

Mazetools Presskit 2024 (DE)

[Presskit Mazetools, 2024](#)

[Mazetools 2024: Motion based sound control & upcoming tools](#)

[Mazetools - The Creative Fusion](#)

[Hier findet ihr die Mazetools](#)

[Mazetools Soniface Update Version 4.2](#)

[Store Links](#)

[Mazetools Soniface Basis Features](#)

[Mazetools Soniface Pro Features](#)

[Unterschied: Mazetools Soniface & Soniface Pro](#)

[Anwendung Links](#)

[Mazetools Mutant Update Version 1.5](#)

[Übersicht Mazetools Mutant](#)

[Feature Liste](#)

[Links](#)

[Demnächst: Mazetools Botany & VR Experience Modyyssey](#)

[Mazetools Botany](#)

[Modyyssey VR - A Geometric Poem](#)

[Links](#)

[Hintergründe zu Mazetools und verbundene Projekte](#)

[Entwicklung: Von Maze zu Soniface zum Maze-Core](#)

[Mazetools Mutant & Assist](#)

[Vom VR Prototype zu Performance](#)

[Links](#)

[Das Team hinter Mazetools](#)

[Stephan Kloß: Idee, Konzept, Design, Programmierung & künstlerische Anwendung](#)

[Jakob Gruhl: Management, Co-Konzept, künstlerische Anwendung & Vermittlung](#)

[Ectoplastic Laboratory](#)

[CV Stephan Kloß & Jakob Gruhl \(Ectoplastic/ Mazetools seit 2013\)](#)

Mazetools 2024: Motion based sound control & upcoming tools

Seit mehr als 10 Jahren verknüpfen wir Bewegungen und Klang. Damals kam die Kinect 2 auf den Markt und revolutionierte die Medienkunst. 2024 funktioniert Motion-Tracking über TensorFlow auch mit jeder gewöhnlichen Webcam und genau das haben wir nun in Mazetools implementiert.

Die letzten zwei Jahre standen im Zeichen von Forschung und Entwicklung, Verbesserung von Qualität und Performance. Vor allem das Thema Motion-Tracking lag in unserem Fokus, genauer gesagt, die Steuerung von Sound und Musik durch Bewegungen und Gesten des Körpers.

Das Tracking funktioniert nun auch über die normalen Geräte-Kameras von Mobil- und Desktop-Geräten (iOS, Android, Windows). Wir haben einen Motion-Recorder implementiert und auch das raumgreifende Tracking von Azure Kinect und RealSense enorm verbessert. Beispiele zeigen die Videos unserer Performance-Projekte, die wir im Leipziger ZiMMT realisiert haben.

Im folgenden geben wir euch einen Überblick über die Updates von Soniface und Mutant, zu neuen App-Releases 2024, Hintergründen zu Mazetools und ihrer Anwendung in Projekten. Wir haben eine Liste von Links erstellt, dazu laden wir Euch ein, bei Youtube @mazetools vorbeizuschauen, wo es viele neue Videos gibt. Wir freuen uns immer gern persönlich in Kontakt zu kommen, vielleicht bei einem der kommenden Events...

Viel Freude beim Entdecken wünschen,
Stephan Kloß & Jakob Gruhl

Webseite

<https://www.ectoplastic.com>

<https://www.mazetools.com>

Kanäle

<https://www.instagram.com/mazetools>

<https://www.youtube.com/@mazetools>

<https://www.twitch.tv/mazetools>

Mazetools - The Creative Fusion

Mazetools eröffnet einen experimentellen Zugang zu Musik und Kreativität. Es geht darum, Klänge auf eine neue Art zu erforschen, sie visuell zu erleben, sie durch Gesten zu verändern, dabei auf etwas zu stoßen, einen Klang, eine Melodie, einen Groove, einen Song... Das Prinzip folgt der Idee, Musik zu machen und Sounds zu gestalten, als Prozess wahrzunehmen und weniger ergebnisorientiert.

Die Apps sind eigen, auf ihre Art komplex und experimentell, in gewisser Hinsicht selbst künstlerische Werke, in fortlaufenden Prozessen. Derzeit gibt es zwei Mazetools: Mutant und Soniface. Mutant ist vergleichbar mit einer Loop-Maschine und arbeitet mit einer definierten Anzahl von Instrumenten. Soniface hingegen ist modularer beim Hinzufügen von Instrumenten und kombiniert diese mit Visuals. Ein neues Instrument mit dem Titel Botany befindet sich gerade in der Alpha Phase.

Mazetools werden von Stephan Kloß und Jakob Gruhl in Halle und Leipzig entwickelt. Wir sind ein kleines Team von Enthusiasten und unabhängig. Wir sind vielfältig in der lokalen Szene vernetzt und freuen uns über eine wachsende Community und ihren Support.

Hier findet ihr die Mazetools

App Store

<https://apps.apple.com/us/developer/ectoplastic/id1103228660>

Play Store

<https://play.google.com/store/apps/dev?id=7553249825125172783>

Steam (PC/ MAC/ LINUX)

<https://store.steampowered.com/search/?publisher=Ectoplastic%20UG>

Mazetools 2024

https://www.youtube.com/playlist?list=PLwK2Bs1UOdOL8mfLb0QlgS9HVx-QMqh_r

Die Entwicklung an Mazetools kann aktiv unterstützt werden und kommt den weltweiten Usern der freien Version zu Gute. Vielen Dank dafür!

<https://ko-fi.com/mazetools>

Mazetools Soniface Update Version 4.2

In den letzten zwei Jahren haben wir hart an diesem großen Update gearbeitet, viele neue Funktionen hinzugefügt und viel Liebe hineingesteckt. Soniface unterstützt Kinect v2, Azure Kinect und ist es jetzt sogar möglich, die Webcam als Motion-Tracking Sensor zu verwenden, um Musik und Sound durch den Körper zu steuern.

