

Max Treier

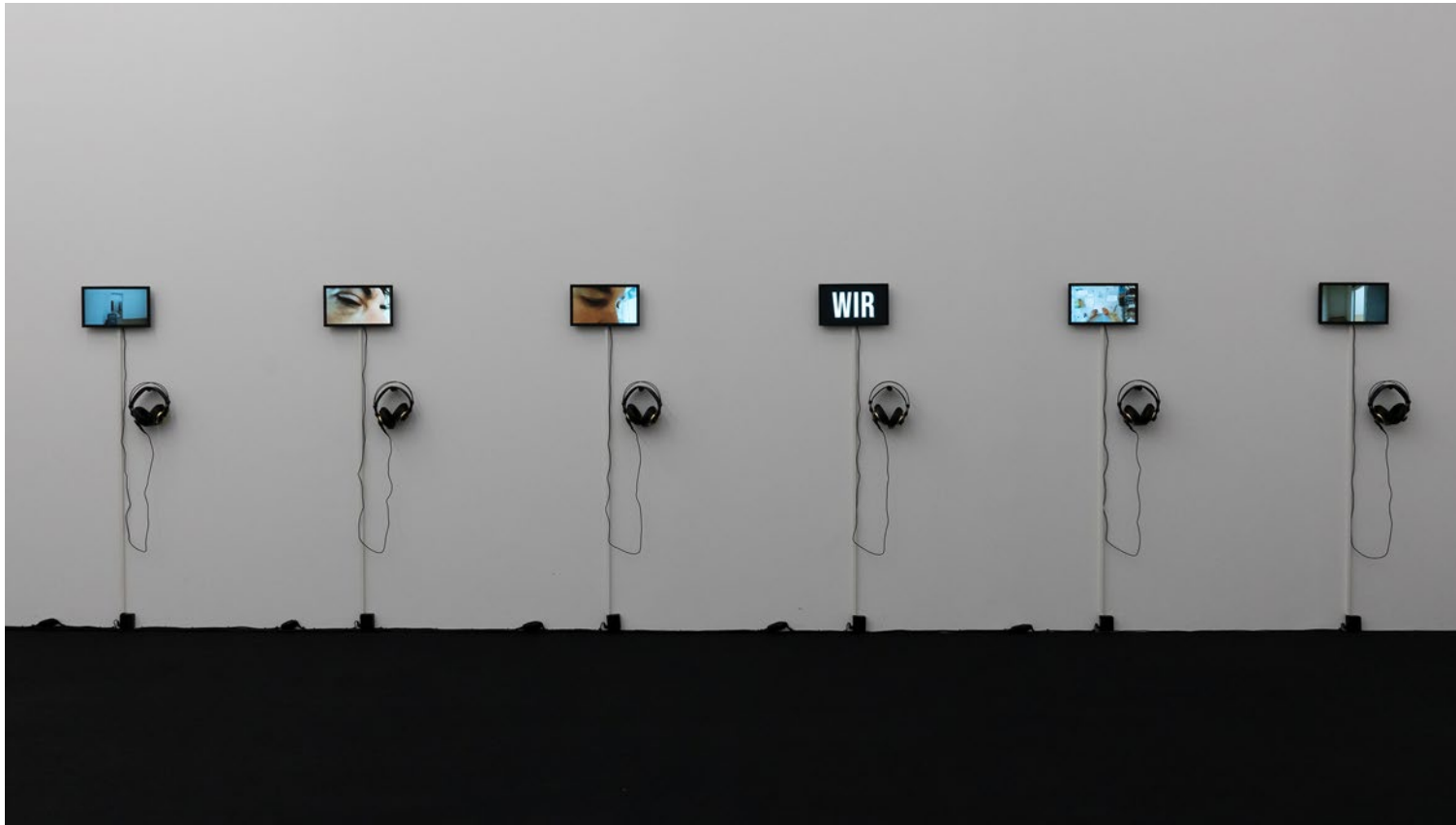
Portfolio 2021

Auswahl Arbeiten 2021 - 2011

<https://maxtreier.ch>

Inhalt

WAS WIR TUN_d	3
WAS WIR TUN_f+a	5
Eine Linie die träumt	7
Weltordnung 17-19	9
WELTORDNUNG 66-83-18	11
Neuenhof	14
Raum E9/A	16
Baugesuche ab Nr. 2014-101	18
Im Loop	20
Audiokassette Von: An: Rolf	22
stimme-sprache-raum	24
Datasette	26
CV / Ausstellungen	28

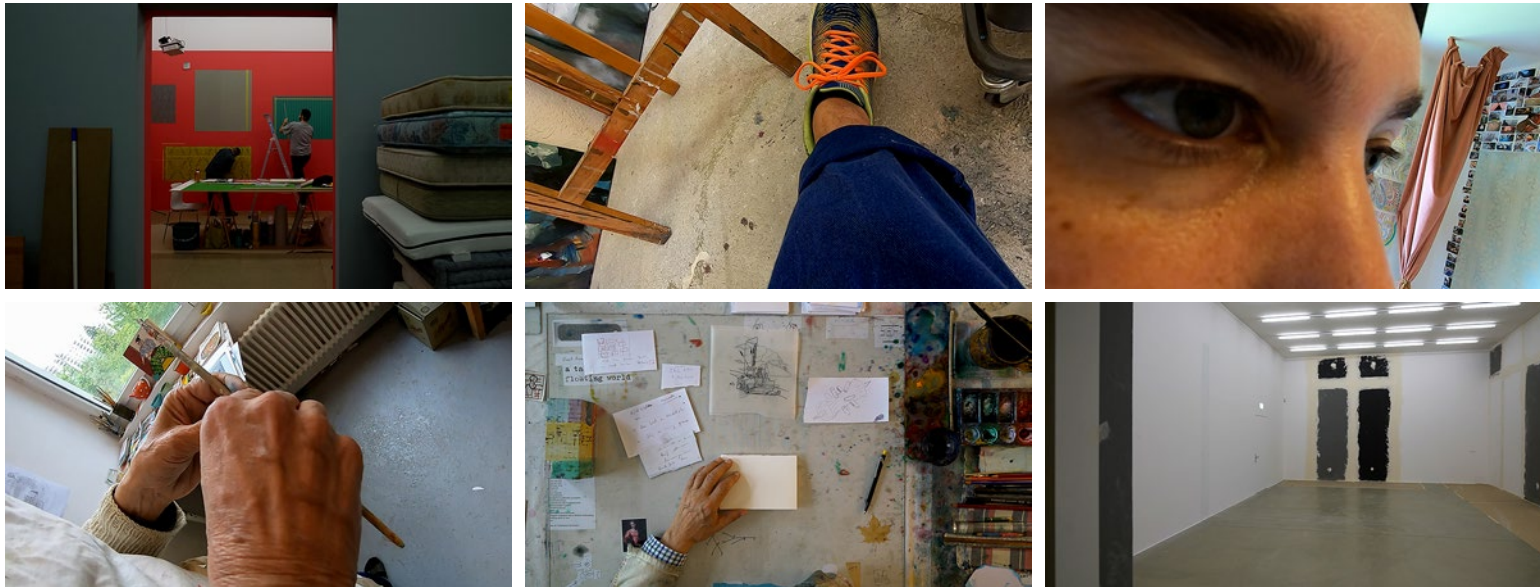


Ausstellungsansicht - Aargauer Kunsthaus

WAS WIR TUN_d

6-teilige Videoinstallation, 2021

HD-Videos 16:9 auf 13 Zoll Display, 2-Kanal Audio über Kopfhörer
7 - 12 Min. , im Loop asynchron



Videostills

Die Videoinstallation «WAS WIR TUN_d» entwickelte ich für die Gruppenausstellung *Art as Connection* im Aargauer Kunsthhaus. «In Reaktion auf die durch die Coronapandemie ausgelösten Erschütterungen gestaltete sich *Art as Connection* als eine experimentelle und offen angelegte Ausstellung.» (Katharina Ammann, Direktorin Aargauer Kunsthhaus)

«Max Treier (*1974) zeigt in seiner 6-teiligen Videoarbeit die subtilen Momente des Dazwischen. Es sind die Sequenzen von einer Handlung zur nächsten, der Augenblick, bevor etwas passiert, das Nachdenken über einen Prozess, die Leerstelle, bevor ein Werk entsteht, die Treier interessieren.

