

# Bernd-Michael Land & Claus Jahn



## Hyperreale Reflexion - 4th Movement -

Appendix

**Luminale 2020 F025**

## Luminale 2020

F025 HYPERREALE REFLEXION -4th Movement  
Bernd-Michael Land & Claus Jahn



Das Projekt „Hyperreale Reflexion“ des Musikers und Klangkünstlers Bernd-Michael Land thematisiert die industrielle Revolution, die Mitte des 18. Jahrhunderts in Europa begann und die ganze Welt verändern sollte.

„Die Fabrik“ in Frankfurt/Sachsenhausen war eine der ersten Industrieölfabriken in Deutschland. Sie ist somit ein Paradebeispiel für die Industrialisierung, die rasend schnell voranschritt und enorme Veränderungen zur Folge hatte, die sich auf alle Lebensbereiche auswirken sollten. Mit den Phänomenen dieses „Maschinenzeitalters“ setzen sich die elektronischen Klangskulpturen von Land auseinander und werden zusätzlich durch die Computeranimationen von Claus Jahn visualisiert.

Land sammelt Umgebungs- und Maschinengeräusche und verarbeitet sie im Dialog mit den Klängen aus elektronischen Synthesizern. Somit gehen die verschiedenen Klangwerke eine intermediale Beziehung ein und verschmelzen zu einer neuen hybriden Realität in Klang, Raum und Zeit.

Die analogen elektronischen Synthesizer stellen bei der Erzeugung von Klängen den essenziellen Kernpunkt dar. Sie sind das wichtigste Medium für die Kreativität und die Kommunikation bei seinen Schaffensprozessen.

Die abstrakten Soundscapes und Schall-Artefakte aus unterschiedlichen Quellen wurden von Land auf der Bühne im Gewölbekeller erzeugt und von Claus Jahn visualisiert.

Besucher\*innen konnten die Performances am 12. Und 13.03.2020 live erleben.

## Luminale 2020



F025

HYPERREAL REFLECTION -4th Movement  
Bernd-Michael Land & Claus Jahn



The project "Hyperreal Reflection" by musician and sound artist Bernd-Michael Land thematizes the industrial revolution that began in Europe in the mid-18th century and was to change the world.

"Die Fabrik" in Frankfurt/Sachsenhausen was one of Germany's first industrial oil factories. This makes it a prime example of industrialization, which progressed at breakneck speed and led to enormous changes that were to affect all areas of life. Land's electronic sound sculptures engage with the phenomena of this "machine age" and additionally visualized by Claus Jahn's computer animations.

Land collects ambient and machine sounds and processes them into a dialogue with sounds from electronic synthesizers. The various sound works thus enter into an inter-medial relationship and merge into a new hybrid reality in sound, space and time.

The analog electronic synthesizers represent the essential core in the creation of sounds and are his medium for creativity and communication. Land generates abstract soundscapes and acoustic artefacts from different sources on stage in the vaulted cellar, augmented by the visualizations of Claus Jahn.

Visitors are invited to the live performances.



## Live Performance

Elektronische Musik & Computerkunst / Die Fabrik -Kulturwerk Frankfurt

Trailer



<https://youtu.be/AB9MINpzL7o>

Die original Musik und Visuals  
Hyperreale Reflexion -4th Movement / Part 1



<https://youtu.be/gLnogdIM6-Q>



## Live Performance

Die original Musik und Visuals  
Hyperreale Reflexion -4th Movement / Part 2



[https://youtu.be/xKGsn4L\\_kfE](https://youtu.be/xKGsn4L_kfE)

Hyperreale Reflexion -4th Movement / Part 3



[https://youtu.be/6ioK0uA6n\\_E3](https://youtu.be/6ioK0uA6n_E3)



## Live Performance

Hyperreale Reflexion -4th Movement / Part 4



<https://youtu.be/WDyX8jCJr7E>

Hyperreale Reflexion -4th Movement / Part 5



<https://youtu.be/MtNPuqXZcRg>

## Der Film zur Musik

Hyperreale Reflexion -4th Movement

-ist ein audiovisuelles Kunstwerkprojekt mit phantastischer elektronischer Musik des bekannten deutschen Musikkünstlers und Soundproduzenten Bernd-Michael Land in der Kombination mit computergenerierten Bildern von dem Videokünstler Claus Jahn (Modern Art & Dreams Animation Studio).



Der Geist hinter diesem besonderen Projekt ist die industrielle Revolution mit all seinen ökologischen Folgen und folgt somit dem diesjährigen Thema der Luminale 2020 „Industrieromantik“.

Die eindringliche elektronische Musik, mit ihren synthetisch erzeugten Klängen, Rhythmen und sequenzierten Melodien aus verschiedenen Synthesizern und industriellen Tonaufnahmen, gehen mit der utopischen Geschichte aus dem bewegten Bild eine komplexe Symbiose ein.

Weitere ausführlichere Informationen über das musikalische Werk sind in dem Projektordner „Hyperreale Reflexionen-3rd Movement“ nachzulesen.

Surreale Bauwerke, formalistische Umgebungen, tonnenweise rostiger Stahl, seltsame Dinge, Geburt, Leben und Tod von goldenen Metallringen, fliegende und fallende Industriecontainer, die sich liebenden menschlichen Figuren Carl und Lyssa, die Verschmutzung der Erde und vieles mehr sind die Thematik, welche der Musiker Bernd-Michael Land und Bildkünstler Claus Jahn in dieses einzigartige und beeindruckende Kunstprojekt einbringen konnten.

## Storyboard

Planlos kommt man nicht ans Ziel.

So wie jeder Film ein Drehbuch und jedes Theaterstück seinen speziellen Skript benötigt, muss auch eine Computeranimation sorgfältig geplant werden. Damit sich die gesamte Handlung wie ein roter Faden durch die Geschichte zieht, benötigt man dafür das Storyboard.

Hier sind sämtliche einzelnen Filmszenen mit den Spielzeiten und den Musiktiteln für jedes Kapitel klar dokumentiert. Das ist außerordentlich wichtig, damit dann bei der Performance die live eingespielte Musik und die Effektklänge exakt und synchron zum bewegten Bild ablaufen können.

