

PREENTER THE DOCUMENTATION



Alice sagte: „Ach, Mohrchen, wär das schön, wenn wir in das Spiegelhaus hineinkönnten! Bestimmt gibt es dort ganz tolle Sachen, und ganz bestimmt kommt man irgendwie hinein! Das Glas soll einfach so weich sein wie ein Schleier, und schon schlüpft man durch. Schau, es ist ja wie feiner Rauch! Man kann wirklich durch ...“



Alice said: “Oh, Kitty! how nice it would be if we could only get through into Looking-Glass House! I’m sure it’s got, oh! such beautiful things in it! Let’s pretend there’s a way of getting through into it, somehow, Kitty. Let’s pretend the glass has got all soft like gauze, so that we can get through. Why, it’s turning into a sort of mist now, I declare! It’ll be easy enough to get through ...”



REMOTE CONTROL ON MOUTH

FACES, PIECES OF EARS, ARMS AND LEGS AND FROZEN TEARS

BECOME PART OF THE PROJECTION!

PRE
ENTER

WILLKOMMEN WELCOME

Quick Start

→ ABOUT

preENTER ist eine audiovisuelle Live-Performance.

preENTER is an audiovisual live performance.

→ S. 12

→ WHO

preENTER besteht aus einer Frau, sechs Männer und tausenden Mitspielern.

preENTER is one woman, six men and thousands of participants.

→ S. 116

→ INTRO

preENTER von allen Seiten. Vom Umschlag bis zur Webseite.

preENTER by all sides. From the cover to the website.

→ www.preenter.de

→ SHOWS

preENTER entert Partys und Kunstfestivals.

preENTER is entering parties and art festivals.

→ S. 14

→ SCANNER INSTALLATION

preENTER macht Zuschauer zu Protagonisten: „Kein Leben ohne Interaktion!“

preENTER makes the audience protagonists: "No life without interaction!"

→ S. 34

→ THEORY

preENTER macht sich Gedanken.

preENTER engrosses the thoughts.

→ S. 94

→ LIVE ACTING

preENTER erweitert den Bühnenrahmen und läßt Schauspieler mitspielen.

preENTER goes beyond the scope of stage and lets actors play along.

→ S. 54

→ FORECAST

preENTER will ENTER werden.

preENTER wants to become ENTER.

→ S. 120

→ TECHNOLOGY

preENTER schreibt maßgeschneiderte Software und entwickelt intuitive Controller.

preENTER generates software and develops intuitive controllers.

→ S. 66

→ THANK YOU

preENTER wurde mit der Hilfe von vielen lieben Menschen realisiert.

preENTER has been realized with the help of many lovely people.

→ S. 124

AN INCOMPLETE MANIFESTO FOR GROWTH

1. ALLOW EVENTS TO CHANGE YOU. You have to be willing to grow. Growth is different from something that happens to you. You produce it. You live it. The prerequisites for growth: The openness to experience events and the willingness to be changed by them.

2. FORGET ABOUT GOOD. Good is a known quantity. Good is what we all agree on. Growth is not necessarily good. Growth is an exploration of unlit recesses that may or may not yield to our research. As long as you stick to good you'll never have real growth.

3. PROCESS IS MORE IMPORTANT THAN OUTCOME. When the outcome drives the process we will only ever go to where we've already been. If process drives outcome we may not know where we're going, but we will know we want to be there.

4. LOVE YOUR EXPERIMENTS (AS YOU WOULD AN UGLY CHILD). Joy is the engine of growth. Exploit the liberty in casting your work as beautiful experiments, iterations, attempts, trials, and errors. Take the long view and allow yourself the fun of failure every day.

5. GO DEEP. The deeper you go the more likely you will discover something of value.

6. CAPTURE ACCIDENTS. The wrong answer is the right answer in search of a different question. Collect wrong answers as part of the process. Ask different questions.

7. STUDY. A studio is a place of study. Use the necessity of production as an excuse to study. Everyone will benefit.

8. DRIFT. Allow yourself to wander aimlessly. Explore adjacencies. Lack judgment. Postpone criticism.

9. BEGIN ANYWHERE. John Cage tells us that not knowing where to begin is a common form of paralysis. His advice: begin anywhere.

10. EVERYONE IS A LEADER. Growth happens. Whenever it does, allow it to emerge. Learn to follow when it makes sense. Let anyone lead.

11. HARVEST IDEAS. Edit applications. Ideas need a dynamic, fluid, generous environment to sustain life. Applications, on the other hand, benefit from critical rigor. Produce a high ratio of ideas to applications.

12. KEEP MOVING. The market and its operations have a tendency to reinforce success. Resist it. Allow failure and migration to be part of your practice.

13. SLOW DOWN. Desynchronize from standard time frames and surprising opportunities may

present themselves.

14. DON'T BE COOL. Cool is conservative fear dressed in black. Free yourself from limits of this sort.

15. ASK STUPID QUESTIONS. Growth is fueled by desire and innocence. Assess the answer, not the question. Imagine learning throughout your life at the rate of an infant.

16. COLLABORATE. The space between people working together is filled with conflict, friction, strife exhilaration, delight, and vast creative potential.

17. _____. Intentionally left blank. Allow space for the ideas you haven't had yet, and for the ideas of others.

18. STAY UP LATE. Strange things happen when you've gone too far, been up too long, worked too hard, and you're separated from the rest of the world.

19. WORK THE METAPHOR. Every

object has the capacity to stand for something other than what is apparent. Work on what it stands for.

20. BE CAREFUL TO TAKE RISKS. TIME IS GENETIC. Today is the child of yesterday and the parent of tomorrow. The work you produce today will create your future.

21. REPEAT YOURSELF. If you like it, do it again. If you don't like it, do it again.

22. MAKE YOUR OWN TOOLS. Hybridize your tools in order to build unique things. Even simple tools that are your own can yield entirely new avenues of exploration. Remember, tools amplify our capacities, so even a small tool can make a big difference.

23. STAND ON SOMEONE'S SHOULDERS. You can travel farther carried on the accomplishments of those who came

before you. And the view is so much better.

24. AVOID SOFTWARE. The problem with software is that everyone has it.

25. DON'T CLEAN YOUR DESK. You might find something in the morning that you can't see tonight.

26. DON'T ENTER AWARDS COMPETITIONS. Just don't. It's not good for you.

27. READ ONLY LEFT-HAND PAGES. Marshall McLuhan did this. By decreasing the amount of information, we leave room for what he called our 'noodle'.

28. MAKE NEW WORDS. EXPAND THE LEXICON. The new conditions demand a new way of thinking. The thinking demands new forms of expression. The expression generates new conditions.

29. THINK WITH YOUR MIND. Forget technology. Creativity is

not device-dependent.

30. ORGANIZATION = LIBERTY. Real innovation in design, or any other field, happens in context. That context is usually some form of cooperatively managed enterprise. Frank O. Gerry, for instance, is only able to realize Bilbao because his studio can deliver it on budget. The myth of a split between 'creatives' and 'suits' is what Leonard Cohen calls a 'a shining artifact of the past'.

31. DON'T BORROW MONEY. Once again, Frank O. Gerry's advice. By maintaining financial control, we maintain creative control. It's not exactly rocket science, but it's surprising how hard it is to maintain this discipline, and how many have failed.

32. LISTEN CAREFULLY. Every collaborator who enters our orbit brings with him or her a world more strange and

complex than any we could ever hope to imagine. By listening to the details and the subtlety of their needs, desires, or ambitions, we fold their world onto our own. Neither party will ever be the same.

33. TAKE FIELD TRIPS. The bandwidth of the world is greater than of your TV set, or the Internet, or even a totally immersive, interactive, dynamically rendered, object-oriented, real-time, computer graphic-simulated environment.

34. MAKE MISTAKES FASTER. This isn't my idea – I borrowed it. I think it belongs to Andy Grove.

35. IMITATE. Don't be shy about it. Try to get as close as you can. You'll never get all the way, and the separation might be truly remarkable. We have only to look to Richard Hamilton and his version of Marcel Duchamp's large glass to see

how rich, discredited, and underused imitation is as a technique.

36. SCAT. When you forget the words, do what Ella did: Make up something else ... but no words.

37. BREAK IT, STRETCH IT, BEND IT, CRUSH IT, CRACK IT, FOLD IT.

38. EXPLORE THE OTHER EDGE. Great liberty exists when we avoid trying to run with the technological pack. We can't find the leading edge because it's trampled underfoot. Try

using old-tech equipment made obsolete by an economic cycle but still rich with potential.

39. COFFEE BREAKS, CAB RIDES, GREEN ROOMS. Real growth often happens outside of where we intend it to, in the interstitial spaces – what Dr. Seuss calls 'the waiting place'. Hans Ulrich Obrist once organized a science and art conference with all of the infrastructure of a conference – the parties, chats,

lunches, airport arrivals – but with no actual conference. Apparently it was hugely successful and spawned many ongoing collaborations.

40. AVOID FIELDS. JUMP FENCES. Disciplinary boundaries and regulatory regimes are attempts to control the wilding of creative life. They are often understandable efforts to roder what are manifold, complex, evolutionary processes. Our job is to jump the fences and cross the fields.

41. LAUGH. People visiting the studio often comment on how much we laugh. Since I've become aware of this, I use it as a barometer of how comfortably we are expressing ourselves.

42. REMEMBER. Growth is only possible as a product of history. Without memory, innovation is merely novelty. History gives growth a direction. But a memory is never perfect. Every memory is a degraded

or composite image of a previous moment or event. That's what makes us aware of its quality as a past and not a present. It means that every memory is new, a partial construct different from its source, and, as such, a potential for growth itself.

43. POWER TO THE PEOPLE. Play can only happen when people feel they have control over their lives. We can't be free agents if we're not free.

AUTHOR: Bruce Mau, out of the book "Life Style".





PENTATONES

MOSAIQUE BEAT ENSEMBLE

YOUAREWATCHINGUS

VIDEO INSTALLATION & LIVE VISUALS

SCHNELLSTART

preENTER ist eine **AUDIOVISUELLE PERFORMANCE** und verfolgt das Moment des Livesamplings. Das Ensemble umfasst vier Musiker und zwei Videokünstler, die ihre ‚Instrumente‘ live spielen. Die Steuerung basiert auf verschiedenen, eigens dafür entwickelten Video- und Audiokontrollern, die zusammen mit anderen Live-Instrumenten wie Kontrabass, Rhodes, Synthesizern und Samplern eine Symbiose eingehen.

Eine Installation aus sechs Flachbettscannern, ermöglicht die aktive Teilnahme der Zuschauer am projizierten Bild. Scannt sich ein Zuschauer, erscheint er auf der Leinwand und wird später Teil der visuellen Performance, die wiederum mit der Musik interagiert. Es entsteht ein aktiver Dialog mit offenem Ausgang und klarem Statement: „Kein Leben ohne Interaktion!“

FAST PLAY

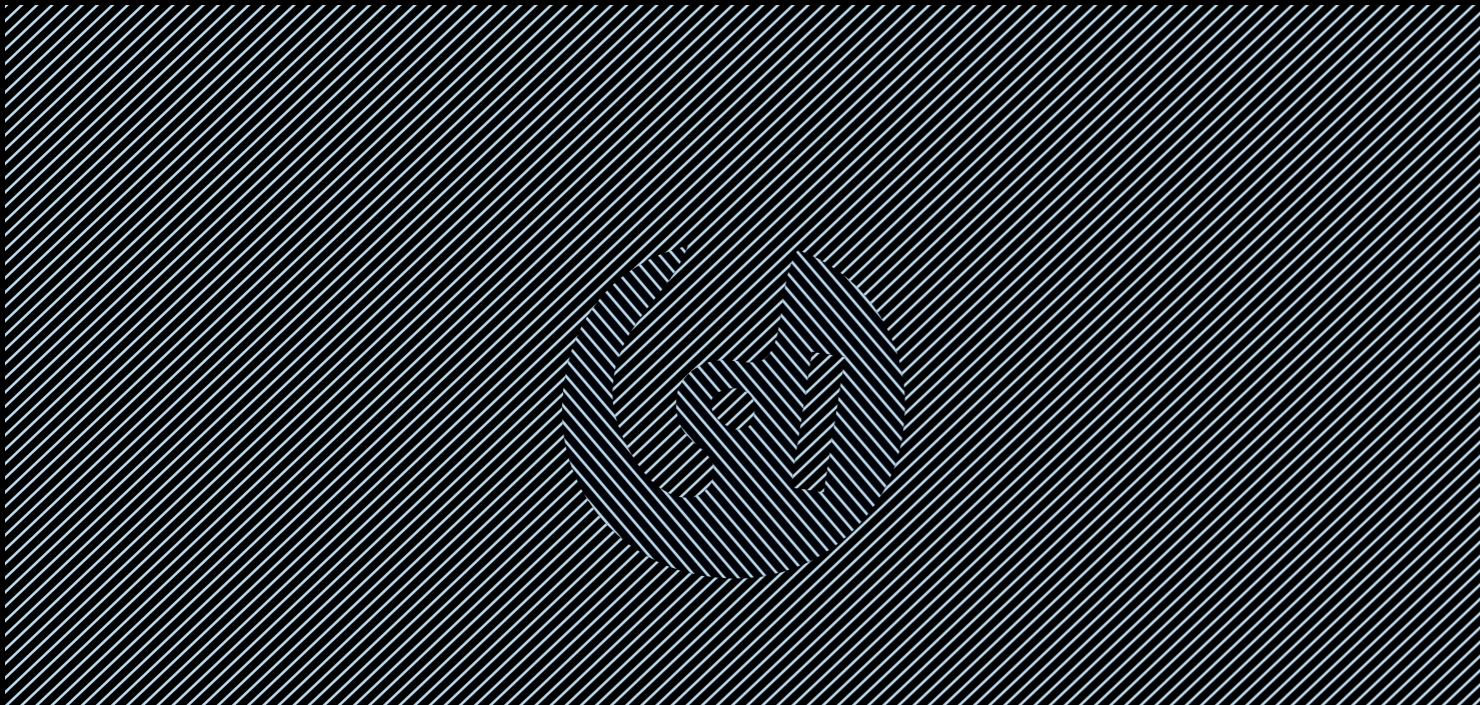
preENTER is an **AUDIOVISUAL PERFORMANCE** based on live sampling. Playing their ‚instruments‘ live, this ensemble includes four musicians and two visual artists. Specially developed video and audio-controllers create a symbiosis with live-instruments such as double bass, rhodes, synthesizer and sampler.

People from the audience can participate in the show by using flat bed scanners that are feeding images to a projector. By scanning themselves the audience becomes part of the visual performance, which interacts with the music vice versa. The concept of direct interaction between audience, visuals and live music creates an open ended dialogue, symbolizing: "There is no life without interaction!"

On Stage

Auf wackeligen Beinen zur ersten **SHOW** – die **ENTWICKLUNG** von preENTER

See the **GROWING** of the project and some past **SHOWS**.