Mit der neuen Demo-Version auf Steam, können User*innen jetzt Soniface direkt ausprobieren. Darüber hinaus haben wir auf Steam die Linux-Unterstützung hinzugefügt. Auf iOS werden nun Audiobus- und Inter-App-Audio-Routing, MIDI In&Out Routing sowie Airplay für die Ausgabe der Visuals unterstützt.

Neben nützlichen Funktionen wurde ein neues, optionales UI-Design entwickelt, was die Handhabung von Soniface auf kleineren Displays erleichtert. Zudem haben wir die Navigation weiter optimiert, da viele Funktionen hinzugekommen sind, die das gewohnte Bild der App verändern. Dieser Prozess wird in Zukunft weiter optimiert, denn die Navigation ist nach wie vor sehr komplex und unkonventionell.

Das Update enthält ein ganz neues Feature zur modularen Verknüpfung aller Controller. Es ermöglicht, die Mazes/Instrumente miteinander zu verbinden und komplexe Synth- und Effekt-Ketten zu erstellen und diese live zu performen. Auf unserem Youtube-Kanal bekommt Ihr erste Eindrücke davon.

Neue Features und Verbesserungen:

- Verbesserte App-Leistung, Struktur, Audio- und Bildqualität
- Neuer Design-Modus für kleine Displays (simple design)
- Visual Interface für die mobile Pro Version
- Webcam-basierte Bewegungsverfolgung zur Sound-Schnittstelle
- Neue Preset-Struktur für alle Instrumente
- Rhythmus-Sequencer-Pattern-Modus
- Parametrischer EQ für Master, Rhythmus und Sampler
- Notation-Interface mit Akkord- und Tonleiter-Auswahl
- Neues Automation Interface: Maze-übergreifende, modulare Verknüpfung aller Controller
- Klaviatur und Live-Pad für dynamische Eingabe von Instrumenten
- Neuer Guide, verbesserte In-App-Hilfe in Englisch und Deutsch
- iOS: Background Audio, Audiobus Support, Inter-App-Audio, MIDI In&Out, Airplay Visual Screen Support

Store Links

App Store: <https://apps.apple.com/us/developer/ectoplastic/id1103228660>

Play Store: <https://play.google.com/store/apps/dev?id=7553249825125172783>

Steam (PC/ MAC/ LINUX)

<https://store.steampowered.com/search/?publisher=Ectoplastic%20UG>

Mazetools Soniface 4.0 (free version) Demo Video: <https://youtu.be/gOclM-TfEZA>

Mazetools Soniface Pro 4.0 Demo Video: <https://youtu.be/OP1fUrkJK44>

Mazetools Soniface Basis Features

Key Features

- Erstellen eigener Szenen mit Audio- und visuellen Objekten
- Bediene Controller und spiele Instrumente per Multitouch
- Motion Interface zur Steuerung von Sound durch Gesten und Bewegungen
- Kompatibilität von Projektdateien auf allen Plattformen
- Separate Design Modes für kleine und große Displays
- Erweiterte In-App-Guide, FAQ & Hilfefunktion in Deutsch und Englisch

Instrumente

- Gridsynth - generativer, visueller Synthesizer für Drones und Melodien inkl. Sequencer & Arpeggiator
- Rhythmus-Sequencer für sample- und synthie-basierte Bässe und Drums
- Spatial & Granular Soundscape Sampler inkl. Mic-Input, Sample Library und File-Integration
- Tonart Interface für Instrumente inkl. Progression Sequencer
- Note-LivePad für Gridsynth, Bass & Sampler

Automatisierung & Konnektivität

- Erweiterte Controller-Automation: LFO, Touch-Editor, SideChain, LeapMotion
- MIDI-Eingang und -Ausgang (Motion 2 MIDI Bridge)
- Master FX und Ableton Link
- Maus- und Tastaturunterstützung
- Touch Alternatives (iOS App auf MacOS)
- Audiobus Integration (iOS)
- Inter-App-Audio (iOS)

Mazetools Soniface Pro Features

- Unbegrenzte Anzahl von Instrumenten (Mazes)
- Pattern-Modus zum Erstellen unbegrenzter Szenen für Songs und Performances
- Visual Mode mit 1-3 Live-Video-Ausgängen für Performance & VJing (iOS: Airplay)
- Spatial Sound Editing & Playback in 5.1 & 7.1
- Unbegrenzte interne Audio-Aufnahme (.wav, bis zu 7.1 Kanäle)
- Der Pattern Mode ermöglicht das unbegrenzte Erstellen von Szenen mit mehreren Instrumenten und Samplern, jeweils mit unterschiedlichen Grundeinstellungen wie Tempo, Tonhöhe, Main EQ, Sequenzlänge sowie Motion-Tracking Verbindungen.
- Das zusätzliche Visual Interface gibt die Möglichkeit, für jede Szene ein anderes Aussehen zu gestalten. Das Visuelle korrespondiert sowohl mit dem Sound als auch mit der Bewegungsinteraktion und den Haupteffekten. Bezogen auf das Gerät und die Plattform unterstützt die Software bis zu 3 Display-Ausgänge mit separaten Inhalten. Die Desktop-Version unterstützt die native Ausgabe in 5.1 und 7.1 Spatial Audio. Die Objekte auf dem Display werden im XY-Feld des Surround-Raums positioniert. Rhythm-Module, Sampler und Granular Synths sind mit separaten Spatializer Funktionen ausgestattet.

