

# Eno Henze

## Ausgewählte Projekte

### **'timelapse/(Mnemosyne)' 2011**

Bühnenbild für ein Ballett von David Dawson mit dem Niederländischen Staatsballett am Het Muziektheater Amsterdam

### **'Photonuclear' 2011**

Einzelausstellung Lichthaus Kunstverein Arnsberg

### **'Mercedes-Benz IAA' 2007 - 2011**

Kreativdirektion und Realisierung der Medieninszenierung der Messeauftritte von Mercedes Benz

### **'Von Dunkler Materie und Grauer Masse' 2009**

Einzelausstellung Galerie Marion Scharmann, Köln

### **'Laserzeichenapparat' 2007 - x**

Ein Projekt, das mich über die Jahre begleitet: Entwicklung eines XY-Laserbelichtungsapparates

### **'Tomorrow will be like today' 2010**

Einzelausstellung Gallery Weekend, Soho House, Berlin.

### **'IRIS - Interactive Realtime Image Synthesizer' 2008 - x**

Software Public-Alpha Release für ein Echtzeit-Videosynthese-System

### **'Hecatomb' 2009 - 2011**

Kybernetische Skulptur und Bühnenbild für die Welttournee von Matthew Dear/Audion



# **‘timelapse/(Mnemosyne)’**

## Bühnenbild, 2011

Bühnenbild für ein ca 45 minütiges Ballett von David Dawson mit dem Niederländischen Staatsballett am Het Muziektheater Amsterdam.

Kinetische Bühnenelemente und 7 Video Projektoren.

### **Choreography, Concept and Staging**

David Dawson

### **Music**

Scanner

### **Set Design**

Eno Henze

### **Costume Design**

Yumiko Takeshima

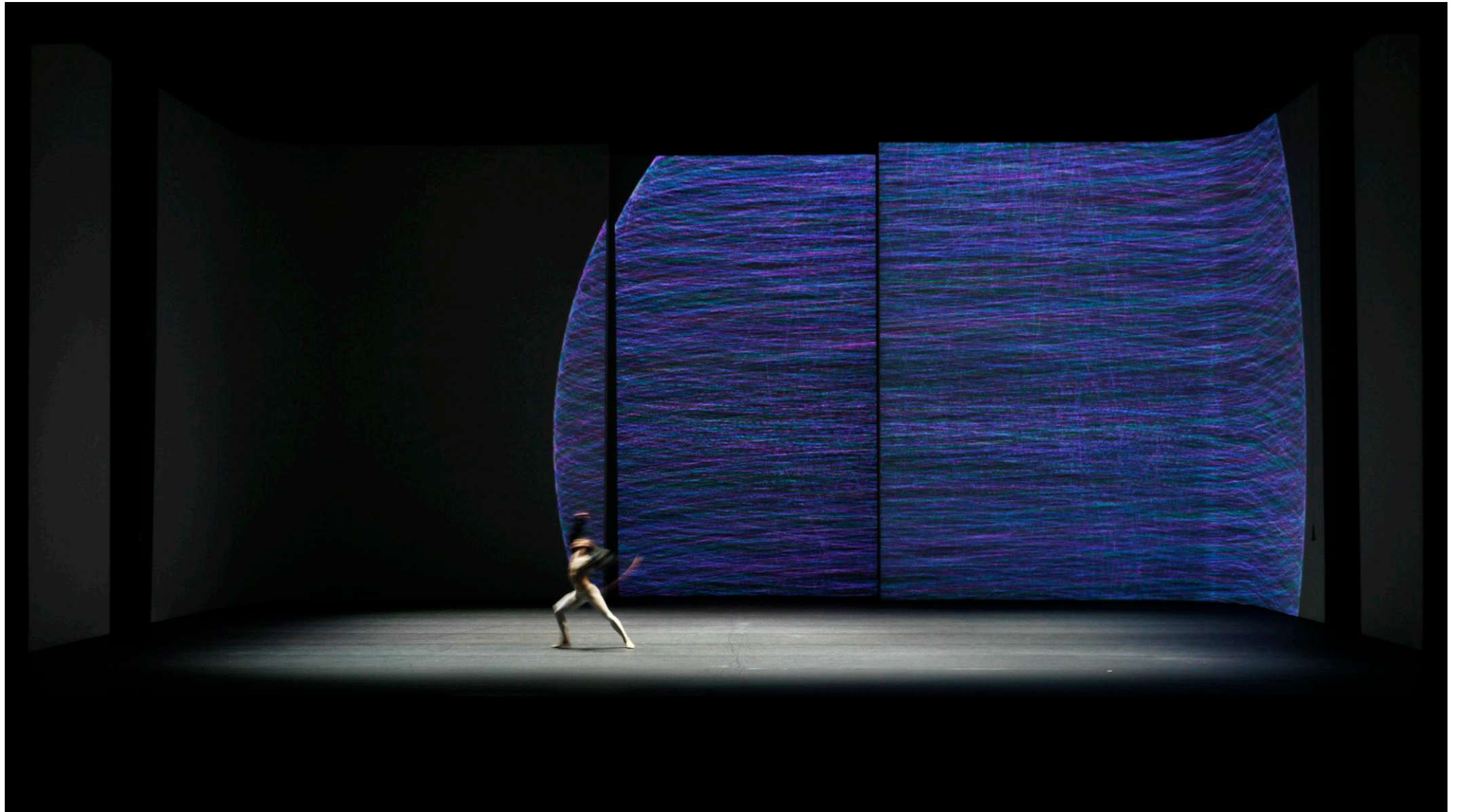
### **Light Design**

Bert Dalhuysen

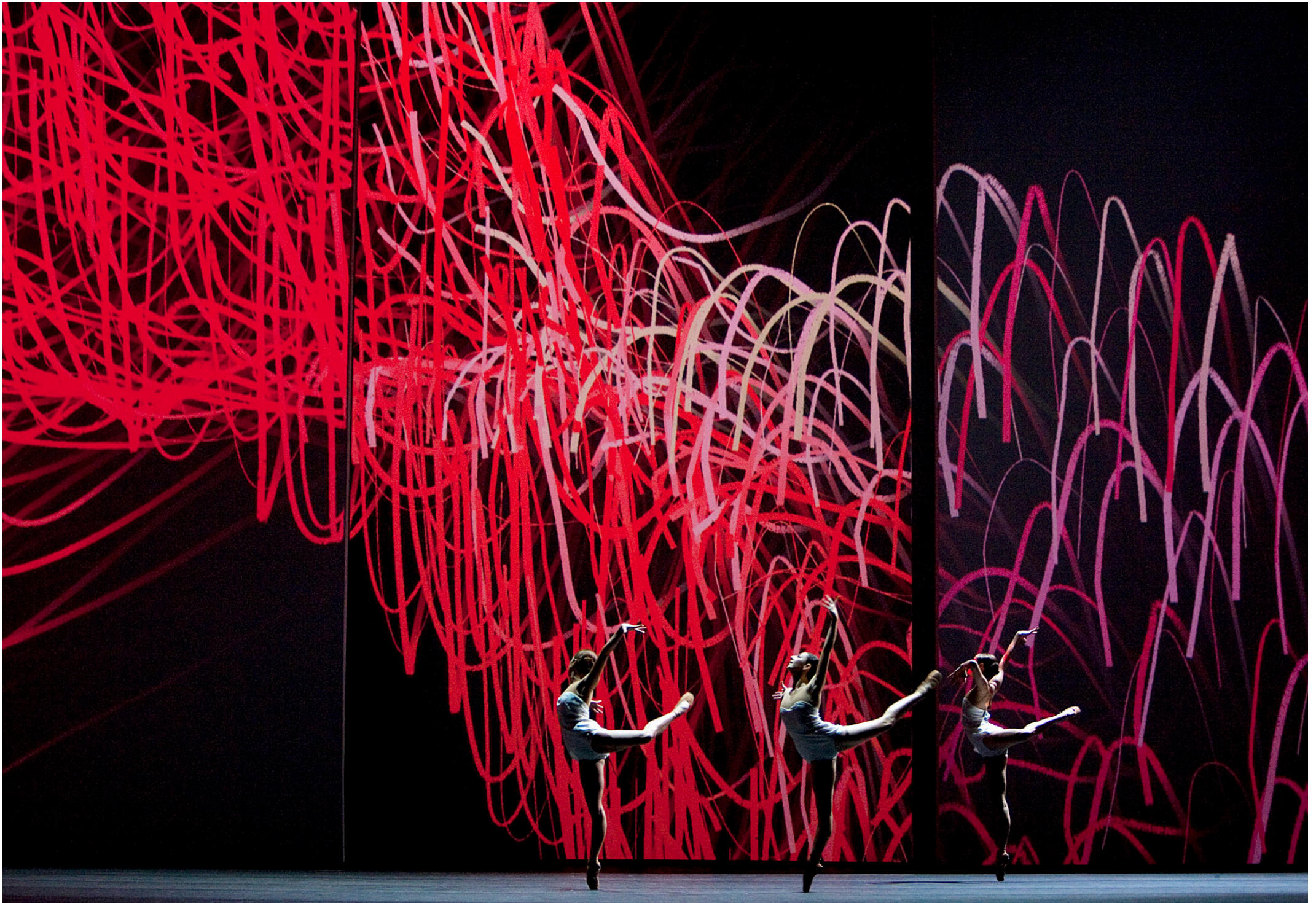
With his newest creation David Dawson marked his return to the Dutch National Ballet. Here, Dawson reflects upon the legends from Greek Mythology and the ideas of Memory. Each passing scene weaves a magical journey back in time, exploring the ideas that lay within these stories and questions their continued value and meaning to our modern day psyche. With an original new score specially commissioned from Scanner, set design and projection by artist Eno Henze, and also with long term collaborators, light designer Bert Dalhuysen and costume designer Yumiko Takeshima.

RECONSIDER  
EVERYTHING























# ‘Photonuclear’

## Einzelausstellung im Lichthaus des Kunstverein Arnsberg, 2011

### Die Versinnlichung des Unzugänglichen

Ausgangspunkt der Installation ‘Photonuclear’ im Lichthaus Arnsberg ist das technologische Objekt ‘Tscherenkows Traum’ (eine Arbeit von 2009): eine LED Wand, die ohne äußeres Zutun Entladungen zeigt, die wie Spuren in einem Teilchendetektor aussehen. Der Russische Physiker und spätere Nobelpreisträger Pawel Alexejewitsch Tscherenkow (1904-1990) hätte sich so einen Detektor vorstellen können, der die von ihm beschriebene Strahlung zum Nachweis von Teilchenkollisionen benutzt.