EVENT

iLLUMiNEYE Festival of Visual Arts

DATE

April 21th, 2006

PLACE

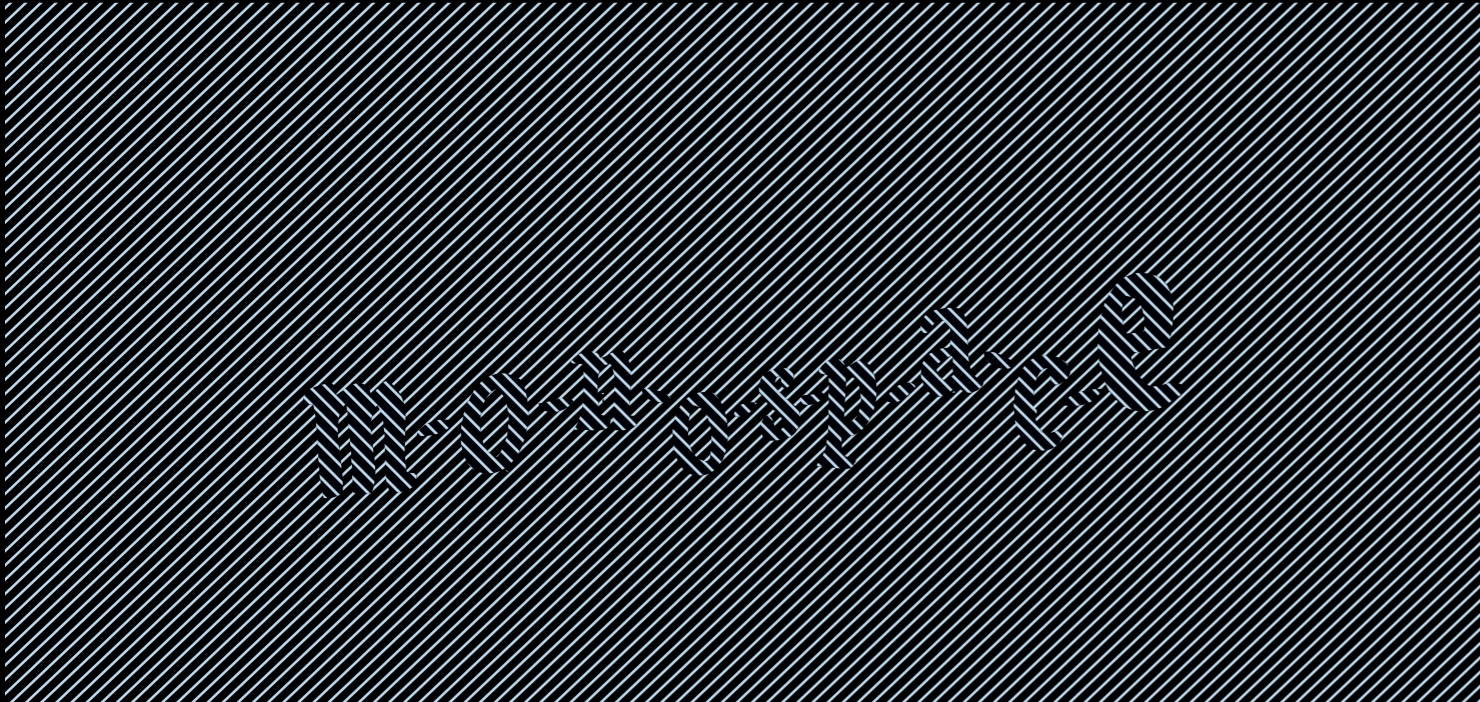
Gaswerk, Weimar





BASEMENT

We had our first experience at the local club Gaswerk. The scanners were mounted on a wall and connected via 14 meter long USB-cables. Everything was really unsteady and at the end the machines stopped working. Still, the experiment was worthwhile and the basis for all further developments.



EVENT

Typogravieh-Lebt, Lost in Monospace

DATE

June 3th, 2006

PLACE

Strassenbahndepot, Weimar





WEIRD SCREEN

Living typography? Well, it's a nice small Festival in Weimar, made without money. So we got no screen and had to improvise. We came up with the idea to use huge white balloons — but got no air-pump. Thanks god we had a few groupies to get them blown up. For visual content we developed a live-ASCII-generator, to correspond with the Festivals theme. Converting a live generated image (footage or DV camera) in realtime into a ASCII-graphic, this generator works with aa-lib under Linux Ubuntu. Many thanks to Manuel Gemperli from Swiss who gave us a big hand!

EVENT

Fusion Festival

DATE

July 1th, 2006

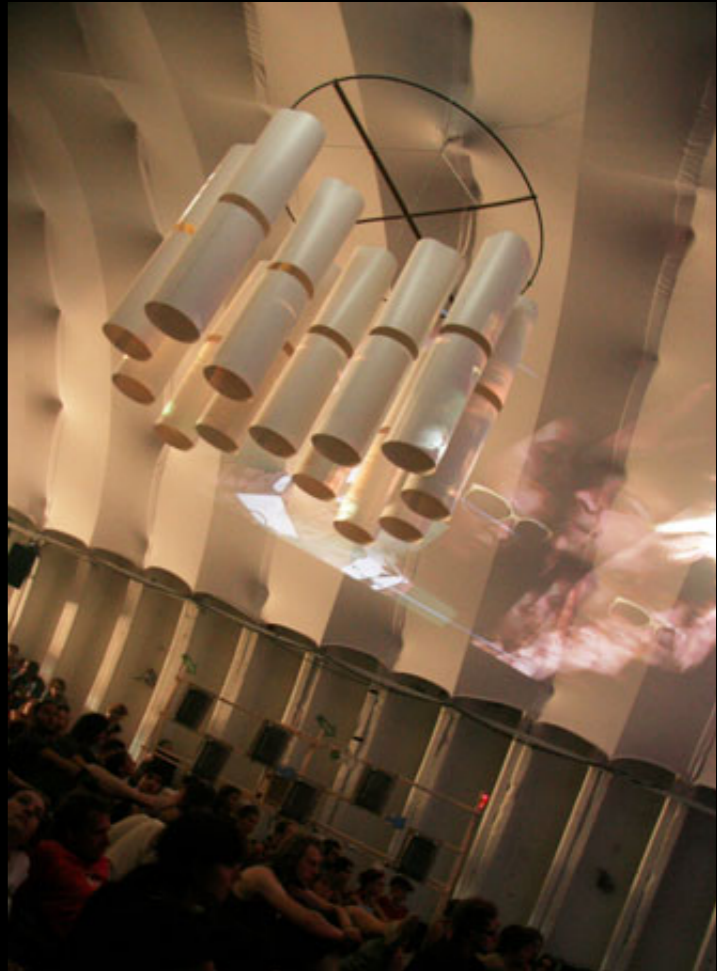
PLACE

Flugplatz Lärz, Berlin

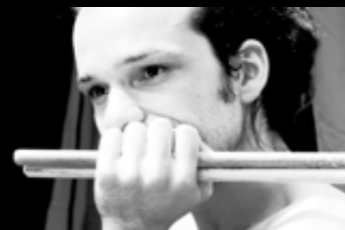


SCREWS AND NUTS

At Fusion Festival we had to improvise because our scanner frameboard wasn't finished at that time. Also the show was still mixed with other footage and visually and conceptually not as complete as later on. But that doesn't matter — it makes you realize that everything needs to grow and reminds us to the words of Bruce Mau: "Process is more important than outcome. When the outcome drives the process we will only ever go to where we've already been. If process drives outcome we may not know where we're going, but we will know we want to be there."

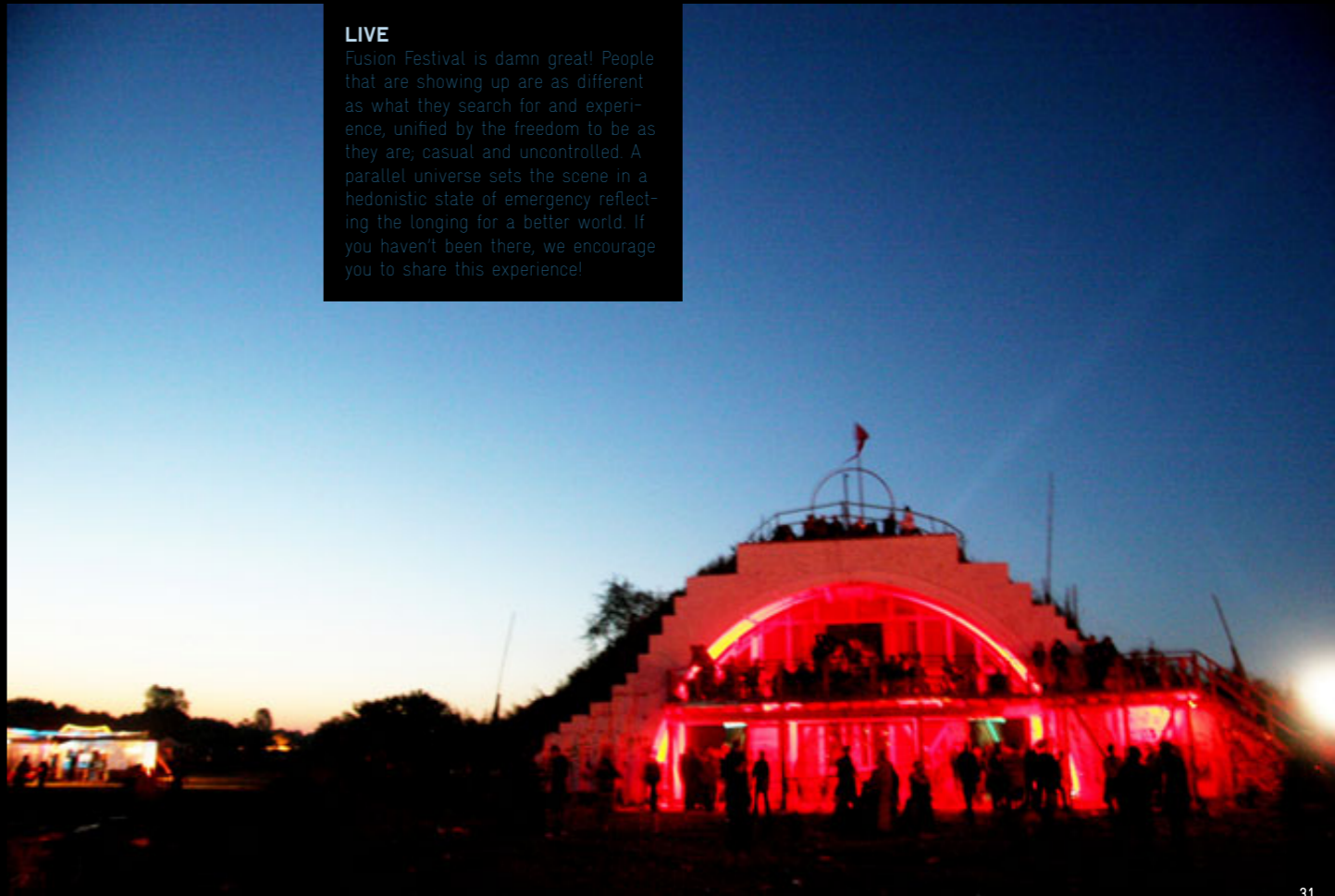






LIVE

Fusion Festival is damn great! People that are showing up are as different as what they search for and experience, unified by the freedom to be as they are, casual and uncontrolled. A parallel universe sets the scene in a hedonistic state of emergency reflecting the longing for a better world. If you haven't been there, we encourage you to share this experience!



EVENT

Bitfilm Festival

DATE

November 4th, 2006

PLACE

Mandarin Kasino, Hamburg





DRINK + SCAN

While people were resting inside the Mandarin Casino in Hamburg they had the chance to scan themselves. Since the installation is 'stand-alone', we are able to collect images over a long period of time. That means you can see and share all the images from the past hours or days. Therefore interacting and playing with the scanners becomes a creative learning process.





LIVE PERFORMANCE

At the end of the performance all the collected images are sorted out — a hard job to do because there are thousands of them. We used these pictures to perform our show alongside with No-Domain from Barcelona and Lychee Lassi from Hamburg.





LIVE SAMPLING

IN DER MUSIK BEZEICHNET SAMPLING (engl. sample: Beispiel, Probe), die „Verwendung digital gespeicherter Klänge und Klangstrukturen“ in einem neuen musikalischen Kontext. Der Sampler digitalisiert das Audiomaterial und verarbeitet es anschließend weiter. „Zu seinen elementaren Funktionen gehört neben dem Schnitt und der vorbereitenden Bearbeitung des Materials die unmittelbare Transposition, die Bildung von Schleifen (Loops) [...]. Damit entsteht ein universelles Musikinstrument der Reproduktion.“¹

DER GRUNDGEDANKE DES LIVESAMPLINGS beruht also auf dem direkten Abgreifen, Wiedergeben und Verfremden von live gespielten Audiosignalen.

INNERHALB UNSERER PERFORMANCE nutzen wir zum einen, den eigens für das Vocalsampling entwickelten Controller LOOPcon, der über Max/MSP mit Ableton Live arbeitet und zum anderen das Kaoss-Pad der Firma Korg. Dadurch ist es uns möglich, jede Geräusch- oder Klangquelle (z. B. Instrumente oder das Publikum), durch eine entsprechende Mikrophonierung und Verkabelung einzeln oder als beliebig gruppierte Summe abzugreifen. Das so entstandene Material, kann nun live mit einer Vielzahl von Effekten belegt, geloopt, zerhackt, gescratched

SAMPLING OF MUSIC is the “usage of digital stored sounds and soundscapes” in a different musical context. A sampler digitalizes the audio material and processes the signal. “The elementary function of a sample is next to cutting and conditioning of the audio material its direct transposition, the generation of loops [...]. Thus it creates a universal instrument of reproduction.”¹

THE KEYNOTE OF LIVE-SAMPLING is based upon direct sampling, play-back and abstracting of live played audio-signals.

IN OUR PERFORMANCE we use the LOOPcon, a self-developed controller for vocal sampling which works via Max/MSP with Ableton Live, as well as the Korg Kaoss-Pad. Through special microphoning and cabling we now can sample every sound- or noise-source as a sum or separately (i.e. instruments or the audience). The emerged sound material can be used with added effects, can be looped, cut,

oder auf andere Art moduliert und verändert werden. Bei dieser Herangehensweise ist der ‚Echtzeit-Moment‘ des Sampelns von besonderer Bedeutung. Man kann in eine Art unmittelbaren Dialog zwischen analogem Livematerial und digitalem Sample treten, sich selbst begleiten und mehrstimmige Arrangements oder Klangcollagen entwickeln.

EINE WEITERE BESONDERHEIT des Livesamplings ist die Einmaligkeit des Gesamten. Durch diese Arbeitsweise können sich sehr freie und spontane Parts ergeben.

scratched or modulated and changed in any other way. Therefore, the ‘realtime-moment’ of sampling is very important. It’s a sort of a direct dialogue between analogue live material and digital sample in which the artist can accompany oneself and develop polyphonic arrangements or sound-collages.

A FURTHER SPECIAL CHARACTERISTIC of live-sampling is its momentary non-repeatable individuality. This working method allows free and spontaneous parts to be made.

LOOP (=ENGL. SCHLEIFE) wird als Synonym für ein Sample benutzt, das mehrfach hintereinander abgespielt wird. Es bezeichnet ein mit technischen Mitteln wiederholbares zeitlich dadurch faktisch unbegrenztes Klangereignis.

MITTLERWEILE hat sich auch im Videobereich diese Bezeichnung durchgesetzt. Das Looping ist besonders im HipHop und der elektronischen Musik weit verbreitet und zu einem vielfältig anwendbarem Gestaltungsmittel geworden. Loops werden oft als Elemente in Klanginstallationen benutzt oder können als Werkzeuge zur Klanggestaltung dienen, indem das geloopte Material durch Weiterverarbeitung z. B. durch Effekte soundtechnisch verändert wird.

KLANGQUELLEN mit statischem oder unregelmäßigem Charakter, wie z. B. Umgebungsgeräusche, können im Loop zu strukturbildenden Elementen werden. So genannte Loopmachines oder auch Laptop-basierte Lösungen eignen sich außerdem hervorragend als elektronisches Notizbuch. Die Möglichkeit des Overdubbings, also das Aufnehmen weiterer Tonspuren über bereits live eingespielte Tonspuren, eröffnet zusätzlich neue Wege zur Klanggestaltung.



LOOP is a synonym for a sample, being repeated several times after another. It describes a temporary sound-event that is played-back repeatedly.

MEANWHILE this term is also common in the video-sector. In music, looping is often used in Hip-Hop and electronic music and has become a versatile method of producing. Loops are often used as elements in sound installations or can be tools in sound design, i.e. with the looped material being abstracted by effects.

LOOPED SOUND SOURCES with static or unregulated characters, for instance environmental sound, can become structuralizing elements. So-called loop machines or laptop-based solutions are excellent electronic recording notebooks. New ways of sound design also offer the possibility of overdubbing, which means to layer an existing or live played recording multiply over another.



ENDNOTEN

- 1 **Großmann, Rolf:** „Sampling“ in **Schanze, Helmut (Hrsg.):** „Metzler Lexikon Medientheorie und Medienwissenschaft“, Verlag J. B. Metzler, Stuttgart Weimar, 2002, S. 320

MÜSSTE MAN SEINEN GROSSELTERN

ERKLÄREN, was sich hinter dem Wort VJ-ing verbirgt, könnte man sagen: Opa begleitet das Heimorgelspiel der Oma mit einer Diashow – ein Diaabend mit verdrehten Rollen. Schon heute kommt keine Party und kein Konzert mehr ohne die flimmernden Bilder über den Köpfen der Musiker aus.