So sind filmische Porträts der Künstler*innen Gabi Fuhrmann, Susanne Keller, Rolf Winnewisser und Paul Takács während ihrer Arbeit im Atelier entstanden. Treier ertastet zudem einerseits die leeren Räumlichkeiten des Aargauer Kunsthhauses vor der Ausstellung und dokumentiert andererseits den Prozess des Aufbaus als Komponente des gemeinschaftlichen Arbeitens und der Verbindungen, die Kunst herstellen kann.

Die Videos sind mit der Tonspur der jeweiligen Situation unterlegt und laufen in unterschiedlich langen Loops, was zu neuen Sichtweisen und Bezugsebenen zwischen den einzelnen Videos führt. Die Wortbestandteile des Werktitels WAS WIR TUN sind in die Videoarbeiten integriert, wobei sich neue Kombinationsmöglichkeiten ergeben und beispielsweise die Frage formuliert wird «TUN WIR WAS?» Das Werk regt zum Nachdenken darüber an, was Einzelne, eine Gesellschaft und die Kunst im Vakuum unsicherer Zeiten tun können.» (Text Handout: Seraina Peer, Aargauer Kunsthhaus)

Video - Ausschnitt

<https://vimeo.com/676819997>



Videostills

WAS WIR TUN_f+a

Video- und Audioinstallation, 2021

Videoinstallation

HD-Video 16:9, 2-Kanal Audio, 14 Min. 45 Sec., im Loop

Audioinstallation

4-Kanal-Audio, 21 Min. 10 Sec., im Loop



Ausstellungsansicht WAS WIR TUN_f - Kunstraum Aarau



Ausstellungsansicht WAS WIR TUN_a - Kunstraum Aarau

«WAS WIR TUN_f+a» ist eine Weiterführung des bestehenden WAS WIR TUN - Projekts. Fokussiert wird auf das Denken im künstlerischen Arbeitsprozess und die Denk-Orte der Künstler*innen. Ein zentraler Ausgangspunkt sind ihre Ateliers. Wo sind in ihren Räumen die wichtigen Aufenthaltsorte? Wie gestalten Sie Ihre Ateliers? Was für eine Atmosphäre benötigen sie für ihr Schaffen? Wo lassen sie sich inspirieren? Wie denken sie nach?

Die zweiteilige Installation besteht aus einem Film und einer Audioinstallation, aufgebaut in jeweils einem separaten Raum. Der Film WAS WIR TUN_f zeigt Porträts der Künstler*innen Gabi Fuhrmann, Susanne Keller, Rolf Winnewisser und Paul Takács. Zu sehen sind ihre leeren Ateliers und wie sie darin arbeiten, unterlegt mit dem Klangteppich der vorhandenen Geräuschkulisse.

Für die Audioinstallation WAS WIR TUN_a besteht das Ausgangsmaterial aus geführten Interviews derselben Künstler*innen. Stellvertretend für jede Person gibt es einen Lautsprecher, die zusammen zu einer Gesprächsrunde angeordnet sind. Die vier Audiospuren sind so komponiert, dass der Eindruck eines Gesprächs entsteht. Als Besucher*in setzt man sich einfach dazu und erfährt so mehr, über das Denken und die dafür gewählten Aufenthaltsorte dieser Künstler*innen.

Video-Ausschnitt

<https://vimeo.com/689351305>

Klangbeispiel

https://maxtreier.ch/?page_id=2298



Eine Linie die träumt

Videoinstallation, 2020

HD-Video 16:9 (Hochformat), 4-Kanal Audio
13 Min. 36 Sec., im Loop



Videostills

Das Video bringt technische und körperliche Grenzerfahrung zusammen. Es evoziert ein Erlebnis, das viele kennen. Wer einen Berg erklimmt, gelangt irgendwann an einen Punkt, an dem er aus Angst abzustürzen nicht mehr umkehren kann. Auch der technische Fortschritt kennt kein Zurück.

Mein Traum: Die Linie geht den Berg hinauf und fliegt. Ich steige einen sehr steilen Hügel hinauf, über Stock und Stein, komme ins Schwitzen, ins Taumeln. Aus einer alten Audiokassette ziehe ich das Magnet-Tonband heraus, hinauf, auf die Anhöhe im kahlen Wald. Ein verzerrter Klang erfüllt den menschenleeren Ort.

Wie in einem Traum; ich muss weiter, immer weiter. Das Band wird immer länger. Technologischer Fortschritt kennt nur eine Richtung – und kein Zurück.

Oben angekommen; ich muss weiter, immer weiter. Im Traum liegt nun das Tonband als fortführende Linie auf der Erde. Es weist mir den weiteren Weg. Der Ton, eine Songline der australischen Nyamal-Aborigines, ist jetzt ohne Verzerrung zu hören. Das Lied beschreibt u.a. eine Eisenbahnlinie. Die Topografie der Landschaft, die sie durchquert, ist am Schnauben der Dampflokomotive zu erkennen.

Ich kann nicht mehr, übergebe das Magnet-Tonband einem elektrischen Schaf. Das Schaf kämpft sich zu einem Start-Knopf durch und zündet die Rakete, die das Tonband in den Himmel zieht. Bis sich später die flatternde Tonband-Linie mit der Songline im absoluten Weiss auflöst.