Henze hat für die Installation im Lichthaus diese LED Wand verwendet, um Fotogramme dieser Entladungen anzufertigen. Dabei nimmt er eine wissenschaftliche Haltung bei der Bildherstellung ein. Auch die Wissenschaft arbeitet mit ‘Fotobeweisen’ und versucht möglichst direkte Abdrücke

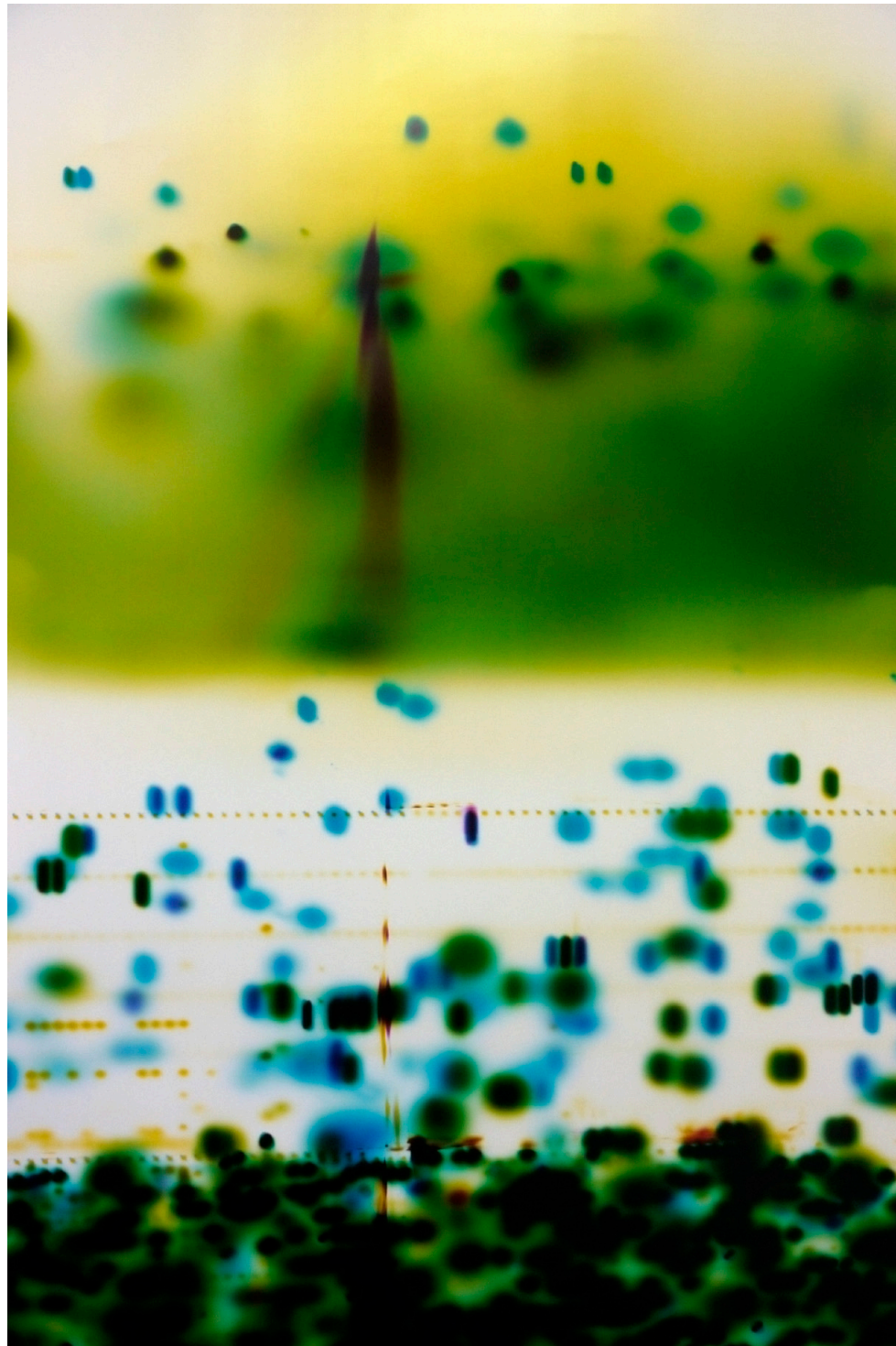
dessen, was sie beschreibt und aufzeichnet, zu gewinnen. Diese Abdrücke sind dann Gegenstand einer objektiven Bildanalyse. Forscher verwenden technische Verfahren zur Bilderzeugung, die versuchen, den Autor aus der Bildgewinnung zu entfernen, um so ein möglichst neutrales, unbeeinflusstes Bild zu erhalten.

Tatsächlich sind aber auch die technischen Bilderzeugungsverfahren vielen freien Entscheidungen des Wissenschaftlers (Experimentators) unterworfen, und folgen wesentlich weitergehend ästhetischen – die erhoffte Beurteilung begünstigenden – Gesichtspunkten, als allgemein zugegeben wird. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn etwas mit Bildern untermauert werden soll, das sich der direkten menschlichen Wahrnehmung entzieht. Die Wissenschaft versucht also, das unzugängliche zu versinnlichen, und wagt sich dabei zwangsläufig auf ästhetisches, also aus wissen-

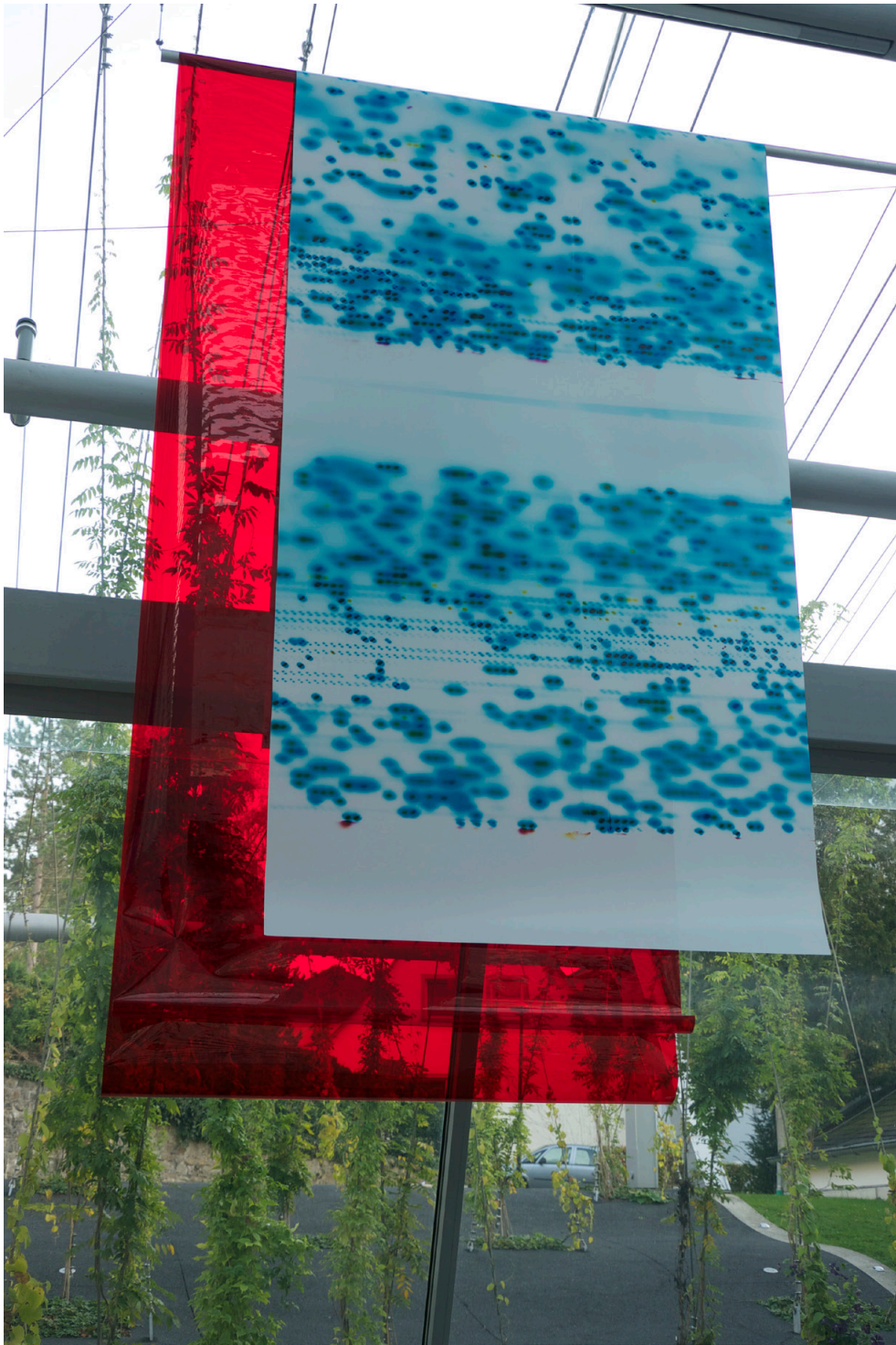
schaftlicher Sicht unsicheres, Terrain vor.

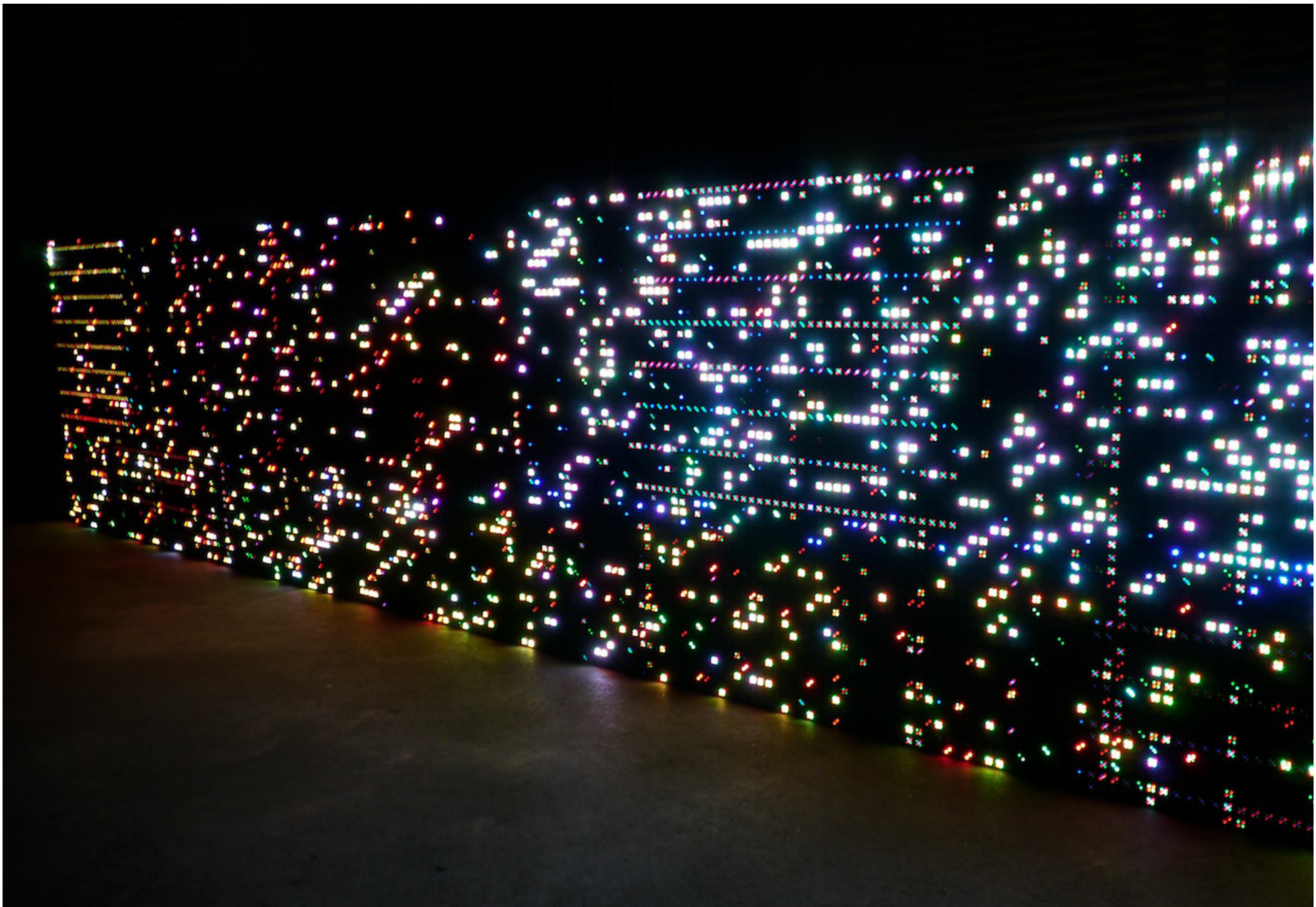
Das Bilderzeugungsverfahren das zu den ausgestellten Fotogrammen geführt hat, ist nur im Prinzip wissenschaftlich, de facto aber absurd. Es versucht einen Beweis zu etwas zu liefern, das der Imagination, dem Traum entspringt, und so außerhalb wissenschaftlicher Ableitung und Ratio verortet ist.

Dadurch wird allerdings das Bild zum eigentlichen Ergebnis und rückt in den Mittelpunkt der Betrachtung vor. Wir versuchen in den Bildern die Schritte zu lesen, die zu seiner Erzeugung geführt haben, und so Rückschlüsse auf das Verfahren, auf das Wesen der Technik etc. zu gewinnen. Uns liegen Bilder vor, die oberflächlich technischer Natur sind, und die nur versteckt Hinweise auf die menschliche Hand, die zu ihrer Erzeugung geführt hat, in sich tragen.











