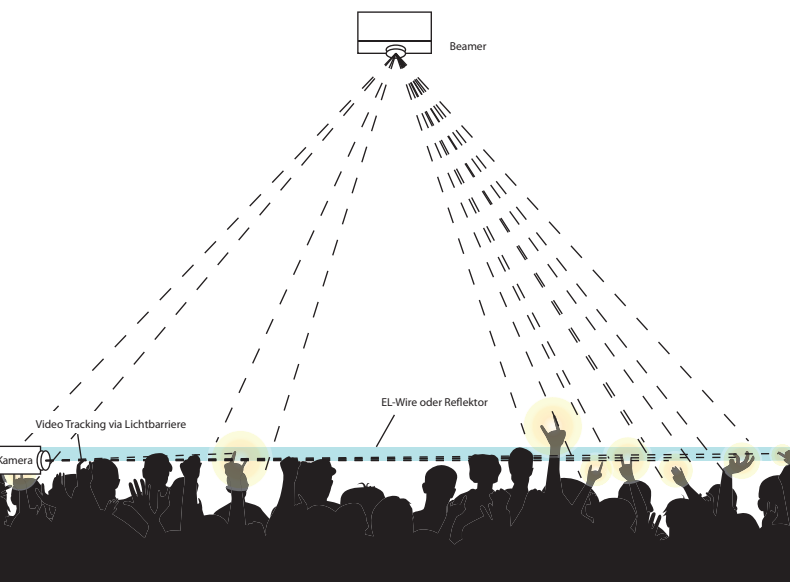
ZUKUNFT ₂₁

DANK ₂₂

INSTALLATIONEN

HAND-O-METER

Skizze Hand-O-Meter
(Bild: Konrad Sigl) ▼



Die Idee zum **Hand-O-Meter** ist durch Beobachtungen an Konzert- und Clubveranstaltungen entstanden. Das Publikum neigt dazu, in besonders euphorischen Momenten, die Hände in die Luft zu werfen. Dadurch wird oftmals eine Interaktion zwi-

Idee

Sobald ein Zuschauer eine Hand über eine gewisse Höhe streckt, wird diese mit einem Beamer angestrahlt oder es wird per **DMX** ein Signal an ein **DMX** fähiges Gerät geschickt. **DMX** (DigitalMultipleX) ist ein Pro-

tokoll, das seit 1986 zur Steuerung von Licht benutzt wird. Es ist in den meisten technischen Installationen von Clubs Standard und eignet sich deshalb besonders gut als Anbindung der cLab Installationen. Kommt stattdessen ein Beamer zum Einsatz, kann die Projektion statisch als auch animiert sein und lässt somit viel Spielraum offen. Es können z.B. auch abhängig von der Anzahl Hände und der Posi-

schen dem Zuschauer und den Künstlern hervorgerufen. Die Idee des **Hand-O-Meters** ist, die Clubbeleuchtung in diese Interaktion einzubeziehen.

tion, unterschiedliche Effekte erzeugt werden.

Hardware

Kinect, Computer, Beamer, DMX Interface, DMX fähiges Gerät

Software

openFrameworks

Umsetzung

Der erste Gedanke war, die Installation via Kameratracking und einem Electroluminescent wire, das als Lichtbarriere an der Wand diente, umzusetzen. Nach einigen Versuchen und einem Praxistest am OpenHouse des Hyperwerks, stellte sich das System als zu lichtempfindlich heraus. Die Kalibrierung sowie der Aufbau war ebenfalls zu umständlich und auch sehr von der Grösse sowie Ausstattung des Raumes abhängig. Als Alternative wurde ein Aufbau mit einem **Kinect** Interface getestet. Dies stellte sich als eine gute Lösung heraus, da das System weniger stark auf Lichteinflüsse, wie sie in einer Clubumgebung anzutreffen sind, reagiert. Der Nachteil beim **Kinect** ist, dass es lediglich auf eine Distanz von ca. sechs Metern einsetzbar ist. Knackpunkt war definitiv die Höhe, ab der jeweils eine Hand zu erkennen war. Ist sie

zu niedrig, werden grosse Personen fälschlicherweise als Hände registriert. Ist sie jedoch zu tief, werden kleine Personen, welche die Hände nach oben strecken nicht erfasst. Die Installation wird erstmals Ende August an einer Veranstaltung im Club **Hinterhof** eingesetzt und getestet.