Video-Trailer

<https://vimeo.com/341308068/94ee744a78>

Video - ganze Länge

<https://vimeo.com/378404637/0c2defd379>



Weltordnung 17–19

Video, 2020

HD-Video 16:9 auf 15.6 Zoll DigiFrame
6 Min. 52 Sec., im Loop



Videostills

Video-Ausschnitt

<https://vimeo.com/445497060>

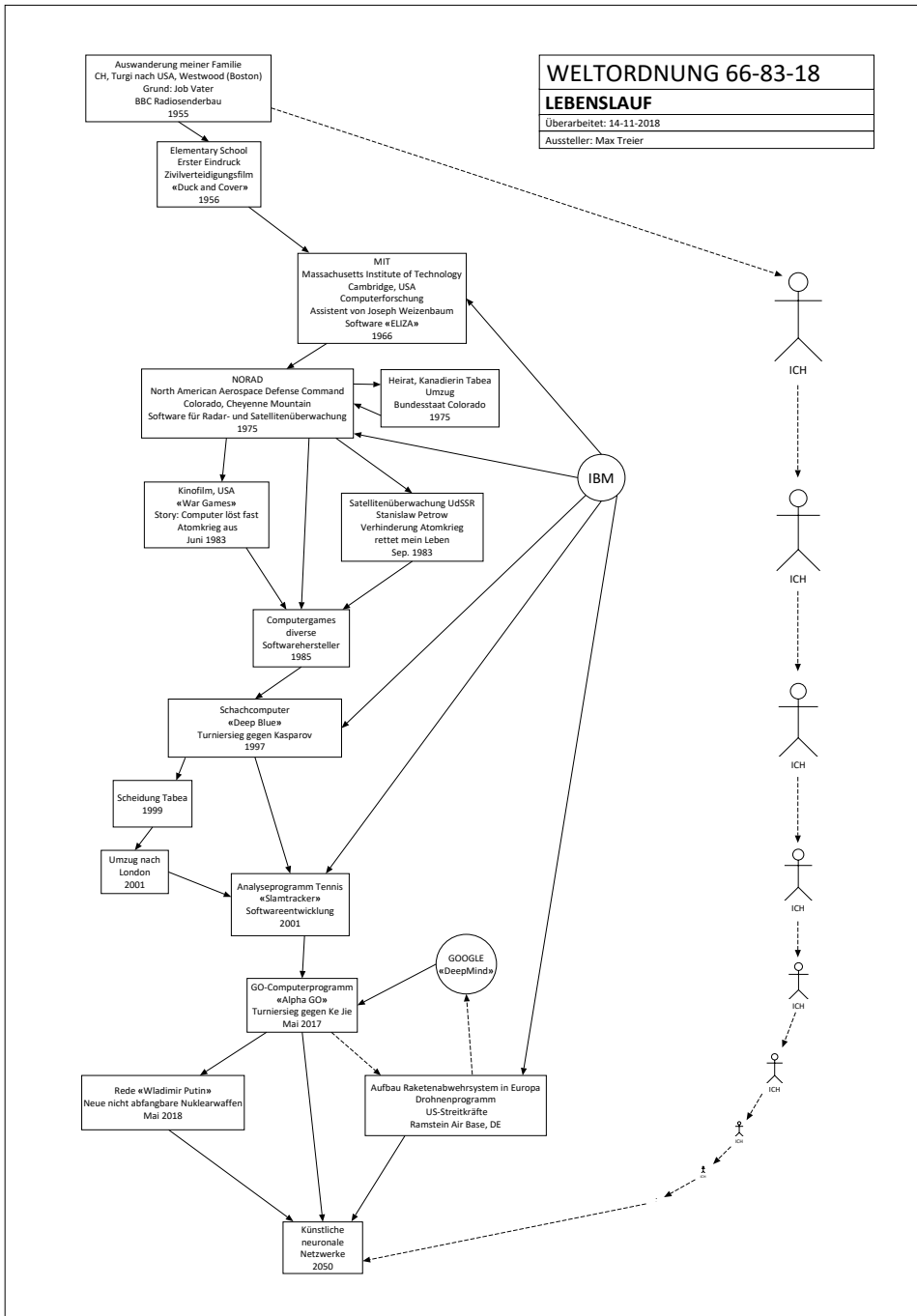
Das Video zeigt Ausschnitte der Begrüßungsrituale aus der Weltpolitik von 2017 bis 2019. Mit einem prüfenden Blick auf diese Begegnungen, auf Körpersprache und Hände fokussierend, werden die Gesten als wichtiger Teil von Begegnungsstrategien von Politikerinnen und Politiker präsentiert und entlarven ihre Persönlichkeit. Die Szenen analysieren zugleich deren Machtdemonstration.



WELTORDNUNG 66-83-18

Installation, 2018

3-Kanal-Audio, 9 Min. 50 Sec., im Loop
Weisse Linie, zwei Plakate, Tisch inkl. Hocker, Computer C64 inkl. Floppy und Monitor,
Handlungsanweisung, drei Horn-Lautsprecher auf Stativ, Audioverstärker inkl. Audiolooper



WELTORDNUNG 66-83-18
NORMAL BETRIEB CHECKLISTE
 Überarbeitet: 31-07-2018
 Aussteller: Max Treier

VOR DEM START DER INSTALLATION

Position drei Lautsprecher.....	GEPRÜFT
Audio-Verstärker.....	ON
Audio-Waveplayer.....	ON
Computer Commodore C64.....	ON
Floppy-Disk Commodore VC1541.....	ON
5¼-Zoll-Diskette «ELIZA» im Laufwerksschacht.....	GEPRÜFT
Monitor Commodore 1084S.....	ON

START

Audio drei Kanäle hörbar.....	GEPRÜFT
Grafik Startbildschirm C64.....	READY
LOAD«ELIZA“,8 + Reset-Taste.....	GEPRÜFT

SOFTWARE «ELIZA»

Kommunikation zwischen Mensch und Computer.....	ELIZA
Psychotherapeutin.....	IMITIERT
1966.....	ERSTELLT
Joseph Weizenbaum.....	PROGRAMMIERT
Für IBM 7094.....	COMPUTER
Massachusetts Institute of Technology.....	MIT
Neu programmiert für C64.....	READY

SPRACHAUSGABESOFTWARE «SAM»

Software Automatic Mouth.....	SAM
1982.....	ERSTELLT
C64, Apple II/Lisa, Atari, Amiga.....	PLATTFORM
Audio.....	ABSPIELEN

SCHACHCOMPUTER «DEEP BLUE»

Kasparov gegen Deep Blue.....	TURNIER
Schachweltmeister.....	GARRI KASPAROW
IBM.....	PROGRAMMIERT
Mai 1997.....	DURCHGEFÜHRT
Deep Blue.....	WINNER
System.....	OFF

ANALYSEPROGRAMM «SLAMTRACKER»

Einsatzgebiet.....	TENNIS
Statistik, Analyse, Wahrscheinlichkeit...ECHTZEIT	IBM
.....	BETREIBER
Spiele.....	WTA + ATP
IBM Watson Analytics.....	KOMPATIBEL
System.....	OFF

COMPUTERPROGRAMM «ALPHA GO»

Ke Jie gegen Alpha Go.....	TURNIER
Chinesisches Strategie Brettspiel.....	GO
Chinesischer professioneller Go-Spieler.....	KE JIE
Google DeepMind.....	PROGRAMMIERT
Mai 2017.....	DURCHGEFÜHRT
Alpha Go.....	WINNER
Letzte Spielzüge, Audio Sprachausgabe..	GOOGLE

ZIVILVERTEIDIGUNGSFILM «DUCK AND COVER»

U.S. Federal Civil Defense Administration.....	PRODUZIERT
Zielpublikum.....	KINDER
Verhalten bei Atomexplosion.....	INHALT
1951.....	ERSTELLT
Nur Audio.....	ABSPIELEN

FILM «WAR GAMES»

Produktionsland.....	USA
Juni 1983.....	ERSTELLT
Computer der irrtümlich fast einen Atomkrieg auslöst.....	INHALT
Film.....	OFF
Audio «Prog.-Code War Games».....	ABSPIELEN

OBERSTLEUTNANT «STANISLAW PETROW»

Satellitenüberwachung UDSSR.....	ORT
26.09.1983.....	FEHLALARM
Atomkrieg.....	VERHINDERT
Bug in Software.....	URSACHE

AUDIO «TENNIS»

Tennisspielerinnen.....	WTA
Tennisspieler.....	ATP
1991 – 2018.....	GEPRÜFT

REDE «WLADIMIR PUTIN»

