

EXA



• TRACKLIST

1)	PRAELUDIUM EX MACHINA	02:08 MIN
2)	EXA_MOV_1	04:52 MIN
3)	EXA_MOV_2	05:22 MIN
4)	EXA_MOV_3	05:39 MIN
5)	EXA_MOV_4	03:37 MIN
6)	EXA_MOV_5	02:48 MIN
7)	EXA_MOV_6	07:05 MIN

TOTAL TIME **31:31 MIN**

• INTRODUCE

EXA ist ein Kompositionsprojekt von Matthias Makowsky und Christian Tschinkel, das sich in den Bereichen der akusmatischen und kybernetischen Musik sowie der Science Fiction ansiedelt.

Als ein Werk, das Klangregiearbeit und Tanz in Relation zueinander setzt, positioniert es sich innerhalb der anthropomorphisierenden Maschinenkunst, die den Geist in der Maschine und den Transhumanismus thematisiert. Eine tanzende Performerin im „EXA-Skelett“ bewegt sich durch eine akusmatische Soundscape. Ihr interaktives Kostüm, das mit Kontaktmikrofonen, Biege- und Gravitationsbeschleunigungssensoren ausgestattet ist, dient ihr zur Generierung und Steuerung von Klang mittels diverser Synthesizer und/oder Max/MSP-Patches. Damit wird der experimentell-instrumentale Gestik-charakter aufgegriffen, der derzeit im Emotion Clothing-, Sounding Garment- und Projection Mapping-Bereich vorherrscht.

Die klingende Landschaft spannt sich als immersives Fixed-Media-Feld um die Figur. Aber es teilt sich nicht immer mit, von wem bestimmte Klänge stammen. Zeitweise verschmelzen die Cyborg-Sounds mit jenen ihrer Umgebung und EXA projiziert sich selbst ihre akustische Welt, in der sie wandelt. Es bleibt absichtlich unklar, in welchem Ausmaß die Klangregie die Fremdbestimmung von EXA übernimmt. Somit vollzieht sich ein stetes Umstülpen von Räumen und Räumlichkeiten, wo sich das Innen nach Außen kehrt und umgekehrt. Dies führt zu Hartmut Rosas Konzept des Medio-Passivs, das die Frage stellt: Wird die Musik aktiv oder passiv erzeugt? Wird die Tänzerin aktiv oder passiv durch die Raumklänge bewegt und wie synchronisieren sich holografische Klanglandschaft, Körperbewegung und „E-Motion“? – Und wer imitiert wen dabei? Agiert die Cyborg-Figur menschlich oder agiert eine menschliche Performerin als Technikapparat?

- NAME DROP

Der Titel lässt die folgenden programmatischen Assoziations- und Deutungsweisen zu: Echse, Hexe, Hexagon und Hexadezimalsystem. Mit dem Hexameter ist einerseits das alte Sechser-Versmaß gemeint, wie auch das Trillionenfache eines Meters ($10^{18}m$). Es bildet, die weibliche Form von Exo (beispielsweise in Exoplanet oder Exoskelett) und kann als Verkürzung von EX MachinA, wie auch als Abkürzung von „Electro x Acoustics“ gelesen werden. Konnotationen von Sex, Sext und Sextett als Gender-Frage und musikalische Anleihen sind ebenfalls intendiert. Innerhalb dieser Sprach- und Gedankenfelder entfaltet sich *EXA* multiperspektivisch und führt das Genre der Akusmatik erweiternd in Trans-Art-Bereiche und in eine Vision von Akusmonautik über.

Demnach knüpft *EXA* an seinem „akusmonautischen“ Vorgängerwerk – dem halbstündigen *Danse Acousmonastique* von Christian Tschinkel (2021) – an und weist auch hier wieder ungefähr dieselbe Spieldauer auf. Wie beim *Danse* mit seiner namenlosen Alien-Titanin richtet sich die Figur „EXA“ (deren Name hier das Programm verkörpert) wieder speziell an Butoh-Tänzer_innen, wie sie vormals von Monika Jantschnig aka Harley und Will Lopes verkörpert wurden.



Danse Acousmonastique 2022 mit Monika Jantschnig aka Harley und 2023 mit Will Lopes
(Klangregie: Christian Tschinkel; Lichtprogrammierung: Matthias Makowsky)

- COMPOSIT

EXA besteht aus sechs Hauptteilen (Movements) und einem einleitenden Intro (*Praeludium ex Machina*). Diese Einleitung wurde mit der MIDI-gesteuerten Drehorgel unseres Kollegen und Theatermusikers Gilbert Handler als Sinnbild eines frühen Musikautomaten aus alter Zeit realisiert und soll im Kontrast zur darauffolgenden Elektroakustik und Computermusik stehen. Das kleine Stück strahlt eine kuriose Varieté- und Jahrmarkts-Atmosphäre aus und soll die Hörerschaft in eine Puppenspieler- und Steampunk-Nostalgie versetzen.



Die Vision einer alten DE--X--MA & Drehorgel-Recording im Studio von Gilbert Handler (18.02.2025)

Darauf folgt der Dimensionssprung in die Cyber-Welt. Androiden, Cyborgs und Replikanten sowie allerlei virtuelle Avatare und Mutanten hinterlassen hier ihre Spuren in neonfarbenen Tunnelkanälen und auf schlanken Wolkennadeln. Diese Neo-Noir-Ästhetik wirkt kühl und dystopisch und repräsentiert den Cyberspace und jene Programmumgebungen der Datenleiter, die neuronale Verbindungen und Qubit-Verschrankungen zu unterschiedlichsten Entitäten bereitstellen. All dies manifestiert sich in den Klangbildern dieser Musik.