The storyboard consists of 20 pages, each detailing a scene or section of the film. The pages are organized as follows:

- Page 1:** PROLOG
- Page 2:** Luminale Teil 1 – Laufzeit: 21:50 min.
- Page 3:** Luminale Teil 2 – Laufzeit: 21:97 min.
- Page 4:** Luminale Teil 3 – Laufzeit: 24:42 min.
- Page 5:** Luminale Teil 4 (Zugabe) – Laufzeit: 13:30 min.
- Page 6:** Luminale Pause 1 – Laufzeit: 15:31 min.
- Page 7:** Luminale Pause 2 – Laufzeit: 10:01 min.
- Page 8:** Luminale Pause 3 – kurze Verschnaufpause
- Page 9:** Ausklang und Ende des Konzerts

Each page includes a column of small image thumbnails representing the visual content of the scene, a column of scene durations, and a column of music titles. The music titles are often repeated across multiple scenes, indicating a recurring musical theme.

# Bernd-Michael Land Hyperreale Reflexion

## Songbook

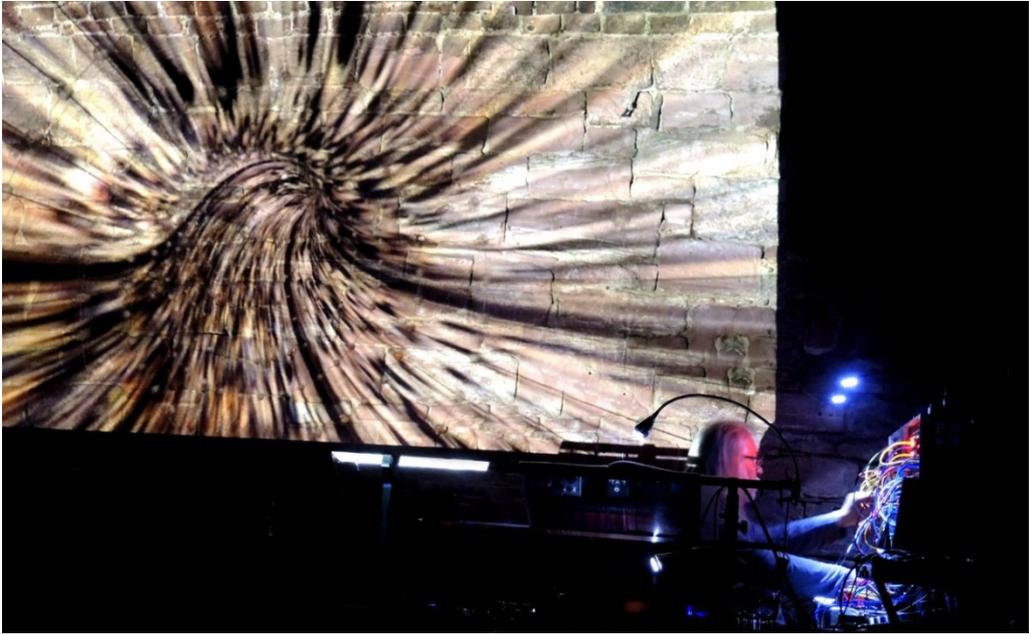
Für die Livemusik auf der Bühne existiert zusätzlich ein Songbook, bei dem ebenso die einzelnen Zeiten und Musikfolgen, Tonarten, Soundeinstellungen, usw., vermerkt werden. Da viele Klänge intuitiv gespielt werden, dient zur Kontrolle auf der Bühne zusätzlich noch ein kleiner Video-Monitor.

Patchbook - Hyperreale Reflexion - 4th Movement		Notes	Measure
#01			
SP-SX	Montags	6:15	F A D
B-40			
HAKEN	Space Jaw		# 76
HAKEN	Panpipe Loops		# 67
HAKEN	Hai Dreams (Drone)		# 28
HAKEN	Throat Bottle (Drone)		# 33
#02			
SP-SX	Slow Sequence	4:35	F B D
4-23			
HAKEN	Slide Wind		# 336
#03			
BABY BOX	Intro		
HAKEN	Music Box Because		# 116
SP-SX	Slow Sequence	3:35	F A D
4-23			
Dementia + All + Voica Beats	Ch. 01		
Geger # 09			
BABY BOX	Outro		

#04		Notes	Measure
SP-SX	Kronoskuss	6:40	F A D
SP-SX	Miles		# 328
SP-SX	Zwei Flute		# 345
#05			
HAKEN	Ping-Pong		# 68
SP-SX	Montags	2:41	F A D
Kassinator	Puk FX # 29		# 575

ROLAND SP-404SX Soundset # 56		Notes	Measure
- Hyperreale Reflexion - 5th Movement			
- SX-404 -			
A 01	Best Plant	GGC	6:54
A 02	Bass Drone	GGC	0:49
A 03	Dark Space		2:06
A 04	Kronoskuss		6:40
A 05	Loopy Machine		2:04
A 06	Montags	GGC	1:47
A 07	Montags	GGC	2:42
A 08	Montags	GGC	6:40
A 09			
A 10			
A 11			
A 12			
B 01	Shawing Peads		0:09
B 02	Slow Sequence	GGC	4:23
B 03	Drumloop	G	1:50
B 04	Pink	GGC	1:18
B 05	Ethno Drumloop	G	1:19
B 06	Smile	GGC	1:06
B 07	Atmen		0:10
B 08	Maggi	GGC	2:06
B 09	Orion	GGC	5:21
B 10	Empir		1:06
B 11	Modular Madness	G	1:53
B 12	Sequencer Groove		3:20

HAKEN Continuum Soundset # 47		Notes	Measure
- Hyperreale Reflexion - 6th Movement			
- Continuum -			
C 01	Intro		
C 02	Intro		
C 03	Intro		
C 04	Intro		
C 05	Intro		
C 06	Intro		
C 07	Intro		
C 08	Intro		
C 09	Intro		
C 10	Intro		
C 11	Intro		
C 12	Intro		
C 13	Intro		
C 14	Intro		
C 15	Intro		
C 16	Intro		
C 17	Intro		
C 18	Intro		
C 19	Intro		
C 20	Intro		
C 21	Intro		
C 22	Intro		
C 23	Intro		
C 24	Intro		
C 25	Intro		
C 26	Intro		
C 27	Intro		
C 28	Intro		
C 29	Intro		
C 30	Intro		
C 31	Intro		
C 32	Intro		
C 33	Intro		
C 34	Intro		
C 35	Intro		
C 36	Intro		
C 37	Intro		
C 38	Intro		
C 39	Intro		
C 40	Intro		
C 41	Intro		
C 42	Intro		
C 43	Intro		
C 44	Intro		
C 45	Intro		
C 46	Intro		
C 47	Intro		
C 48	Intro		
C 49	Intro		
C 50	Intro		
C 51	Intro		
C 52	Intro		
C 53	Intro		
C 54	Intro		
C 55	Intro		
C 56	Intro		
C 57	Intro		
C 58	Intro		
C 59	Intro		
C 60	Intro		



# Animation

Der Film zur Musik

Der Film soll die Musik nicht dominieren, sondern mittragen und bei dem Zuschauer zusätzliche Emotionen auslösen. Das funktioniert besonders gut mit Musik aus dem Bereich Ambient und Chillout mit New-Age-Elementen.