DOCH CLUB VISUALS,

wie sie allgemein mittlerweile mit dem Begriff ‚VJ‘ verbunden werden, sind nur einer von vielen Indikatoren für die Entstehung einer Kultur des ‚Video-Spielens‘, die sich vor allem durch den technischen Fortschritt und die kulturelle Evolution rasant weiter entwickelt. Sensoren und Mikrokontroller, die den ganzen Körper in Anspruch nehmen sowie schnellere Computer, bessere Grafikhardware und neue Eingabegeräte eröffnen ungeahnte Möglichkeiten im Arbeiten mit Video und Livesampling.

ALS KUNSTFORM

grenzt sich VJ-ing gegenüber der traditionellen Film- oder Diaprojektion durch seine Entstehung in Echtzeit ab und ähnelt dadurch mehr dem Spielen eines Instrumentes, als der Arbeit am Schnitttisch. Alle Parameter in Echtzeit zu verändern, bedeutet spontan und intuitiv zu agieren. Hören, fühlen und verändern, wodurch ein besseres Zusammenspiel der unterschiedlichen Akteure möglich wird.

EXPLAINING THE MEANING OF VJ-ING TO

YOUR GRANDPARENTS, you could say grandpa plays the home-organ accompanied by grandpa doing a slideshow – a typical slideshow-evening, just vice versa. Today no party or concert could happen without the flickering pictures above the musicians on stage.

BUT CLUB-VISUALS,

as they are connected to the term ‚VJ‘, are only one of many indicators for the development of the ‚video-playing culture‘, which is rapidly evolving, mainly because of technical progress and cultural evolution. Sensors and microcontroller for full body engagement, faster computers, better graphic hardware and new input devices make unexpected possibilities in working with video and live-sampling.

AS AN ART FORM,

VJ-ing is defining itself through its real time-processing away from traditional film or slide projection and is therefore more like playing an instrument than working as a cutter. To change every parameter in real-time means to be spontaneous and intuitive: To hear, feel and change – this makes the person in control play along better.

SEIT JEHER

waren es experimentelle Herangehensweisen, welche die Wahrnehmung des Menschen erweiterten. Unbekanntes zu Erforschen, bedeutet immerfort neue Möglichkeiten zu suchen. Nur wenn Bestehendes hinterfragt und untersucht wird, können daraus neue Ansätze und Lösungen generiert werden. Dies gilt im Großen, wie im Kleinen. Paul Hawken, Amory & Hunter Lovins, die Autoren des Buches ‚Natural Capitalism‘ beschreiben dies wie folgt: „Der Irrtum konventionellen Wissens besteht darin, dass es die Prioritäten der

Wirtschafts-, Umwelt- und Sozialpolitik als miteinander konkurrierend betrachtet. Die besten Lösungen basieren nicht auf Kompromissen oder dem ‚Ausgleich‘ zwischen diesen Zielen, sondern auf einer integralen Gestaltung, die alle gleichzeitig verwirklicht, und zwar auf allen Ebenen von einzelnen technischen Geräten und Produktionssystemen über Unternehmen und Wirtschaftszweige bis hin zu Städten und Gesellschaften.“ Überträgt man diese

Gedankengänge auf den Prozess unserer performativen Arbeit, so wird offensichtlich,

dass auch hier die integrale Gestaltung – das gleichzeitige Zusammenwirken von Musik, Bild und Performance – einen in sich befruchtenden Prozess darstellt und neue Möglichkeiten eröffnet.

SINCE ALL TIME

experimental approaches were extending the human senses. Exploring the unknown means trial and error evermore. Only if the existing is questioned and analysed, new solutions and approaches can be generated. This counts for the big as well as little things. The authors of the book ‚Natural Capitalism‘ Paul Hawken, Amory & Hunter Lovins explain this as follows: „The mistake of the conventional knowledge consists of seeing the priori-

ties of economy-, environment-, and social politics as competing against each other. The basis of the best solutions is not to ‚compromise‘ or ‚compensate‘ between these aims, but an integrated design: Capturing everything at the same time on every level, from specific technical devices and production systems over companies and branches of industries to cities and societies.“ If you adapt these thoughts to our process of performative work, it shows that

the integral design – meaning the mutual collaboration of music, image and performance – is a fertile process that offers new possibilities.

GERADE IM THEATER, dass sich bisher wenig mit Videokunst als Element der Inszenierung auseinandersetzt, obwohl Theaterstücke analog zum Live-Video interaktiv und improvisatorisch entstehen, kann Live-Video existentiell werden.

DER ANSATZ, Club Visuals aus ihrem gewohnten Kontext herauszulösen und mit ihnen in Echtzeit eine Geschichte, ähnlich der eines Filmes zu erzählen, ist neu, stellt aber gleichzeitig eine Rückbesinnung auf die Aufgaben und Möglichkeiten des Bühnenbildes dar. So könnten Arbeiten innerhalb der darstellenden Kunst entstehen, die Video, Ton, Tanz und Theater miteinander verschmelzen lassen.

THEATER ZUM EINEN, öffentliche Screens und bildbespielte Fassaden zum anderen, lassen erahnen, welches große Potenzial in einer erweiterten Form des Live-Videos liegen kann. Was wir heute betrachten, ist die Geschichte von morgen oder wie es Marshall McLuhan beschrieb: →



ESPECIALLY IN THEATRE there is a struggling discussion about this subject. But live-video will become essential in the future, because theater works interactively and improvisatory analogue to live-video.

THE APPROACH to abstract club visuals from its familiar context and to tell it with a story similar to a movie in real time is new, but on the same time a return to ideas and possibilities of stage design. Hence performing arts could combine video, sound, dance and theatre.

THEATRE ON ONE SIDE, open public screens and projected facades on the other, makes you feel what great potential lies in an extended form of live-video. What we see today is the history of tomorrow, or how Marshall McLuhan said: →



„DIE ZUKUNFT DER ZUKUNFT IST DIE GEGENWART.“
“THE FUTURE OF THE FUTURE IS THE PRESENT.”

EVENT

The preENTER Sessions

DATE

November 17th, 2006

PLACE

eWerk, Weimar

IN COOPERATION WITH

Deutsches Nationaltheater Weimar



A wide-angle photograph of a crowded music venue, likely a club or bar, with a high ceiling and exposed structural elements. The room is dimly lit with a strong red glow from stage lights. Several large projection screens are suspended from the ceiling, displaying various visual content, including what appears to be a grid of faces. A large crowd of people is visible, some dancing and others talking. In the background, a stage area with musical equipment and a band is partially visible. The overall atmosphere is energetic and immersive.

ELECTRIFYING

After we came back from Hamburg we were invited to play at a local event. So we hung five screens and used seven projectors to surround the audience with visuals. A few people told us they felt totally integrated as if they were a part of the performance. Wow, that's what we wanted to achieve for a long time!



LIVE ACTING
For the first time we worked together with the two actors Eve and Jonathan aka Loosli Bros. from the Deutsches Nationaltheater who did a great live-performance interaction with the installation. They introduced the installation to the audience and challenged them to scan. The images (see following pages) were later used to generate loops for live visuals.











THANK YOU

Well, the whole event was awesome! As you may know, you can't do such things alone. That's why we would like to thank all our friends, especially Conny, H_Boy, TR34 and Loosli Bros.





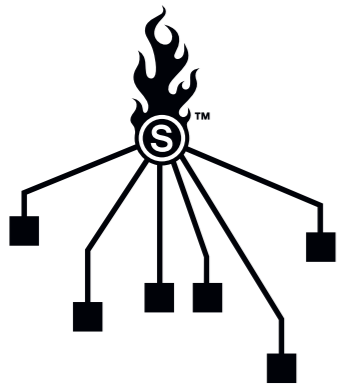
FACES, PRE

Backstage

Hinter den **KULISSEN** von preENTER – Mensch, Maschine, Musik

See what **SOFTWARE** we developed and use for live acting.

WHAT'S TH



DEVELOPMENT

Manuel Gemperli, Oli Kessler, YouAreWatchingUs

TOOLS AND SUPPLIES FOR WORK

Linux Ubuntu, SANE

USED MATERIAL

Shuttle XPC SS406, EPSON Scanner 3490

UPDATE VERSION

V.3

YEAR OF PRODUCTION

2006

Six scanner, one computer.

The common usage of a computer with USB-connection and scanner-software is normally designed for using not more than one scanner. To solve this problem we developed a software for linux (SANE Backend) in cooperation with Manuel Gemperli and Oli Kessler, for one computer to run several scanners. The software-processing is described as follows:

- 1 The scanner gets connected via USB-Hub and receives a port (128 ports are possible).
- 2 Scanner gets initialised.
- 3 Scanner gets assigned to an account.
- 4 Scanner can be activated by pushing the fastscan-mode button and images will be saved in the particular account.
- 5 Access and synchronisation via DHCP/FTP/SMB from a second computer.

At the moment the processing of the scans is still serial, because simultaneous mode causes problems, possibly because of the drivers or the hardware.

In developing **manoliSIMULSCAN** further, no USB-cables will be needed in the future. Communicating via network (WLAN) would make it possible to capture interactions from different spots simultaneously.

Sechs Scanner, ein Computer.

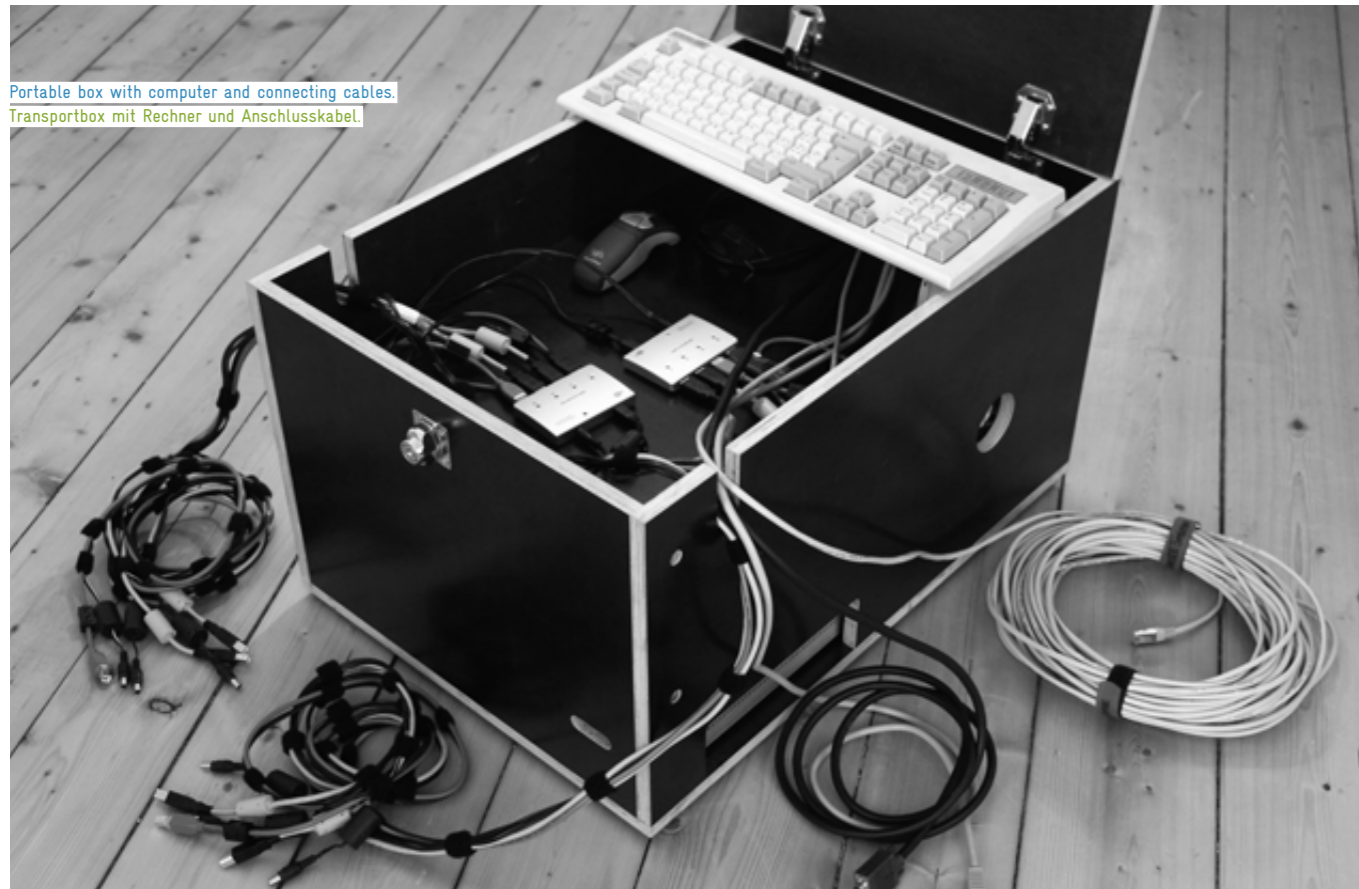
Der normale Gebrauch einer Scannersoftware sowie eines Rechners mit USB Anschluss sieht nicht vor, mehrere Scanner gleichzeitig über einen USB-Port zu betreiben. Um diesem Problem zu begegnen, entwickelten wir in Zusammenarbeit mit Manuel Gemperli und Oli Kessler eine Software unter Linux (SANE Backend), mit der mehrere Scanner an einem Computer betrieben werden können. Die Software-prozesse lassen sich folgendermassen beschreiben:

- 1 Scanner wird über USB-Hub angesteckt und erhält eine Port-Zuteilung. (128 faktisch mögliche Ports)
- 2 Scanner wird initialisiert.
- 3 Scanner erhält Verzeichnis zugeteilt.
- 4 Scanner lässt sich über Schnellscanbutton betätigen und sichert die Bilder in das jeweilige Verzeichnis.
- 5 Zugriffsmöglichkeit und Synchronisation per DHCP/FTP/SMB von Zweitrechner.

Die Verarbeitung der Scannprozesse erfolgt (noch) seriell, da sich im simultanen Betrieb Probleme ergeben, deren Ursache möglicherweise bei den Scannertreibern oder sogar bei der Scannerhardware zu orten ist.

Die Weiterentwicklung von **manoliSIMULSCAN** sieht vor, räumlich nicht mehr auf USB-Kabel angewiesen zu sein, sondern ausschließlich über Netzwerk (WLAN) zu funktionieren. Somit wäre es möglich, gleichzeitig an mehreren Orten Interaktionen einzufangen.





Portable box with computer and connecting cables.
Transportbox mit Rechner und Anschlusskabel.



Store. Verstauen.



Lock. Verschliessen.



manoliSIMULSCAN works with X VGA resolution (1024 × 768).
manoliSIMULSCAN arbeitet mit X VGA resolution (1024 × 768).



DEVELOPMENT

Manuel Gemperli, Oli Kessler, YouAreWatchingUs

TOOLS AND SUPPLIES FOR WORK

Linux Ubuntu, Java Script

USED MATERIAL

Shuttle XPC SS40G

UPDATE VERSION

V.3

YEAR OF PRODUCTION

2006

SOFTWARE FOR MULTIPLE SCANNER INPUT

Six images, six loops, one projection.

After being saved in their accounts, the images are processed further on and get visualized immediately. For this purpose a second computer as well as the software TOUCH Designer was used in the beginning. TOUCH Designer made it possible to read the scanned material via network and to project it in a permanently updated 12-pic-setup (six static images, six loops). However, since the TOUCH-computer is used in the live performance at the same time, our goal was to let the scanner-installation work as 'stand-alone'. Therefore we worked on another software in cooperation with Manuel Gemperli and Oli Kessler.

manoliROTOSCAN is a Java-application, presenting and updating the scans in a 12-pic-setup as described above. If someone scans himself, his image remains in a statical field until another scan is made at the same scanner. Then the first image gets passed into a loop while the new image appears in the statical field.