01.03.2018.....	ABGEHALTEN
Zur Lage der Nation.....	REDE
Moskau.....	DURCHGEFÜHRT
Modernisierung Atomwaffen.....	INHALTSTEIL
Audio.....	ABSPIELEN

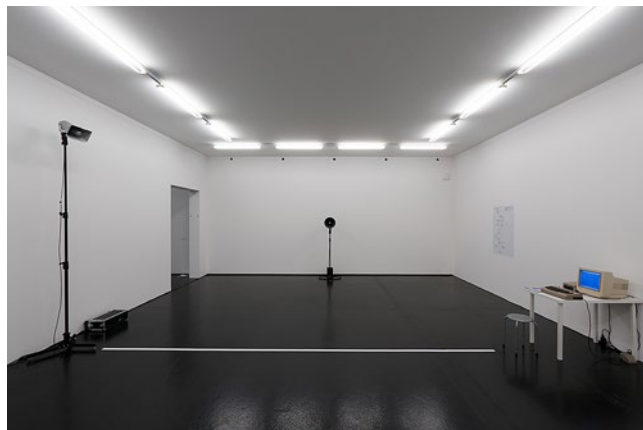
KÜNSTLICHE NEURONALE NETZWERKE

2050.....	READY
-----------	-------

Plakate der Installation «WELTORDNUNG 66-83-18», Grösse: 105 x 74,3 cm



Ausstellungsansicht - Aargauer Kunsthaus



Ausstellungsansicht - Aargauer Kunsthaus



Commodore C64, Software «Eliza» + Handlungsanweisung

Künstliche Intelligenz (KI), durch die militärischen Forschung motiviert und gestützt, wird in den 1960er Jahren erstmals mit der Entwicklung von Mensch-Maschine-Systemen zum Thema. Meine Arbeit behandelt diese unheilige Ambivalenz der computergenerierten KI-Forschung mittels historischem Material als erweiterte Soundinstallation. «Weltordnung 66-83-18» verknüpft Audiofragmente mit para/militärischen Referenzen, Spielzügen eines Turniers zwischen Mensch und Maschine und dem Kraftstöhnen eines Tennismatches. In einem Raum, der wie in zwei Spielfelder getrennt ist, überlagern sich die fragmentierten Sounds in eine verdichtete Klanglandschaft mit sich interagierender Klängen. Künstliche Sprach-Synthesizer und Computercodes versinnbildlichen die Mensch-Maschine-Beziehung.

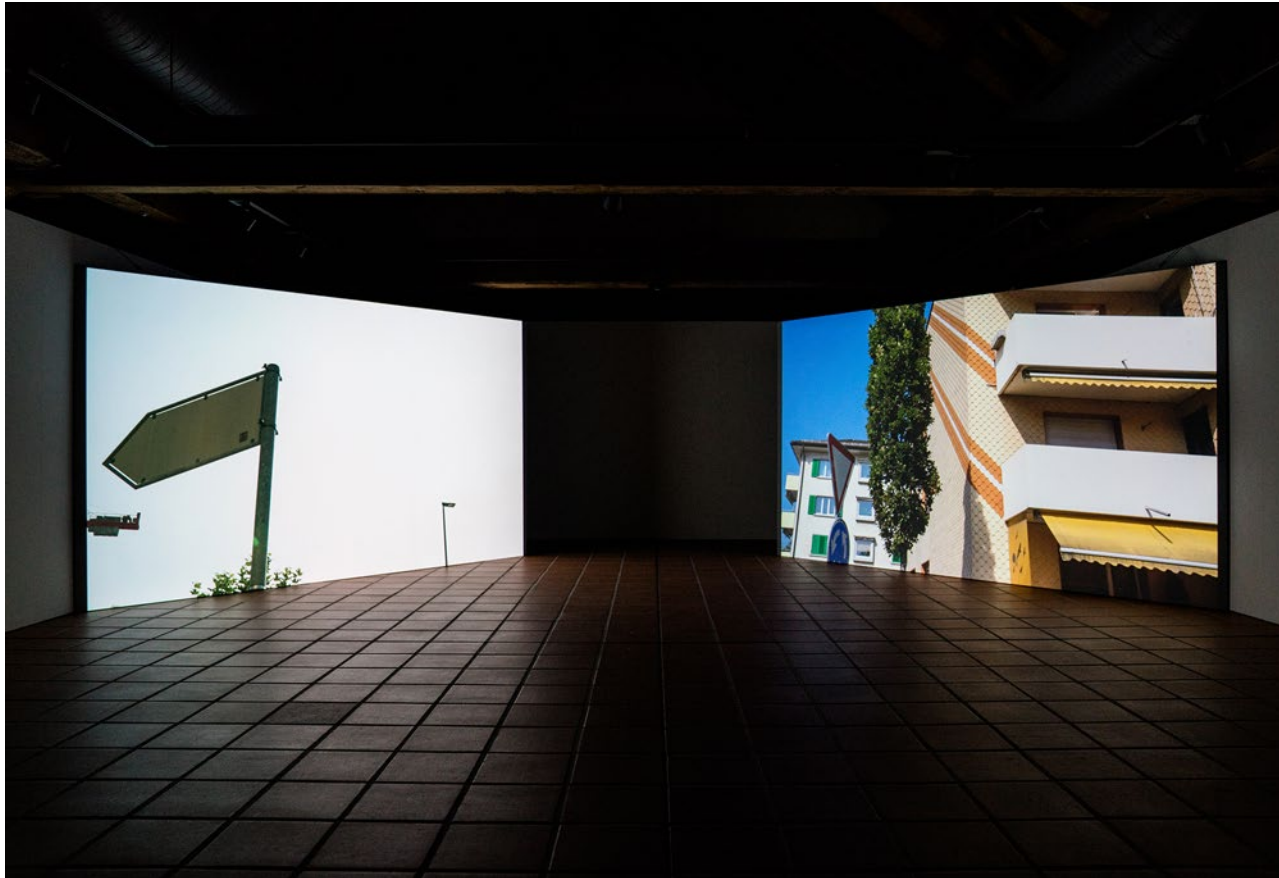
«Weltordnung 66-83-18» referiert auf die Jahreszahlen 1966, 1983 und 2018. 1966 programmierte Joseph Weizenbaum «Eliza», ein Programm das eine Psychotherapeutin imitierte und auf gestellte Fragen «intelligent» antwortete. Das Experiment eröffnete die Möglichkeiten der Mensch-Maschine-Interaktion. 1983 löste ein Fehlalarm in der computergestützten Satellitenüberwachung der UDSSR fast einen interkontinentalen Atomkrieg aus. 2018 ist die Entwicklung von Spielcomputern so weit fortgeschritten, dass selbst Weltmeister kaum gegen eine Maschine gewinnen können.

Schafft sich der Mensch gänzlich ab? Wird Intelligenz künftig zu einer technologisch errechneten Grösse? Verliert der Mensch dank der von ihm erzeugten maschinischen Superrechner?

Gestützt wird die Installation mit Erläuterungen zur thematisierten Weltordnung 66-83-18 durch zwei Plakate, einer Checkliste und einen grafisch dargestellten Lebenslauf mit Flow-Chart Elementen. Besucher_innen haben zudem die Möglichkeit, über eine Handlungsanweisung die Software «Eliza» auf einem Commodore C64 anzuwenden.