Unterschied: Mazetools Soniface & Soniface Pro

Soniface bietet viele Anknüpfungspunkte für unterschiedliche Zielgruppen von Musik, Sound, Kunst, Visuals bis hin zu Performance und Installation. Dies sind auch die Kontexte in denen viele Funktionen entstanden sind. Soniface ist Teil eines Prozesses, für manche eine Offenbarung, für andere genau das Gegenteil.

Seit dem Release 2017 haben wir eine Soniface Free-App und eine Soniface Premium-App. Mit dem Update auf Soniface 4.0 haben wir entschieden, viele signifikante Features für die freie Version freizugeben. Jede*r kann selbst entscheiden und mit dem Kauf der Pro die Verfügbarkeit einer weltweit freien Version unterstützen.

Was ist nun der Unterschied zwischen Soniface (free) und Soniface Pro? Zunächst bezieht sich das Pro nicht auf Pro-Audio, sondern ermöglicht es, alle Facetten der Software zu nutzen. Dabei geht es um alle Möglichkeiten unserer jahrelangen Entwicklung mit wesentlichen Features im Kontext der musikalischen und künstlerischen Anwendung. Und hier liegt der Unterschied: Der Umfang der Free-App erlaubt Kompositionen mit bis zu 5 Objekten mit je 3 Instrumenten-Modulen. Sie kombiniert ein modulares Konzept mit generativer Klangsynthese, bietet Möglichkeiten Instrumente zu begleiten, kann zum Sampling und Aufnahmen genutzt werden, um diese in anderen Tools weiterzuverarbeiten.

Soniface Pro erlaubt das unbegrenzte Erstellen von Szenen und wir nutzen es selbst für audiovisuelle Performances und interaktive Installationen. Wesentlich ist dabei die Unterstützung von Kinect (Windows) sowie die Verknüpfung und Ausgabe der Bewegungsdaten als MIDI Befehle, die Ansteuerung von 3 Projektoren bei gleichzeitiger Komposition in 7.1 Spatial Audio. Die Anwendung wurde unter hoher Last erprobt und liefert konstante Leistungen mit Einsteiger- Gaming PCs, als Beispiele sind im Folgenden Links zu unseren Arbeiten aufgeführt.

Anwendung Links

Performances unter Verwendung von Mazetools Soniface Pro:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLwK2Bs1UOdOKLRmGbpQOJdvPlz2DyfwCO>

Take Off Sound - Live at ZiMMT, Gesamtes Video, 2023

<https://www.youtube.com/watch?v=wioEeMYQuU0>

Tomoko Nakasato & Ectoplastic, Live at Ausland Berlin, Kurzvideo, 2022

<https://www.youtube.com/watch?v=wioEeMYQuU0>

Dr.Eck - Schwimm (Album) unter Verwendung von Mazetools Soniface Pro:

<https://lss-records.bandcamp.com/album/schwimm>

Mazetools Mutant Update Version 1.5

Neben der Entwicklung von Soniface haben wir auch Mutant verbessert und weiterentwickelt. Es sind kleine Entwicklungen an vielen Stellen, die das gesamte Erlebnis der App verbessern.

Mit diesem Update führen wir die Mutant Cloud ein. Sie ist ein Pool aus eigenen Klangszenen, Beats und Presets. Die Cloud eröffnet eine Reise von immer neuen Mutationen deiner erstellten Szene.

Wir haben zudem die Anzeige der Noten der Instrumente verbessert. Ergänzt wird dies durch ein neues Interface, in dem du Skalen und Akkorde einstellst. Diese werden dann auf die Instrumente angewendet.

Neuen Features und Verbesserungen:

- Verbesserte App-Leistung und Audioqualität
- Neues Tonleiter und Akkord Interface
- Snapshot Cloud: zum Laden von Snapshots in eine 3D-Cloud (offline), definiert durch die Merkmale Stimmung, Energie und Struktur
- Interaktive Cloud-Navigation und Snapshot-Filterung nach Autor, Tonart und Tempo
- Snapshot Mutation Interface zum Verschmelzen zweier Snapshots
- Verbessertes Setup-Interface
- Neuer Guide, verbesserte In-App-Hilfe in Englisch & Deutsch

Übersicht Mazetools Mutant

Mazetools Mutant ermöglicht dir, Musik in Loops zu machen. Auf einer quadratischen Fläche spielst Du Synths, Drums, Sampler, Sequenzer, Filter und Effekten. Zusammen bilden alle Instrumente den Hypercube. Hyper-What?

Der Hypercube ist ein Raum, der deine Musik multiperspektivisch verändert. Das Prinzip: Denk an einen Plattenspieler, spiel die Vinyl von 33 auf 45 ab und alles klingt höher und schneller. Umgekehrt von 45 auf 33 klingt alles langsamer und tiefer. Es bleibt der gleiche Song, nur die Voraussetzungen sind verändert. Ähnlich funktioniert Mutant. Du spielst einen Beatloop ein, dann drehst du den Hypercube und hörst alles aus neuen Perspektiven.

Nach diesem Prinzip entstehen neue Ideen und Resultate im musikalischen Prozess. Diese müssen keine Perfektion erreichen. Mutant steht für Experimentieren, Loops kreieren und Sound erkunden, es zählt die Session, der Moment und eine Audio-Aufnahme.

Von Snapshots zu Cloud Mutation:

Zum Festhalten der entstandenen Loops mach einen Snapshot - ein Ankerpunkt mit allen Instrumenten, zu dem Du immer zurückkehren kannst. Lade deinen Snapshot in die Cloud, kannst du ihn mit Mood, Energy & Structure in drei Dimensionen verorten. Wählst Du dann einen anderen Snapshot, wird er auf bestimmte Weise mutiert und es entstehen viele neue Perspektiven. Die Cloud ist offline, technisch jedoch so konzipiert, dass sie in Zukunft Teil einer Online Cloud für eigene User-Daten und das Teilen von Content werden kann. Das

Speichersystem ist so konzipiert, dass es kompatibel für Machine Learning ist. Das Projekt entstand im Rahmen des Forschungsprojekts Mazetools Assist. Mehr dazu auf Ectoplastic.com.