▲ Erster Prototyp
Hand Raise-O-Meter
(Bild: Konrad Sigl)

BAND TRACKING

Bei Konzertbesuchen ist mir aufgefallen, dass Bands bei kleineren Produktionen meist relativ langweilig ausgeleuchtet werden. Dabei kam die Idee auf, die Bandmitglieder sehr gezielt mit Beamerprojektionen zu bespielen. Die Idee ist zwar nicht neu, da Bands bereits mit Beamer in ein spezielles Licht gerückt werden. Mit **Kinect** besteht jedoch

Publikum angewendet und an einen beliebigen Ort projiziert werden. Somit erlangt das Publikum das Gefühl, aktiv in die Eventbespielung integriert zu sein und einen Einfluss auf die Projektionen zu haben, was wiederum eine aktivierende Wirkung auf der Tanzfläche entwickeln soll.

Idee

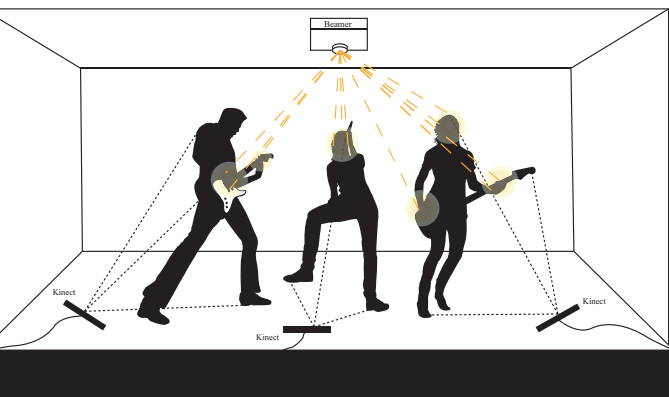
Band/Publikum wird via **Kinect** getrackt und dadurch via Beamer sehr punktuell ausgeleuchtet oder auf eine beliebige Fläche projiziert.

Hardware

Kinect, Computer, Beamer

Software

openFrameworks

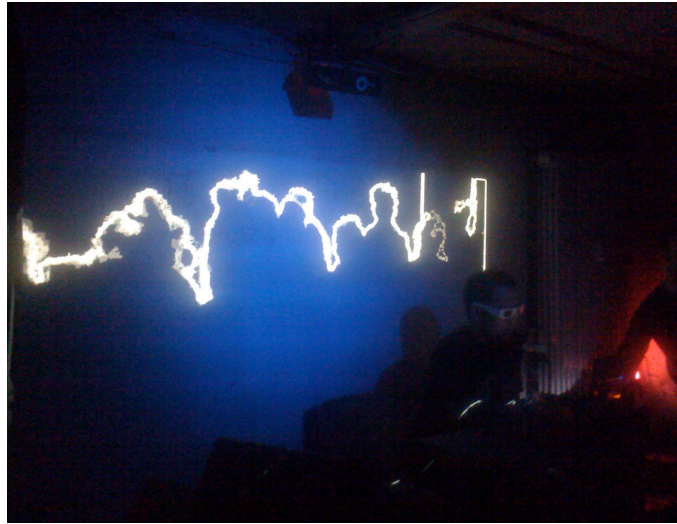


▲
Skizze Band Tracking
(Bild: Konrad Sigl)

die Möglichkeit, die Körper genau zu erfassen und somit einen viel stärkeren Effekt zu erreichen, da der Hintergrund nicht mitbeleuchtet wird. So können beispielsweise auch punktuell nur einzelne Körperteile hervorgehoben werden. Das Gleiche kann auch auf das

