

AGRICOLA und sein SAMAC Prinzip (Simultaneous Associative Media Art Composing)

Das SAMAC Prinzip stellt eine der experimentellen Arbeitsweisen dar, wie Agricola multimediale Kunstwerke für und im Internet zu entwickelt. Die meisten seiner „Moving Pictures“ – ob videoartig oder interaktiv - sind im Rahmen von „A Virtual Memorial“ nach dem SAMAC Prinzip entstanden.

Dazu setzt der Künstler seine unterschiedlichen Talente ein, um in Personalunion interdisziplinär aus Wort, Bild und Ton seine individuelle künstlerische Sprache des elektronischen „Komponierens/Schreibens“ zu entwerfen.

Zumeist entstehen die Werke spontan aus dem kreativen Moment heraus, zeitgleich auf unterschiedlichen medialen Ebenen, dazu zudem auch häufig ohne feststehendes Konzept (z.B. ein Script) in einem einzigen langwährenden kreativen Prozess, wenn es sich um videoartige Werke (z.B. „Never wake up“, thematische Vorgabe: Verlust an Identität) handelt, oder, wenn es sich um komplexere Arbeiten handelt, wie das interaktive „Transience“, in einem mehrere Tage (Sessions) andauernden künstlerischen Prozess.

Fundamentale Voraussetzung und zudem besonderes Spannungselement stellen profunde Kenntnisse und Erfahrungen in/mit den eher auf Assoziationen und dem Chaos-Prinzip angelegten medialen Disziplinen dar, die zum einen sowohl untereinander als auch mit den anzuwendenden eher von Code angetriebenen Hard- und Software kommunizieren, worauf sich der gewünschte wechselseitig befruchtende Effekt einstellt.

Musikalische Komponenten spielen beim Entstehen von Agricolas Kunstwerken allgemein eine wichtige Rolle. Nur dann, „wenn er Musik in sich trägt“, entfaltet sich seine wahre künstlerische Kreativität. Diese Musik, tief aus den Tiefen seiner Seele emporsteigend, trägt der Künstler mittels seiner Stimme nach außen, sie dient so als Nährboden, auf dem er - wie ein Gärtner - sein Werk anlegen kann (nicht zu verwechseln mit Musik und Ton im Endergebnis eines Werkes)

Dabei ist der Blick immer aufs Ganze gerichtet, auch wenn das Endresultat nicht absehbar ist. Dadurch dass die einzelnen Komponenten nicht für sich, zeitlich versetzt und/oder zu einem späteren Zeitpunkt miteinander kombiniert, verschmolzen und angeglichen werden, entsteht in einem Akt höchster Konzentration durch das zeitgleiche KOMMUNIZIEREN der eingeschlossenen medialen Ebenen die Einheit eines Werkes, welches zumeist keiner weiteren Korrekturen mehr bedarf.

Diese Arbeitsweise ist besonders dann erfolgreich, wenn es sich um vom Umfang und Dauer her überschaubare Arbeiten handelt, was bei Internet basierten Werken zumeist ja der Fall ist. Welche Komponenten - Wort, Bild oder Ton - Initialwirkung am Beginn eines Prozesses haben, ist dabei vom Einzelfall abhängig.

Die progressiv poetischen Strukturen von SAMAC (eine konsequente Weiterentwicklung des Künstlers „divisionistischen Prinzips“) finden ihren Gegenpart in Hard- und Software, welche immer den neuesten Entwicklungen in Technologie und Erkenntnis angepasst werden.

Es kommen dabei nur wenige Softwareapplikationen zum Einsatz, neben Adobe ‚Photoshop‘, ‚Sound Forge‘ von Sonic Foundry, und ULEAD ‚Media Studio Pro‘ für digitales Video, ist dies vor allem Flash von Macromedia (sowie einige dem zugeordnete Softwareanwendungen), welches besonders gut mit dem assoziativen Arbeitssystem kommuniziert, korrespondiert und künstlerisch kreatives Arbeiten auf unterschiedlichen Ebenen forciert.

AGRICOLA de Cologne Basics

The Principle of SAMAC (Simultaneous Associative Media Art Composing)

Einige Beispiele von Internet basierten Arbeiten, welche nach dem SAMAC Prinzip entstanden sind → Quelle → Agricola de Cologne Moving Picture Collection

www.nmartproject.net/agricola/mpc

2003

138 seconds of peace?

<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume6/138seconds.html>

e-male

<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume1/emale.html>

TRASH

<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume6/trash.html>

en [code] ed

<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume6/encoded.html>

2002

Beyond all media *

<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume5/beyond.html>

Urban.early sunday morning_raw

<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume6/urban.html>

]and_scape[

http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume3/and_scapes_x.html

[Dis]tortion_projected

<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume6/distortion.html>

2001

Never wake up*

<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/art/never.html>

Transience*

<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/trans/transience.html>

Identity of Colour *

<http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/volume3/identity.html>

Contacts:

info@agricola-de-cologne.de