Kollaboration:

Im Collab Mode können zwei Mutant User über ein lokales Netzwerk zusammen Musik machen. Alle Eingaben werden live übertragen und die Personen spielen jeweils Instrumente oder Effekte.

Feature Liste

- 7 Cubes mit unterschiedlichen Einstellungen als Startpunkt für deine Session
- Interaktive, quantisierte Loop-Machine innerhalb der Cube-Zelle
- 7 Instrumente mit sequenzbasierter Noteneingabe, Hüllkurve, Filter & Effekte
- 4 verschiedene Synthesizer, 2 Drum-Sequencer, 1 Sampler mit Slice-, Granular- und Pitch-Shift-Modus
- Optimierte für Loop-Eingabe per Multitouch
- Sample-Library mit Integration von Benutzerdateien
- Instrumenten-übergreifendes Interface zur Definition von Akkorden und Skalen
- Main FX Interface inkl. Echo, Reverb, Reverser, Note Envelope & Flanger
- Snapshot-Prinzip: hält den eingespielten Loop fest, die Snapshot-Liste kann wie eine Playlist der verschiedenen Loops verwendet werden
- Save Session zum Speichern der Snapshot-Liste
- Interaktive Cube-Cell-Navigation, um von einer Cell zur anderen zu wechseln und die musikalische Perspektive in Tonart, Tempo und Tonhöhe zu variieren
- Snapshot Cloud: Lade deinen Snapshot in eine 3D-Wolke, definiert nach den Merkmalen Stimmung, Energie und Struktur Cloud-Navigation und Snapshot-Filterung nach Autor, Tonart und Tempo
- Snapshot Mutation Interface, um zwei Snapshots zu verschmelzen und so unendlich viele neue Perspektiven zu schaffen
- Audio-Aufnahme als .wav-Datei
- Ableton Link
- Anbindung Audiobus & Inter-App-Audio (experimental support)
- Setup-Menü zur Festlegung von Grafik- und Klangqualität-Einstellungen
- Hauptzoom zum Anpassen der allgemeinen Größe der Benutzeroberfläche
- In-App-Guide deutsch und englisch

Links

App Store	https://apps.apple.com/us/app/mazetools-mutant/id1483123496
Play Store	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mazetools.mutant
Steam	https://store.steampowered.com/app/1174980/Mazetools_Mutant/
Mazetools Mutant Demo 2023	https://youtu.be/35Xk7Q627Zs
Mazetools Mutant Introduction 2020	https://youtu.be/-3oPU2Qjk_E
Dr.Eck - Fly (AV Performance)	https://youtu.be/I0FZ12QE7x0
Dr.Eck - Bredlow (Album)	https://lss-records.bandcamp.com/album/bredlow

Demnächst: Mazetools Botany & VR Experience Modyyssey

Mazetools Botany

Die App ist eine multisensuale Pflanzenwelt zwischen Game und musikalischer Interaktion. Es entsteht eine Beziehung zwischen Mensch und Pflanze durch Musik. Unter Verwendung von immersiven Technologien entsteht eine intuitive und immersive musikalische Erfahrung für Musikinteressierte.

Vom Samen bis zum Baum erwächst eine Pflanze aus musikalischer Interaktion. Der Wuchs von Wurzeln, Stamm, Ästen, Blättern, Blüten und Pollen steht in direkter Verbindung mit verschiedenen Instrumenten. Mehr als das Ergebnis oder das aktive Erlernen von Musik zählt die Erfahrung. Es geht um den Creative-Flow, ein meditativer Moment, der kommt und geht. Was bleibt, ist ein positives Gefühl, eine Resonanz - eine Pflanze.

Die Veröffentlichung des Projekts ist für 2024 geplant. Den Weg dokumentieren wir fortlaufend. Dabei sammeln wir weitere Ideen und binden die Community in die Entwicklung mit ein. Geplant sind zudem Kollaborationen mit Künstler:innen, die eigenes Saatgut entwerfen.

Mazetools Botany wird zudem in Kooperationen als Installation praktisch erforscht sowie als Projekt im Bereich digitaler Bildung und Teilhabe weiterentwickelt, da die Anwendung mit mehreren Interaktionsebenen arbeitet und die Bewegungen des Körpers, der Hände und des Gesichts einbindet. Der Prototyp entstand 2022 mit freundlicher Unterstützung von Marc-André Weibezahn, Jan Lorenz, Elisabeth Reiche und wurde mit Mitteln des Programms Sachsen-Anhalt DIGITAL CREATIVITY (EFRE) gefördert.

Mehr zu Mazetools Botany unter: <https://www.ectoplastic.com/botany/>

Erste Impressionen: <https://youtu.be/PhmSSgWyNdU>

Modyssey VR - A Geometric Poem

Modyssey erforscht Metaphysik, Geometrie und Immersion. Die VR-Experience führt durch den imaginären Lebenszyklus eines abstrakten Selbsts aus der Zukunft oder Vergangenheit. Das Projekt wird gefördert von der Mitteldeutschen Medienförderung (MDM) und der Kunststiftung Sachsen-Anhalt. Bereits 2023 wurde die Modyssey Performance mit Mia Gara im Rahmen von Tanz Digital produziert.

Geometrie ist globale Sprache und transkultureller Konsens: Vom Quadrivium der Antike bis in die digitale Gegenwart ist Geometrie neben der Mathematik, Physik und Biologie stets auch Teil der Kunst, Musik und Unterhaltungsbranche. In der virtuellen Realität ist die Verwendung von Geometrien Basis jeder Experience. Die ästhetische Wirkung von Geometrien wirkt auf die meisten Menschen faszinierend. In Kombination mit generativen Spielmechaniken soll diese interdisziplinäre Verbindung in Modyssey aufgegriffen, sichtbar, fühlbar und hörbar gemacht werden.