# Mercedes Benz IAA 2011

## ‘Puls’

### Konzeption und Programmierung

Generative Inszenierung der Bühne von Mercedes-Benz auf der IAA  
Mitarbeit an der Konzeption der Gesamtinszenierung

**Auftraggeber:** Atelier Markgraph

**Künstlerische Leitung:** Roland Lambrette

**Endkunde:** Daimler AG,  
Mercedes-Benz Cars BC/BP

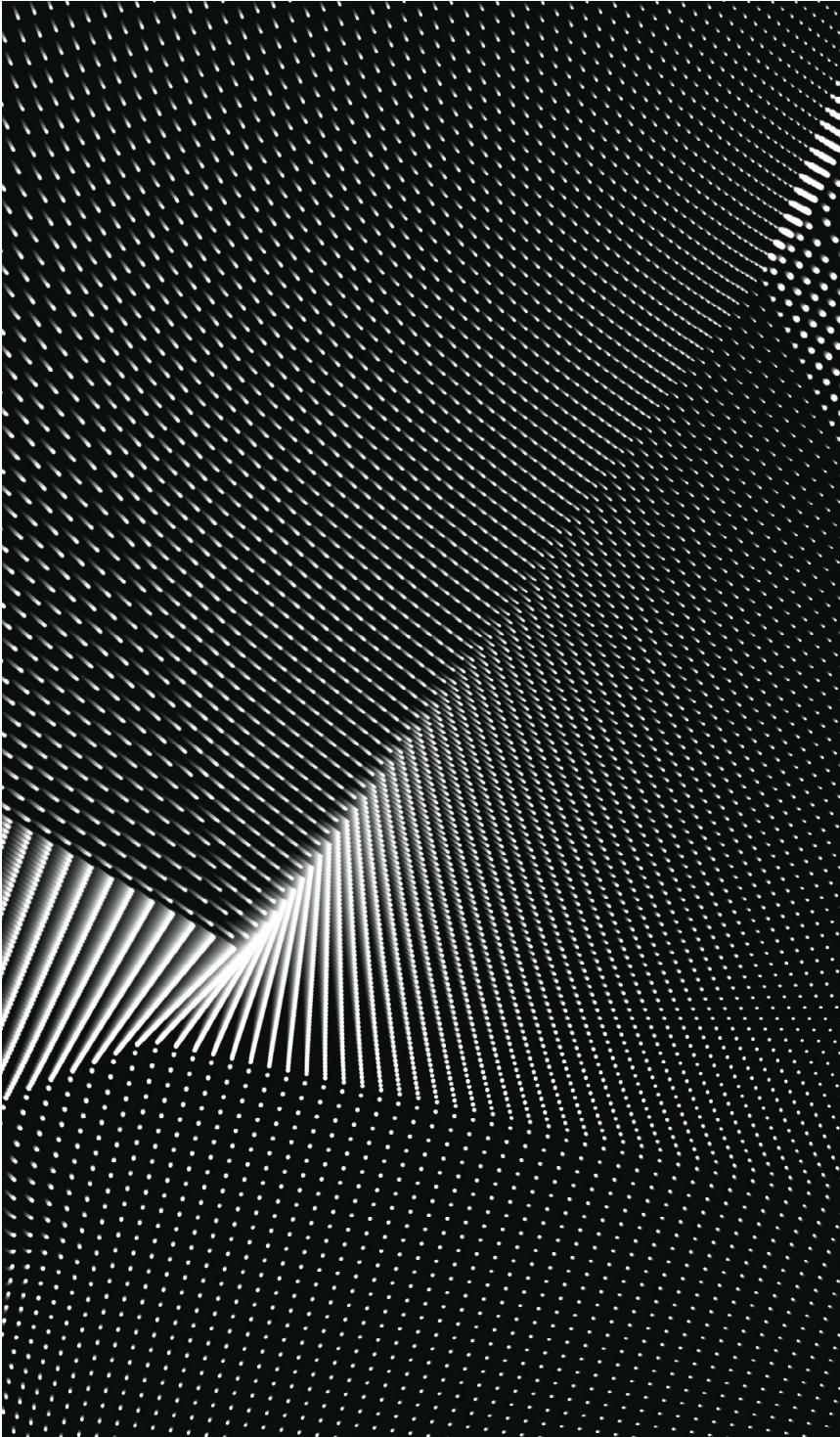
**Leadagentur:** Atelier Markgraph

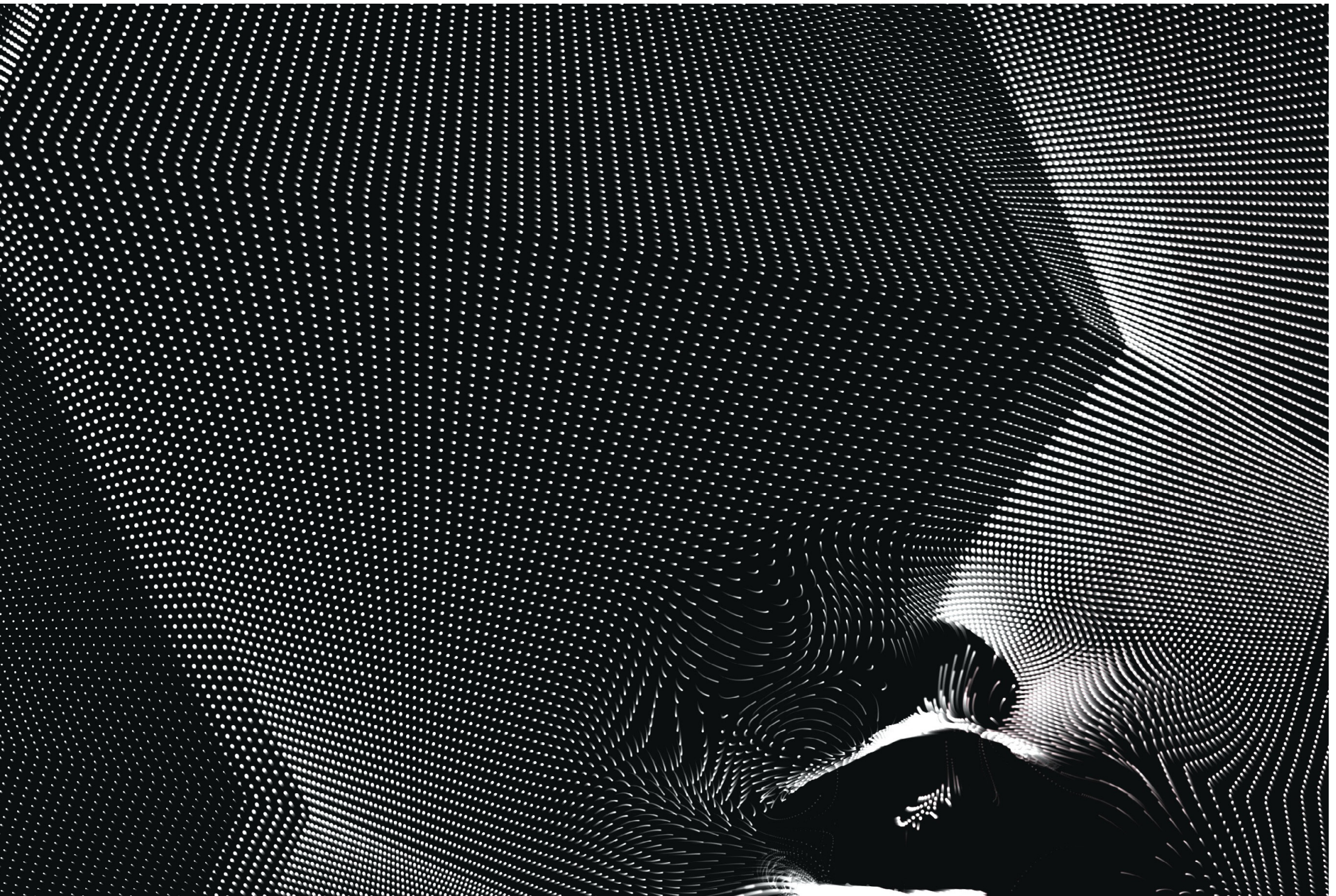
**Art Direction:** Eno Henze  
Rainer Kohlberger, Martin Retschitzegger  
(m-box Berlin)

**Musik:** Michi Kadelbach, Parviz Mir-Ali

**Filmproduktion:** Barbecue Design

**Visual Director:** Rüdiger Chmielus



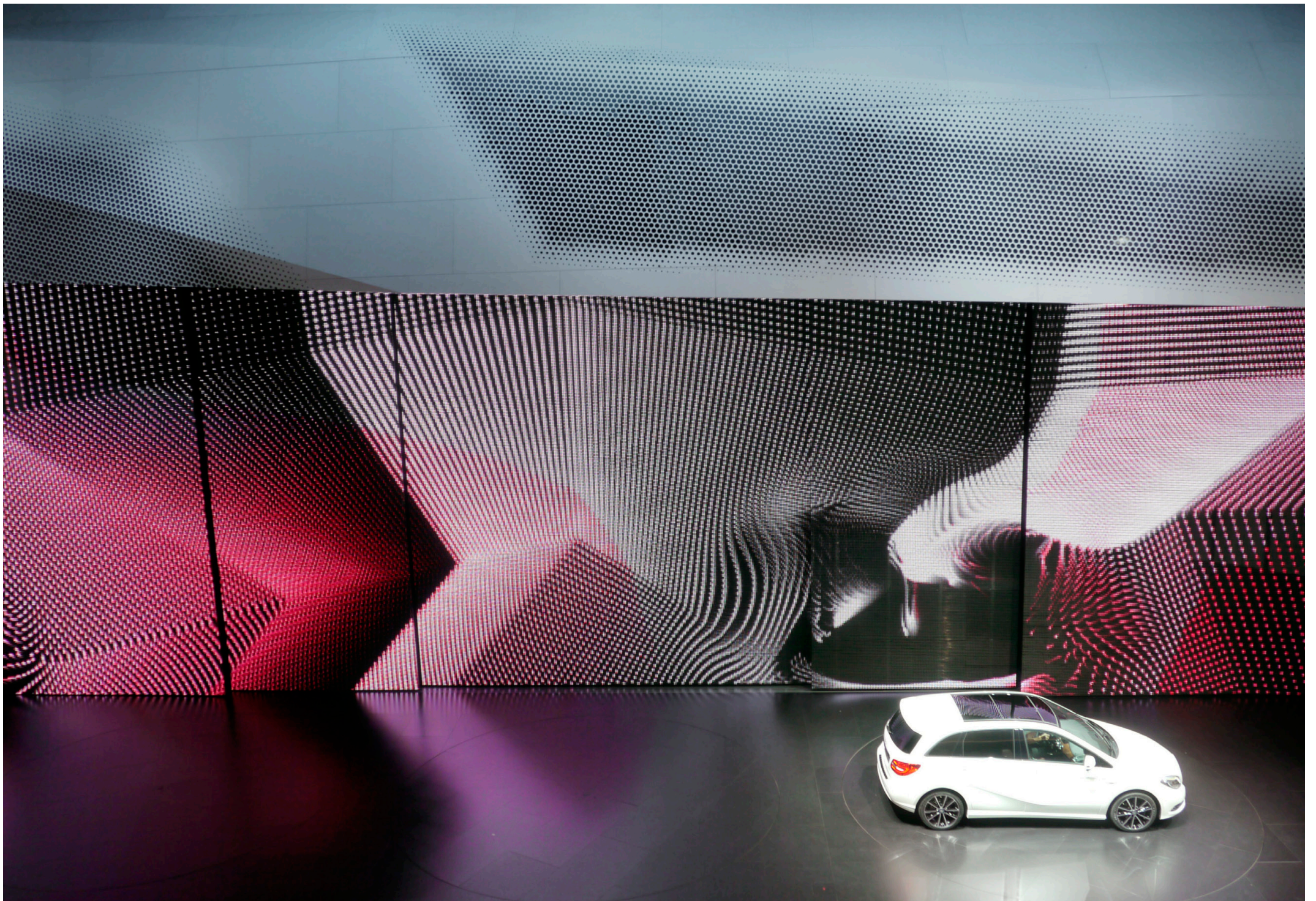




SLS AMG Roadster.  
Die neue M-Klasse. Die neue B-Klasse.