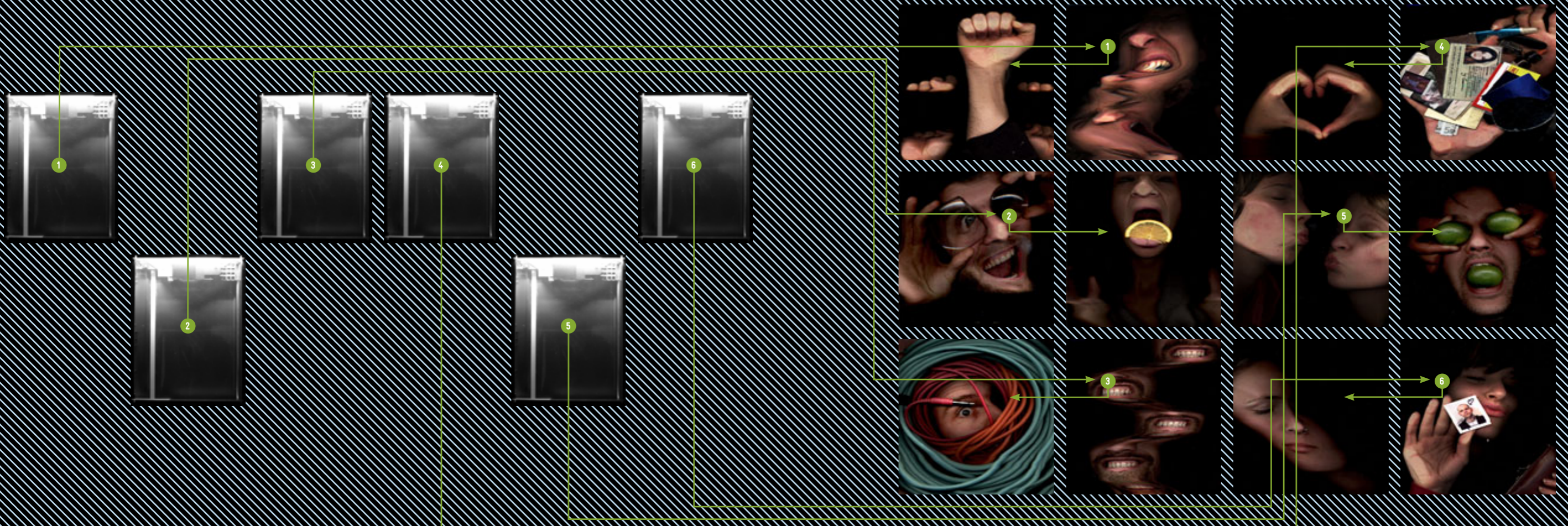
MANAGEMENTSOFTWARE FÜR PARALLELES SCANNEN

Sechs Bilder, sechs Loops, eine Projektion.

Nachdem das Bildmaterial in den Verzeichnissen angelangt ist, wird es sofort weiterverarbeitet und sichtbar gemacht. Zu Beginn kam dafür ein zweiter Computer, sowie das Programm TOUCH Designer zum Einsatz. TOUCH Designer ermöglichte es, die gescannten Bilder über Netzwerk abzufragen und in einem laufend aktualisierendem 12-er Setup (sechs statische Bilder, sechs Loops) zu projizieren. Da der TOUCH-Computer jedoch gleichzeitig in der Live Performance Verwendung findet und wir die Scannerinstallation als 'stand-alone' betreiben wollten, arbeiteten wir mit Manuel Gemperli und Oli Kessler erneut eine Software aus.

manoliROTOSCAN ist eine Java-Applikation, welche die Scans im oben beschriebenen 12-er Setup darstellt und laufend aktualisiert. Scannt sich ein Zuschauer, bleibt sein Bild so lange im dazugehörigen Feld stehen, bis eine weitere Person den selben Scanner benutzt. Das neue Bild erscheint im gleichen Feld, während das vorangegangene Bild im angrenzenden Feld als Loop abgespielt wird.







DEVELOPMENT

YouAreWatchingUs, Markus Heckmann (Support)

TOOLS AND SUPPLIES FOR WORK

TOUCH Derivative, 2.4 Ghz radio transmission

USED MATERIAL

wood, mini gyroscope

UPDATE VERSION

V.1

YEAR OF PRODUCTION

2006

3D-CAMERA CONTROLLER

Working with 3D-software camera trackings usually has to be arranged in the form of motion graphs and also has to be rendered before outputting. This is too elaborate and inapplicable for realtime environments.

To control the live generated image-material in TOUCH Designer more intuitively, we developed the concept of a 3D-camera-controller allowing the control of the virtual camera analogue to a handycam.

This is realised through a mini gyroscope, detecting different circular motions around the axis, and two joysticks tracking moves along the axis. To avoid disturbing cables and to ensure space for the camera, the communication between controller and computer works wireless.

3D-KAMERA KONTROLLER

Im normalen Gebrauch von 3D-Software, müssen Kamerafahrten in Form von Bewegungskurven angepasst und zur Endausgabe gerendert werden. Dies ist aufwendig und für Echtzeit-Umgebungen ungeeignet.

Um die live generierten Bilderwelten im TOUCH Designer intuitiv steuern zu können, entstand das Konzept eines 3-D Kamera-Kontrollers, der es ermöglicht, die virtuelle Kamera analog zu einer Handkamera zu steuern.

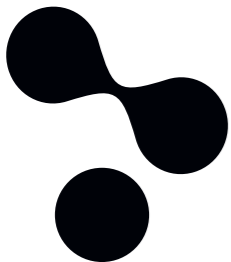
Realisiert wurde dies durch ein mini Gyroskop, der die verschiedenen Drehbewegungen um die eigene Achse registriert und zwei kleine Joysticks, welche die Bewegungen entlang der Achsen abnehmen. Um störende Kabel zu vermeiden und die Bewegungsfreiheit nicht einzuschränken, läuft die Datenübertragung von Kontroller zu Computer per Funk.



Mini gyroscope on top of the controller.
Mini Gyroskop im oberen Teil des Kontrollers.

Computer and nature peaceful combined.
Computer und Natur friedlich vereint.





DERIVATIVE

DEVELOPMENT

YouAreWatchingUs, Markus Heckmann (Support)

TOOLS AND SUPPLIES FOR WORK

TOUCH Derivative, MIDI Device

USED MATERIAL

Sony VAIO VGN-FS115M, BCF 2000

UPDATE VERSION

V.4

YEAR OF PRODUCTION

2006

LIVE CONTROLLED 3D VISUAL ENVIRONMENT

Conventional VJ-programs are solely providing the possibility to play short video-loops, to mix and use prechosen effects on them. Other programs with more designing freedom like After Effects, Maya, Cinema4D work in realtime, that means film sequences have to be elaborately rendered.

Looking closer at current computergames you can realize the rapid graphic power they provide in realtime. This is possible through the OpenGL standard, performing the computation of complex 3D-scenes directly on the graphic-board. The program TOUCH Designer allows the usage of this OpenGL standard without being a software-programmer. By writing program-routines (similiar to Max/MSP) we now can develop a VJ-programm especially designed for our desires, running all activities in realtime. Also the images are computed and displayed in a very high resolution of (XVGA 1024 x 768) wich is quite unusual for popular Live Visuals.

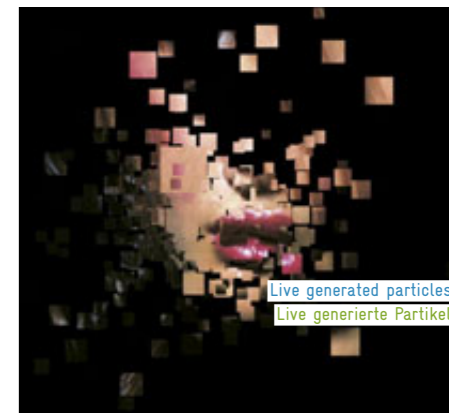
All parameters are controlled by MIDI controller as well as by the **YAWUcam** controller. This offers more freedom and an intuitive control, like playing an instrument. In combination with the **manoliSIMULSCAN** video installation, providing the only input with the scanner-pics, we managed to create a new style of image asthetics aside of mouse and keyboard.

LIVE STEUERUNG FÜR TOUCH 3D UMGEBUNG

Konventionelle VJ-Programme bieten ausschließlich die Möglichkeit, kurze Videoloops abzuspielen, ineinander zu mixen und darauf vorgefertigte Effekte anzuwenden. Andere Programme mit mehr Gestaltungsfreihheiten, wie beispielsweise After Effects, Maya oder Cinema4D, arbeiten nicht in Echtzeit, weswegen Filmsequenzen erst zeitaufwendig gerendert werden müssen.

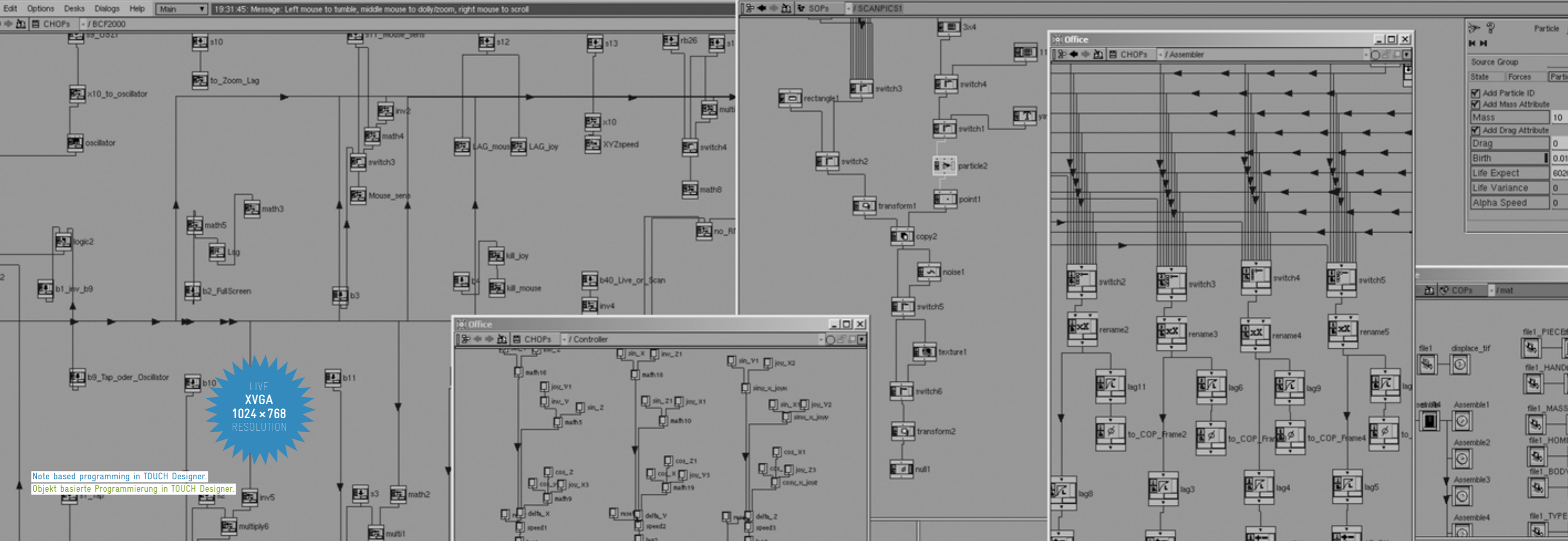
Betrachtet man aktuelle Computerspiele, so bieten diese eine rasante Grafikleistung, die in Echtzeit berechnet wird. Dies wird durch den OpenGL-Standard realisiert, der die Berechnung von komplexen 3D-Szenen direkt auf der Grafikkarte ausführt. Das Programm TOUCH Designer erlaubt uns die Nutzung dieses OpenGL-Standards, ohne Softwareprogrammierer zu sein. Durch das Erstellen von Programmroutinen (ähnlich dem Programm Max/MSP) lässt sich ein auf unsere Wünsche abgestimmtes VJ-Programm entwickeln, welches alle Aktionen in Echtzeit ausführt. Darüber hinaus werden die Bilder in einer, für gängige Live Visuals unüblich, hohen Auflösung (XVGA 1024 x 768) berechnet und dargestellt.

Alle Parameter werden über MIDI-Kontroller und dem **YAWUcam** Kontroller gesteuert. Das bietet mehr Freiheit und eine intuitive Steuerung, ähnlich dem Spielen eines Instrumentes. In Kombination mit der Videoinstallation **manoliSIMULSCAN**, die in Form der Scannerbilder den einzigen Input liefert, gelang die Erzeugung neuartiger Bilderwelten, abseits von Maus und Tastatur.



Live generated particles.

Live generierte Partikel.

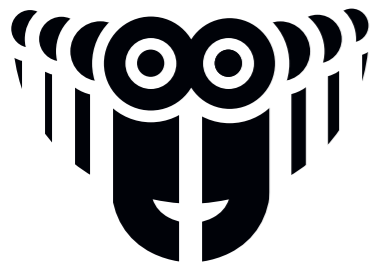


LIVE
XVGA
1024 x 768
RESOLUTION

Note based programming in TOUCH Designer.
Objekt basierte Programmierung in TOUCH Designer.



LEDMETRONOME



LEDMETRO™

DEVELOPMENT

Pentatones, Hannes Waldschütz

TOOLS AND SUPPLIES FOR WORK

Max/MSP, Arduino, oscilloscope, soldering gun

USED MATERIAL

LEDs, 'arduino' microcontroller board, framework

UPDATE VERSION

V.2

YEAR OF PRODUCTION

2006

MIDI CONTROLLED OPTICAL LED METRONOMES

To be a musician playing electronic stuff you often have to face the problem of working with the rigid velocity and a beat raster of the computer. Playing alongside a precise device with a well audible rhythm is plain smooth. But as soon as there's no clear audible rhythmic it's scarcely possible to play in beat with the electronic instruments.

Up to now musicians commonly played with headphones hearing an acoustic metronome. This method however has the disadvantage of only hearing the constant click sound and being isolated through the headphones. To solve this problem we developed an optical metronome, which analyses a MIDI clock synchronisation signal, visualized through arcuated LEDs in pendulousness.

Via a Max/MSP patch the MIDI data is read out. This MIDI clock data which is given out by any common hard- and software sequencer, makes the pendulum motions. The occurring motion can be compared with the arm movement of a conductor, showing a pendulousness as in mathematical sense. The Max/MSP patch is sending MIDI note commands to the connected metronomes via a MIDI interface of the computer.

The heart of the **LEDmetronome** consists of an AVR Atmega8 micro-controller, processing the incoming MIDI data and controlling the LEDs. It was programmed with the Open Source Software Arduino. (www.arduino.cc)

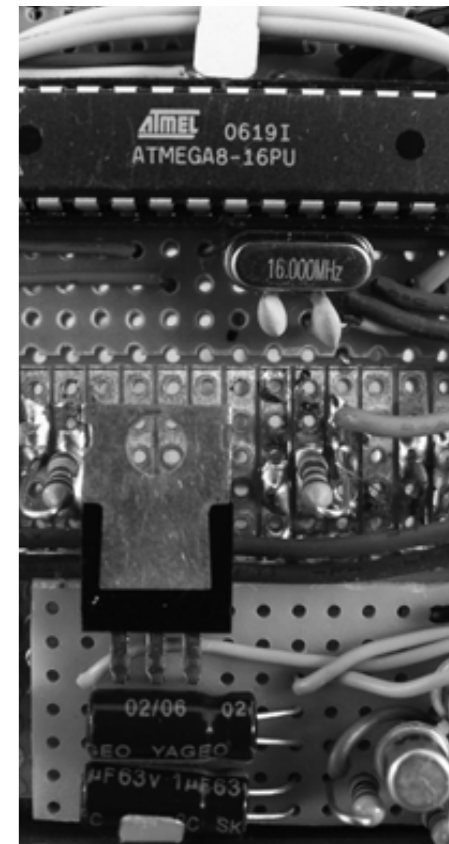
OPTISCHE MIDI GESTEUERTE LED METRONOME

Als Musiker im Bereich der elektronischen Musik, ergibt sich häufig die Problematik, einem mit starren Geschwindigkeits- und Taktraster arbeitenden Rechner gegenüber zu stehen. Solange entlang eines gut hörbaren Rhythmus musiziert wird, stellt das Zusammenspiel mit diesem präzisen Gerät kein Problem dar. Entzieht sich jedoch die Rhythmik einer klaren Struktur, wird es schwierig, im gleichen Metrum der elektronischen Instrumente zu spielen.

Die geläufigste Methode für Musiker war bisher, sich über Kopfhörer an einem akustischen Metronom zu orientieren. Diese Methode hat jedoch den Nachteil, konstant den entsprechenden Klicksound zu hören und durch die Kopfhörer isoliert zu sein. Als Lösung für dieses Problem haben wir ein optisches Metronom entwickelt, welches das MIDI-Clock Synchronisationssignal auswertet und von bogenförmig angeordneten LEDs als Pendelbewegung dargestellt wird.