Das im Namen inbegriffene Motiv "Odyssey" ist eine Metapher für die Beschreibung einer Reise ins Unbekannte, die scheinbar am gleichen Ort beginnt und endet. Wie ein Labyrinth einem rätselhaften System von Linien und Wegen folgt, begleitet und interagiert der Besucher mit einer Welt, deren Transformation unaufhörlich fortwährend ist. Angelehnt an die 7 freien Künste der Antike und das Quadrivium, bedient sich Modyssey - A Geometric Poem u.a. an Stilmitteln aus Philosophie, Geometrie, Informatik, Musik und Kunst. Ziel ist eine emotionale und interdisziplinäre Auseinandersetzung mit den Disziplinen in einem kohärenten Erfahrungsprozess.

"Our creation is the modification of relationship." - Im Kontext des Jahres 2020 erscheint das Zitat von Rabindranath Tagore als passende Beschreibung der gegenwärtigen Situation menschlicher Beziehungen: Das Individuum und das Gegenüber interagieren zunehmend durch Avatare, virtuelle Korrespondenz wird zur Norm und schafft veränderte Ausgangspositionen im Umgang mit einer neuen Dimension von Virtualität.

Im Mittelpunkt von Modyssey - A Geometric Poem steht die Interaktion mit dem "Gegenüber" als ein abstrakter Dialog: das gewollte und ungewollte Eingehen von Verbindungen, die Erfahrung von Aktion und Reaktion. Ein Dialog, der auf unterschiedlichen Ebenen parallel geführt wird: passiv, aktiv, geistig und körperlich. Ohne sprachliche Hinweise werden Kontexte im Kopf des Betrachters assoziiert und interpretiert. Die Umgebung ist jedoch virtuell und das Gegenüber künstlich. "Our creation is the modification of relationship." beschreibt in dieser Hinsicht auch den Transformationsprozess der veränderten Kommunikation zwischen Mensch und Maschine.

Links

"Modyssey - Awakaned", ZIMMT Leipzig, Kurzvideo
<https://www.youtube.com/watch?v=FcCtoxn5pd8>

"Modyssey - Awakaned" Probe
https://youtu.be/rzRTdhDB_XQ

Hintergründe zur Entwicklung von Mazetools

Entwicklung: Von Maze zu Soniface zum Maze-Core

Das Projekt 2013 begann unter dem Titel Maze, eine Entwicklung des Multimedia-Designers und Musikers Stephan Kloß. Seine erste größere Öffentlichkeit erhielt es, als Stephan Kloß mit dem Projekt als Gewinner des Ircam Call For Performance (veranstaltet von IRCAM & WARP Records) im Centre Pompidou performte. Der Grundstein für die Entwicklung einer Schnittstelle zur Steuerung von Sound durch Bewegung wurde 2014 gelegt durch die Integration von Leap Motion und Kinect in den Maze Prototype.

Es folgten weitere Entwicklungen im Rahmen von Konzerten, Performances und Festivals. Mit einem Gründerstipendiums des Landes Sachsen-Anhalt schafften wir die Transformation vom Prototype zur App. Die erste Mazetools Veröffentlichung Soniface 1.0 im Mai 2017 erhielt den App Art Award des ZKM in Karlsruhe. Im selben Jahr gründeten Stephan Kloß und Jakob Gruhl Ectoplastic. Seither wurde die Mazetools Entwicklung kontinuierlich weitergeführt.

Die Entwicklung von Mazetools meint insbesondere die Programmierung des Maze-Cores. Es handelt sich dabei um das technologische Backend aus selbst entwickelten, generativen Audio-, Visual- und Interface Modulen in der Umgebung der Game-Engine Unity. Der Maze-Core erlaubt derzeit Distributionen der Mazetools für die Plattformen Windows, MacOS, iOS, iPadOS, Android und Linux. Für alle Plattformen wurden eigens Pipelines und Workflows entwickelt, um kontinuierlich Updates zu gewährleisten.

Mazetools Mutant & Assist

2020 veröffentlichte Ectoplastic mit Mazetools Mutant. Die App geht zurück auf die Masterarbeit von Stephan Kloß an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle. Die Arbeit beschäftigt sich mit einer multiperspektivischen Erfahrung von Musikrezeption und erforscht die Möglichkeiten einer kollaborativen Schnittstelle für digitales Musizieren, ähnlich der gemeinsamen Arbeit an einem Online-Dokument. Die Technologie wurde von ihm erfolgreich umgesetzt und kann in Mazetools Mutant angewendet werden.

Ein Meilenstein im Zusammenhang mit der Weiterentwicklung von Mazetools Mutant war das Projekt Mazetools Assist, gefördert vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klima im Rahmen des IGP Programms 2021. Es diente zur Forschung und Entwicklung eines Machine Learning kompatiblen Speichersystems sowie zur Implementierung KI-gestützter Interaktionsformen, insbesondere Kamera gestützte Bewegungserkennung von Körper, Händen und Gesicht und deren Anwendung als Controller innerhalb elektronischer Musik.