Umsetzung

Die Umsetzung, das getrackte Bild auf eine Band zu projizieren, entpuppte sich nach ersten Versuchen als sehr schwierig. Vorallem die genaue Ausrichtung des Beamers und **Kinects** gestaltete sich umständlicher, als angenommen. Schlussendlich konnten mit einem Weitwinkelbeamer jedoch sehr ansprechende Resultate erzielt werden. Das Publikum Tracking wurde in einem Feldversuch Ende Mai getestet. Das Publikum reagierte sehr positiv auf die Installation. Es brachte deutlich mehr Dynamik auf die Tanzfläche, da die Leute einerseits zur Musik tanzten, andererseits Ihren Umriss als Projektion als interessantes Abbild wahrgenommen haben und damit möglichst viel Unfug treiben wollten. Dies floss teilweise nahtlos in die Tanzbewegung mit ein, was zu sehr lustigen Tanzmanövern führte. Es erschien nicht mehr seltsam, sich in alle Richtungen zu verrenken, denn das hatte plötzlich einen Sinn: ein möglichst komisches Abbild von sich selbst soll an die Leinwand projiziert werden. Man könnte fast behaupten,



ten, dass eine Art kompetitive Darbietung ausgelöst wurde. Eine tiefere psychologische Analyse dieses Verhaltens lasse ich an dieser Stelle sein, da dies den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde.

▲
Publikum Tracking
(Bild: Peter Bichsel)

FESTIBALL

Musikfestivals ziehen meist grosse Menschenmassen an. Dabei entsteht während den Konzerten im Publikum oft eine ganz eigene Kultur des Feierns. Menschen werden auf Händen über's Publikum gereicht, Fahnen werden geschwungen, gegenseitiges Aufschultern und auch das wahllose Zuspielen von Bällen über den Köpfen der Zuschauer ist oft Gegenstand dieses Kults. An diese Phänomene soll der interaktive Festibal anknüpfen. Er soll diese Rituale mit Projektionen auf einen grossen Ball erweitern.

Idee

Der Ball soll als mobile Leinwand über dem Publikum gleiten. Dabei kann der Ball verschiedene Funktionen erfüllen. Einerseits kann er als einfache Projektionsfläche für Visu-

als oder Informationen aller Art verwendet werden. Andererseits kann er als Spielgerät dienen, welches auf die Einflüsse des Publikums reagiert. Denkbar sind auch mehrere Bälle, die zusammen spielen. Dabei wäre eine enge Zusammenarbeit mit dem Hyperwerk Projekt **Tryplex** denkbar, das sich unter anderem mit der Konstruktion von aufblasbaren Gegenständen aller Art auseinandersetzt.

Hardware

Kameras, IR-Laser, Reflektoren, Computer

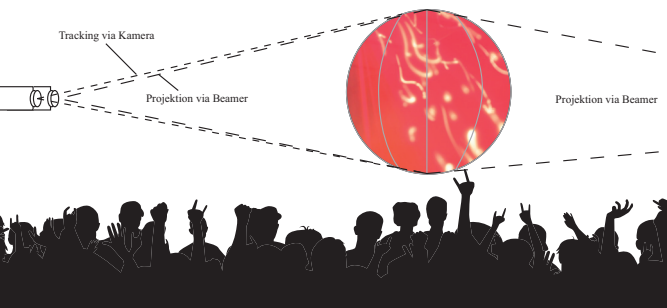
Software

openFrameworks

Umsetzung

Nach ersten Abklärungen wurde die Idee, mit einfachen Mitteln, als nicht realisierbar eingestuft. Das Verfahren, den Ball zu tracken und gleichzeitig zu bespielen, schien auf grössere Distanz unrealistisch.

Skizze Festibal
(Bild: Konrad Sigl) ▼



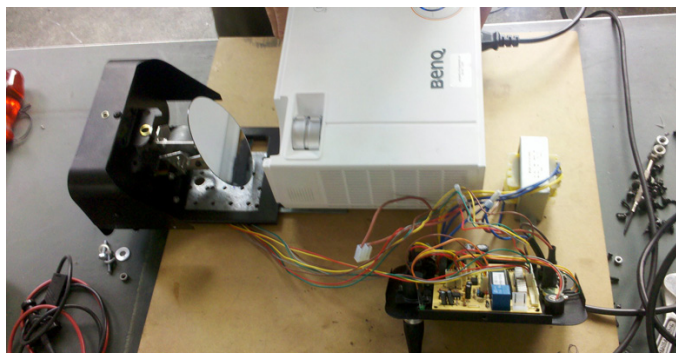
SCANPROJECTOR

Die Idee entstand aus der Vorstellung heraus, zur Beleuchtung von Events, ausschliesslich Beamer zu verwenden. Es könnte sein, dass in der Eventtechnik in Zukunft für kurze Distanzen normales Licht durch Beamer ersetzt wird. Diese werden immer billiger und die Leuchtmittel müssen, dank der LED Technik, seltener ausgetauscht werden. Die Vorteile sind offensichtlich. Die Farbpalette ist unbegrenzt und vom Fluter bis zum Punktstrahler kann jedes Licht imitiert werden. Mehr noch: Es können komplexe Formen ausgeleuchtet und ganze Animationen sowie unzählige Effekte in die Beleuchtung miteingebaut werden.