Die generative audiovisuelle Performance wird durch die vielen Spezialeffekte aus Bernd-Michael Lands Klangschmiede ergänzt, sowie mit live erstellten Klängen aus dem analogen Modularsystem und dem mehrdimensionalen Continuum Fingerboard perfektioniert. Das bewegte Bild und die Musik stehen dabei in einer dynamischen Transformation und erschaffen eine fremde hybride Realität in der menschlichen Wahrnehmung.



Anders, als bei herkömmlichen Visuals für Liveauftritte, setzt Jahn hier mehr auf real aussehende Elemente, denn auf psychedelisch verfremdete Optik. Dies verleiht dem Film eine seltsam surreale Atmosphäre, die beabsichtigt ist und voller Metaphern steckt.

Der Film zeigt vor allem Lost Places und Elemente aus der Industrie, welche unsere moderne Zeit bestimmen. Große verwaiste Werkhallen, bröckelnde Gebäude, korrodierte Schiffswracks, alte rostige Maschinen und Rohrleitungen, ausgediente Transportcontainer, Industriebrachen, unwirkliche Landschaften.

Ein wesentlicher Aspekt in diesem Film, ist das gleich zu Anfang definierte Ziel, viel Licht und Schatten mit einzubringen.

Besonders die visuellen Effekte des Zusammenspiels von Tiefenschärfe, Sonnenstrahlen, Nebel und Sonne, wie auch von Dunkelheit und Zwielicht, sind wesentliche Bestandteile dieses Films.

# Animation

Computeranimationen in Film und Fernsehen

Bereits Anfang der 90er hielt mehr und mehr die Computeranimation Einzug in Kino, Film und Fernsehen.

Wer hat sie nicht gesehen, die zu damaligen Verhältnissen absolut lebensecht wirkenden Saurier von Jurassic Park™ aus der Amerikanischen Trickschmiede ILM.



Mittlerweile werden Computeranimationen hauptsächlich für Science-Fiction- und Fantasyfilme wie z.B. Der Herr der Ringe™ in großem Stil sowie für Werbefilme eingesetzt, beispielsweise für Werbung von Schokoladenartikel, Cremes, Waschmittel, und vieles mehr.

Oft wissen die Zuschauer gar nicht mehr, dass sie virtuelle, also nicht real aufgenommene Bilder anschauen.

Aber auch in der Medizin und Wettersimulation sind Computeranimationen nicht mehr wegzudenken.



## Animation

Computer sind heutzutage in der Lage, alles Erdenkliche darzustellen, egal wie realistisch es aussehen soll.

Auch Wasser, Feuer, Lichtreflexionen, selbst mittlerweile verstorbene Schauspieler werden genauso realistisch Pixel für

Pixel berechnet wie Millionen von Grashalmen auf einer virtuellen Wiese.



Die Grundlage für eine Computeranimation oder -simulation ist der Cyberspace, ein mathematischer 3D Raum, in dem die darzustellenden Objekte konstruiert, bemalt, verformt und dargestellt werden und schließlich mit realistisch aussehenden Oberflächen, den Texturen, versehen werden können.

Bei den meisten der verwendeten Computerprogramme, sind Dreiecke die Grundlage für alle darzustellenden Objekte. Also drei Punkte im virtuellen Raum, welche durch Linien verbunden werden.

Ein künstlich nachgebildeter Mensch besteht beispielsweise aus tausenden solcher Dreiecke.

Kontinuierliche und ruckfreie Objektbewegungen, welche Bild für Bild aus einer Anfangs- und Endpose berechnet werden können, sind eine der großen Stärken der verwendeten Animationsprogramme.

Dadurch wird es möglich, realistische Bewegungen künstlich nachzubilden. Pro Sekunde werden für einen sauberen Bewegungsablauf mindestens 25 Einzelbilder berechnet.

Je nach Komplexität der Szene und der auftretenden Reflexionen können sich schnell tages- und wochenlange Berechnungszeiten ergeben.

## Animation

Die Entstehung eines Filmes fernab von Hollywood

Der Animationsfilm für „Hyperreale Reflexion -4th Movement“ wurde von Claus Jahn in seinem „Modern Art & Dreams Animation Studio“ komplett am Computer erstellt.

Gleich nach dem Projektstart wurde von Jahn ein Demovideo mit einer Kerze und einer Glühbirne in einem verlassenen Industriegebäude ausgearbeitet.

Der Reiz, eine abstrakte imaginäre Liebesszene in einer verödeten Fabrikhalle stattfinden zu lassen, macht den Charme dieser visuellen Kunst aus.

Statt bizarre Formen und Farben werden in dem Filmtrailer die Dinge aus dem alltäglichen Leben neu kombiniert.



Im Wesentlichen verwendet Claus Jahn für seine Computeranimationen einen sogenannten High-End-PC, der in der Lage ist, die aufwändigen Berechnungen in einer möglichst kurzen Zeit zu bewerkstelligen.

### Die Software

Zur Erstellung der Landschafts- und Außenaufnahmen wurde „Lumion“ verwendet. Dies ist ein Programm für Architekturvisualisierung, welches von Jahn stets und ständig bis zum Äußersten ausgereizt wurde, um vor allem sich bewegende Maschinen darzustellen.

Die realistische Darstellung von Naturelementen sind die Highlights von Lumion. Mit diesem Programm kann man realistische Berge wachsen lassen oder eine Grube ausheben und mit Wasser füllen –alles mit der Computermaus.