Vom VR Prototype zu Performance

Die Weiterentwicklung des Maze-Cores erfolgt seit Beginn an auch in Kooperationen sowie in künstlerischer und musikalischer Anwendung der Software. Ein weiteres Beispiel dafür ist das 2021 initiierte VR Projekt "Modysey - A Geometric Poem", gefördert von der Mitteldeutschen Medienförderung und der Kunststiftung Sachsen-Anhalt. Das Projekt wird als VR-App voraussichtlich Ende 2024 veröffentlicht. Bereits 2022 wurde ein verknüpftes

Projekt unter dem Titel "Modyyssey Performance" produziert, welches wie die VR-Experience in Zusammenarbeit mit der Musikerin und Performerin Mia Gara entstand. Die audiovisuelle, auf Motion-Tracking basierte Performance wurde im Rahmen des Programms "Tanz Digital" mit Geldern des Programms Neustart Kultur und der Bundesbeauftragten für Kultur und Medien produziert und im Leipziger Zentrum für immersive Medienkunst, Musik und Technologie aufgeführt. Weiteren Einfluss auf die Entwicklung der Schnittstelle von Bewegung zu Musik hatte die Zusammenarbeit mit dem Hamburger Künstler Arthur Schmitt.

2023 konnte das Konzept einer Motion-Tracking basierten Performance fortgeführt werden. Das Projekt "Take Off Sound" erforschte die Entstehung von Sound durch Bewegungen - und umgekehrt - die Lenkung von Bewegungen durch interaktiven Sound. Die Performerin Tomoko Nakasato wurde zum "menschlichen Mischpult" (Thaemlitz): Ihr digitales Abbild sendete via Motion-Tracking Veränderungsdaten ihres Körpers an generative Synths, Granular-Sampler, Effektketten, Spatializer und Visuals. In vier Akten interpretierte Tomoko live die musikalischen Fragmente von Schneider TM und Jakob Gruhl. Unterstützt wurde das Projekt durch den Musikfonds sowie den ZiMMT e.V., Ausland Berlin, Not A Number GmbH sowie dem Mode-Architektur-Label BIEST (Berlin).

Links

Mehr zu unserem Hintergrund

https://youtu.be/_nCJbG_r3To?feature=shared

"Mazetools to motion", Kurzdokumentation, 2022

<https://youtu.be/u1NRiuYfBbw>

Ectoplastic Live at ZiMMT (Stephan Kloß & Jakob Gruhl)

<https://youtu.be/BNPvYKLYswI?si=oVr2-y2EO8Tg1cfd>

Ectoplastic Videos, 2013-2021

https://www.youtube.com/playlist?list=PLCxFDJDns-bfEUb4N3YavAh5aa_0xKTTe

Mazetools Development, 2013-2015

https://www.youtube.com/playlist?list=PLCxFDJDns-bfEUb4N3YavAh5aa_0xKTTe

Das Mazetools Team

Stephan Kloß: Idee, Konzept, Design, Programmierung & Anwendung

Stephan Kloß wurde 1985 in Bautzen geboren. Ende der 1990er begann er unter dem Pseudonym Dr.Eck mit dem PC elektronische Musik und HipHop zu produzieren. Stephan studierte Multimedia- & VR-Design (BA, 2015) sowie Multimedia-Design (Master, 2019) an der Kunstuniversität Burg Giebichenstein und arbeitet seit dem Studium als Freelancer in der Game- & VR-Entwicklung insbesondere in den Bereichen Audio-Entwicklung und Multimedia-Design sowie Musik- und Audioproduktion. Stephan erforscht und entwickelt audiovisuelle Verbindungen, generatives Design und DSP mit dem Schwerpunkt auf Unity (C#) und VVVV.

Bereits im Studium entwickelte er 2010 die Spatial Audio Anwendung EARScape. 2011 begann er mit ersten Prototypen des heutigen Mazetools Projekt. In seinem Bachelor of Arts 2015 entwickelte er die Audiovisuelle Motion-Tracking Installation ECHO. Im Master 2019 widmete er sich kollaborativen Musik-Apps. Stephan arbeitete als Audio-Entwickler an der VR Anwendung "A symphony of noise" gemeinsam mit dem Studio Prefrontalcortex (Halle) und der Produzentin Michaela Pňáčeková. Er lieferte Soundtrack-Spuren für die VR Anwendung der Medienkünstlerin Marie-Eve Levasseur. 2023 arbeitete er als UI Designer für die Not A Number GmbH zusammen mit Felix Deufel und Daniel Rudrich (Atmoky) im Projekt "Grapes". Stephan gewann mehrere Kunst- und Design-Preise, darunter den ZKM App-Art-Award, den Giebichenstein Design Award, Soundcinema Düsseldorf und den IRCAMCall for Performance. (<http://kloss.media/>)

Jakob Gruhl: Management, Co-Konzept, Anwendung & Vermittlung

Jakob Gruhl kam 1986 in Bautzen/ Budyšin zur Welt. 2012 schloss er das Studium der Museologie mit dem Diplom ab. In seiner Arbeit widmete er sich der Vermittlung von Zeitgeschichte durch neue Medien. Seit 2013 fungiert er als Schnittstelle zwischen Kunst, Musik und Technologie im Rahmen von Ectoplastic, insbesondere im Projekt Mazetools. Als Musiker hat er das Pseudonym JKUBE. Er leitete regelmäßig Workshops zu HipHop und elektronische Musik in Schulen und soziokulturellen Einrichtungen. Er produziert für den afghanischen Rapper und Aktivisten Mustafa Bahaduri und ist als Komponist, Texter und Interpret sorbischer Hip-Hop-Songs sowie als audiovisueller Performer im Bereich Ambient/ Electronica aktiv. Jakob ist gebürtiger Sorbe und zweisprachig aufgewachsen. Sorbische Thematiken begleiten sein kreatives Schaffen. Er ist Mitinitiator des Projekts DRASTA DIGITAL zur Digitalisierung und Vermittlung des kulturellen Erbes sorbischer Trachten.