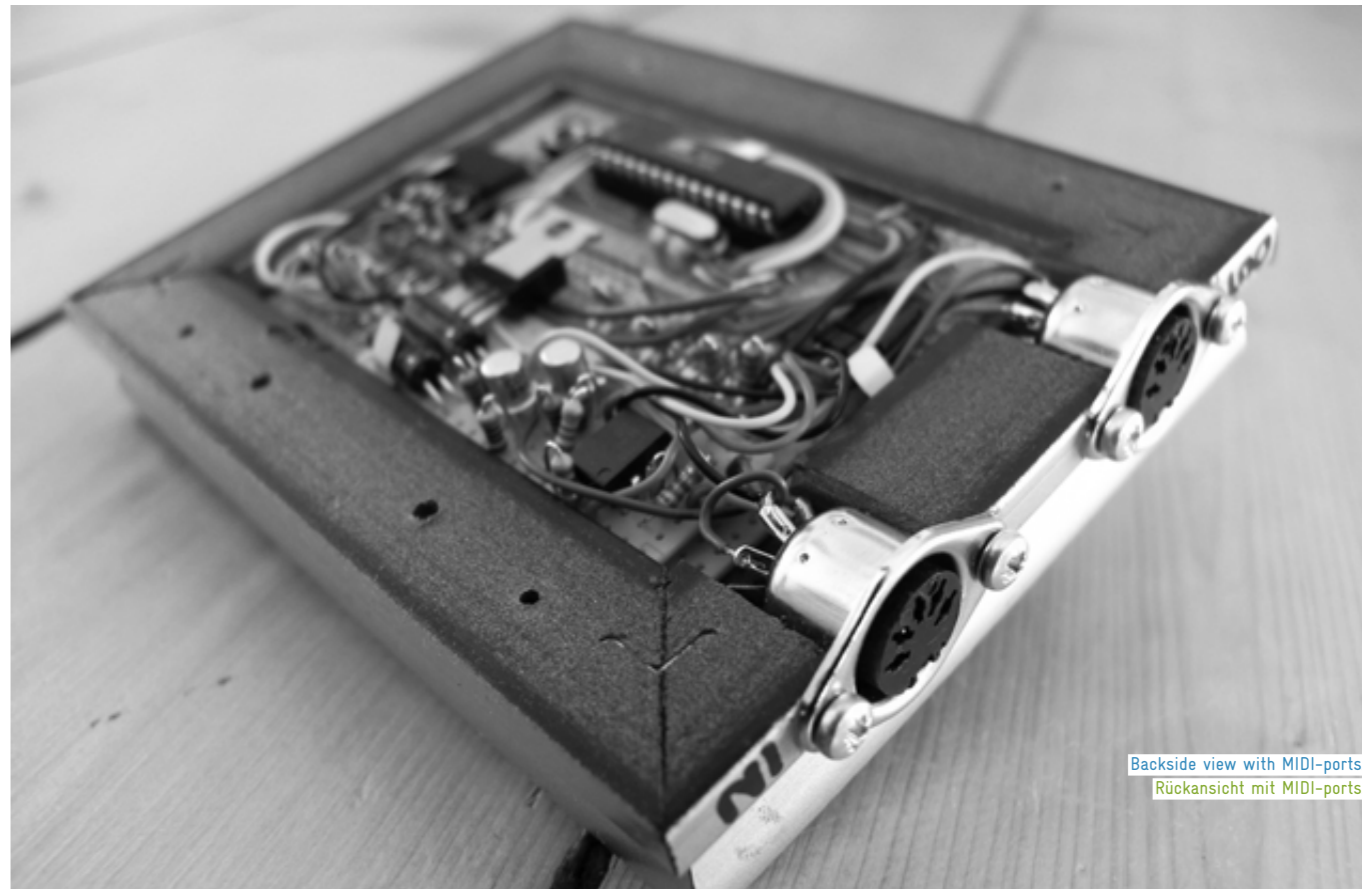
Durch ein Max/MSP Patch wird der MIDI-Datenstrom ausgelesen und mit den MIDI-Clock Daten, die von allen gängigen Hard- und Softwaresequenzern ausgegeben werden, die Pendelbewegung erzeugt. Die dabei entstehende Bewegung entspricht weniger einem Pendel im mathematischen Sinne, vielmehr der Armbewegung eines Dirigenten. Das Max/MSP Patch wiederum, gibt über eine MIDI-Schnittstelle am Rechner MIDI-Note Befehle an die angeschlossenen Metronome aus.

Das Herz des **LEDmetronome** besteht aus einem AVR Atmega8 Mikrokontroller, der die eingehenden MIDI-Daten verarbeitet und die einzelnen LEDs ansteuert. Programmiert wurde der Kontroller mit der Open Source Software Arduino. (www.arduino.cc)

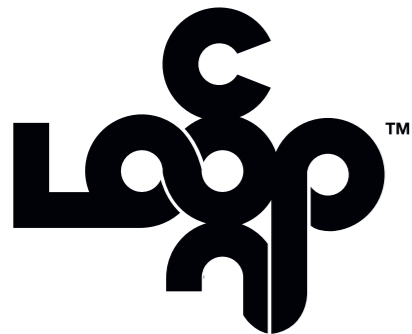




Front-side view with LEDs in a nice frame.
Vorderseite mit LEDs in angemessenem Rahmen.



Backside view with MIDI-ports.
Rückansicht mit MIDI-ports.



DEVELOPMENT

Pentatones, Franziska Grohmann, Hannes Waldschütz

TOOLS AND SUPPLIES FOR WORK

Max/MSP, Arduino, oscilloscope, soldering gun

USED MATERIAL

LEDs, 'arduino' microcontroller board, plastic

UPDATE VERSION

V.2

YEAR OF PRODUCTION

2006

VOICE CONTROLLER

A central moment of the preENTER Sessions is livesampling: sounds, tones and images are recorded via microphones, cameras, piezos and scanner to be played back afterwards in new combinations.

The audioprogramm Ableton Live proved itself as the proper tool for our stage performances. With this programm we can sample audio material in real-time and play it in loops, synchronised with other sequencers. But to use a computer on stage is not very efficient for a performance since mouse and keyboard are not really the instruments to intuitively play with. Our aim was to create a simple, functional device, providing the basic functions for live sampling on stage, without occupying the performer with controlling the programm.

Equipped with simple buttons and status-LEDs, the device can be connected to the computer via USB to controll the programm Ableton Live. Altogether six tracks can be parallel recorded and played back, while the recorded samples can be deleted, stopped and muted together or seperatly. Each track contains REC/PLAY-button, as well as STOP and MUTE. Colored LEDs show the user the particular status of the track. As well as the **LEDmetronome**, **LOOPcon** was programmed with the Open Source Software Arduino.

The simple handling, reduced to necessary functions, makes it possible to use the device **LOOPcon** intuitiv. By repeated layering of recordings (sounds, voice) emerges an unique, distinctive sound aesthetics.

KONTROLLER FÜR GESANG

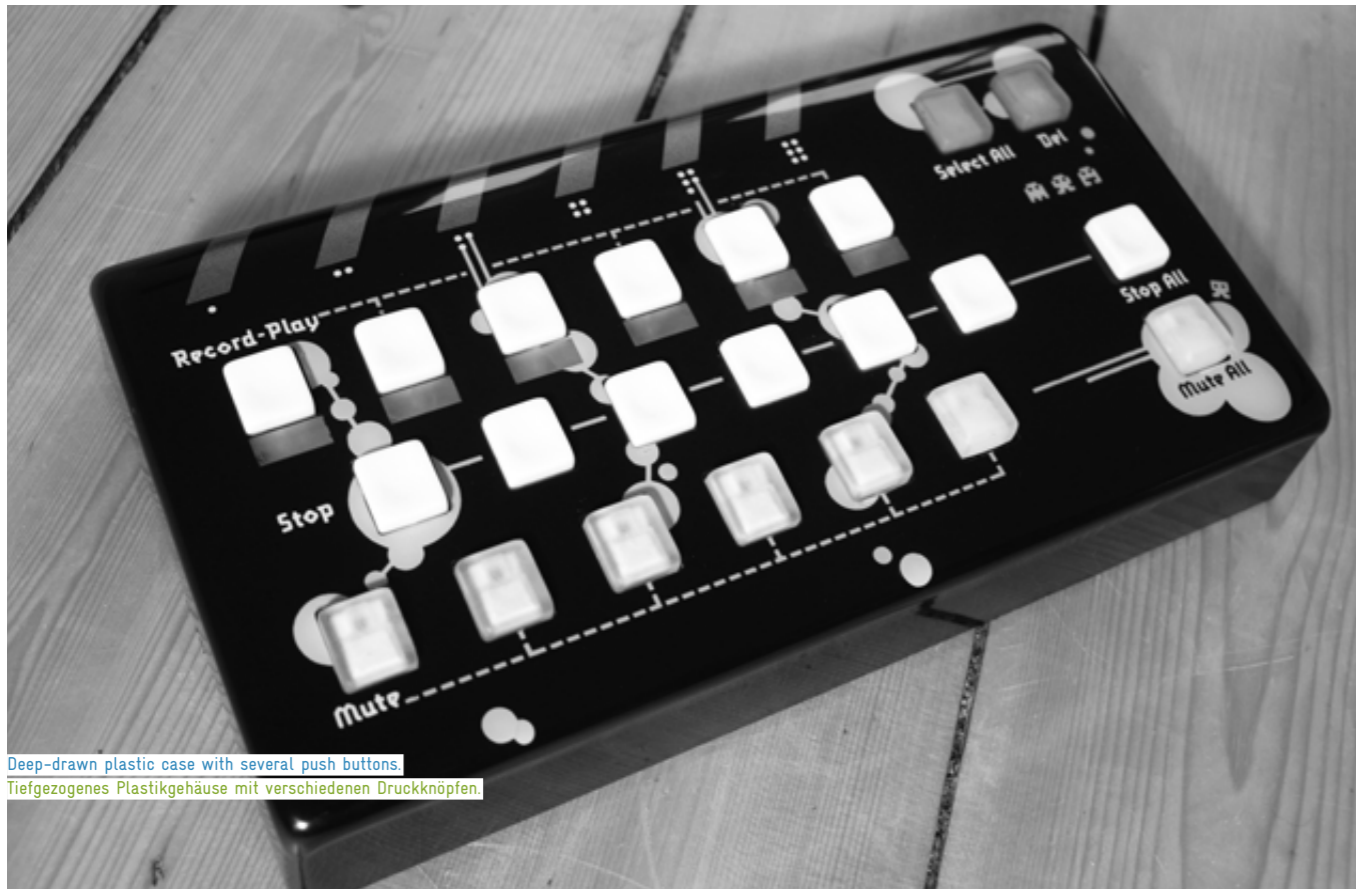
Ein zentrales Moment der preENTER Sessions ist das Livesampling: Über Mikrofone, Kameras, Piezos und Scanner werden Töne, Geräusche und Bilder aufgenommen und anschließend in neuen Zusammenhängen wiedergegeben.

Als geeignetes Werkzeug für das Livesampling innerhalb der Bühnenperformances hat sich das Audioprogramm Ableton Live bewährt. Hiermit kann Audiomaterial in Echtzeit gesampelt und mit anderen Sequencern synchronisiert, in Loops abgespielt werden. Auf der Bühne stellt die Bedienung eines Computers ein Manko dar, da sich Maus und Tastatur nicht eignen um damit intuitiv zu musizieren. Unser Ziel war es, ein einfaches, funktionales Gerät zu schaffen, welches die Grundfunktionen des Livesamplings während einer Show ermöglicht, ohne das sich der Musiker mit der Steuerung des Programms beschäftigen muss.

Ausgestattet mit einfachen Tasten und Status-LEDs, kann das Gerät via USB, angeschlossen am Computer Ableton Live steuern. Insgesamt können sechs Spuren parallel aufgenommen und abgespielt werden, wobei man die gespeicherten Samples einzeln oder gleichzeitig löschen, stoppen oder stumm schalten kann. Jede Spur ist mit einem REC/PLAY Taster, sowie den Funktionen STOP und MUTE ausgestattet. Farbige LEDs zeigen dem Benutzer den jeweiligen Status der Spur an. Ebenso wie das **LEDmetronome** wurde **LOOPcon** mit der Open Source Software Arduino programmiert.

Die einfache, auf die unmittelbar notwendigen Funktionen reduzierte Bedienung, ermöglicht es, den **LOOPcon** intuitiv zu nutzen. Durch mehrmaliges Überlagern von Aufnahmen (Klang und Stimme) entsteht eine eigene, unverwechselbare Klangästhetik.





Deep-drawn plastic case with several push buttons.
Tiefgezogenes Plastikgehäuse mit verschiedenen Druckknöpfen.



Handmade push buttons with LED lights.
Handgefertigte Knöpfe mit LED Beleuchtung.



Lovely graphics shows how to play.
Kleine Grafiken zur Navigation und Zierde.



Reflection

THEORETISCHE Gedanken und praktische MENSCHEN – die Welt hinter preENTER.

Read what the THEORY is all about. Get to know the PEOPLE behind preENTER.

IN HIS SECOND ALICE STORY "Through the Looking Glass", Lewis Carroll creates a topsy-turvy world behind mirrors, in which language loses its logic, evident through the nonsense poem Jabberwocky, black and white switching their identities, objects taking over a malicious sovereignty, and as a result, absurdity becoming a principle. Passing through the looking glass marks a transition from reality into dream, as well as a change from the physical into the immaterial. Animate objects lose their third dimension and morph into playing cards which consist only of surface and picture. Whoever enters the world of preENTER and passes through the mirror-like scanners, will then detect his/her two-dimensional reflection, also as a projected image. In this image, the face may be distorted in a surreal manner, the fingers may be multiplied and arranged in the shape of a fan, or the forehead may present only a one-eyed Cyclops. The mirror as an **"instrument of a universal magic which transforms things into spectacles, spectacles into things, me into others, and others into me,"**¹ is

DIE WELT HINTER DEN SPIEGELN, welche Lewis Carroll in seiner zweiten Alice-Geschichte „Alice hinter den Spiegeln“ entwirft, präsentiert uns eine verkehrte Welt, in der Sprache mit dem Nonsens-Gedicht Jabberwocky ihre Logik ablegt, schwarz

considered a metaphor for the gaze and plays with the attributes of perception. As an element of preENTER, the mirror raises questions concerning the processes and techniques of projection and provokes an attempt to classify preENTER.



Abb. 1 "And certainly the glass was beginning to melt away ..."

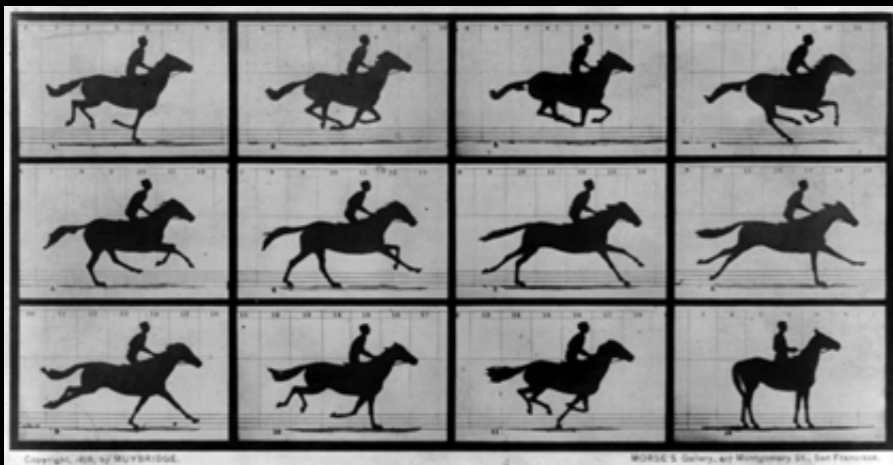
THE ATTEMPT TO CLASSIFY PREENTER

in terms of media reveals a highly hybrid character. The projection combines and modifies multiple forms and functionalities of media and arranges them into a multi-faceted ensemble, that includes aspects of photography, film – from documentary to music video – video art and performance. At the same time, preENTER brings to mind completely different approaches, such as the comic strip or script, and creates an archive, which functions as a portrait of the generation.

Formally, preENTER resembles a slideshow, in which photographs are arranged in succession, however, without the intention of creating filmic motion, the individual images possess a sculptural character and work as individual pieces of art. At the same time, these images are not photographs in the traditional sense. The similarities between scanning and photography lie in their use of light. Scanners work with light in order to read the physical aspects of the object, while photography inherently contains the connection to light in its name

DER VERSUCH preENTER medial einzuordnen lässt einen äußerst hybriden Charakter erkennen. Zahlreiche mediale Formen und Funktionsweisen werden mit der Projektion aufgegriffen und zu einem facettenreichen Konglomerat modifiziert, das Aspekte der Fotografie, des Films – zwischen Dokumentation und Musikclip –, der Videokunst und der Performance verarbeitet. Zugleich erinnert preENTER gleichfalls ganz andere Ansätze wie den Comic oder die Schrift und erzeugt autark ein Archiv, das als Generationsportrait Bestand hat.