# ‘Von Dunkler Materie und Grauer Masse’ Einzelausstellung, 2009

Galerie Marion Scharmann, Köln

In der Ausstellung »Von Dunkler Materie und Grauer Masse« spannt Eno Henze mit seinen Computerzeichnungen und Installationen einen Bogen vom Kosmischen ins Menschen-Innerste. Der »Subjektbeschleuniger« wertet Spuren kosmischer Teilchen um – zu einem Symbol für den Versuch, die Welt mit wissenschaftlicher Vernunft zu erklären. Dem gegenüber

stehen Computerzeichnungen, die auf binärer Logik basierend so dicht und komplex sind, dass sie als Ausdruck von Seelenzuständen deutbar werden. Das logisch Verknüpfte verbindet sich in Eno Henzes Arbeiten mit den Regungen des Augenblicks.

## ‘Von Dunkler Materie und Grauer Masse’

Text: Philipp Kleinmichel

Die zeitgenössische Kunst ist ästhetisch, wie alle anderen von Menschen produzierten, restaurierten und archivierten Dinge. Diese Gleichgültigkeit des Ästhetischen gegenüber den Dingen scheint einer der Gründe, warum das Ästhetische als hinreichendes Kriterium der Kunst verschwinden konnte und warum Künstler, statt sich länger mit dem Schönen oder dem Erhabenen zu beschäftigen, lieber ›Wahrheiten‹ dekonstruieren, sich kritisch mit den Umständen der eigenen künstlerischen Produktion oder den Bedingungen des modernen Lebens im Ganzen auseinandersetzen.

In der Ausstellung »Von dunkler Materie und grauer Masse« konfrontiert der Künstler Eno Henze den Besucher aber erneut mit der Problematik des Schönen und Erhabenen. Arbeiten wie »Subjektbeschleuniger« lassen der begreifenden Wahrnehmung des Betrachters keine Ruhe. Bei dem Versuch die abstrakten Formen zu fassen, wird der menschliche Blick selbst beschleunigt. Unermüdlich wandert er über die 20 glänzenden Kacheln, beschränkt sich, um zu begreifen aufs Detail, um scheiternd, doch wieder Abstand nehmend zum Ganzen zurückzukehren, nur um dann abermals auf einem weiteren Detail auszuruhen und immer so weiter, ohne die vielen Verknüpfungen, Linien und Figuren – diese ›kosmischen‹ Spuren der Einzeichnung – wirklich erfassen zu können.

Allerdings handelt es sich auch bei Henzes Arbeiten nur oberflächlich betrachtet

um rein ästhetische Arbeiten, denn es geht hier weder um rein ästhetische Formen der Wahrnehmung, noch um konzeptuelle, d.h. rein geistige Formensysteme. Selbst wenn Henzes abstrakte Formen, Muster und Figuren wie High-Tech Versionen von Jackson Pollocks Abstraktem Expressionismus oder Sol LeWitts Konzeptualismus wirken, ist es gerade die elektronisch und chemisch erzeugte Perfektion der Oberfläche, sowie die Nutzung von elektronischen Medien, wie z.B. der autonom agierenden LED Wand in der Arbeit »Tscherenkovs Traum« oder der antiquierte Monitor in der Arbeit »Wann verspürtest Du zum ersten Mal den Drang...?«, die eine fundamentale Differenz beweisen.

Man sieht den Oberflächen der Arbeiten zwar nicht an, dass es sich hier um Maschinenprodukte handelt, aber sie zeigen, dass es hier nicht länger um den Ausdruck eines menschlichen Subjekts, sondern um den Ausdruck der Maschine geht, die dem Menschen heute in den meisten Fällen bereits das Rechnen, das Speichern und das Kommunizieren von Informationen, sowie die Produktion der Mehrzahl der ›profanen Waren‹ abgenommen hat. Darum besteht das Entscheidende an Henzes Arbeiten nicht so sehr darin, als Künstlersubjekt schöne und erhabene Formen – Handwerks- oder Manufakturarbeiten für den ästhetischen Genuss – zu produzieren, sondern die Maschine für die Produktion des Schönen einzuspannen und verantwortlich zu machen. Wurde das klassische Künstlergenie noch von Gott programmiert, d.h. dafür verantwortlich gemacht das Schöne zu generieren, so beweist Henze, dass es heute ausreicht, wenn Menschen Maschinen programmieren, um den

ästhetischen Verstand zu provozieren. Allerdings hat Henze eben kein Interesse an der Interesslosigkeit des Schönen, sondern an der menschlichen Faszination für die Maschine, die heute, nach dem Auszug des Schönen und Erhabenen aus der Kunst, den Kontakt zum ›Kosmischen‹ herzustellen vermag – wissenschaftlich, wie der den singulären Menschenverstand übersteigende Teilchenbeschleuniger CERN in Genf, oder künstlerisch, indem technologische Medien wie PC Hardware, Laser und Software so fremd verwendet werden, dass sie die Bestimmungs- und daher Bedeutungslosigkeit der Spuren und Signaturen von kosmischen Partikeln künstlich simulieren, die an Instituten wie dem CERN gemessen werden. zwangsläufig auf ästhetisches, also aus wissenschaftlicher Sicht unsicheres, Terrain vor.

Das Bilderzeugungsverfahren das zu den ausgestellten Fotogrammen geführt hat, ist nur im Prinzip wissenschaftlich, de facto aber absurd. Es versucht einen Beweis zu etwas zu liefern, das der Imagination, dem Traum entspringt, und so außerhalb wissenschaftlicher Ableitung und Ratio verortet ist.

Dadurch wird allerdings das Bild zum eigentlichen Ergebnis und rückt in den Mittelpunkt der Betrachtung vor. Wir versuchen in den Bildern die Schritte zu lesen, die zu seiner Erzeugung geführt haben, und so Rückschlüsse auf das Verfahren, auf das Wesen der Technik etc. zu gewinnen. Uns liegen Bilder vor, die oberflächlich technischer Natur sind, und die nur versteckt Hinweise auf die menschliche Hand, die zu ihrer Erzeugung geführt hat, in sich tragen.



### **Subjektbeschleuniger, 2008**

The Subjektbeschleuniger (subject accelerator) mimics signatures subatomic particles leave in collision detectors such as installed at the CERN in Geneva. I have always been fascinated by the beauty and simplicity of these signatures as opposed to their invisible meaningfulness. I use these shapes to create an image that still carries the symbolic reference of these signatures but that is dispensed from scientific interpretability at the same time. The drawing becomes a mere symbol for a very fundamental search. What we do at institutions like the CERN is the cutting edge of contemporary enlightenment – with all the debatable implications of this term ... So the drawing is not a scientific evidence, but rather an aesthetic evidence for our search for the absolute, for the fact that we want to know the rules that define the way our world works at its core.





**“Wann verspürten Sie zum  
ersten mal den Drang ...?”**

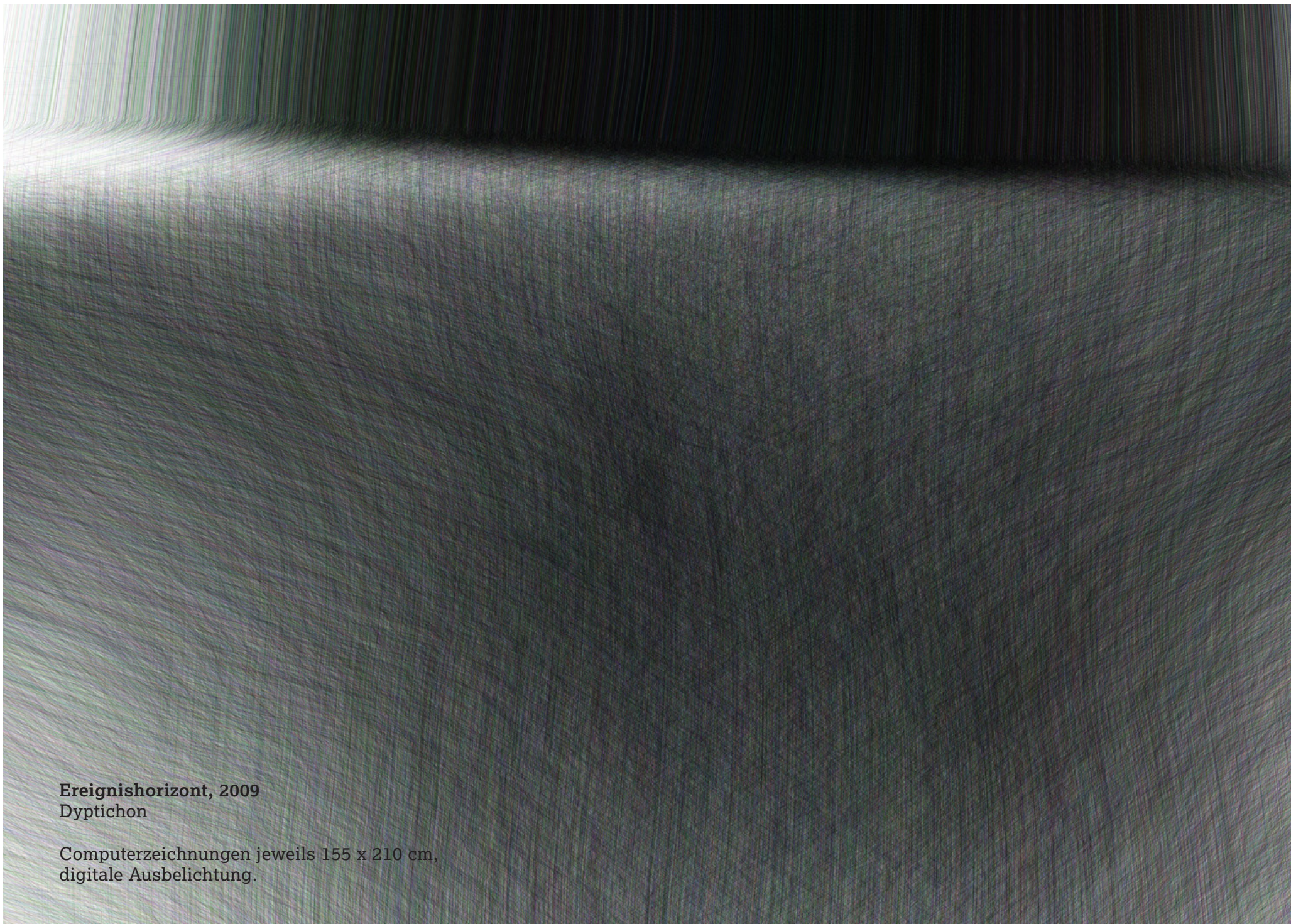
**2007**

(“When did you first feel the urge ...”)

Modified TV-set, audio-CD, amplifier.