Jakob Gruhl ist Gründungsmitglied des Zentrums für immersive Medienkunst, Musik und Technologie e.V. in Leipzig (<https://zimmt.net/>), wo sein Schwerpunkt in der Konzeptentwicklung liegt. Er entwickelte u.a. das "Immersive Sound - Forum für 3D Audio", ist Mitinitiator des "Spatial Audio Network Germany" sowie des "Spatial Audio Network Europe", welches seit 2024 als EU Kooperationsprojekt läuft. Seit 2022 ist er im Fachbeirat "interdisziplinär" für das Kulturamt der Stadt Leipzig tätig. Seit 2024 ist er stellvertretender Vorstand im Branchenverband Music Tech Germany.

Ectoplastic Laboratory

Ectoplastic erforscht und entwickelt interaktive Schnittstellen zwischen audiovisuellen Medien und künstlerischen Ausdrucksformen. Als Teil kreativer Prozesse und Netzwerke agieren wir im permanenten Austausch zu Fragen nach Creative Flows. Dabei widmen wir uns vor allem der Frage, wie elektronische Musik und musikalische Gesten in der Praxis zueinander finden?

Diesen Fragen nachzugehen, führte zur Entwicklung eigener Tools im Kontext von generativen Sound & Visuals, Interaktionsformen wie Body, Hand und Face-Tracking und zum Austausch mit einer interessierten Community. Dabei erhielt Ectoplastic seit 2017 u.a. Förderung von Bundesministerium für Wirtschaft und Klima, der Bundesbeauftragten für Kultur und Medien, EFRE und Sachsen-Anhalt, den Kultur- und Kreativpiloten Deutschlands sowie der Kunststiftung Sachsen-Anhalt und der Mitteldeutschen Medienstiftung.

Wir sind Stephan Kloß und Jakob Gruhl. Wir kennen uns seit mehr als 20 Jahren, kommen beide aus Bautzen, dem tiefsten Osten Deutschlands. 1999 haben wir die ersten Beat-Loops auf Disketten getauscht, HipHop gemacht und erste elektronische Musik produziert. Heute sind wir immer noch vom Sound fasziniert, machen immer noch Musik und verbinden dies mit der Entwicklung eigener Software, audiovisuellen Sets & Performances, Workshops und Kooperationen.

Während Stephan in den späten 2000ern Multimedia & VR Design an der Burg in Halle studierte, absolvierte Jakob in Leipzig sein Diplom im Bereich Museologie. Unsere Leidenschaft für elektronische Musik ging zunehmend einher mit Live-Sessions mit Instrumentalisten*innen, in denen wir Improvisation mit generativem Sound verbanden und Stephan erste Tools entwickelte.

Das Projekt Earscape und das Konzept der Tone Chamber waren Vorboten der weiteren Entwicklung (siehe kloss.media). Nach der Fertigstellung des animierten Kurzfilms Geometric Poetry wagte Stephan das erste Experiment einer audiovisuellen Synthese im Projekt Maze. In dieser Zeit fand das Kollektiv Ectoplastic zusammen und Maze ging auf Tour. Stephan spielte im u.a. im IRCAM, 2014 entstand das erste Lab. Doch wir lernten schnell - die Entwicklung eines Tools und dessen Anwendungen haben unterschiedliche Zeitdimensionen.

Es wartete ein langer Weg, von dem es viel zu erzählen gibt, von Release zu Release, von Projekt zu Projekt. Dabei danken wir allen die uns begleiten, unsere Familien und Freunde, Kolleg*innen und Netzwerkpartner.

Links:

<https://www.ectoplastic.com/>

https://www.instagram.com/ectoplastic_lab

<https://www.youtube.com/@ectoplastic>

CV Stephan Kloß & Jakob Gruhl (Ectoplastic/ Mazetools seit 2013)

2024 SubSorb Festival Hoyerswerda mit Kollektiv Wakuum, Live-Ambient, sorbische Rap-Performance

2024 Mazetools Soniface 4.0 & Mazetools Mutant 4.0 Update

2023 Simulmitmachpreis, Freistaat Sachsen, Projekt: Drasta Digital Installation in 3D

2023 Drasta Digital II Workflow Entwicklung, gefördert durch die Stiftung für das Sorbische Volk

2023 Motion-Tracking Performance mit Tomoko Nakasato & SchneiderTM, ZiMMT Leipzig & Ausland, Berlin, gefördert vom Musikfonds

2023 Concert support for Mia Gara, IFZ, Leipzig

2023 Modyssey - Awakened, Audiovisual Motion-Tracking Performance mit Mia Gara, ZiMMT, Leipzig, gefördert von Neustart Kultur, Bundesbeauftragte für Kultur und Medien und Dachverband Tanz im Rahmen von Tanz Digital