Formal ähnelt preENTER einer Diashow, in der fotografische Aufnahmen aneinandergereiht werden, ohne jedoch filmische Bewegung erzeugen zu wollen, da die Einzelbilder vielmehr plastischen Charakter besitzen und als singuläre Kunstwerke bestechen. Zugleich handelt es sich jedoch nicht um Fotografien im klassischen Sinne. Obzwar beim Scannvorgang gleichfalls mit Licht gearbeitet wird, um das physisch Abzubildende graphisch abzutasten (to scan = abtasten) sowie auch der Begriff der Fotografie auf die Technik der Lichtmalerei



(greek – photos: light, graphein: to carve, photography: to carve with light). However, the scanner does not simply record a unique moment as photography does; it sequentially scans the glass surface, making motion and multiple exposures possible. This type of multiple exposure harkens back to the first photographic experiments in the 1880's, when pioneers like the serial photographer Eadweard Muybridge highly influenced chronophotography with his pic-

ture of galloping horses. In addition, it is worth mentioning Ottomar Anschütz and especially Étienne-Jules Marey, who, inspired by Muybridge, extended chronophotographic motion studies.² While not photography in the classical sense, preENTER achieves this stroboscopic multiple exposure in only one process and by using time as a factor, is able to make motion visible. By arranging single images into a sequence, these images create the impression of motion without being a motion picture in the filmic sense. Action is neither simulated nor recorded with chronological synchronism. The picture does not attempt to be a moving one, it simply refers to its inherent possibility of motion. Therefore, preENTER and film have not only the technical aspect of visual projection in common, but also sequentiality. preENTER also contains aspects of the Comic Strip, in which single fixed-images are strung together. It forces the reader to connect the fixed-images, which remain visual hermits. preENTER does not rely on the inertness of the human eye in order to perceive motion. Rather, it challenges the

erfordert. preENTER verlässt sich nicht auf die Trägheit des menschlichen Auges um Bewegung wahrzunehmen, vielmehr fordert es die Fähigkeit zur Assoziation und Vervollständigung des Nichtgezeigten heraus und provoziert die geistige Beweglichkeit des Rezipienten.

Changierend zwischen Film und Fotografie kann preENTER als Videokunst betrachtet werden, die als digitale, elektronische Kunst herkömmlich tradierte Kunstbegriffe

die Chronofotografie durch seine Aufnahmen eines galoppierenden Pferdes prägte. Neben Ottomar Anschütz ist gleichfalls Étienne-Jules Marey nennenswert, der, von Muybridge inspiriert, die chronografischen Bewegungsstudien erweiterte.² preENTER unternimmt jene stroboskopische Mehrfachbelichtung in einem Belichtungsprozess und vermag es unter dem Einbezug der Zeit Bewegung sichtbar zu machen ohne im klassischen Sinne Fotografie zu sein. Durch die Aneinanderreihung einzelner Bilder, treten diese in Bewegung ohne im filmischen Sinne ein Bewegtbild zu sein, da Aktionen weder zeitsynchron aufgezeichnet noch simuliert werden. Das Bild will kein bewegtes sein, es will allein auf die ihm inhärente Möglichkeit zur Bewegung verweisen. preENTER hat demnach neben dem technischen Aspekt der visuellen Projektion mit dem Filmischen das Sequentielle gemeinsam und ähnelt in seiner Beschaffenheit dem Comic-Strip. Einzelne Standbilder werden hier nebeneinander gereiht, bleiben in sich jedoch visuelle Eremiten, deren Verknüpfung eine geistige Anstrengung

ability to associate and to complete and therefore provokes the mental agility of the recipient.

Encompassing features of both film and photography, preENTER can be regarded as video art, which, as a digital and electronic art, changes the traditional notion of art. It also shatters the traditional relationship between the producer and the recipient by promoting a notion of art that includes the complete body. Starting in the 1960's, video

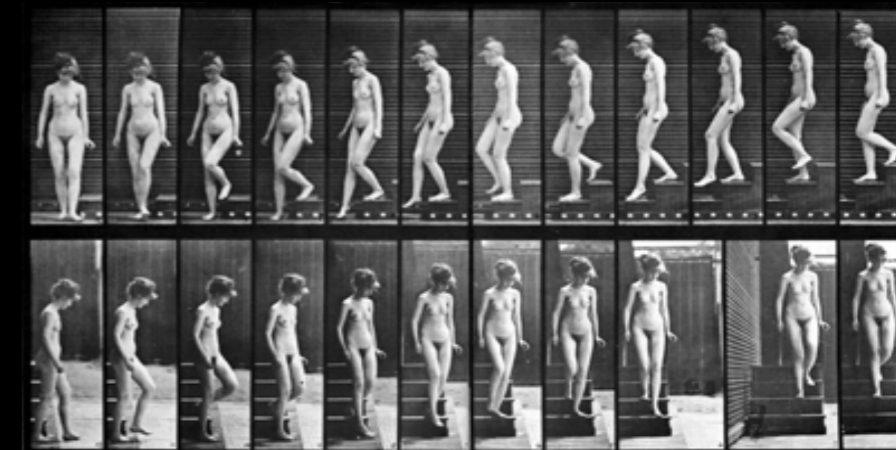


Abb. 3 "Woman Walking Downstairs" by Eadweard Muybridge.

art in particular offered access to a piece of art and therefore changed the role of the recipient, which for centuries had been solely perceptual. The recipient becomes not just a part of the artwork, defines and forms the content and visual message of the video projection through actions. Simultaneous recording and projecting of the spectator in real time is called "Closed Circuit installation" and is characterized by a high amount of interactivity. "Closed Circuit installation" allows the recipient, by including him-/herself into the artwork, to gain control, creating and forming the artwork. It becomes clear that traditional notions of reception lose their validity when the separation between artist and artwork is dissolved. The medium and the self become identical and the person presents as well as observes the self. This new form of self-portrait highlights a certain kind of narcissistic character inherent to the medium. In times of Romanticism and Renaissance, narcissistic attributes like these were often to be found, because artists uncompromisingly included aspects and



Abb. 4 Possibly the first work of art with television. "Deutscher Ausblick" (1959) by Wolf Vostell.

ändert und mittels des Verständnisses der ‚Ganzkörperkunst‘ das klassische Rollenverhältnis von Kunstproduzent und Rezipient auflöst. Insbesondere in der in den 1960er Jahren aufkommenden Videokunst erhält der Betrachter Eintritt in das Kunstwerk und verlässt seine jahrhundertealte Position des still Wahrnehmenden. Er wird nicht allein Bestandteil des Werkes, sondern definiert und prägt durch sein Handeln und Agieren Inhalt und visuelle Botschaft der Videoprojektion. Diese gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe des Zuschauers in real time wird als „Closed Circuit Installation“ bezeichnet und ist durch ein hohes Maß an Interaktivität gekennzeichnet. „Closed Circuit“ ermöglicht die direkte Selbstbeispielung, die daraus resultierende Selbstreflexion und Kontrolle über das Kunstwerk durch den Betrachter, der das Werk mit seinen Mitteln gestaltet, prägt und kreiert. Tradierte Rezeptionsmodelle werden hinfällig, die Trennung von Kunstwerk und Künstler aufgehoben. Das Medium wird mit dem Ich identisch, der Mensch wird Demonstrationsobjekt und Rezipient seiner Selbst.

content into their self-portraits which they could not include in their commissioned works. Self-reflective art can be found throughout all eras, however, it receives new possibilities of expression through video. Self-reflection is therefore considered a typical characteristic of video art. preENTER's play with narcissistic moments creates a platform for self-reflection in two ways. In addition to the self-reflection of the recipient, preENTER reaches an awareness of its own mediality as a hybrid piece

Diese entstehende neue Form des Selbstbildnisses deutet auf eine Art Narziss-Charakter des Mediums. Zu Zeiten der Romantik und Renaissance waren in den Kunstwerken jene narzisstischen Eigenschaften häufiger anzufinden, wenn der Künstler mittels eines Selbstbildnisses kompromisslos Dinge oder Inhalte darstellte, die ihm in den meisten Fällen von Auftragskunst unmöglich waren. Selbstreflexive Kunst lässt sich wohl in allen Kunstepochen ausfindig machen, erhielt jedoch mit dem Medium Video neue



Abb. 5 "TV Buddha" (1974) Closed Circuit video installation with bronze sculpture by Nam June Paik.

of art. This form of self-portrait allows the artist – or the former spectator – to become the artist, the artwork, or the recipient at the same time. The creation and the reception of the artwork occur at the same time. The dominance of the moment, the continuous potential of the work to change or define itself anew exceeds the concept of video art and instead describes the character of performance, in which human actions create the artwork as an animated image. Actions, motions, and processes determine the quality of the work and deprive it of its obsessive physical object character. The work lives for just a moment.

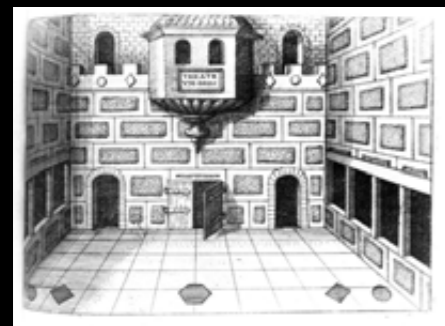


Abb. 6 "Theatrum Orbi" Robert Fludds "Ars Memoriae".

Ausdrucksvarianten und gilt so als typische Charakteristika der Videokunst. preENTERS Spiel mit narzisstischen Momenten kreiert eine Plattform der Selbstspiegelung im zweifachen Sinne; neben der Selbstreflexion der Rezipienten erreicht preENTER seine Selbstbewusstwerdung der eigenen Medialität als hybrides Kunstwerk. Diese Form des Selbstbildnisses ermöglicht dem Künstler oder vormaligen Zuschauer in einem Moment zum Künstler, Kunstobjekt sowie Rezipient zu verschmelzen. Die Erschaffung sowie die Rezeption des Kunstwerkes fallen in einem Augenblick zusammen. Diese Dominanz der einmalig situationsbezogenen Prozesse, das ständige Potential des Werkes zur Veränderung oder Neudefinition, übersteigt den Begriff der Videokunst und beschreibt viel eher den Charakter der Performance oder Aktionskunst, in der menschliche Handlungen als lebendiges Bild das Kunstwerk kreieren. Aktionen, Bewegungen und Prozesse bestimmen die Eigenschaft des Werkes und entziehen diesem seine zwanghafte physische Objektivität. Das Werk lebt allein im Augenblick.

PREENTER AS PERFORMANCE

THE PHILOSOPHY OF PREENTER builds on confidence in the creative force of momentary interaction. The performance, consisting of musical concert and visual picture show, defines the spectator not only as a piece of art but also as an artist by offering the subject great opportunity for action and interaction. By doing so, preENTER recurs a concept of performativity that was dominant in the 1980's and directed attention to production as well as to activities, exchanging processes, changes, and dynamics, which constitute cultural events and their participants. In this change, which is labeled 'performative turn', it is not necessarily the objects, monuments, and artworks – considered to be representatives



Abb. 7 Model of Giulio Camillos "Memory Theatre".

PREENTER PERFORMATIV

DIE PHILOSOPHIE VON PREENTER liegt in dem Vertrauen in die kreative Kraft der augenblicklichen Interaktion. Die Performance bestehend aus musikalischem Konzert und visueller Bildershow definiert den Betrachter nicht allein als Kunstobjekt, sondern erhebt ihn zum Künstler selbst, da dem Subjekt ein großes Handlungs- und Interaktionspotential offeriert wird. Damit rekurriert preENTER das in den 1980er Jahren dominierende Konzept der Performativität, welches das Interesse auf die Tätigkeiten des Produzierens und Herstellens sowie auf jene Handlungen, Austauschprozesse, Veränderungen und Dynamiken lenkte, die Akteure und kulturelle Ereignisse ausmachen. In der als ‚performative turn‘ bezeichneten Wende dominieren weniger die Gegenstände, Monumente und Kunstwerke, die als Repräsentation einer Kultur und deren Selbstverständnis betrachtet werden, sondern die dynamischen Prozesse, in denen sie hergestellt und verwendet werden. Eng in Zusammenhang mit dem Konzept der Performativität stehen Begriffe wie Inszenierung, Spiel, Maskerade, Spektakel,

of a culture and its self-conception – that dominate, but rather the dynamic processes, in which they were produced and used. In close connection with the concept of performativity are terms such as staging, play, masquerade, spectacle, emphasis on materiality, mediality, and the interactive character of cultural processes. preENTER offers a stage on which everyone finds a platform for self-portrayal as well as the staging of textual and visual messages, symbols, or icons. preENTER also alludes to its inherent materiality and mediality, because the produced images do not seem to be photographic, but scanned: flat noses or mouths, multiple images as well as the playing with light and darkness, near and far, as well as temporal delay, refer to a high amount of self-awareness of its hybrid mediality. As performance, preENTER adjures the constructive antagonism between singularity and repeatability. With the help of the scanner as a genuine technology for duplication, repetition and technical reproduction, unique images are produced and mixed together with digital technology, in

die Betonung der Materialität, der Medialität und der interaktiven Prozesshaftigkeit kultureller Handlungen. preENTER bietet sich als Bühne an, auf welcher der Einzelne eine Plattform der Selbstdarstellung bzw. der Inszenierung von textlichen oder visuellen Botschaften, von Symbolen oder Ikonen findet. Auch erinnert preENTER an die ihm zueigene Materialität und Medialität, da die Scanner-Bilder nicht fotografisch anmuten, sondern eben gescannt. Plattgedrückte Nasen und Münder, das Spiel mit Licht und Dunkelheit, Nähe und Ferne, Mehrfachablichtungen sowie zeitlichen Verzögerungen verweisen auf ein hohes Maß an Selbstbewusstsein der eigenen hybriden Medialität. Als Performance beschwört preENTER den konstruktiven Antagonismus zwischen Singularität und Wiederholbarkeit. Mit Hilfe des Scanners als genuine Technik der Vervielfältigung, der Wiederholung und technischen Reproduktion werden einmalige Bilder erzeugt und mittels digitaler Technik individuell zusammengemixt, so dass ein singulärer künstlerischer Akt präsentiert wird, der als solcher nicht exakt wieder-

order to present a unique artistic act which is not accurately repeatable and therefore fulfils the character of a performance. The artistic combination and coordination of the collected picture material happens individually in real time and guarantees the unique character. At the same time, this performance can always be staged and performed anew and proves to have an iterable form. The tension between the uniqueness and repeatability of the performance brings to mind Jacques Derrida's thoughts about signatures in his text "signature event context": A signature as a proof for individual singularity loses, according to Derrida, its singular and original event character, because, "[in order to] function, which means to be legible, a signature has to have a repeatable, iterable, imitable form, it has to be able to detach itself from the current and singular intention of its production."³ By emphasizing the individual codification of signatures, Derrida expresses them as repetition of their own codification, as a ritual of the event. The performativity of a signature is inherent in its 'différance',

holbar ist, sich vielmehr als Performance bestätigt. Die künstlerische Zusammenstellung und Koordination des eingespeisten Bildmaterials erfolgt individuell in Echtzeit und garantiert daher den unikatalen Charakter. Zugleich kann diese Performance unablässig neu inszeniert und aufgeführt werden und erweist sich als iterierbare Form. Das Spannungsverhältnis zwischen Singularität und Wiederholbarkeit der Performance erinnert an Jacques Derridas Gedanken zur Unterschrift in seinem Text „Signatur Ereignis Kontext“. Die Signatur als Zeugnis individueller Einmaligkeit verliert, Derrida zufolge, ihren singulären und originären Ereignischarakter, denn, „[um] zu funktionieren, daß heißt um lesbar zu sein, muß eine Signatur eine wiederholbare, iterierbare, imitierbare Form haben; sie muß sich von der gegenwärtigen und einmaligen Intention ihrer Produktion loslösen können.“³ Indem Derrida die individuelle Kodierung der Signatur hervorhebt, formuliert er diese als Wiederholung ihrer eigenen Kodierung – als ein Ritual des Ereignisses. Die Performativität der Unterschrift liegt also in