Klangbeispiel

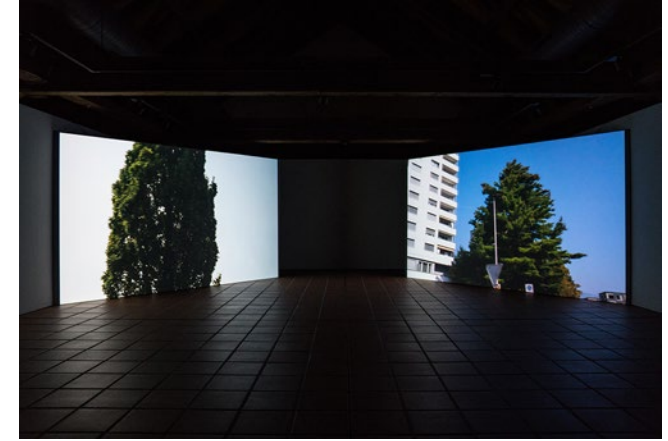
https://maxtreier.ch/?page_id=1614



Neuenhof

Videoinstallation, 2016

2-Kanal HD-Video 16:9, 1-Kanal Audio
Video 30 Min., Audio 42 Min., im Loop



Videostills der Ausstellungsansicht, Zimmermannhaus Brugg

Die Videoarbeit «Neuenhof» nähert sich der Beschreibung eines Ortes durch persönliche, emotionale Prägungen in Interviews und Kamerafahrten, die fast keine Bewohner_innen zeigen. Wie prägt ein Ort? Welche Erinnerungen bleiben? Was lässt sich beschreiben? Wie erschliessen wir uns Räume, einen Ort? Was ist lebenswerter Raum?

Die 2-Kanal Videoprojektion zeigt auf zwei zueinander ausgerichteten Leinwänden eine Kamerafahrt durch den Ort Neuenhof. Die Bildausschnitte ohne Fussgängerebene zeigen eine Zwischenwelt, oft in den Himmel gerichtet: auffallend viel Vegetation, die Dächer der Einfamilienhäuser oder nur einzelne Stockwerke von Wohnblocks. Begleitet werden die Videos mit einer asynchronen Tonspur, in der Fragmente von Interviews mit Personen zu hören sind. Sie stammen aus Neuenhof oder leben schon lange in dieser Agglomeration. Die Interviewten erzählen von ihrem Quartier, der Wohnsituation, von Lieblingsorten und Erlebnissen aus ihrer Kindheit oder dem ersten Ankommen in Neuenhof.

Orte haben unterschiedliche Funktionen, mal sind es reine Wohngegenden, mal Durchfahrtsquartiere oder urbane Zentren. Was für ein Ort ist Neuenhof, in der Agglomeration zwischen Zürich und Baden gelegen? Ist es eine Zwischenwelt, die im Allgemeinen gemieden und ignoriert wird? Ein Ort der nur durch beabsichtigtes Innehalten und genaues Beobachten seine Qualitäten zeigt? - wie die Zwischenwelten der Videos.

Video (Ausstellungsansicht)
<https://vimeo.com/195618976>



Raum E9/A

Klanginstallation, 2015

12-Kanal-Audio, 10 Min. im Loop

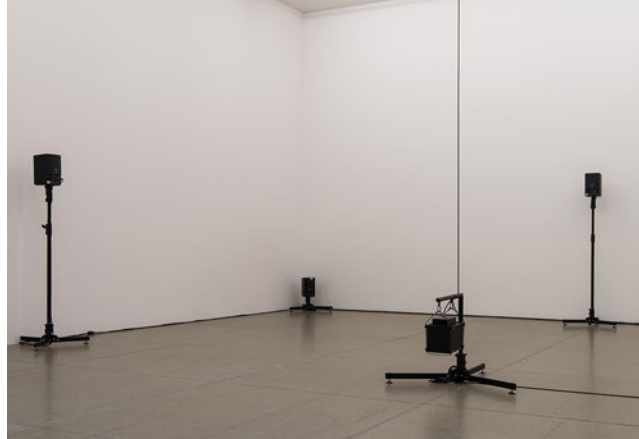
Gastauftritt im Aargauer Kunsthaus an der Auswahl 15

Sprecher: Jonas Rüegg

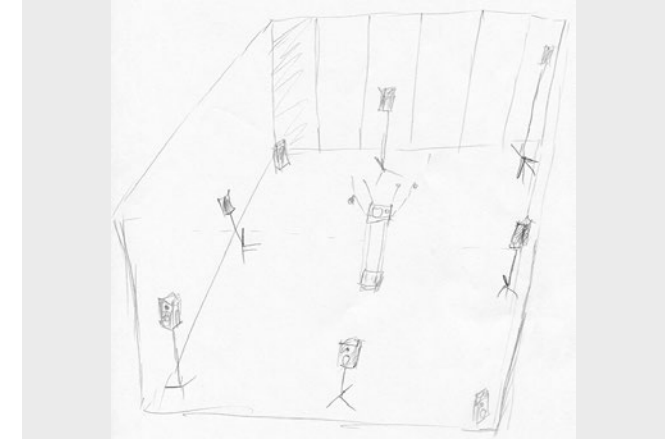
Wanddiagonale 11 Meter 66.....Länge 10 Meter 74.....
Beleuchtungsstärke: 132 LUX.....

.....Fixe Wand:
in der Mitte dieses Wandaufbaus,
zwei 100 mm Starke C-Wandprofile aus Stahl,
zwischen welchen sich ein 44 mm tiefer
Holraum befindet,
davor als zusätzliche Wandverstärkung
eine 22 mm 3-Schicht Tischlerplatte aus Fichtenholz,
darauf aufliegend zwei Gipskartonplatten
mit je 12,5 mm Stärke,

Textauszug der Sprechstimme



Ausstellungsansicht - Aargauer Kunsthau



Skizze-Ausstellungsansicht - Aargauer Kunsthau

Eine raumfüllende, indirekte Beschallung über mehrere Lautsprecher thematisiert Zahlen und Fakten zur Beschaffung des Raumes.

Die Klanginstallation «Raum E9/A» lenkt das Auge des Betrachters und die übrige Wahrnehmung auf die Architektur und deren Akustik im Raum. Zu hören ist eine Sprecherstimme, die sich in ihren Aussagen mit dem Raumgefüge und den Materialien beschäftigt, welche den Raum definieren. Eine Gesangsstimme, welche mal mehr, mal weniger zu hören ist, kontrastiert: immer denselben Refrain repetierend. Zusätzlich werden Geräusche eingespielt, die sich vom Klang marginal von der vorhandenen Geräuschkulisse unterscheiden.

Die Präsenz des vorhandenen Raumes ist für diese Arbeit essentiell. Die Besucher_innen beeinflussen die Atmosphäre und bestimmen durch ihre Position im Raum, welche Klänge in welcher Form sie hören.

Klangbeispiel

https://maxtreier.ch/?page_id=1280



Videostill

Baugesuche ab Nr. 2014-101

Videoinstallation, 2014

HD-Video 16:9, 6-Kanal Surround Audio
12 Min. 14 Sec., im Loop

Baugesuche
Baugesuch Nr. 2014 – 101
Leer stehende Wohnräume 177
Davon 4 Einfamilienhäuser und 44 Neubauten
Portrait
Lage: Parzelle 2387, Autobahn A1, Teilstück E60,
Koordinate Nullpunkt 47.453504, 8.310827, 5432 Neuenhof

Einwohnerzahl: 8398
Der gesamte Gemeindebann dieser Agglomeration
hat eine Grösse von 537 ha 94 a 61 m²
Ausländeranteil ca. 50%
Gestützt auf § 60 Abs. 2 BauG und § 54 Abs. 3 BauV
liegen die Pläne im Gemeindehaus,
Abteilung Bau, 2. Stock, öffentlich auf.