## Animation

Das äußerst komplexe und sehr vielschichtige 3D-Konstruktions- und Animationsprogramm „Cinema 4D“, das auch in Hollywood verwendet wird, benutzt Claus Jahn für alles, was konstruiert werden muss, wie z. B. der sich entladende Mülllaster, der seinen Abfall in das Wasser abkippt, oder eine Kerzenflamme, die leuchtet und sich durch Windbewegung verformt.

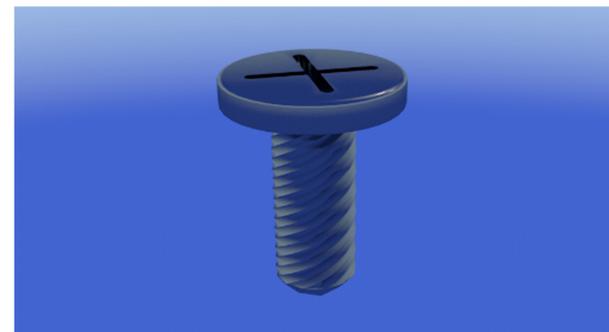
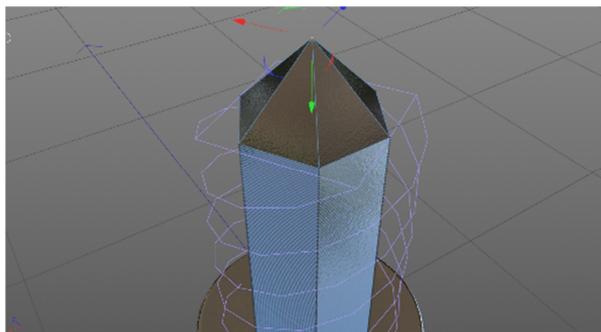
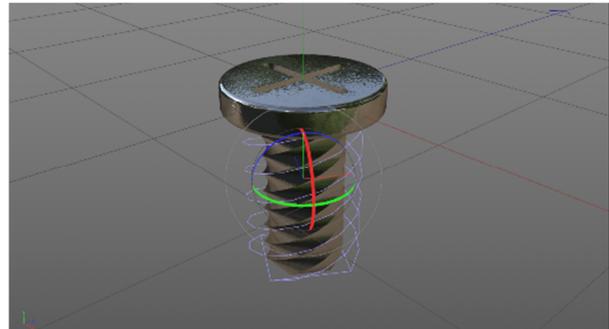
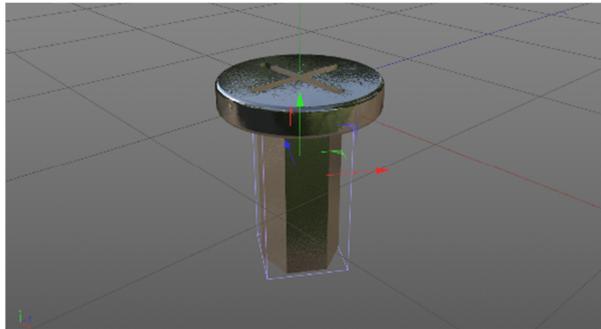
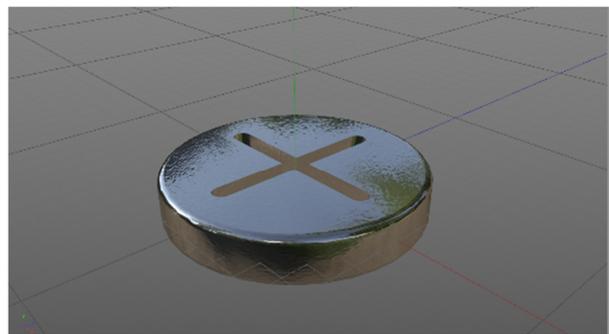
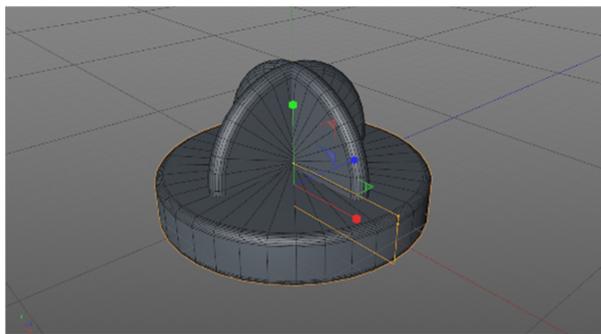


# Animation

Making of

Das Programm beherrscht auch Verformungen von Objekten. Es lassen sich sehr komfortabel Objekte verdrehen, verbiegen, aufblasen, explodieren und vieles mehr.

Mit diesem Computerprogramm sind den Darstellungsmöglichkeiten schlicht keine Grenzen gesetzt.