Idee

Die Funktionsweise eines Scanners wird mit den Eigenschaften eines Beamers vereint. Ein Scanner ist ein punktuell Licht, das meistens in Farbe und einfachen vordefinierten Mustern verändert werden kann. Das Licht wird mit einem Spiegel abgelenkt und kann somit 180° in horizontaler sowie vertikaler Ebene einen Ort im Raum beleuchten. Alle Parameter sind per **DMX** Signal verän-

derbar. Anstatt der Lichtquelle, wird in diesem Fall ein Beamer verwendet.



Umsetzung

Die Idee des Scanprojectors entstand erst gegen Ende des Diplomprojekts. Deshalb wurde lediglich ein sehr rudimentärer Prototyp umgesetzt. Dabei wurde ein günstiger Scanner zerlegt und mit einem herkömmlichen Beamer vereint. Das Prinzip funktionierte, konnte aber nicht vollständig überzeugen. Momentan wird an einer Version gearbeitet, die den Ablenkspiegel mit zwei Servomotoren per DMX über einen Arduino ansteuern. So wird die Konstruktion kompakter gehalten und wird auf diese Weise für möglichst viele Beamer Modelle kompatibel sein.

▲ Vereinigung von
Beamer und Scanner.
Erster Prototyp des
Scanprojectors
(Bild: Konrad Sigl)

REFLEXION

IN MEINEM DIPLOMPROJEKT WOLLTE ICH BEISPIELHAFT ZEIGEN, WIE EIN CLUBBETRIEB MIT INNOVATIVEN INSTALLATIONEN, DIE VON EINEM TEAM – BESTEHEND AUS AKTEUREN MIT UNTERSCHIEDLICHSTEM KNOW-HOW – ERGÄNZT WERDEN KANN UND SO ZU EINEM ERWEITERTEN CLUBERLEBNIS BEITRAGEN WIRD.



▲ Eine leuchtende Zukunft? Anfangs 2012 soll in Basel eine neue Kulturstätte für Musik, Technik, Film, Kunst und Gastronomie entstehen. (Bild: Mathias Stich)

Die interdisziplinäre Zusammenarbeit mit Ton- und Lichttechnikern, Medienkünstlern, Elektronikern, Informatikern und Veranstaltern war sehr spannend und zeigte, dass ein Club ein vielseitig attraktives Umfeld bietet, um solche Arbeiten entwickeln zu können. Der Club als Ort der Begegnung, Techniksammelsorium, Tollhaus, an dem Ton und Bild einen wesentlichen Einfluss auf das Publikum haben, das für eine Nacht dem Alltag ent-

flieht, eignet sich hervorragend für solche Experimente. Natürlich hätte ich dieses Experimentierfeld gerne in einem grösseren Mass, in Form eines gesamtheitlichen Clubkonzeptes, umgesetzt. Dies war aber in der vorgegebenen Zeit nicht realisierbar.

Der Anspruch auf Innovation ist zu relativieren, da parallel beispielsweise im Bereich des **Kinect Hackings** sehr viel gemacht wird und wie im Zitat am Anfang dieser Dokumentation schon erwähnt wurde, ist man meistens nicht der Erste und Einzige, der an solchen Ideen tüftelt. Auch wurde der Bereich der professionellen Eventtechnik komplett ausgeblendet, da sich diese Arbeit vielmehr im DIY Bereich bewegt, als die Absicht kommerziell konkurrenzfähige Produkte zu entwickeln.