Textauszug der Sprechstimme aus dem Video

Agglomeration. Mobilität. Bauplan. Landschaft. Industrie. Autoverkehr. Wohnquartier. Shopping. Erholung. Punkt.

In einem monotonen Bildausschnitt blickt man auf ein Autobahnteilstück mit stetig vorbei rasendem, dröhnendem Autoverkehr. Angrenzend am rechten Bildrand der Übergang zum Wald, im Mittelgrund die Gebäudesilhouetten der Agglomeration.

Die mehrkanalige Audiospur wird von einem Klangteppich aus Autobahn- und einzelnen schwachen Naturgeräuschen begleitet. Der Klangteppich wird montiert aus der verlangsamten Abspielgeschwindigkeit. Dadurch erklingt die Autobahn als repetierendes Tieftonrauschen. Zusätzlich liefert eine künstlich generierte Stimme eine Aufzählung neuer Bauvorhaben, Kennzahlen der Agglomeration Neuenhof, Leerstandmeldungen, Baugesuche, Ausländeranteil oder: „ ... Umsiedlung der Wildschweinherde M17. Von Parzellennummer 1740 zu Parzellennummer 1669. Bauvorhaben Shoppingcenter mit 16.000 m³ Gesamtfläche ...“.

Die Sprecherstimme reiht Sätze aneinander, ausdruckslos und willkürlich zusammengebracht. Einen Zusammenhang lässt sich nicht feststellen. Die Arbeit verbreitet eine starke Atmosphäre der Unpersönlichkeit, der bürokratischen Effizienz und ein Gefühl von Dystopie.

Video-Ausschnitt

<https://vimeo.com/107177190>



Im Loop

Videoinstallation, 2013

HD-Video 16:9, 2-Kanal Audio
26 Min., im Loop



Videostills

Der Protagonist im Video liest in einer Küche spontan ausgewählte Texte zum Thema «Loop und Wiederholung» vor. Die Texte sind philosophischer Natur oder Erläuterungen zu diesem Thema. Der eingesprochene Text wird über ein Loopgerät wiederholt und in den Raum gespielt. Durch dieses Setting ergeben sich Überlagerungen und Verschiebungen von wiederholten und neu gesprochenen Texten.

Neben dem Vorlesen bewältigt der Protagonist alltägliche Handlungen wie Kaffee kochen und trinken, Wecker bedienen und Wasser trinken. Zudem versucht er, wiederholend über einen zeitlichen Trigger, ein Glas mit einem Löffel möglichst synchron anzuschlagen.

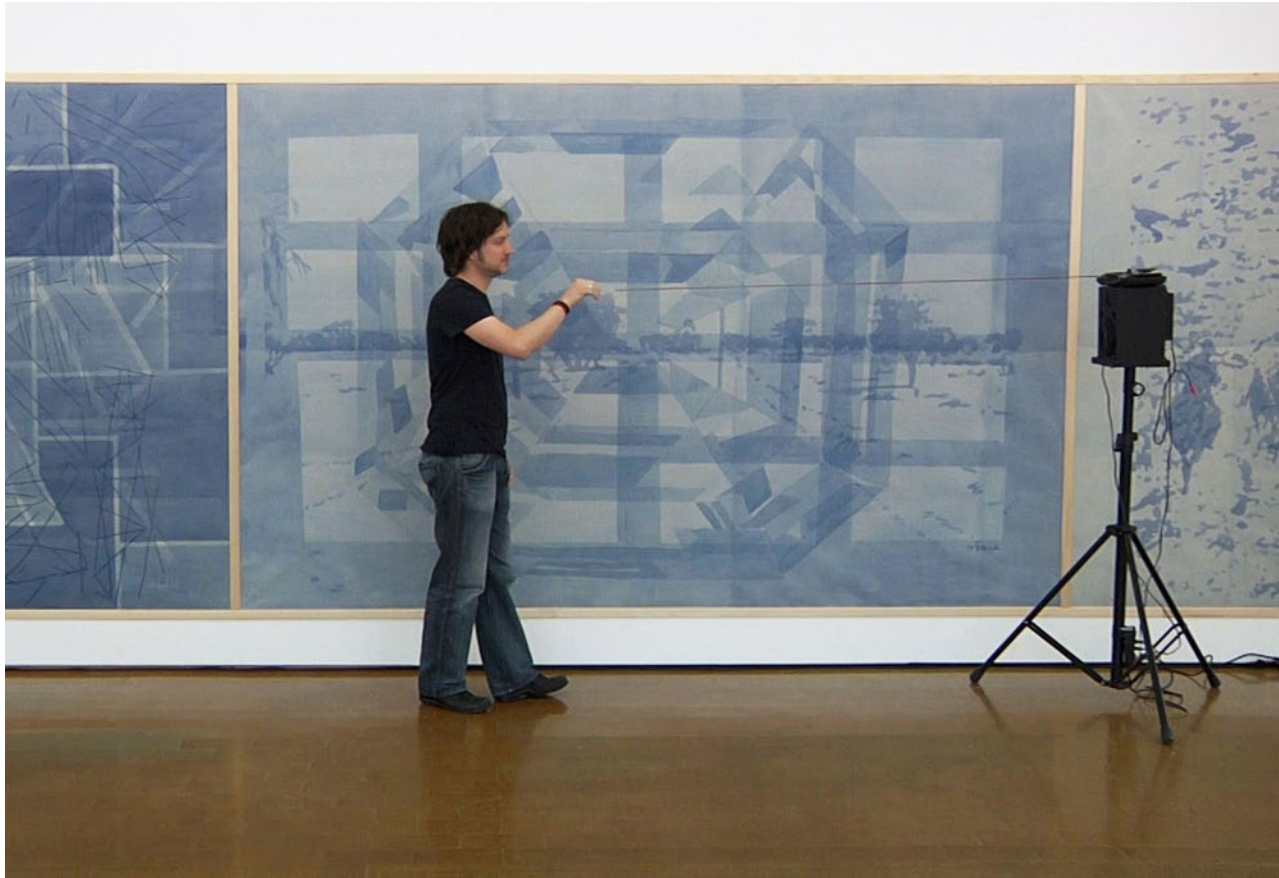
So werden verschiedene Ebenen verflochten: Alltägliche, sich oft wiederholende Handlungen, eine textliche Metaebene, ein philosophischer Überbau und schliesslich die audio-technische Ebene, auf welcher die Klänge zusätzlich wiederholt und überlagert werden. Dadurch entsteht nicht nur eine Überforderung des Performers, er muss gegen seine eigene Stimme ankämpfen, sondern auch für den Betrachter.

Die Texte erfahren durch Wiederholung und Ergänzung einen Bedeutungswechsel, welcher Raum lässt für eine Neu-Interpretation.