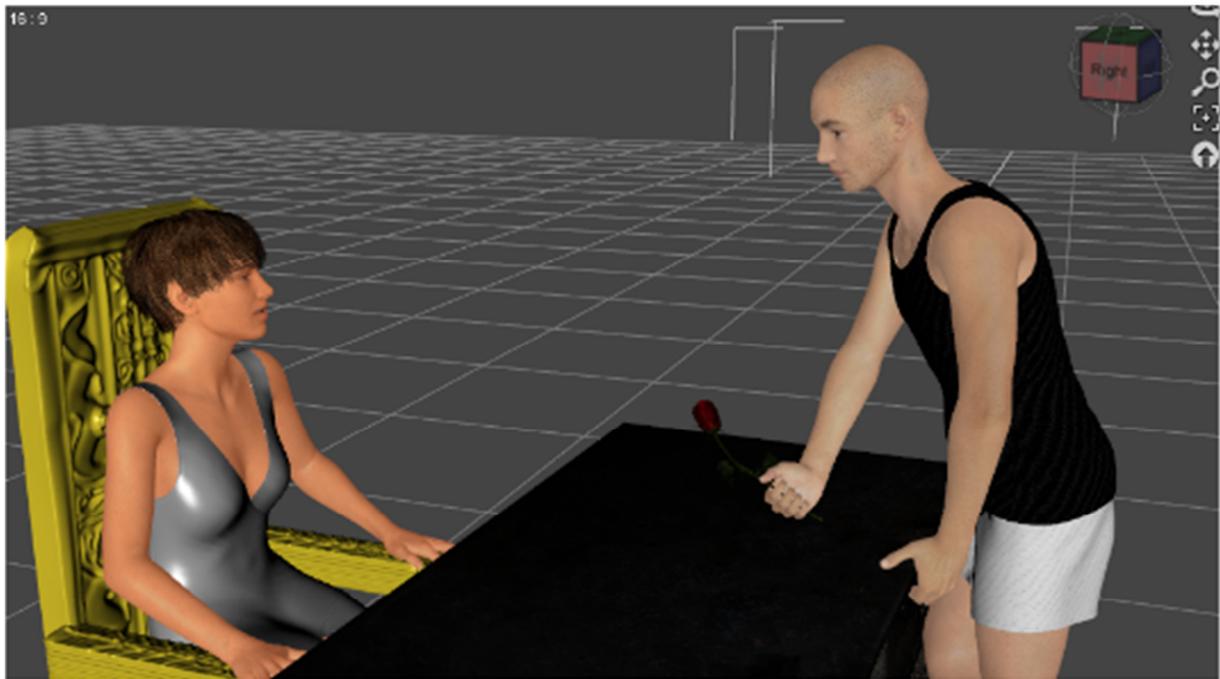


Die einzelnen Objekte werden dabei direkt am Computer konstruiert, und aus geometrischen Grundformen, wie Quadern, Zylindern, Kugeln usw. einzeln zusammengesetzt. Jede dieser Grundformen kann beliebig abgewandelt werden, es lassen sich aber auch einzelne Teile aus einem Objekt ausschneiden, wie z.B. der Kreuzschlitz der Schraube, welcher mit zwei gekreuzten Scheiben separiert wurde.

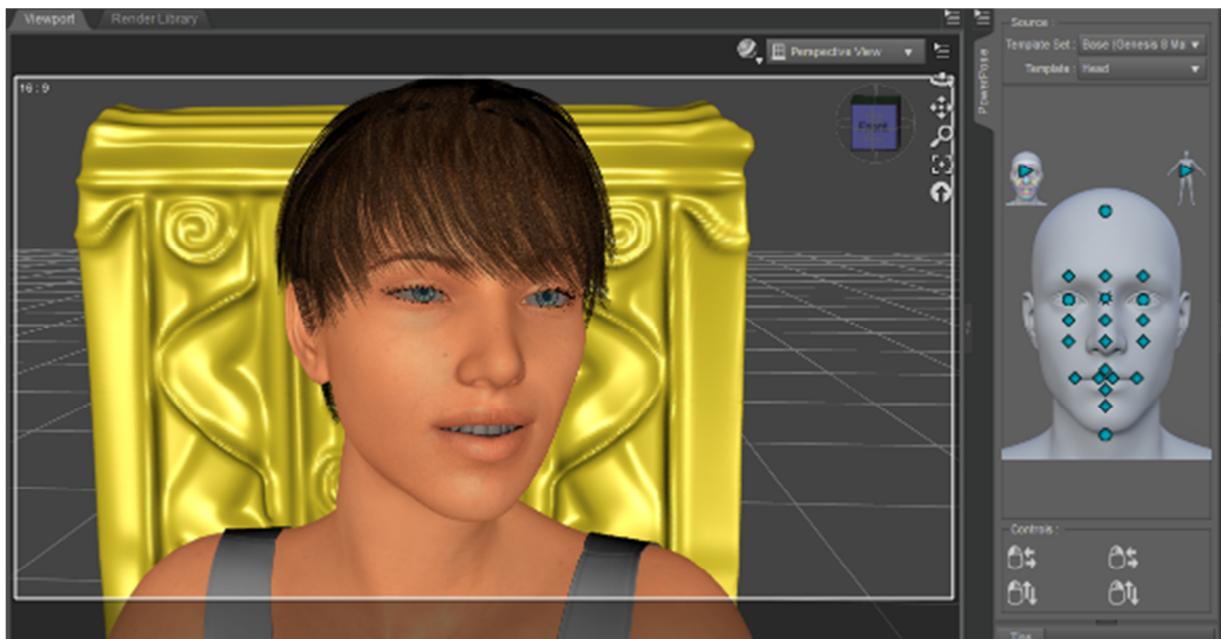
Für die Gestaltung von künstlichen Menschen setzt Claus das Programm „DAZ 3D“ ein, mit dem sich Menschen von beliebiger Statur und Aussehen aus dem Grundformen designen und animieren lassen.

## Animation

Einem Puppenspieler gleich muss Claus Jahn dabei die Figur durch Bewegung der Körperteile zeitgenau mit Kontrollelementen steuern.



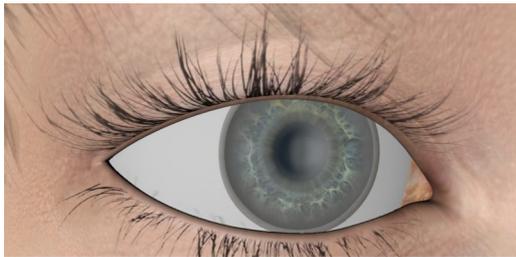
Besonders die Gesichtsmimik und die Augenbewegungen müssen dann ebenfalls passend zur Szene gesteuert werden. Dies kann, wie in diesem Fall, eine Monate lange Arbeit für nur wenige Sekunden fertigen Film bedeuten. Nach der Fertigstellung, der meist ohne Kulisse „gedrehten“ Bewegungsabläufe, werden dann die Figuren in „Cinema4D“ zum Leben erweckt. Dabei wird den Figuren eine annähernd realistische Haut „aufgespannt“.



## Airbrush

### Augen-Blicke

Besonderes Augenmerk schenken Bernd-Michael Land & Claus Jahn der Darstellung der Augen der Hauptfigur Lyssa. Dies hier war die Vorlage für die Größenverhältnisse von Auge und Iris aus der Computeranimation.



Bernd-Michael Land, auch ein Meister der Airbrushkunst, griff daher selbst zu Bleistift, Spritzgriffel, Pinsel und Farbe und hat für Lyssa sehr realistische Augen designed.



Diese Zeichnung wurde später von Claus Jahn aufwändig in die Animation eingefügt und bekam dann Leben eingehaucht.

## Airbrush

Diese Nahaufnahmen zeigen sehr schön, mit welcher hoher Präzision die feinen Details von Bernd-Michael Land gezeichnet wurden. Das ist solide Handarbeit.