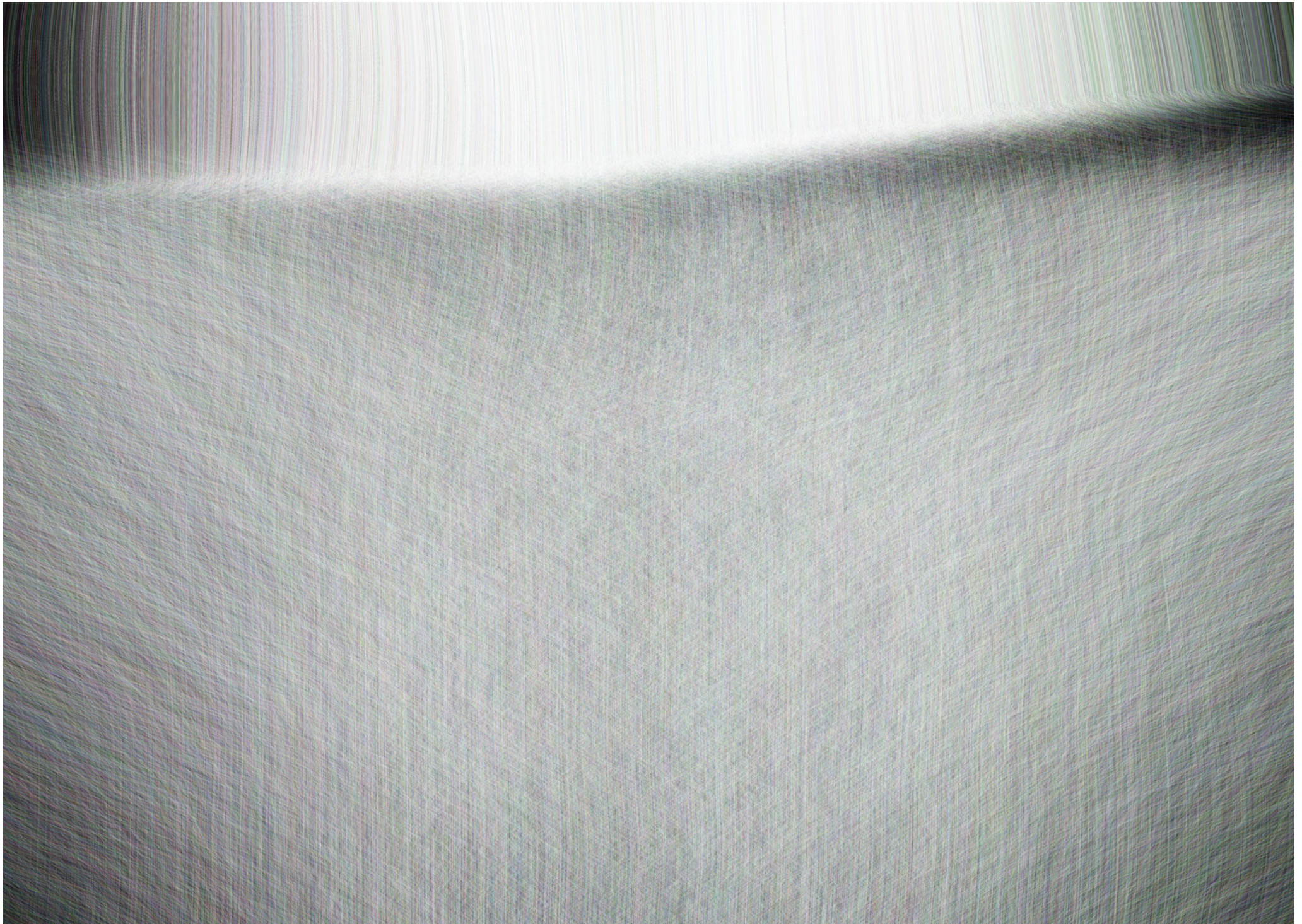
“When did you first feel the urge ...” is a reconstruction of an experiment conducted by the neuro scientist Benjamin Libet in 1968. A test person could choose to press a button at any moment – but he should remember the position of a circulating dot on a screen in front of him. Libet showed, that a ‘readiness potential’ in the brain precedes every volatile decision , and hence questioned the concept of free will that had been fundamental to philosophy and religion for centuries (His argument was essential to the discussion of the philosophical implications of neuro science in the past decades). The ‘reenactment’ of this experiment recalls this controversial thesis and transforms it into a minimalistic videosculpture.





**Ereignishorizont, 2009**  
Dyptichon

Computerzeichnungen jeweils 155 x 210 cm,  
digitale Ausbelichtung.





# Laserzeichenapparat

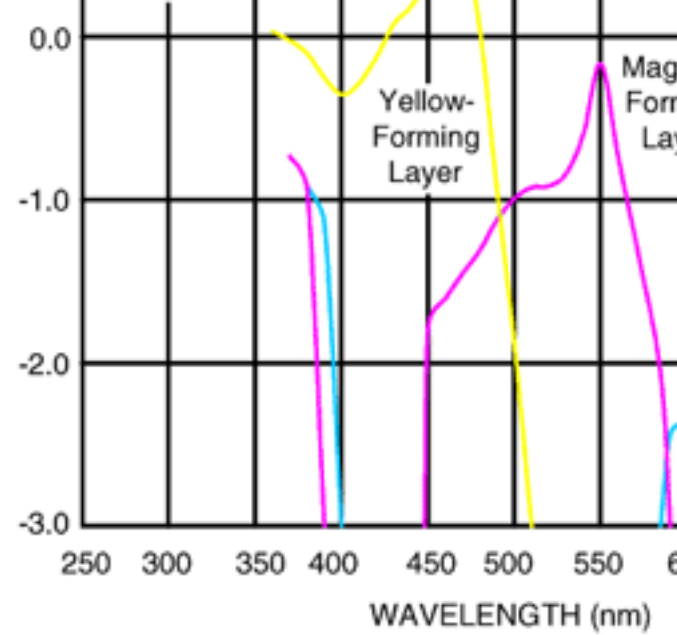
## Verfahrensentwicklung, Experiment

Entwicklung seit 2007

Der Laser-Zeichenapparat holt Computerzeichnungen aus der industriellen Verfahrensweise heraus, bei der nur digitale Daten und beliebig of reproduzierbare Ergebnisse entstehen.

Fotopapier wird ähnlich wie mit einem Stiftplotter mit Linien belichtet, die in beliebiger Richtung über die Fläche geführt werden können. Die Linien können dabei durch Lichtfarbe, Intensität, Geschwindigkeit und Fokussierung / Streuung moduliert werden.

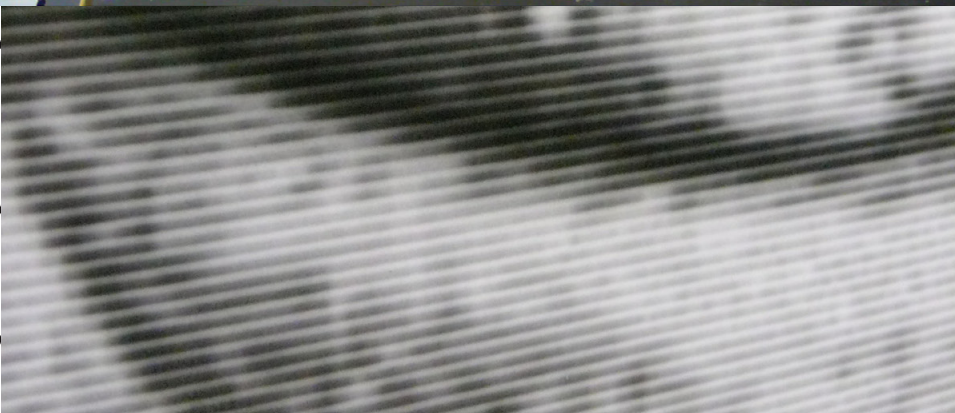
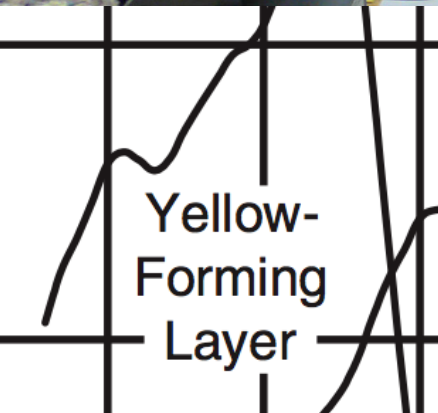
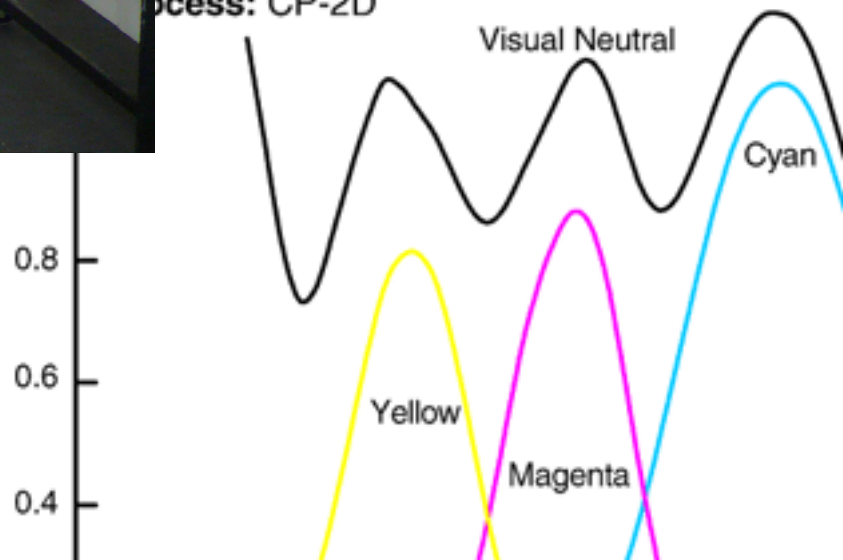
Die Steuerung des Lasers erfolgt 'in Echtzeit', direkt aus der Software heraus, die auch die Zeichnungen selbst generiert. Dadurch entsteht ein Zeichenprozess, der viel Erfahrung erfordert und mit klassischen künstlerischen Druckverfahren vergleichbar ist.

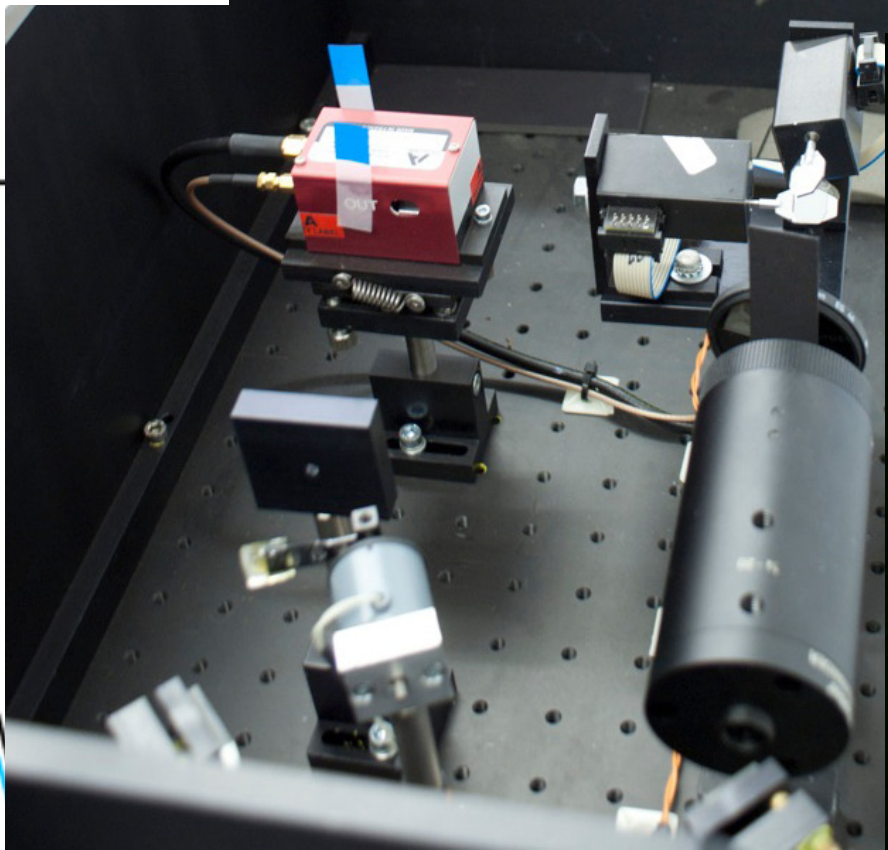
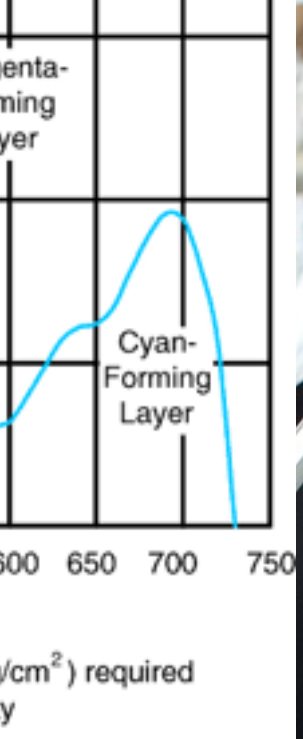


\*Sensitivity = reciprocal of exposure (erg/cm<sup>2</sup>)  
to produce specified density

VISION COLOR PRINT FILM / 2383  
Spectral-Dye-Density Curves

Normalized dyes to form a visual neutral density  
for a xenon-arc viewing illuminant;  
Process: CP-2D







# ‘Hecatomb’

## Kybernetische Skulptur und Bühnenbild für die Welttournee von Matthew Dear a.k.a. Audion, 2010 - 2011

Die Installation ‘Hecatomb’ ist eine Kooperation zwischen dem Künstler Eno Henze und dem Musiker Matthew Dear aka Audion.