2022 Simulmitmachpreis, Freistaat Sachsen, Projekt: Drasta Digital, Sorbische Trachtenelemente in 3D

2022 Scholarship Musikfonds, Jakob Gruhl, Projekt "Traditional sorbian music meets experimental electronic beats"

2022 Scholarship Musikfonds, Stephan Kloß, Projekt "Modyssey Mirror"

2022 Motion-Tracking Performance with Tomoko Nakasato, Born Global Startup, Halle

2022 Motion-Tracking Performance with Tomoko Nakasato, Ausland, Berlin

2022 Motion-Tracking Performance with Mia Gara, MDR Wissen, Halle

2022 Mazetools Botany Prototyp, gefördert im Rahmen von Sachsen-Anhalt DIGITAL CREATIVITY (EFRE)

2021 Soundtrack Stemps für VR Experience Biolium, Leipzig

2021 Audiovisual Performance, Spatial Audio, ZiMMT Leipzig

2021 Audiovisual Performance, Lusatia Festival, Drebkau

2021 Audiovisual Performance, Filmfestival Cottbus

2021 Audiovisual Performance „SerbPop“ vom Radio Berlin Brandenburg (RBB), Cottbus

2021 Workshop & Conference Host, Immersive Sound - Forum für 3D Audio, ZiMMT Leipzig

2021 Scholarship "INITIAL" Akademie der Künste, Jakob Gruhl, Projekt: "ZiMMT Connect"

2021 Mazetools Assist Prototyp, gefördert durch das BMWK

2020 Kultur- und Kreativpiloten Deutschlands

2020 Installation, Mazetools Mutant, Silbersalz Festival, Halle

2020 Release Mazetools Mutant 1.0

2020 Release Mazetools Soniface 2.5

2019 Workshop: App2Music, mit Bühnen Halle & App2Music e.V., Halle

2019 Giebichenstein Designpreis für Mazetools Mutant, Best Experiment, Halle, 2020

2019 Audiovisuelle Performance, Forum Social Entrepreneurship, Magdeburg

2019 Concert, „SerbPop“, Radio Berlin Brandenburg (RBB); audiovisual performance; Glad House Cottbus

2019 Motion-TrackingPerformance, Finissage „Sorbian Street Style“ Sorbisches Museum Bautzen, in Kooperation mit Marthe Hovitz, Bautzen

2019 2. Contact Improvisation Festival Leipzig; Live improvisation during Contact session; Leipzig
 2019 Visual Performance, GaggaLacka Rave, La Bim, Halle
 2019 Release Mazetools Soniface 2.0
 2019 Accoustic Stories Award, OMYK - A Space Odyssey, Sound Cinema Düsseldorf, Düsseldorf
 2019 Workshop: Mazetools Mutant, Concept & Prototype, Interactive Conference Day, DOK Leipzig, Leipzig
 2019 Workshop: IRCAM Forum, Motion-Tracking in Mazetools Soniface, IRCAM Institute, Paris

 2018 Workshop: App2Music, App2Music e.V., Halle
 2018 „The Sound of Light“; audiovisual performance mit Michael Vetter (Organ), Robert Simmchen (Saxophone); Cathedral St. Petri, Bautzen
 2018 „Wisp Laboratory“; Motion-Tracking performance; Leipzig
 2018 1. Contact Improvisation Festival Leipzig; Live improvisation during Blind-Contact-Session; Leipzig
 2018 Workshop: Motion-Tracking in Mazetools Soniface, FIK Festival, Usti nad Labem, Czech
 2018 Audiovisual Performance: Fraunhofer Institut, Halle
 2018 Workshop: Wallifornia Music Tech, Liège, Belgium
 2018 Audiovisual Performance: WISP Laboratory, Leipzig
 2018 Workshop: Ostlichter Festival, Leipzig

 2017 Interactive Soundtrack: Das Herzenhören von Jonas Schütte, Halle
 2017 Audiovisual Performance & Workshop: Genius Loci Festival, Weimar
 2017 Workshop: Hybrid Music Lab Conference, Berlin
 2017 ZKM AppArtAward for Mazetools Soniface, Kategorie Sound, Karlsruhe
 2017 Audiovisual Performance, TedX Uni Halle, Halle
 2017 Release Mazetools Soniface 1.0, iOS, Android, PC& Mac
 2017 Founding Ectoplastic UG

 2016 Gründerstipendium: ego.-Start Gründerstipendium, Land Sachsen-Anhalt & EU ESIF Fonds
 2016 Audiovisual Performance: „Prolog“ Exhibition Opening; mit Thomas Schönfeld; Japanisches Palais, Dresden
 2016 Audiovisual Performance: „Grassi Invites: IN BETWEEN“; mit Mustafa Bahaduri, Omar Shalash; Grassi Museum Leipzig
 2016 Workshop: Klanglabor, Kinder- und Jugendkulturwerkstatt JoJo, Leipzig
 2016 Visual Performance: Maschinenhören, mit Stefkovic van Interesse, Felix Franzke, Leipzig

 2015 Visual Performance: Psychedelic Orchestra, Binuu, Berlin
 2015 Visual Performance: Tolerave, Festspielhaus Hellerau, Dresden
 2015 Audiovisual Performance: Bundesfestival Video, Halle
 2015 Audiovisual Performance: „OMYK“ @ VERTIGO; IFZ, Leipzig
 2015 Audio-Contact Performance: „XYZ“; with Juliane Zöllner & Aleksandr Oglaza; Freiraum Festival Leipzig

2015 Motion-Tracking Performance: ECHO, with Anna-Theresa Leitenberger, Leipzig
2015 Audiovisual Performance: Generate! – Festival for electronic arts; Thübingen

2014 Audiovisual Performance: with Seth Schwarz, Omar Shalash, David Copley, Chaise, Halle

2014 Audiovisual Performance: Hühnermanhattan, Halle

2014 Visual Performance: Nachtaktiv, Westwerk, Leipzig

2014 Visual Performance: 40th Anniversary Turm, Halle

2014 Workshop: Open Lab, Ectoplastic Laboratory, Halle

2014 Audiovisual Performance: 3000° Festival; Wustrow

2014 Workshop: Klanglabor, Kinder- und Jugendkulturwerkstatt JoJo, Leipzig

2014 Performance mit David Copley: „Diashow“ Exhibition Opening, Karoline Schneider, MUCK Leipzig

2013 Visual Performance: Kasseler Dokfest, Kassel,

2013 Audiovisual Performance: mit David Copley; Reilfest, Halle

2013 Audiovisual Performance & Workshop: Elektro-Konsumenten x Mazetools; mit Stephan Kloß, David Copley, Thomas Schönfeld, Sepp Müller; GfZK Leipzig

2013 Workshop: Lern& Sportcamp für Jugendliche, Kreativmodul HipHop, Leipzig

2013 Performance: IRCAM & WARP Call for performance, Gaîté Lyrique, Paris