## Airbrush

Wie das Bild entstand

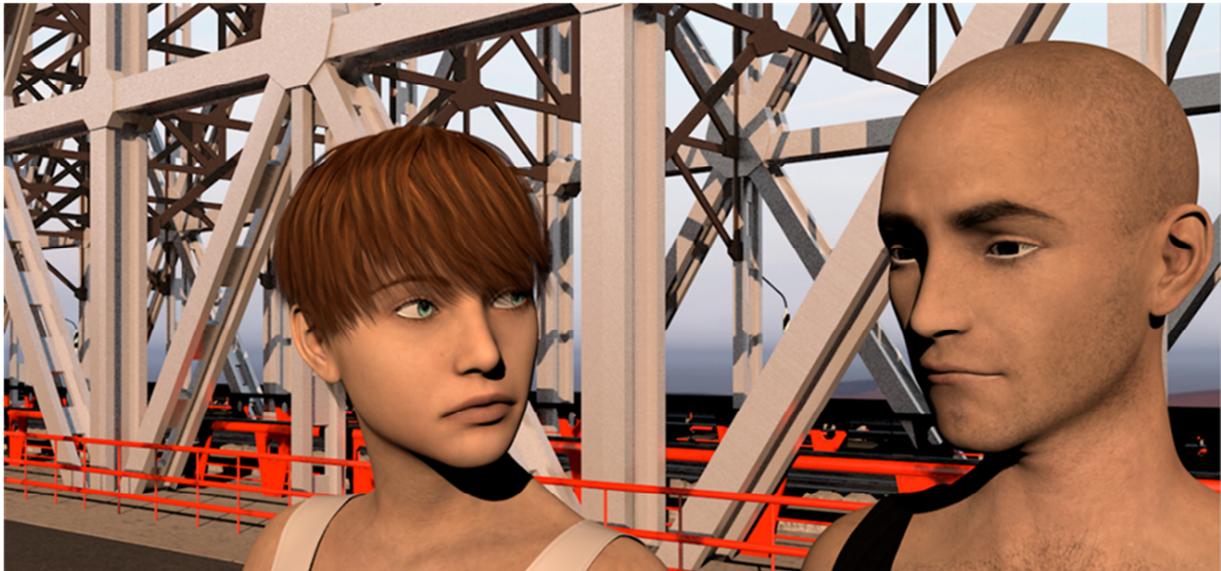
Die Entwürfe der beiden Augen wurden auf Schoellershammer 4G Papier mit Bleistift frei Hand vorgezeichnet, danach mit spezieller Abdeckfolie und einer Flüssigmaskierung maskiert und anschließend mit den Spritzgriffeln gebrushed.

Die nachfolgende Detailarbeit, speziell der Iris und der feinen Härchen, wurde mit sehr dünnen Pinseln (mit einem Skalpell nochmals halbiert) und diversen Rapiographen (Rotring 0.1 bis 0.3) durchgeführt.

Die speziellen Farben für das Airbrush waren:  
Schmincke Aerocolor, Liquid Acrylics und Rotring (Deckweiß)

Die eingesetzten Spritzgriffel waren:  
Paasche AB-Turbo  
Olympus Spezial SP-A (Handmade Masterpiece)  
Thayer & Chandler

Das fertige Bild wurde anschließend eingescannt und am Computer noch etwas in Farbsättigung und Kontrast nachgearbeitet, bis die gewünschten Vorgaben zufriedenstellend erfüllt waren.



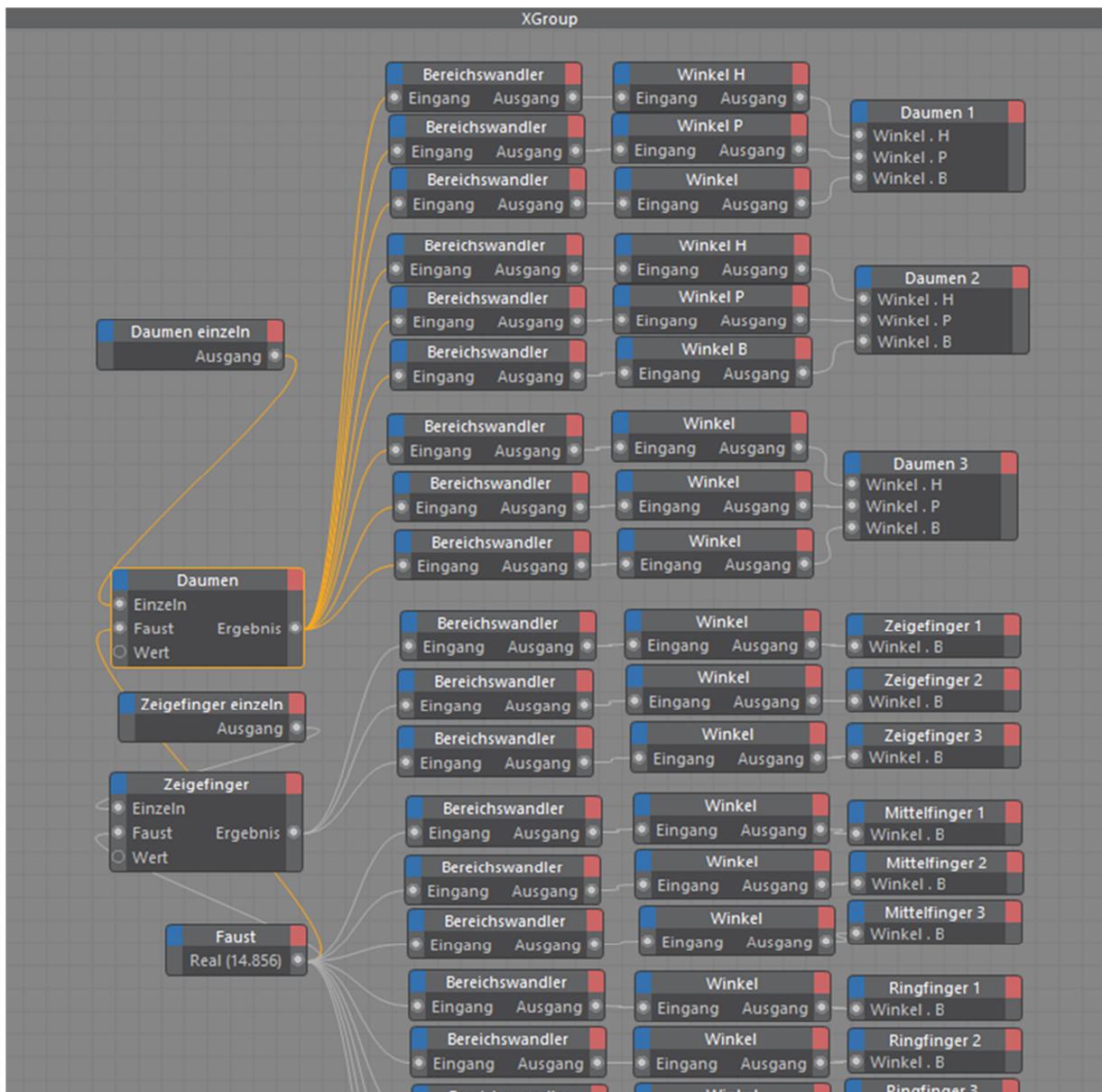
In einem zweiten Schritt setzte Claus Jahn die Augen, also Linse, Pupille und die Augenkrona, auf die virtuellen Augäpfel der Protagonistin Lyssa. Durch die besonderen Glanzeffekte wirkten die Augen sofort sehr viel gefühlvoller und lebendiger.