‘Hecatomb’ wurde ursprünglich als live Performance für die Welttournee von Audion konzipiert und für die Ausstellung in eine Installation weiterentwickelt.

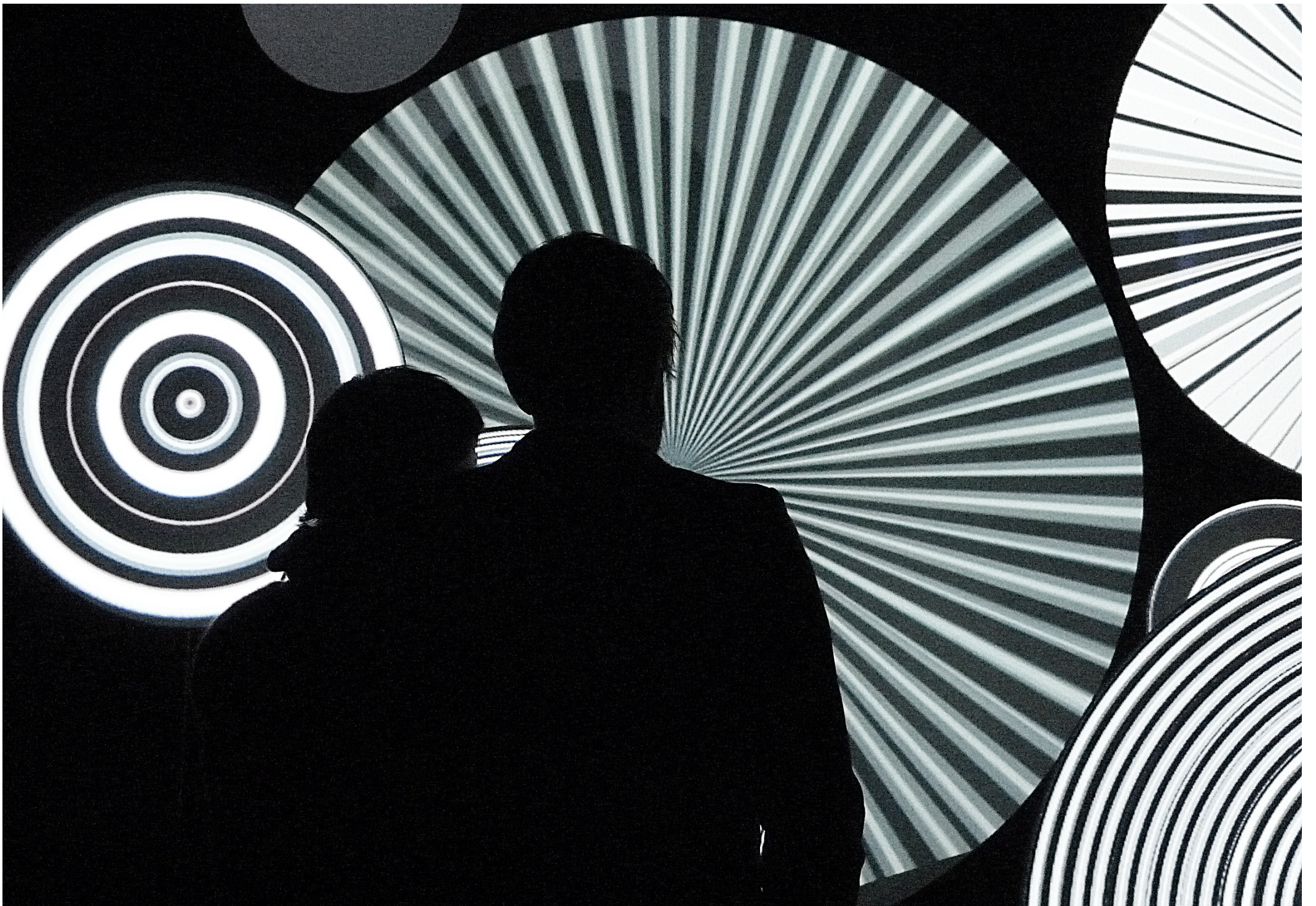
Die Installation bezieht sich auf eine lange Reihe psychedelischer Experimente und optischer Illusionen, insbesondere Marcel Duchamps Rotoreliefs und die Light-Shows und Op-Art der 60er und 70er Jahre. Die Versuche, die menschliche Wahrnehmung zu verzerren und zu täuschen, werden mit den heutigen technologischen Mitteln fortgeführt.

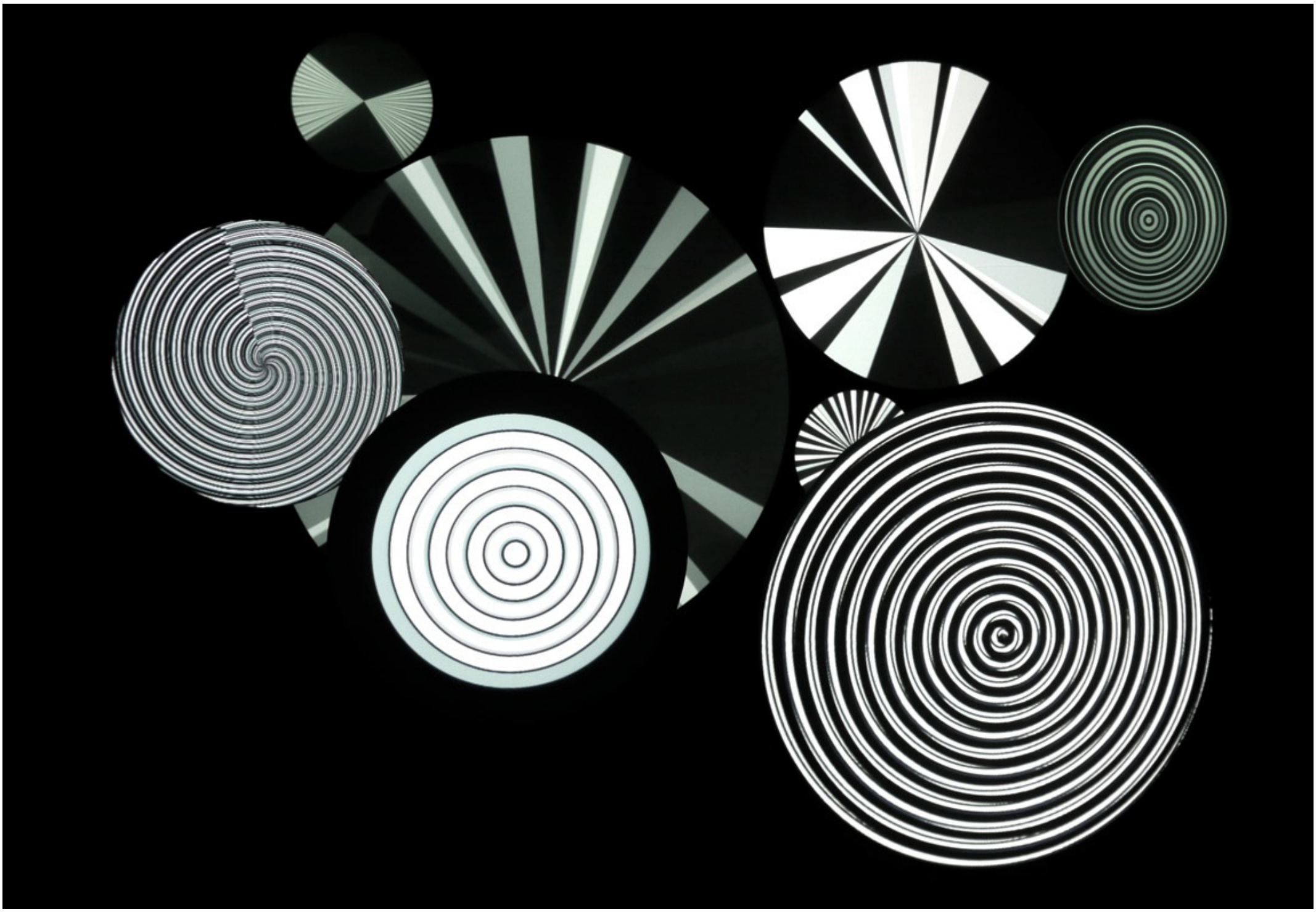
Der Raum wird durch eine Reihe kreisrunder Flächen definiert, die eine sich fortwährend ändernde, rotierende Animation ‘kinetischen Lichts’ zeigen, die ausschliesslich auf Kreisformen und Segmenten basiert. Im Zusammenspiel mit der Loop- und Noisebasierten Musik von Audion entsteht so ein hypnotischer, zeitloser Raum.

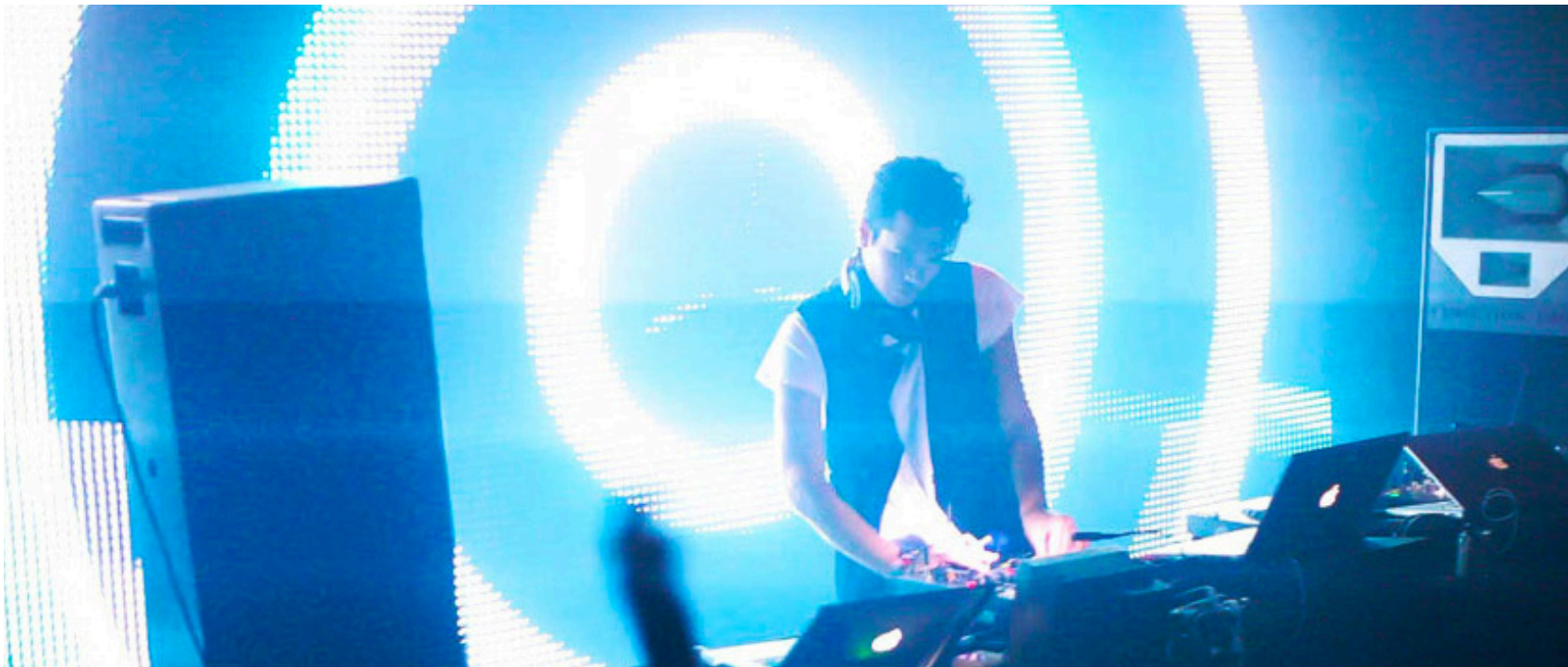
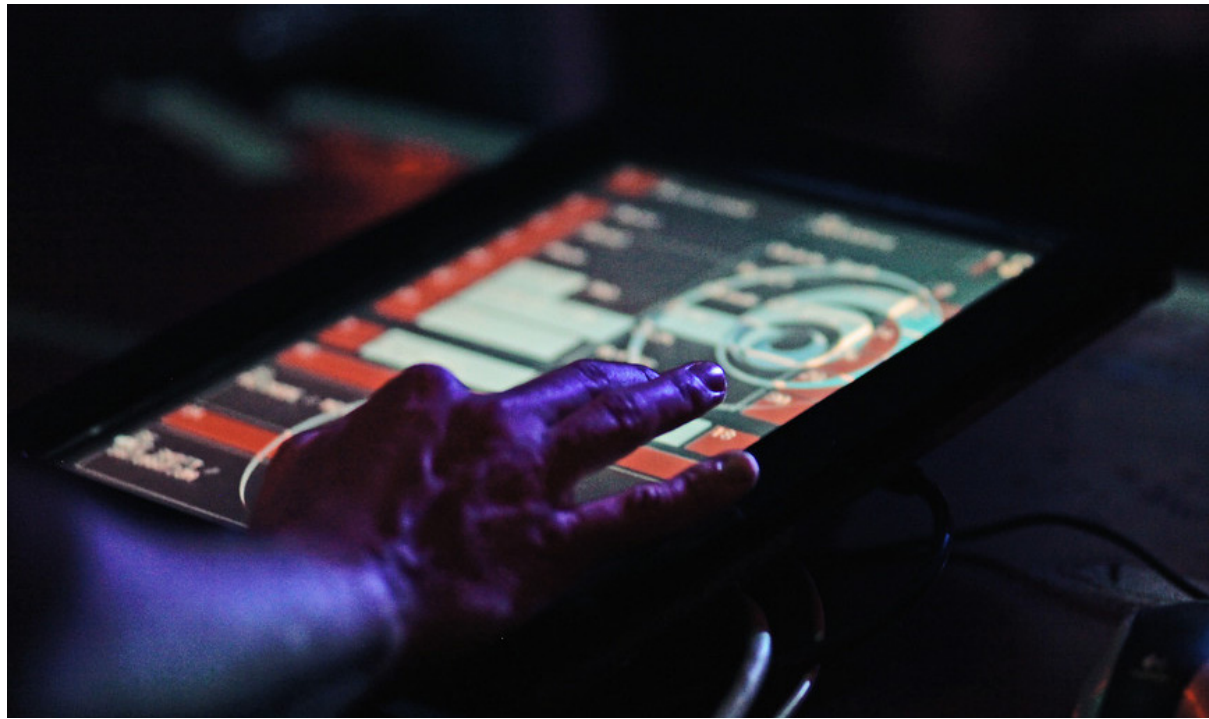
Die Geschichte der Computerisierung und die Geschichte psychedelischer Experimente treffen sich im Entstehungsmoment der Kybernetik. Es ist die gleiche Zeit, und zu einem Großteil auch die gleichen Personen, die in Computerlaboren forschen, mit LSD experimentieren, wesentliche Schritte in Psychologie und Neuro-Wissenschaften unternehmen, Theorien für Datenverarbeitende Systeme