because an individual signature, as a kind of pattern – which I always provide anew, but never identical – advances simultaneously into an oxymoron of singularity and iterability. preENTER stages such a ritual of an event and is at the same time aware of its technical mediality, because the artistic act is unique and not accurately repeatable, while the technical equipment works genuinely reproductively and consciously shapes the results through repetition, duplication, and loops. This way, the performance adjures the moment of iterability, quoting repetition, and therefore creates the paradox of singular reproduction again and again. The perspective of performativity, which was taken from linguistics and posed in John Austin's speech act theory, means an enrichment of cultural studies in terms of methodological impulses: At first, every generation of meaning – with the phenomena of language, signs, text, etc. – can always be described as a temporarily situated event and therefore as the staging of something. Here, iterability becomes meaningful, a process which always also

ihrer ‚différance‘, da die Signatur als eine Art Vorlage – welche man stets neu leistet, aber nie identisch ist – zum Oxymoron von Singularität und Iterabilität zugleich avanciert. preENTER inszeniert jenes Ritual des Ereignisses und ist sich dabei seiner technischen Medialität durchaus bewusst, da der künstlerische Akt unikat und nicht exakt wiederholbar ist, die technische Ausstattung jedoch genuin reproduzierend arbeitet und mit dem Moment der Wiederholung, der Vervielfältigung, des Loops bewusst formgebend wirkt. So beschwört die Performance den Moment der Iterabilität, der zitierenden Wiederholung, und kreiert das Paradoxon der singulären Reproduktion jeden Augenblick neu. Die aus der Sprechwissenschaft entlehnte und in John Austins Sprechakttheorie aufgeworfene Perspektive der Performativität stellt für die Kulturwissenschaft eine Bereicherung um verschiedene methodische Impulse dar: Zunächst kann jede – mit den Phänomenen der Sprache, der Zeichen, des Texts etc. – Erzeugung von Sinn immer als zeitlich situiertes Ereignis und damit als

implies a change of the quoted, because every generation of meaning relies on repetition of content as well as form. The productive power of performativity not only has an impact on the creation of the new, but also on the simple interaction with the previously existing. Tradition and innovation, confirmation and subversion assume a relationship, from which both sides profit. At the same time, these events, which are connected to meaningful phenomena, always have an operative character as well. The question how something is done, aims at materiality – the 'silent' preconceived generation of meaning. Ideas and abstract concepts are only accessible in the form of 'embodiments'. Therefore, media (of 'embodiment') form the historic grammar of performativity. Finally, the meaning of a performative orientation is to understand the balance between model (form, system, regulation) and realization (instantiation, application, actualization) as an excess of the execution over the model, in so far as the execution always changes and undermines the model.⁴

Aufführung von etwas beschrieben werden. Hier wird die Iterabilität bedeutsam, die immer auch eine Veränderung des Zitierten impliziert. Denn jede Sinnggebung beruht auf den Prozeduren des Wiederholens, sowohl des Inhaltlichen, als auch der Form. Die produktive Kraft des Performativen wirkt dabei nicht nur in der Erschaffung von Neuem, sondern auch im simplen Umgang mit bereits Vorhandenem. Tradition und Innovation, Bestätigung und Subversion gehen ein kompliziertes Wechselverhältnis ein. Zugleich besitzen diese, mit sinnhaften Phänomenen verbundenen Ereignisse, auch einen operativen Charakter. Die Frage nach der Entstehung, zielt auf die Frage nach der Materialität, der ‚stummen‘, vorprädikativen Formgebung von Sinn ab. Ideen und abstrakte Gegenstände sind immer nur zugänglich in Gestalt von ‚Verkörperungen‘. Insofern bilden Medien (der ‚Verkörperung‘) die historische Grammatik des Performativen. Die Bedeutung einer performativen Orientierung besteht darin, das Verhältnis von Muster (Form, System, Regelwerk) und Realisierung (Instantiierung, Anwendung,

EVEN THOUGH PREENTER seems easily associated with the medial genre of the performance, a closer look at its performative acts discloses a border crossing of this form of art. As mentioned earlier, the dynamic processes of a culture are expressed in a performance as action, whereas the traditional representatives of culture – monuments, artworks and objects – fade into the background. A performance excels in its momentariness and deprives the artwork of its object-character.

preENTER brings together the performative aspect – in the dominance of the recipient-turned-artist – and the reproduction of objects and regalia of the contemporary culture. The scanner as a medium encourages duplication and, therefore, the actors offer not only their faces, hands or skin to the scanning light of the glass surface, but also sayings, stickers, text messages, logos, mascots, drawings and notes. This material world of visual messages, sequentially strung together in the video projection, seems pictographic, which refers back to the iconographic script of hieroglyph-

Aktualisierung) als Überschuss des Vollzugs gegenüber dem Muster aufzufassen, insofern der Vollzug das Muster immer auch verändert oder unterminiert.⁴

ics or Asian character systems. Text and pictography turn words and images into icons and therefore provoke a singular comic-strip-like alternating way of reading,



Abb. 8 ... just like a bright silvery mist." Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass.

OBZWAR PREENTER sich dem medialen Genre der Performance scheinbar gefällig zuordnen lässt, verrät ein genauer Blick auf die performativen Aktionen abermals eine Überschreitung dieser Kunstform. Wie bereits erwähnt, werden die dynamischen Prozesse einer Kultur in der Performance als Aktionen und Handlungen zum Ausdruck gebracht, wogegen die tradierten Repräsentanten der Kultur – Monumente, Kunstwerke und Gegenstände – in den Hintergrund treten, da die Performance durch Momenthaftigkeit besticht und dem Kunstwerk seine Objektivität entzieht. preENTER vereint sowohl den performativen Aspekt durch die Dominanz der singulären Aktionen der zu Künstlern mutierenden Rezipienten, als auch die Abbildung von Gegenständen und Insignien der gegenwärtigen Kultur. Das Medium des Scanners verlockt zur Vielfältigkeit und so bieten die Akteure neben ihren Gesichtern, Händen oder Hautknäulen dem abtastenden Licht der Glasfläche gleichfalls Sprüche, Sticker, SMS-Nachrichten, Logos, Maskottchen, Zeichnungen oder Zettel an. Diese Dingwelt visueller Botschaften – in

which features interpretive flexibility. While pictography offers room for interpretation, Leroi-Gourhan outlines a 'constriction of thought' in conjunction with the development of linear graphism and the subordination of the grapheme to the spoken language, because thought is more and more channeled by reason and mythological thought is replaced by rational thought.⁵ The standardization of expression causes a constriction of images and a rigorous linearization of symbols, which results in a depletion in possible expressions of irrational moments. According to Deleuze and Guattari, it is imminent that linear script causes the reading eye to become blind and to lose its tactile vision.⁶ preENTER, however, produces a scanning sense, which – through symbolic signs – encourages tactile vision and communicates a haptic visuality that releases something 'undepictable' through the collision of pictographic fields, an irrational world behind mirrors. Ask Alice!

der Videoprojektion sequentiell aneinander gereiht – scheint wie eine Bilderschrift, die jene ikonographische Schrift der Hieroglyphen oder asiatischen Schriftsysteme zu rekurrieren vermag. Schriftbilder und Bilderschrift lassen Motive gleich Ikonen agieren und provozieren eine dem Comic-Strip eigene alternierende Lesart, die sich durch eine interpretatorische Flexibilität auszeichnet. Während piktographische Darstellungen einen interpretatorischen Spielraum darbieten, skizziert Leroi-Gourhan unter der Entwicklung des linearen Graphismus und der Unterordnung des Graphems unter die gesprochene Sprache, eine ‚Verengung des Denkens‘, da sich das Denken mehr und mehr in der Vernunft kanalisiert und mythologisches Denken von rationalem abgelöst wird.⁵ Unter dieser Vereinheitlichung des Ausdrucksvorgangs geht die Verengung der Bilder und rigorose Linearisierung der Symbole einher, was eine Verarmung an Mitteln zum Ausdruck irrationaler Momente bedeutet. Darum auch sprechen Deleuze und Guattari von einer, der linearen Schrift immanenten Erblindung



PREENTER'S PICTOGRAPHY becomes an iconography, that invents itself as a script of the generation, divulges itself, reads and archives itself. The scanned images outline the moment of performativity and generate an archive of the acting generation, culture or social environment. In the process, the background of the actors influences the content of the pictography through its indi-

des lesenden Auges, welches sein taktiles Sehvermögen einbüßt.⁶ preENTER dagegen erzeugt einen Abtastsinn, der jenes taktile Sehen provoziert und mittels der symbolhaften Zeichen eine haptische Visualität kommuniziert, die durch die Kollision pikto-graphischer Felder ein ‚Nichtdarstellbares‘ freisetzt. Eine irrationale Welt hinter den Spiegeln. Frag Alice!

vidual material world. The western youth's objects of everyday life – ranging from the iPod to t-shirt slogans to tattoos – are different than those of the older generation – ranging from old photographs to gold jewelry to medical prescriptions – and also different than the objects of people from other sociocultural contexts. As a constantly growing conglomerate of images of



PREENTERS BILDERSCHRIFT avanciert zu einer Ikonographie, die sich als Generationsschrift selbst erfindet, verbreitet, liest und archiviert. Damit leben die Scanner-Bilder über den Moment der Performativität hinaus und generieren ein Archiv der jeweilig agierenden Generation, Kultur oder sozialen Umwelt. Dabei bestimmt die Herkunft der Akteure durch ihre jewei-

personal belongings, preENTER collects the regalia of the immediate present and so takes on the character of an archive. With regards to the current explosion in communication needing to be archived, which was brought about by the change in media – from the slate to papyrus roll and book pages to emails, text messages and chat forums – and seems to be less archivable,

lige persönliche Dingwelt den Inhalt der Bilderschrift. Die Alltagsgegenstände der Jugend – vom iPod über T-Shirt-Slogans zu Tattoos – fallen anders aus, als die, älterer Generationen – von alten Fotografien zu Goldschmuck oder Arztrezepten – oder jene, anderer soziokultureller Kontexte. preENTER versammelt als stetig wachsendes Bilderkonglomerat persönlicher Dinge die Insig-

a closer look at the role and function of an archive seems interesting.

The Greeks conceived the archive – archeion; 'official building' – as a 'point of origin'. In contrast, Jacques Derrida deconstructed the primary idea of the archive in his 1967 "grammatology", according to which the archive has neither an initial point of origin nor a final endpoint. In general, the possibility to say something totally original would be completely impossible. Instead of a fixed point of origin, Derrida emphasizes that the point of origin is continuously postponed and set aside for the future. The concept of the final endpoint, which is connected to the idea of the point of origin, is likewise questioned, because even if an archive is destroyed, it is carried on and continues to archive. According to Derrida, the archive not only is – it does not have a pure ontology – but rather it acts: the archive creates the event. **THE ARCHIVE ARCHIVES**. The archive as a system which collects and selects, preserves and dissects, authenticates and certifies, may not be regarded as a simple

nien der jeweiligen Gegenwart und nimmt so Archivcharakter an. Im Hinblick auf die gegenwärtige Explosion zu archivierender Kommunikation, die aufgrund des Medienwechsels – von der Schrifttafel über Papyrusrolle und Buchseiten zu Emails, SMS und Chatforen – zunehmend nicht archivierbar erscheint, ist ein Blick auf die Rolle und Funktionsweise des Archivs spannend.

Nach griechischer Vorstellung wurde das Archiv – Archeion; 'Amtsgebäude' – als 'Ursprung' gedacht. Jacques Derrida dagegen dekonstruiert in seiner „Grammatologie“ 1967 die primäre Idee des Archivs, wonach dieses keinen ursprünglichen Ursprung und kein finales Ende habe, wie generell die Möglichkeit etwas zu sagen, das völlig originär wäre, gänzlich unmöglich sei. Anstatt des stabilen Ursprungs betont Derrida, dass der Ursprung unablässig im Aufschub begriffen und der Zukunft gewidmet ist. Die mit der Idee des Ursprungs verbundene Ansicht des finalen Endes, wird gleichfalls in Frage gestellt, da selbst mit der Zerstörung des Archivs dieses nicht in Vergessenheit gerät, sondern auf neue Art weiterlebt und

container for the past, but rather as an agent of action. The archive less depicts the past, instead it performs the past and reaches into the present. Derrida emphasizes that "the archive [...] is not only a place for safekeeping of a past archivable content (which would have existed in any case, so that even without the archive it is believable, that this content existed or that it would have existed). No, the technical structure of the archiving archive also determines the structure of the archivable content already in its emergence and its connection to the future. The archiving creates the event to the same extent as it records the event."⁷ Derrida's theories can be related to preENTER as well as to a rather unusual archive. The denial of an initial point of origin along with a final endpoint also applies to the performance of preENTER, because the technology it uses existed beforehand and will continue to exist beyond the project and will be available in various modifications and further developments. At the same time, preENTER refers to the performative character of



weiterarchiviert. Derrida zufolge steht das Archiv nicht für sich allein, es hat keine reine Ontologie, vielmehr handelt es: Das Archiv erzeugt das Ereignis. **DAS ARCHIV ARCHIVIERT**. Das Archiv als System welches sammelt und selektiert, konserviert und präpariert, authentifiziert und zertifiziert, darf nicht als reines Behältnis des Vergangenen betrachtet, sondern muss



the archive, because it stages itself as an event, defines itself in the moment of collection, and it constructs. preENTER germinates at the moment of action, it does not exist ontologically or chronologically, but instead emerges through engagement in the present. Like Derrida's archive, preENTER not only collects documents and images, but also creates them. Furthermore,



als Handlungsträger begriffen werden. Denn das Archiv bildet die Vergangenheit weniger ab, sondern performiert sie und greift in die Gegenwart ein. Derrida betont, dass „das Archiv [...] nicht nur der Ort einer Speicherung und Aufbewahrung eines vergangenen archivierbaren Inhalts ist (der auf jeden Fall existieren würde, so dass man auch ohne das Archiv glaubt, das er

the technological structure programs the content that is intended to be archived before its existence and affirms the anachronistic mode of the archive, that is not only responsible to the past, but also bound to remember the future. preENTER, as the prototypical archive in the sense of Derrida, creates its own event by documenting the event and through its genuine technique of collection archives itself behind the self-portraits and the regalia of the generation. The grammar of the performative, on which preENTER is based, does not just happen, but constitutes a continuous invocation to itself and its environment. preENTER is the challenge to step, like Alice in Wonderland, into the world of the scanning glass mirror, to become a part of the event that continuously defines itself anew between performativity and iterability, and to dive into the world of the archive, a world that forges you as an event at the moment of recording. 🗨️

war oder dass er gewesen sein wird). Nein, die technische Struktur des archivierenden Archivs bestimmt auch die Struktur des archivierbaren Inhalts schon in seiner Entstehung und in seiner Beziehung zur Zukunft. Die Archivierung bringt das Ereignis in gleichem Maße hervor, wie sie es aufzeichnet.“⁷ Die Thesen Derridas lassen sich gleichfalls für preENTER als ein eher untypisches Archiv denken. Die Verneinung des ursprünglichen Ursprungs sowie des finalen Endes gilt auch für die Performance von preENTER, da die ihr zugrunde liegende Technik bereits existierte und auch über das Projekt hinaus bestehen und sich vielfältigster Modifizierung und Weiterentwicklung anbieten wird. Gleichfalls deutet preENTER auf den performativen Charakter des Archivs, da es sich selbst als Ereignis inszeniert, sich im Moment des Sammelns definiert und konstruiert. preENTER keimt im Augenblick der Aktion, es existiert nicht ontologisch oder chronologisch, sondern entsteht durch das Eingreifen in die Gegenwart. Gleichfalls wie durch das Derridasche Archiv werden die Dokumente oder Bilder

durch preENTER nicht nur gesammelt, sondern als solche geschaffen. Weiterhin programmiert die technische Struktur den zu archivierenden Inhalt bereits vor seiner Existenz und bestätigt die anachronistische Arbeitsweise des Archivs, das nicht allein der Vergangenheit gegenüber verantwortlich ist, sondern sich verpflichtet, die Zukunft zu erinnern. preENTER als prototypisches Archiv im derridaschen Sinne erzeugt mit der Dokumentation des Ereignisses sein eigenes Ereignis und archiviert durch seine genuine Technik des Sammelns hinter den Selbstbildnissen und Generationsinsignien sich selbst. Seine ihm zugrunde liegende Grammatik des Performativen ereignet sich nicht bloß, sondern stellt einen unablässigen Aufruf an sich und seine Umwelt dar. preENTER ist die Aufforderung gleich Alice im Wunderland hinter die Welt des scannenden gläsernen Spiegels zu treten, Teil des Ereignisses zu werden, das sich zwischen Performativität und Iterabilität immer neu definiert und in die Welt des Archivs einzutauchen, die einem in dem Moment der Aufzeichnung erst als Ereignis erfindet. 🗨️

AUTHOR AUTOR: Susanne Radelhof. An einem winterlich warmen Tag in Valencia, Spanien.
11. Januar 2007

TRANSLATION ÜBERSETZUNG: Bea Schwarz. On a cold winter day in Dortmund, Germany.
January 31th 2007

S. 2 **Carroll, Lewis:** „Alice im Wunderland und was Alice hinter dem Spiegel fand“, Zitat in: Gesamtausgabe, Cecilie Dressler Verlag, Hamburg 1991, S. 140

P. 3 **Carroll, Lewis:** „Through the Looking-Glass“ 1872, quote at: The Millenium Fulcrum Edition 1.7, 1994, Source: „www.gutenberg.org/dirs/etext91/lglass18h.htm“, stand February 2007

1 **Abels, Joscijka Gabriele:** „Wahrnehmung und Sinngebung. Theoretischer Diskurs und Gang durch die Spiegel“ in **Blümlinger, Christa (Hrsg.):** „Sprung im Spiegel. Filmisches Wahrnehmen zwischen Fiktion und Wirklichkeit“, Sonderzahl Verlagsgesellschaft, Wien, 1990, S. 51

2 **Weiterführend: Haberkorn, Heinz:** „Anfänge der Fotografie“, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg, 1981

3 **Derrida, Jacques:** „Signatur Ereignis Kontext“, 1972/1988 (dt.), S. 43

4 **Vgl. Krämer, Sybille:** „Sprache – Stimme – Schrift: Sieben Gedanken über Performativität als Medialität“ in: **Wirth, Uwe (Hrsg.):** „Performanz. Zwischen Sprachphilosophie und Kulturwissenschaften“, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 2002, S. 344–346

5 **Weiterführend: Leroi-Gourhan, André:** „Hand und Wort“, 1964/1980 (dt.)/1988, S. 260ff.