ZUKUNFT

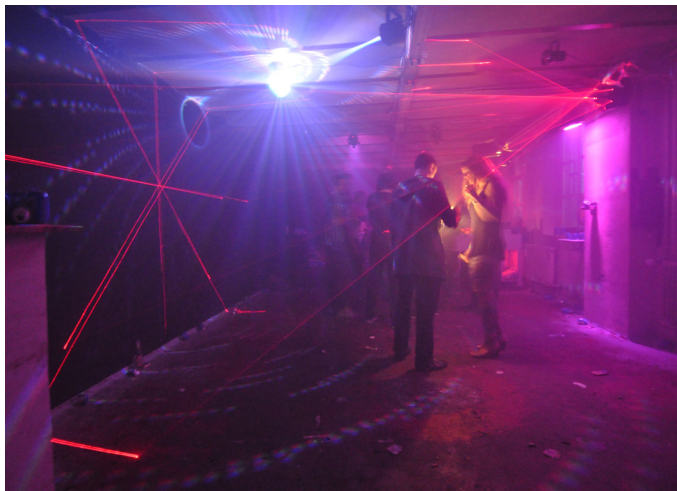
AN ANFANG MEINES STUDIUMS WAR MEINE VORSTELLUNG, WAS ICH IM ANSCHLUSS ALS BERUF AUSÜBEN SOLL, NOCH SEHR UNGEWISS.

Meine Erfahrungen als Clubbetreiber und die Jahre am Hyperwerk, an denen ich den Umgang mit Technik, kreativem Schaffen und interdisziplinären Zusammenarbeiten erlernt habe, brachten mich zur Überzeugung, nach meiner Ausbildung eine Kulturstätte zu etablieren, die nicht bloss eine Dienstleistung für Kulturkonsumenten sein soll. Vielmehr sollen dort auch Wissenstransfer und Partizipation in Form von Workshops, Ausstellungen und Performances aus den unterschiedlichsten Fachbereichen stattfinden. Dies war für das Diplomprojekt vor allem mit Alumni des Hyperwerks geschehen und kann als erfolgreicher Probelauf gewertet werden. In Zukunft sollen jedoch auch vermehrt Akteure ausserhalb des Hyperwerk Netzwerkes miteinbezogen werden.

Der Vorsatz, einen neuen Kulturort in Basel zu etablieren ist ambitioniert, aber auf Grund

meiner Leidenschaft in diesem Bereich tätig zu sein, eine Herausforderung, die ich gerne annehme. Die Zeichen stehen gut, denn das Netzwerk, auf das ich nach meinen Erfahrungen als Absolvent des Hyperwerks, als Eventorganisator, Clubbetreiber, langjähriger Mitarbeiter des Plattenladens **Plattfon**, Musikproduzent und DJ zurückgreifen kann, ist gross und vielseitig.

*Tanzfläche unseres ehemaligen Clubs an der Schlachthofstrasse
(Bild: Konrad Sigl)*



DANK

Herzlichen Dank, an alle die cLab bis jetzt unterstützt haben. Vor allem dem Team, aber auch anderen Mitstudenten und der Hinterhof Bar.

Frank Fietzek - Coach intern
Timon Christen - Coach extern
Martin Fuchs - Interaktionsgestalter
Philip Whitfield - Interaktionsgestalter
Martin Stöcklin - Grafiker
Mathias Stich - Lichtgestalter
Peter Bichsel - Text
Marianne Mumenthaler - Text & Druck

Partner

IT'S ALWAYS NIGHT
undef.ch
Videokultur
Plattfon Records

Kontakt

Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst

Konrad Sigl

cLab - A Club Laboratory
www.clab.ch
info@clab.ch

Institut HyperWerk

Totentanz 17/18
CH 4051 Basel
T +41 (0)61 269 92 30
F +41 (0)61 269 92 26
info.hyperwerk.hgk@fhnw.ch
www.fhnw.ch/hgk/ihw

Literaturverzeichnis

Daniels, Dieter; Naumann, Sandra; Thoben, Jan:
See This Sound – Audiovisuology. Compendium An Interdisciplinary
Survey of Audiovisual Culture.
Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln 2010.

Film

Lundestam, Barbaro;
Open Score by Robert Rauschenberg.
Micromedia, DVD, San Francisco 2007

Links

<http://www.undef.ch>
<http://www.itsalwaysnight.com>
<http://videokultur.ch>
<http://www.plattform.ch>

<http://www.9evenings.org>
<http://www.gis.net/~scatt/clavilux/clavilux.html>

<http://kinect.dashhacks.com>
<http://www.openframeworks.cc>
http://www.opendmx.net/index.php/Open_Lighting_Architecture