entwerfen und das Internet erfinden. Die Installation ‘Hecatomb’ bezieht sich auf diesen Kontext, der die Grenzen zwischen menschlichem Geist und Maschinenlogik beginnt aufzuweichen, und untersucht dessen Aktualität.

Die Kybernetik gründet wesentlich auf dem Konzept einer zirkulären Kausalität, die nur die Evolution des Moments kennt, und ohne Projektionen in die Vergangenheit oder die Zukunft auskommt. Die Installation ist eine direkte ästhetische Umsetzung dieses Konzepts: Sie ist ein selbst-referentielles System, das nur in der Gegenwart existiert und sich niemals wiederholt. Der Betrachter taucht ein in den konkreten Zustand von synthetischer Musik und synthetischem Bild.









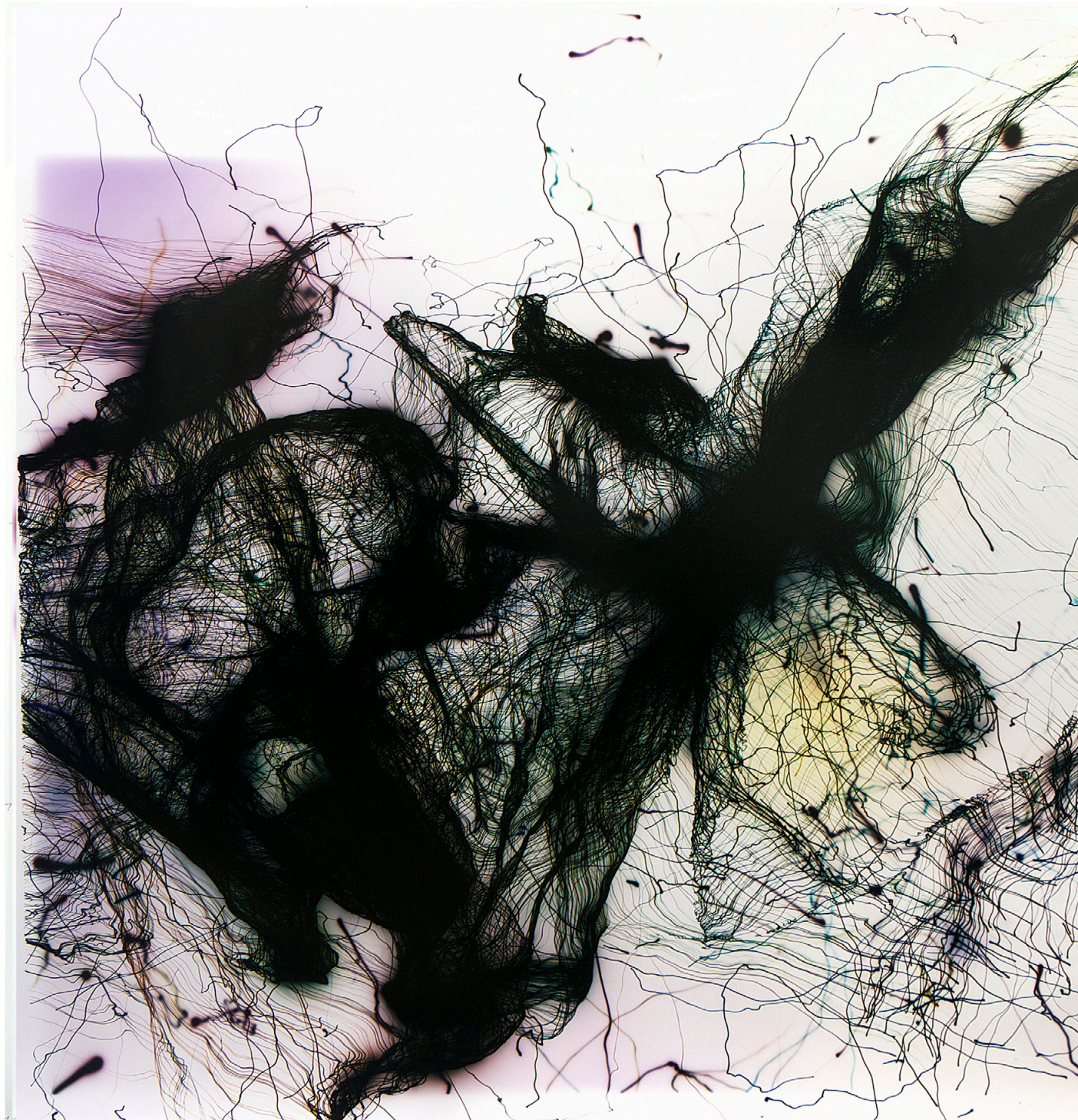
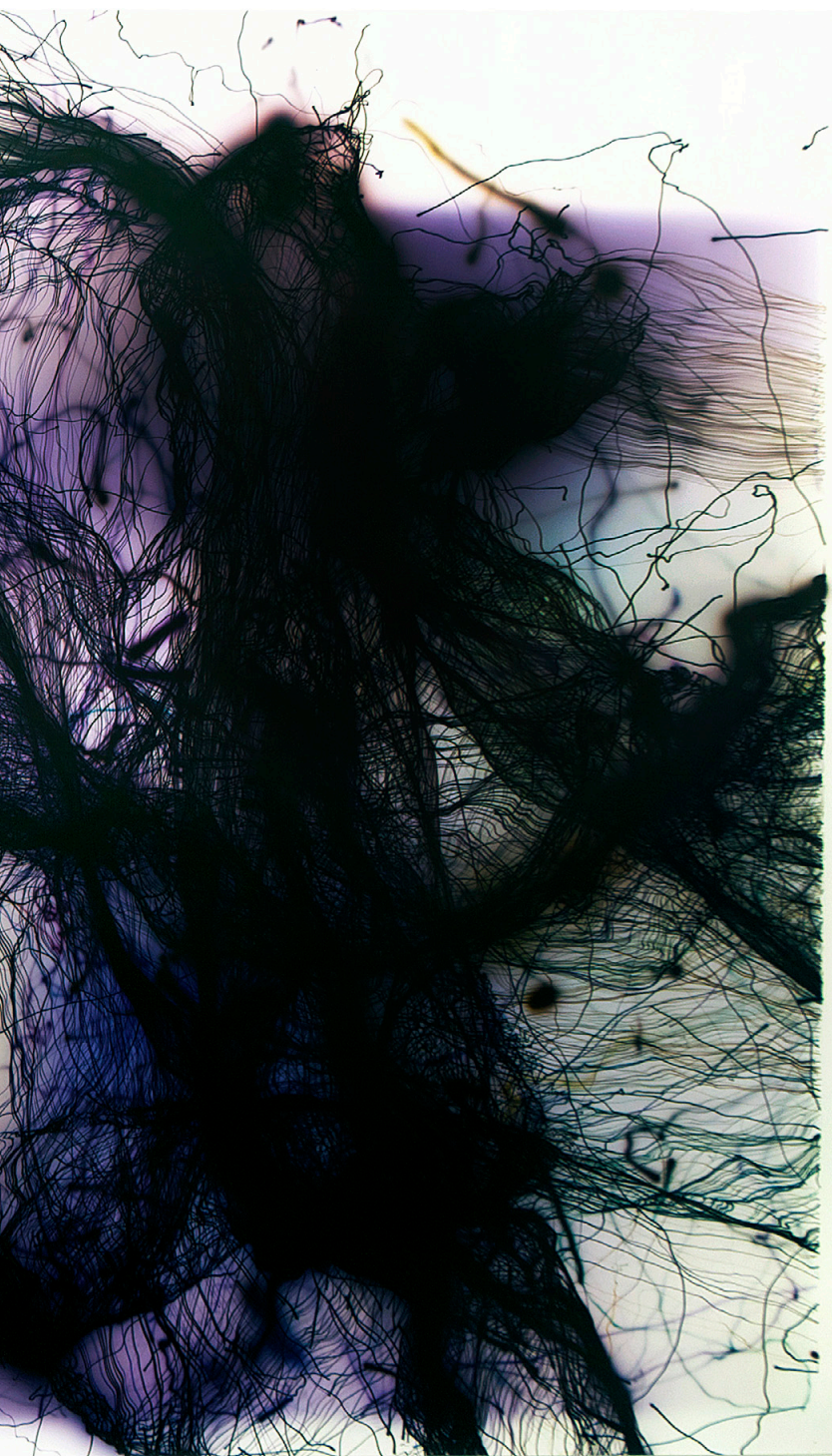