Da die Augen bekanntlich der Spiegel der Seele sind, spendete dies auch der bewegten Figur mehr Leben.

## Animation

Für die Animation der Objekte und der Figuren, setzte Claus Jahn auf die bahnbrechenden Möglichkeiten von „Cinema4D“, mit dem sich neben der normalen Stop-Motion-Animation auch sehr komplexe Bewegungsabläufe programmieren lassen.

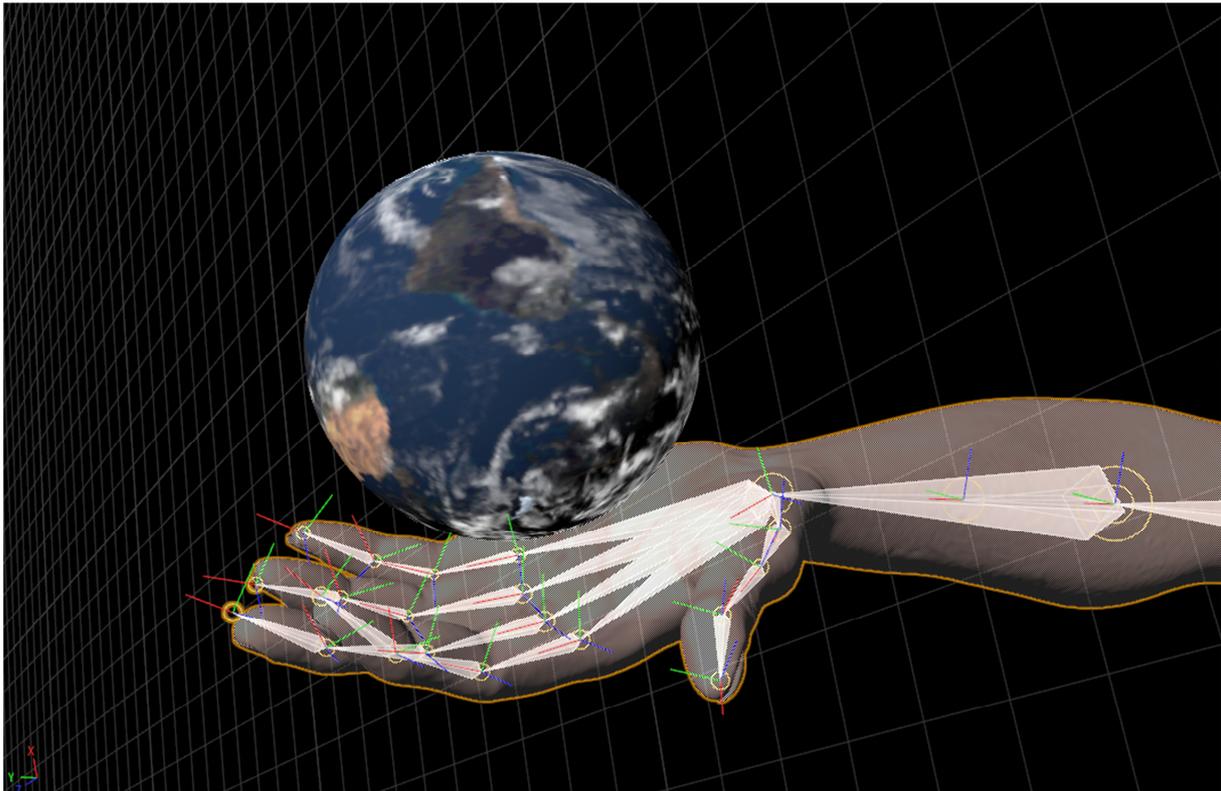
Da Jahn auch als Programmierer tätig ist, nutzte er diese Möglichkeit sehr gerne, um solche Prozesse zu automatisieren.



So wurden für viele Elemente innerhalb des Films, wie z.B. der Arm einer Figur, programmierbare Steuereinheiten geschaffen, mit denen sich die Hände und Finger, sowie auch die Bildung einer Faust, relativ einfach simulieren lassen, ohne jedes einzelne Gelenk von Hand steuern zu müssen.

## Animation

Solche programmierten Animationen setzte Claus Jahn auch bei vielen anderen Gelegenheiten ein, um Arbeit einzusparen, wie z.B. beim Laufen von Figuren, Rollen von Rädern, mechanischen Getrieben usw.



### Der Filmschnitt

Eine nicht zu unterschätzende Arbeit bei einer Filmproduktion, ist neben dem Gestalten und Filmen der Momente, auch das Setzen der einzelnen Szenen in die richtige Reihenfolge.

Um besondere Effekte zu erzielen, kann das Mischen von Bildelementen aus den unterschiedlichen Computerprogramme sehr vorteilhaft sein.

Bei dem Projekt "Hyperreale Reflexion -4th Movement" kam es besonders darauf an, die einzelnen Filmszenen möglichst gut an die Musik anzupassen und entsprechend zu schneiden.

Das reichhaltige Repertoire an wunderschönen langsamen Partituren, bis hin zu technisch dynamischen Sequenzer-Elementen, hat es ermöglicht, auch sehr unterschiedliche Ebenen im Film zu beleuchten.

Seien es nun langsame Kamerafahrten dicht über den Boden der Fabrikhalle, oder die wild umherstützenden Industriecontainer während des Erdbebens, ausgelöst durch eine Energie-Druckwelle.