- **MODELING**

EXA nährt sich überwiegend aus drei unterschiedlichen Energiekanälen:

- 1) elektronisch synthetisierte Klänge
(darunter auch No-Input-Mixing als Symbolik des „Deus ex machina“)
- 2) Aufnahmen einer Werkstatt, in der hauptsächlich metallische Gegenstände und einige Kleinmotoren Verwendung fanden (Robotik-Gestus)
- 3) minimaler Einsatz von K.I.- generierten Klängen, der einerseits dem Zeitgeist geschuldet ist und andererseits ebenfalls die Programmatik des Werks unterstützt.

Diverses Füllmaterial stammt von anderen Field- oder Instrumental-Recordings.

Nach einer Überarbeitung und Aufbereitung speisen all diese Klänge eine Datenbank. Aus diesem Pool von Klangobjekten werden neue Spielsequenzen erzeugt, die den unterschiedlichen Energiemodellen der elektroakustischen Musiktheorie entsprechen. Sie enthalten charakteristische Gesten, die ihrerseits die Klangbilder evozieren, aus denen sich die einzelnen Sätze der Komposition zusammensetzen. Beispielsweise gehören Reibung oder Oszillieren zu diesen Modellen.

- **SPACE BOT**

Das kybernetische Konzept dieses Stücks sieht vor, dass seine Interpretation dem Aufführungsraum eine große Rolle zuschreibt. Bereits innerhalb der Produktion werden verschiedene Räumlichkeiten in das Trägermedium eingeschrieben. Im Aufführungsmodus soll dies durch die Klangregie verstärkt werden. Ambiphonischer, pointillistischer, geometrischer und illusorischer Raum und einige seiner Kombinationen sind jene akusmatischen Charakteristika, durch das sich das Cyborg-Wesen bewegt.

- **DIFFUSION**

Im Gegensatz zu einem klassischen Multikanalstück erfordert die *EXA*-Soundscape eine flexible Klangregiearbeit. Diese muss in Echtzeit auf die Bewegungen und Aktionen der Performer_in reagieren können, weshalb die Klänge nicht fest bestimmten Lautsprechern zugeordnet, sondern in Echtzeit dynamisch im Raum verteilt werden. Die Klangregie hat die Interpretationsmöglichkeit, die Landschaft je nach Bedarf anzupassen – von leichten Modifikationen bis hin zur vollständigen Zurücknahme. Dies schafft Raum für die Performance und ermöglicht eine Gestaltung des Stücks als eine Art von Dialog zwischen Cyborg und ihrer Umwelt. Allerdings bietet die Soundscape genügend klangliche Events um auch ohne Performer_in oder Tänzer_in aufgeführt zu werden.

- **BODY SUIT**

Der Sensorik-Anzug übermittelt die durch die Körperbewegungen erzeugten Spannungswerte kabellos über einen MIDI-Transmitter an den Receiver, der in weiterer Folge als Controller zur Soundsteuerung dient. Damit werden diverse Synthesizer wie auch Max-Programmierungen zur Regelung von Effekten angesteuert. Das Design des Body-Suits wird laufend verändert und angepasst um *EXA* entsprechend abbilden und darstellen zu können.

- EXA EGGS

Innerhalb des Stücks sind sogenannte *EXA Eggs* versteckt, eine akustische Anlehnung an „Easter Eggs“, die es zu entdecken gilt. Diese beziehen sich darauf, dass das echsenartige Mischwesen Eier legt. Während dies im Franchise der klassischen Alien-Filme eine extreme Bedrohung darstellt, gelten Easter Eggs im Tech-Bereich von Software, Videospielen und anderen digitalen Medien als humorvolle Überraschungen der Entwickler. In dieser Komposition dienen sie aber vor allem als Hinweise zur Entschlüsselung bestimmter Sound-Patterns, wodurch dem Stück eine weitere Ebene hinzugefügt wird. – – – *Come out, come out – and find the EXA eggs!*

- PREMIERE . . .

- 22.05.2025 – Artiserie

In dem vom Kunst- und Kulturverein AKUSMONAUTIKUM neu geschaffenen Aufführungsraum *Artiserie* (Lenaugasse 6, 1080 Wien) wird am 22. Mai die erste Aufführung von *EXA* als Teil der Vereinsreihe *Akusmonautik 2025* stattfinden.

- 31.10.2025 – Vronihof

Im Rahmen der *Circuit Fantôme*-Reihe 2025 ist *EXA* am 31. Oktober im Vronihof (Veronikagasse 24, 1170 Wien) eingeladen.

- Herbst 2025 – Temple of Sound

Seit seinem Bestehen veranstaltet *Temple of Sound* die einmal im Jahr stattfindenden *Saturnalien*. Dabei handelt es sich um einen Performance-Abend mit Contemporary Dance und Elektroakustischer Musik. *EXA* ist im Herbst 2025 Teil dieses Programms in Gars am Kamp.

- SUPPORT

Mit Unterstützung von Wien Kultur