Textquellen: Sören Kierkegaard, Gilles Deleuze, Michael Glasmeier, Helmut Schanze, Verena Seibt und Christian Hartard, Diedrich Diederichsen, Alanna Heiss, Brockhaus, Wikipedia

Video-Ausschnitt

<https://vimeo.com/75333890>

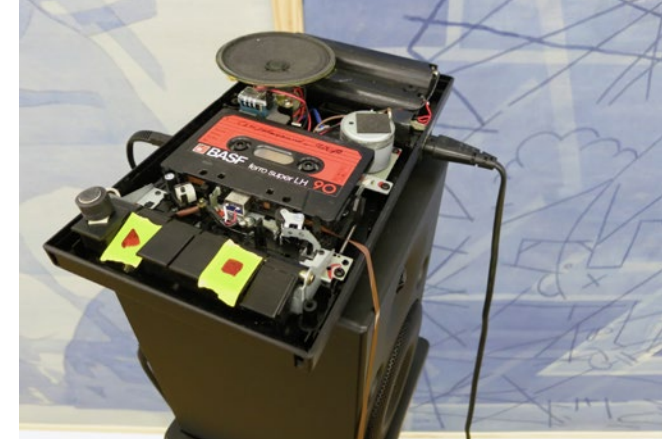


Audiokassette Von: An: Rolf

Audioperformance, 2013

Länge: 10 Min.

Eine zugesandte Audiokassette von Rolf Winnewisser ist Ausgangsmaterial für eine experimentelle Kommunikation.



Bilder der Audioperformance im Kunstraum Baden

Auf die Einladung von Rolf Winnewisser zeigte ich in seiner Ausstellung «WIWI.R 2013» im Kunstraum Baden, die speziell für diesen Anlass erarbeitete Performance.

Über vier Abspiel- bzw. Sendestationen, welche im Ausstellungsraum einzeln über grössere Distanzen angeordnet sind, agiert der Performer. Die Abspielstationen sind mit einem Lautsprecher, einem modifizierten Tonbandgerät und einer präparierten Audiokassette ausgerüstet. Diese Anlage ist so konzipiert, dass sich der Tonbandanfang von Hand herausziehen lässt und dabei die Klänge in den Raum wiedergegeben werden.

Auf einer Audiokassette sind Rolf Winnewissers selbst geschriebene und gesprochene abstrakte Texte vorwärts zu hören, auf der zweiten rückwärts. Eine weitere von Rolf gewählte Kassette beinhaltet Computersounds – digitale Programme in Audioform. Die letzte Kassette ist von mir selbst besprochen. Es sind Ausschnitte aus meinem Tagebuch, das die Kommunikation zwischen mir und Rolf zu den Vorbereitungen für diese Performance behandelt.

Der Performer selbst bestimmt die Abspielgeschwindigkeit dieses Mediums. Er agiert im Raum der Ausstellung, indem er die Tonbänder durch den Raum zieht und fallen lässt. Es entsteht eine Kommunikation im Raum, die mit den Bildern von Rolf interagiert. Durch das manuell manipulierte Tonband sind nur Teilstücke der wiedergegebenen Sprache verständlich. So werden neue Bild-/Text-Interpretationen zugelassen.

Mit dem Herausziehen der Tonbänder verlässt der Klang das Wiedergabemedium und verflüchtigt sich im Raum. Was bleibt sind abgespielten Tonbänder, fallengelassene Linien, die auf dem Boden des Ausstellungsraums neue Bilder erzeugen.

Video-Ausschnitt

<https://vimeo.com/75333891>



stimme-sprache-raum

Audioperformance, 2012

Länge: ca. 20 Min.

Eine dreiteilige performative Auseinandersetzung
mit der Stimme, der Sprache und dem Raum.



Bilder der Audioperformance, Sihlquai 131, Zürich

Teil 1: Braucht die Stimme einen Raum?

Ausgehend von der Frage «Braucht die Stimme einen Raum?» untersucht der Performer mit seiner Stimme den Klang der Räume.

Der Performer bewegt sich im Raum und spricht repetierend in unregelmässigen Abständen die Frage «Braucht die Stimme einen Raum?», gegen die Wände, gegen den Boden, die Decke und die Fenster. Des Weiteren werden zusätzliche Räume in die Performance integriert, z.B. durch das Öffnen des Fensters, durch das Sprechen in den Stadtraum oder durch das Verlassen des Zuschauerraums bei offener Tür.

Der gesprochene Satz, die Betonung und die Lautstärke bleiben möglichst gleich. Der Klang des Satzes verändert sich durch den Sprecher-Standort, den Raum, die Oberflächen-Beschaffenheit und andere äussere Faktoren.

Teil 2: Verändert sich die Sprache durch ihre Reproduktion?

Im zweiten Teil der Performance wird die Bewegung des Performers im Raum ersetzt durch acht Lautsprecher, Mikrofon, Loopgerät und durch eine Programmapplikation zur individuellen Ansteuerung der Lautsprecher.

Die Lautsprecher sind im Raum verteilt und gegen die Wände, gegen die Fenster, die Decke und den Boden ausgerichtet.

Zuerst spricht er die Frage «Verändert sich die Sprache durch ihre Reproduktion?» über ein Mikrofon ins Loopgerät ein. Mittels des Loopgeräts spielt er den gesprochenen Satz zeitlich versetzt ab. Durch die Überlagerungen des gleichen Satzes und das zeitlich unterschiedliche Abspielen verändert sich der Klang. Je nach Ansteuerung der Lautsprecher werden unterschiedliche Silben, Satzteile und somit die Prosodie des Satzes verändert.

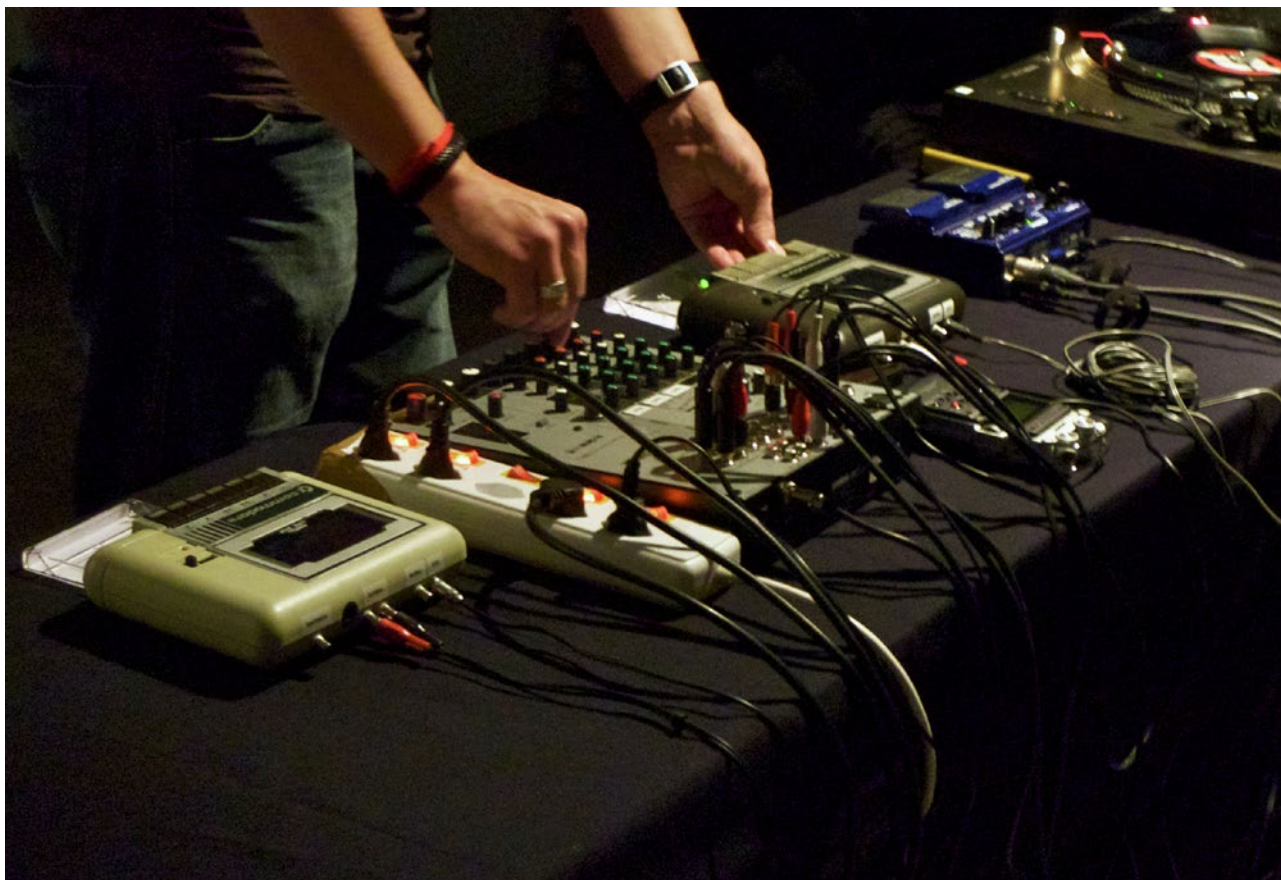
Der Performer agiert im Raum über die Aufnahme- und Abspielmaschine, ohne sich selber im Raum bewegen zu müssen. Es wird nicht nur die gesprochene Sprache selbst thematisiert, sondern auch die Aufnahme- und Abspielmaschine.