6 **Vgl. Deleuze, Gilles & Guattari, Félix:** „Anti-Ödipus. Kapitalismus und Schizophrenie 1“, 1972/1974 (dt.)/1997, S. 263

7 **Derrida, Jacques:** „Grammatologie“, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1974/1996 (dt.), S. 35/2002, S. 344–346

Abb. 1 **Alice vor dem Spiegel** illustriert von John Tenniel, aus „Alice im Wunderland und was Alice hinter dem Spiegel fand“, Gesamtausgabe, Cecilie Dressler Verlag, Hamburg 1991, S. 139

Abb. 2 **The Horse in Motion** by Eadweard Muybridge, „Sallie Gardner“, owned by Leland Stanford; running at a 1:40 gait over the Palo Alto track, 19th June 1878, Source: Library of Congress Prints and Photographs Division; <http://hdl.loc.gov/loc.pnp/cph.3a45870>, stand February 2007

Abb. 3 **Woman walking downstairs** by Eadweard Muybridge, late 19th century, Source: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/ee/Muybridge-1.jpg>, stand February 2007

Abb. 4 **Deutscher Ausblick**, Schwarzes Zimmer, 1958/59, aus „Wolf Vostell. L'arte e il video: l'alterazione come denuncia“, Quelle: Ilaria Matrone; <http://www.luxflux.net/n2/carlab1.htm>, Stand Februar 2007, © luxflux

Abb. 5 **TV Buddha** by Nam June Paik, 1974, Closed Circuit video installation with bronze sculpture, Source: <http://www.paikstudios.com/gallery/1.html>, stand February 2007, © Nam June Paik Studios NY

Abb. 6 **Theatrum Orbi** aus Robert Fludds „Ars Memoriae“, 1619, Quelle: Peter Matussek, „Der Performative Turn: Wissen als Schauspiel“, <http://netzspannung.org>, Stand Februar 2007

Abb. 7 **Camillos Gedächtnistheater** als Modell, Quelle: Lina Bolzoni/Massimiliano Rossi/Maurizio Tezzon: Il Teatro della Memoria, TV-Produktion, Italien 1990, <http://netzspannung.org>, Stand Februar 2007

Abb. 8 **Alice hinter dem Spiegel** illustriert von John Tenniel, aus „Alice im Wunderland und was Alice hinter dem Spiegel fand“, Gesamtausgabe, Cecilie Dressler Verlag, Hamburg 1991, S. 141



YOUAREWATCHINGUS

Video Installation & Live Visual Arts

Timm Burkhardt, Ramon Grendene und Kai Meinig sind die Bewegtbild-Spezialisten im audiovisuellen Kosmos der ‚preENTER Sessions‘. Durch die Scannerinstallation manoliSIMULSCAN und ihre phantastischen Echtzeit-Collagen haben sie nicht nur innerhalb des VJ-Universums für Verwirrung und Aufsehen gesorgt. Auch unbewegte Medien werden durch die drei Herren und ihre Maschinen bewegend in Szene gesetzt. Vom Plakat bis zum Corporate Design haben sie bereits jede Menge Erfahrungen, Preise und Spaß geerntet.

Timm Burkhardt, Ramon Grendene und Kai Meinig are the visual-specialist behind 'The preENTER Sessions'. Thanks to their developed scanner-installation called manoliSIMULSCAN and their fantastic real time collages, the three founders have not only caused a stir in the VJ-universe but fascinated a much broader audience. Any static media can be translated into motion with the help of the three partners and their machines. From posters to corporate design, they have already gathered a barrel of know-how, prices and laughs.

→ www.youarewatchingus.com



TIMM BURKHARDT



RAMON GRENDENE



KAI MEINIG



Ein Meer aus Kabeln, Drehpotis, Tasten und schweren analogen Instrumenten umgibt die Band und lässt ihre Bühne wie ein Laboratorium aussehen. Unwirklich, abstrakt, aber immer treibend wirkt das Experiment aus Jazz und Electronica. Hört man zu, hält man inne, spätestens nach wenigen Takten. Wie geht's jetzt weiter? Und woran liegt's? Nach verschiedensten Versuchen mit unterschiedlichen Ansätzen, Musikern und Instrumenten haben Pentatonics nun in der Besetzung mit Delhia, Hannes, Albrecht und Schnigg ihr Wesen gefunden und arbeiten neben den „preENTER Sessions“ gerade intensiv an ihrem ersten Studioalbum.

An ocean of cables, knobs, buttons and heavy analogue instruments surround the band and make the stage look like a laboratory. Surreal, abstract but always inspiring is the mixture of Jazz and Electronica. You listen, you pause at the latest after the first few beats. How is it going to continue? And what is the message? After several experiments and various approaches, Pentatonics has found its team of musicians with Delhia, Hannes, Albrecht and Schnigg. Besides 'The preENTER Sessions', they have intensively been working on their first studio album.

→ www.pentatonics.de

PENTATONES

Mosaïque Beat Ensemble



DELHIA
Vocals & Lyrics



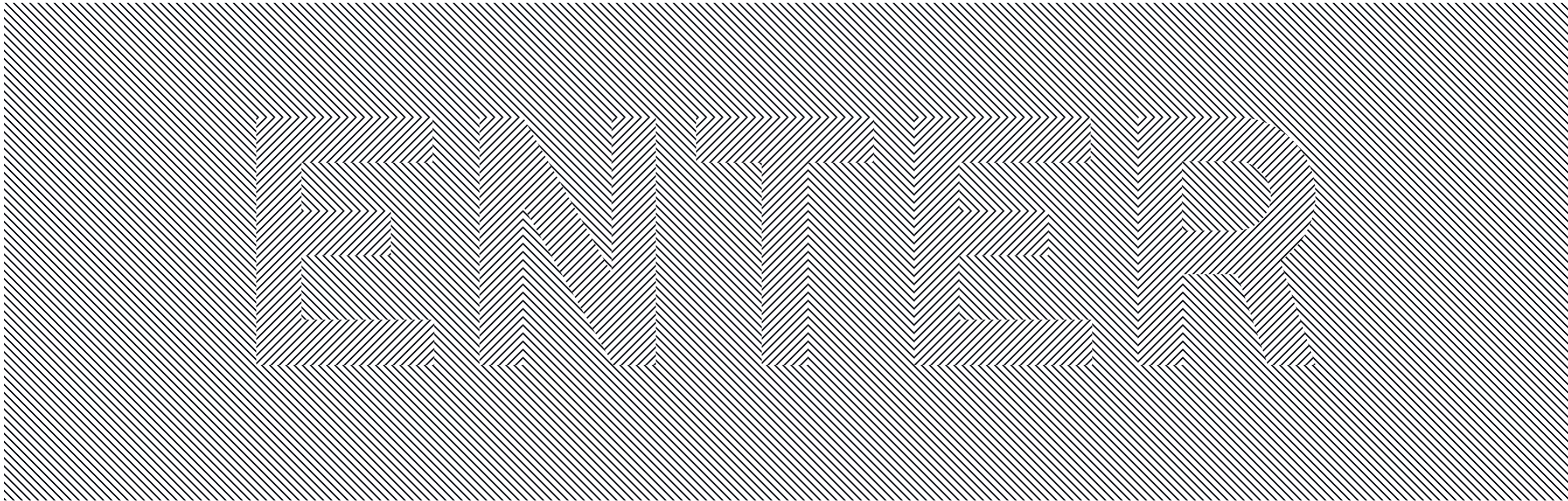
JULIAN HETZEL
Beats & Programming




HANNES WALDSCHÜTZ
Bass & Synthesizer



ALBRECHT ZIEPERT
Piano & Synthesizer





On november 4th 1954, Albert Schweitzer demanded in his lecture of the Nobel Peace Prize: "Let us dare to face the situation. Man has become superman. [...] He has failed to rise to the level of superhuman reason which should match that of his superhuman strength. [...] This invention underlined a fact which had hitherto been steadfastly denied: the more the superman gains in strength, the poorer he becomes. [...] But the essential fact which we should acknowledge in our conscience, and which we should have acknowledged a long time ago, is that we are becoming inhuman to the extent that we become supermen."

Albert Schweitzer forderte in seiner Rede zum Friedensnobelpreis am 4. November 1954: „Wagen wir die Dinge zu sehen, wie sie sind. Es hat sich ereignet, dass der Mensch ein Übermensch geworden ist. [...] Er bringt die übermenschliche Vernünftigkeit, die dem Besitz übermenschlicher Macht entsprechen sollte, nicht auf. [...] Damit wird nun vollends offenbar, was man sich vorher nicht recht eingestehen wollte, dass der Übermensch mit dem Zunehmen seiner Macht zugleich immer mehr zum armseligen Menschen wird. [...] Was uns aber eigentlich zu Bewusstsein kommen sollte und schon lange vorher hätte kommen sollen, ist dies, dass wir als Übermenschen Unmenschen geworden sind.“

PREENTER IS NOT THE END.

In fact the project is just the beginning of collaborative works between YouAreWatchingUs and Pentatones, aiming at the combination of moving images and music – the interactive, performative experience of contents. In the course of the cooperation a special closeness has developed, wich made more of the project than joined work of preENTER. Office and practice room of both groups are located under one roof wich quickens the common process.

PREENTER IST NICHT DAS ENDE.

Vielmehr beschreibt das Projekt den Anfang einer kollektiven Arbeitsweise von YouAreWatchingUs und Pentatones, die in der Verknüpfung von Bewegtbild und Musik – dem interaktiven, performativen Erleben und Vermitteln von Inhalten – ihr gemeinsames Ziel sieht. Die besondere Nähe, die sich im Zuge der Kooperation entwickelt hat, ist mittlerweile weit über die gemeinsame Arbeit an preENTER herausgewachsen, so befinden sich die Arbeits- und Proberäume der beiden Gruppen unter einem Dach, was den gemeinsamen, kreativen Prozess beflügelt.

PREENTER WANTS TO BECOME ENTER.

ENTER is a projected (or in other words, still visionary) stage performance that deals with socialcritical topics. It traces down the track of supermen and starts the attempt to analyse the state of things and processes, in order to find solutions beyond the principle 'Try & Error'.

PREENTER WILL ENTER WERDEN.

ENTER ist ein geplantes (oder in anderen Worten, noch visionäres) Bühnenstück, das sich mit sozialkritischen Themen auseinandersetzt. Es nimmt die Fährte des Übermenschen auf und unternimmt den Versuch, Zustände und Prozesse zu analysieren, um daraus Lösungsansätze jenseits des Prinzips „Try & Error“ zu finden.

ENTER NEEDS YOU.

preENTER started without any financial support of others. In order for preENTER to become ENTER someday, we are dependent on help. We're willingly to accept proposals, information and donations on enter@youarewatchingus.com.

ENTER BRAUCHT DICH.


preENTER lernte das Laufen ohne finanzielle Unterstützung von Drittpersonen. Damit preENTER eines Tages ENTER werden kann, sind wir auf Hilfe angewiesen. Anregungen, Informationen und Spenden werden gerne unter enter@youarewatchingus.com entgegengenommen.

PREENTER V.2

February 2007

Bauhaus University Weimar,
Germany

PUBLISHER

YouAreReadingUs 
[www.youarereadingus.de]

LAYOUT

Ramon Grendene
[ramon@youarewatchingus.com]

EDITION

First edition, limited

TEXT

Unless otherwise noted by
YouAreWatchingUs & Pentatones

TRANSLATION

Unless otherwise noted by
Delhia & Dominik Knixx Wirth

PROOFREADING

Albrecht Ziepert, Jamie Ferguson

IMPROVED

Julian Hetzel, Kai Meinig, Timm
Burkhardt

MENTAL SUPPORT

Dipl.-Ing. Stefan Kraus
Prof. Wolfgang Kissel
Prof. Wolfgang Sattler

FONTS

Bodoni Berthold BQ
[www.bertholdtypes.com]

LUTZ HEADLINE

Gravur Condenced
[www.lineto.com]

PAPER

ProfiSilk 120 g/m² matt coated
[www.igepa.de]

PRINT

Printed in Leipzig, Germany
[www.apm-digital.de]

BINDERY

Bound in Weimar, Germany
[Silke Steinhagen]

BEST THANKS TO

All our friends
Bahadır Hamdemir TR34
Bea Schwarz
Dipl.-Ing. Stefan Kraus
Dominik Knixx Wirth
Eye Kolb
Hannes Piltz
H_Boy Grossmann
Hendrik Wendler
Jonathan Loosli
Mario Weise
Manuel Gemperli
Markus Heckmann
Oli Kessler
Peter Kortmann
Susanne Radelhof
Prof. Wolfgang Kissel
Prof. Wolfgang Sattler
You

HUMAN RIGHTS

All associated visual communica-
tion placed within and surrounding
this book has been created by
YouAreWatchingUs & Pentatones.

All rights at the author. No copying
or partial usage without prior
permission by the author.

© February 2007

FURTHER INFORMATION

To gather more information and to
keep yourself up-to-date please
click our websites:

[www.preenter.de]
[www.pentatones.de]
[www.youarewatchingus.com]

BOOKING

For all further inquiries, regarding
'The preENTER Sessions' (booking,
review, information etc.) please this
contact:

[kontakt@pentatones.de]

CONTACT

Whenever you like, you can talk to
us or drop us a line. Please don't
hesitate to contact us:

[preenter@youarewatchingus.com]

 THIS BOOK BELONGS TO 

NO. OF.

PREENTER DVD V.1

February 2007

Bauhaus University Weimar,
Germany

EDITION

First edition, limited

FORMAT

English
PAL 4:3
Color

ATTENTION: EXTENDED DVD

Standard mode is compatible to
all Hard- and Software based
DVD-Players. Pdf-Content is only
available on personal computer.
DVD@ccess has to be enabled to
use this function.

MOTION GRAPHICS

Ramon Grendene
[ramon@youarewatchingus.com]
Timm Burkhardt
[timm@youarewatchingus.com]

SOUND DESIGN

Hannes Waldschütz
[hannes@pentatones.de]
Julian Hetzel
[leschnigg@pentatones.de]

DVD AUTHORIZING

Timm Burkhardt

HUMAN RIGHTS

All rights at the author. No copying
or partial usage without prior
permission by the author.

© February 2007