## Contact & Booking

**Bernd-Michael Land**  
**Freischaffender Künstler**  
Music – Sound Art – Sound Design

Am Feldkreuz 7  
63110 Rodgau-Hainhausen

Steuer-Nr: 44 840 32816  
(FA Offenbach am Main)

Phone: +49 6106 7700466  
+49 171 6506156

E-Mail: [synxxs@aol.com](mailto:synxxs@aol.com)

Homebase: [www.bernd-michael-land.com](http://www.bernd-michael-land.com)

Bookinganfragen: [bmland1111@aol.com](mailto:bmland1111@aol.com)

© 2020 / Bernd-Michael Land



## Contact & Booking

**Claus Jahn**  
Musiker und Videokünstler

Felsenstraße 12  
D-36266 Heringen  
Email: [info@clausjahn-music.de](mailto:info@clausjahn-music.de)

Homebase: [www.clausjahn-music.de](http://www.clausjahn-music.de)

Modern Art & Dreams Animation  
auf Facebook:  
<https://www.facebook.com/modernartanddreams>

© 2020 / Claus Jahn



# Luminale 2020

## F025

**Hyperreale Reflexion**  
- 4th Movement -

Musik und Projektgestaltung:  
**Bernd-Michael Land**

Computer Art / Digitale Animation  
Storyboard:  
**Claus Jahn**

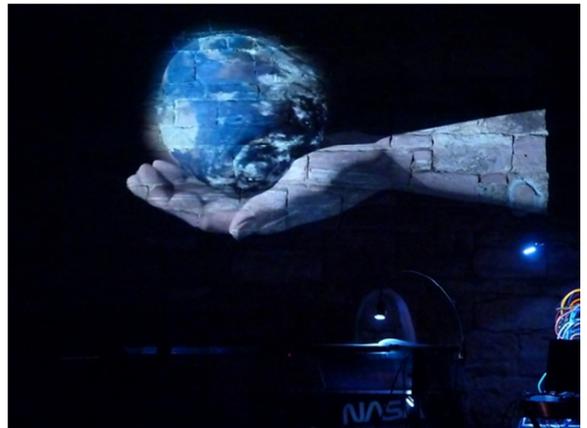
© Copyright 2020

[www.bernd-michael-land.com](http://www.bernd-michael-land.com)

[www.clausjahn-music.de](http://www.clausjahn-music.de)

Luminale  
[www.luminale.de](http://www.luminale.de)

Die Fabrik  
Mittlerer Hasenpfad 5  
60598 Frankfurt am Main  
<https://www.die-fabrik-frankfurt.de>





# Luminale 2020

## F025

Text: [Die Fabrik](#) –Kulturwerk Frankfurt

### **Bernd-Michael Land & Claus Jahn: Preview Luminale 2020 in der Fabrik**

#### **HYPERREALE REFLEXION VON B.M. LAND ELEKTRONISCHE KLANGSKULPTUREN & VISUELLE ANIMATIONEN**

Vom 12. bis 15. März Soundscapes und Lichtinstallation

In diesem Jahr setzt die Luminale erstmals ein Thema für Lichtkunst und Stadtgestaltung. Unter dem Motto „Digital Romantic“ wird „ ... der Wechselwirkung, dem Zusammenspiel und der Bedeutung von Digitalem und Romantik ...“ nachgegangen.

Eine Aufgabenstellung, die das Damals und Heute im doppelten Wortsinn beleuchten soll und auf die Fabrik in besonderer Weise zutrifft.

Denn zu Beginn der Industrialisierung führte eine rasant wachsende Industrie zu großen gesellschaftlichen Umbrüchen. Dampfmaschinen und die Elektrifizierung hielten Einzug in die Fabriken und förderten Verstädterung und Landflucht.

Zugleich entstand eine „Gegenbewegung“ mit romantischem Blick auf die Vergangenheit.

Das ehemalige Industriegebäude der Fabrik mit der Remise, Ende des 19. Jahrhunderts erbaut, sind Paradebeispiele für diese Zeit.

Mit dem Ausbau des Hauptbahnhofs wurden in Sachsenhausen Gewerbegebiete erschlossen, was „Dribbdebach“ den Aufbau der ersten Fabrik zur Verarbeitung von Erdöl in Petroleum ermöglichte. Denn die Nachfrage nach Leucht-, Brenn- und Schmierstoffen wuchs. Erdöl wurde eine preiswerte Alternative für Pflanzenöle und Tierfette.

Der Name „die Fabrik“ ist bis heute geblieben. Die Funktion und die Aufgaben haben sich gewandelt. In diesem Sinne wird die Fabrik als heutiger Ort der Kultur auch 2020 leuchten.

## Luminale 2020

Mit Bezug auf die Romantik wird das historische Gebäude-Ensemble der Fabrik mit Outdoor-Lichtinstallationen stimmungsvoll in malerische Farben getaucht.

Im Gewölbekeller setzen sich der Musiker und Soundkünstler Bernd-Michael Land mit seinem Projekt „Hyperreale Reflexion“ - visualisiert durch die Computeranimationen von Claus Jahn - mit den Phänomenen des „Maschinenzeitalters“ auseinander.

Land sammelt „Umgebungs- und Maschinengeräusche“ und verarbeitet sie im Dialog mit den Klängen aus elektronischen Synthesizern.

Somit gehen die verschiedenen Klangwerke eine intermediale Beziehung ein und verschmelzen zu einer neuen hybriden Realität in Klang, Raum und Zeit. Die analogen elektronischen Synthesizer stellen bei der Erzeugung von Klängen den essenziellen Kernpunkt dar.

Die abstrakten Soundscapes und Schall-Artefakte aus unterschiedlichen Quellen werden von Land auf der Bühne im Gewölbekeller erzeugt und von Claus Jahn visualisiert.

Ab 19:30 Uhr können Sie die Performances alle zwanzig Minuten live erleben.

Der vielfach ausgezeichnete, gebürtige Frankfurter Bernd-Michael Land arbeitet seit den frühen 70er Jahren im Bereich der elektronischen Experimentalmusik und Klangkunst.

Nach zwei Schallwelle Awards erhielt er beim 37ten Rock- und Pop Preis 2019 zwei Auszeichnungen

(1. Platz für das „Bestes New Age Album 2019“ und 3. Platz „Bestes Cover, Booklet & Inlaycard 2019“).

Zudem wurde Land 2019 mit dem Rodgauer Kulturpreis ausgezeichnet.