Teil 3: Verändert sich die Sprache durch ihre Reproduzierbarkeit?

Der dritte Teil der Performance kann auch als Installation verstanden werden. Gleich wie im zweiten Teil wird der Raum über Lautsprecher beschallt. Jedoch wird hierfür eine vorbereitete 8-Kanal Audiopartitur abgespielt. Es wird lediglich einmal die Abspielmaschine gestartet, welche das Audiofile autonom abspielt. Der Satz «Verändert sich die Sprache durch ihre Reproduzierbarkeit?» überlagert sich im Raum. Die Lautstärke des Satzes selbst bleibt dabei unverändert.

Video-Ausschnitt

<https://vimeo.com/75374923>



Datasette

Audioperformance, 2011

Länge: 20-30 Min.



In den 80er-Jahren wurden Programme für den ersten kommerziell erschwinglichen Heimcomputer, den «Comodore C64», unter anderem auf der herkömmlichen Audiokassette abgespeichert, der sogenannten «Datasette». Die Speicherung der Software funktioniert durch die Umwandlung in Audiosignale im höheren Frequenzbereich, bevor diese auf das Magnetband der «Datasette» gespeichert werden.

Für die Audioperformance werden diese Audiosignale vorgängig in ausgewählten Samples auf Audiokassetten, Schallplatten und Wave-Dateien vorbereitet. Das Ausgangsmaterial sind Anwendungsprogramme und Spiele, die mit dem «Comodore C64» verwendet werden.

Teil des Performance-Settins auf einer Tischfläche von 0,5 x 4,5 Meter sind folgende Komponenten: Audiomischpulte, Plattenspieler, umgebaute Datasette-Abspielgeräte, Controller, Audiointerface, Looper, Computer mit DJ-Software.

Die Arbeit setzt sich mit der Beziehung Mensch/Maschine und dem Übergang zwischen analog und digital auseinander. Der Performer versucht auf gespielte Klänge Einfluss zu nehmen, indem er Klänge aufbauend gestaltet, die jedoch wieder in sich zusammenfallen. Dies steht sinnbildlich für den Versuch, als Mensch auf den «abgespielten» Programmcode direkten Einfluss zu nehmen.

Video-Ausschnitt

<https://vimeo.com/75430623>

Ausstellungen / Performance / Projekte

2021	Gruppenausstellung: Art as Connection Videoinstallation: WAS WIR TUN_d Einzelausstellung: WAS WIR TUN_f Video- / Audioinstallation: WAS WIR TUN_f+a Veranstaltungstag zur Ausstellung H.o.Me. - Heim für obsoleete Medien Tape-Performance: Datasette 1530	Aargauer Kunsthaus Kunstraum Aarau Kunsthau Langenthal	2013	Jahresausstellung: AUSWAHL 13 Diplomausstellung 2013 - Video: Im Loop Gruppenausstellung: Truffes & Truvailles Audioarbeit: Bucheggplatz 2013 Klangdesign: Sturm am Dom Einzelausstellung von Rolf Winnewisser Audioperformance: Datasette & Audiokassette Von: An: Rolf Theater in allen Räumen: Zeigen, als ob nicht Erkundung: New Zurich [Under Construction] - Audioperformance: Das Ohr	Aargauer Kunsthaus Vertiefung Mediale Künste, ZHdK Kunstraum Baden Freilichttheater St.Blasien, DE Kunstraum Baden Theater der Künste, ZHdK Zürcher Hochschule der Künste
2020	Jahresausstellung: AUSWAHL 20 Video: Eine Linie die träumt Gruppenausstellung: Truffes & Trouvailles Video: Weltordnung 17-19 Wall & Stage: Le Trou de Janvier Performance: Braucht/ Benötigt die Stimme einen Raum Video: Weltordnung 17-19 Kultur macht Schule: Der andere Blick Experimentelle Spaziergänge	Aargauer Kunsthaus Kunstraum Baden Hermetschloostr. 77, Zürich Schule Spreitenbach			
2018	Jahresausstellung: AUSWAHL 18 Installation: WELTORDNUNG 66-83-18	Aargauer Kunsthaus			
2017	Klangdesign: Universus	Freilichtspiel Badenfahrt, Kurpark Baden			
2016	Ausstellung Video: Neuenhof teilungen - Master Degree Show Klanginstallation: Förrlibuckstrasse 178-180, Ebene 5	Zimmermannhaus, Brugg Zürcher Hochschule der Künste			
2015	Gastauftritt an der AUSWAHL 15 Klanginstallation: Raum E9/A TAKTUNG Festival Video: Baugesuche ab Nr. 2014-101	Aargauer Kunsthaus Grubenstrasse 15, Zürich			
2014	Jahresausstellung: AUSWAHL 14 Video: Baugesuche ab Nr. 2014-101 Auftragsperformer für Gian-Andri Töndury Lecture-Performance: „Adrian Veidt“	Aargauer Kunsthaus Schwarzwaldallee, Basel			

Auszeichnungen / Ankäufe

Jurypreis vom Aargauer Kunsthaus an der AUSWAHL 14 (2014)

Ankauf - Kunstsammlung der Stadt Baden

Curriculum Vitae

Max Treier (*1974) lebt und arbeitet in Baden.

Masterstudium Fine Arts, Zürcher Hochschule der Künste 2016

Bachelorstudium Mediale Künste, Zürcher Hochschule der Künste 2013

Betriebstechniker TS (HF), ABB Technikerschule, Baden 2004

Kontakt

Email: mail (at) maxtreier.ch

<https://maxtreier.ch>