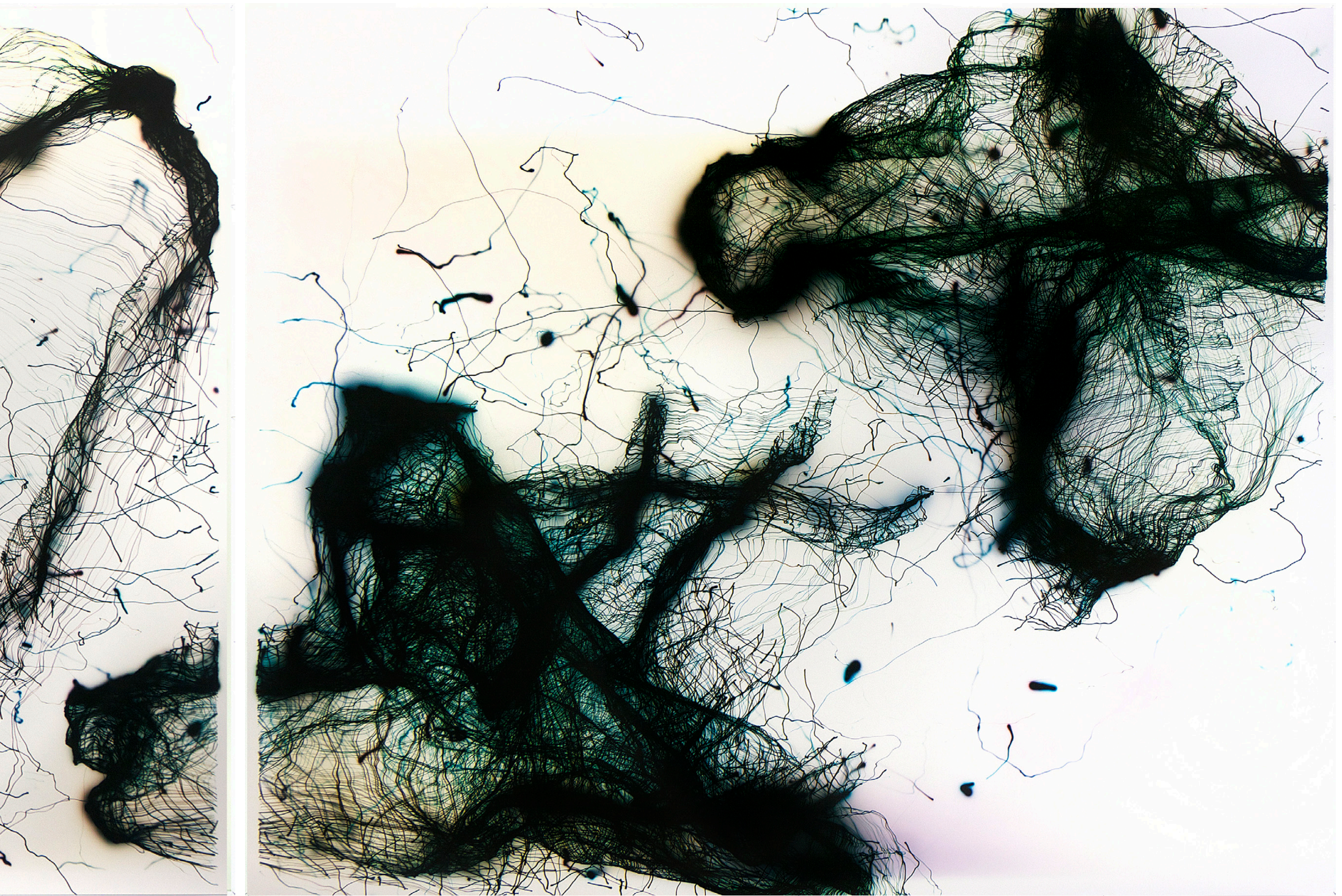


## **‘Tomorrow will be like today’ Einzelausstellung, 2010**

Gallery Weekend, Soho House, Berlin.

Laserzeichnungen auf Fotopapier.  
4 Felder, jeweils ca 225 cm x 182 cm







# **‘IRIS - Interactive Realtime Image Synthesizer’ Softwareentwicklung**

Public-Alpha Release für ein Echtzeit-  
Videosynthese-System

<http://iris.nsynk.de/>

Bisher eingesetzt bei:

Cocoon 360° Videosystem  
Intel Visibly Smart Experience  
Timewarp 2011  
HfG Schwäbisch-Gmünd  
Coke Happiness Monument Berlin

## Description

Due to its modular and scalable architecture, it takes little effort to adapt IRIS from a single screen setup to complex situations, such as 3D mappings, multi projector setups, LED walls, etc. IRIS is built with vvvv and uses vvvv-patches as content modules. Using vvvv, you can build your own modules: from simple video and image players to complex generative design solutions. For the moment we invite vvvv users to test and use IRIS for the performance of their patches. We encourage users to share their modules to create a growing resource of ready-to-use content.

## Modular Render Pipeline

IRIS features a modular rendering pipeline that allows for fast adaption to different environments. In terms of software, adapting to a new environment often only requires to change the scene renderer. Going from single screen to a 3Dimensional, multi projector setup, is achieved by simply changing the mapping module, without touching the programming of the content generation. This also applies for pre-distortion of mapped projections and adding softede / edgeblending.

## Content & Media handling

The IRIS software platform loads code snippets (v4bundles - similar to 'Apps') to create content in realtime. These content modules can do anything you can think of, as long as they deliver a texture as output. From simple music visualizers, to interactive corporate presentations, database driven image generators or live video processing in HLSL.

## Control

It is easy to use your favorite portable device to control IRIS via MIDI or OSC.

## Scalable In- and Output

IRIS is designed for multi client setups from the core. A server broadcasts all parameters to its renderclients via OSC, where each client renders it's respective

part of the whole scene. Vice versa, IRIS can also handle any number of additional servers for collaborative production and performances. Connect any type of control interface, including mobile devices.

## Interface

IRIS provides an intuitive interface which is night operator friendly and optimized for touchscreen input. Animate every parameter through the built-in sequencer and sound-analysis. Easily connect your midi or osc devices, and arrange your workspace for a multi-server workflow. It is easy to use your favorite portable device to control IRIS via MIDI or OSC.

## DIY

IRIS is open-source and entirely programmed in vvvv. It provides a render pipeline, server-client framework and interface for live and programmed interaction, and enables users with even with little programming skills to focus on their content production.

## Documentation

Please check the IRIS documentation to find out more about how the application can be used



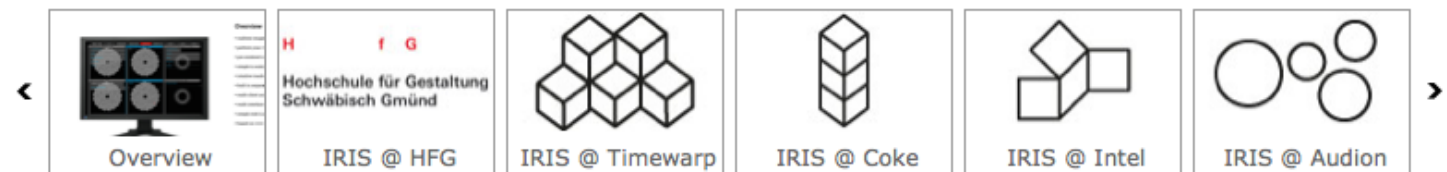
Interactive Realtime Image Synthesizer is a powerful software platform for realtime image synthesis, video compositing and spatial media design.



## Overview

- realtime image synthesizer
- perform your vvvv-patches
- pre-rendered or generative content
- simple & scalable architecture
- intuitive touch-optimized interface
- built in sequencer
- multi-client architecture
- multi-interface support
- simple midi & osc learn
- based on vvvv & open-source

## Features & Projects





# Mercedes Benz IAA 2007 / 2009 'Carwalk' & 'Zeitenwende' Konzeption und Realisation der Medieninszenierungen

## 2007 - Carwalk

Konzeption und Animation des  
LED-Laufstegs

**Auftraggeber:** Atelier Markgraph

**Künstlerische Leitung:** Roland Lambrette

**Endkunde:** Daimler AG,  
Mercedes-Benz Cars BC/BP

**Leadagentur:** Atelier Markgraph

**Art Direction:** Eno Henze, Simon Mayer  
(Acht Frankfurt)

**Musik:** Parviz Mir-Ali

**Filmproduktion:** Acht Frankfurt

**Visual Director:** Mark Gläser

## 2009 - Zeitenwende

Art Direktion und Animation der Be-  
spielung des Skulpturalen Daches des  
Messeauftrittes von Mercedes-Benz auf  
der IAA 2009

Projection-Mapping für 14 Projektoren auf  
360° Laser - Projektion.

**Auftraggeber:** Atelier Markgraph

**Künstlerische Leitung:** Roland Lam-  
brette, Eno Henze

**Endkunde:** Daimler AG,  
Mercedes-Benz Cars BC/BP

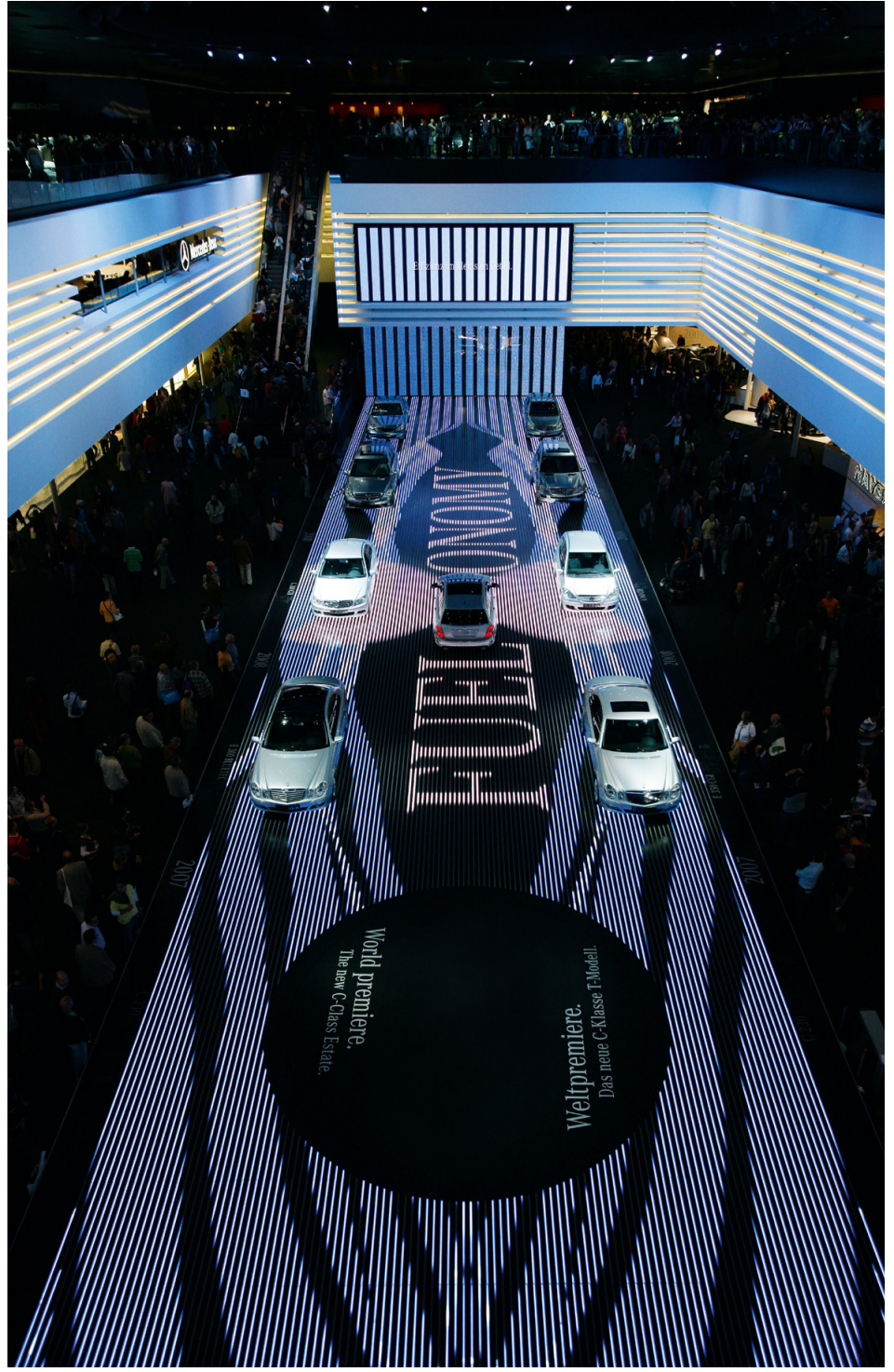
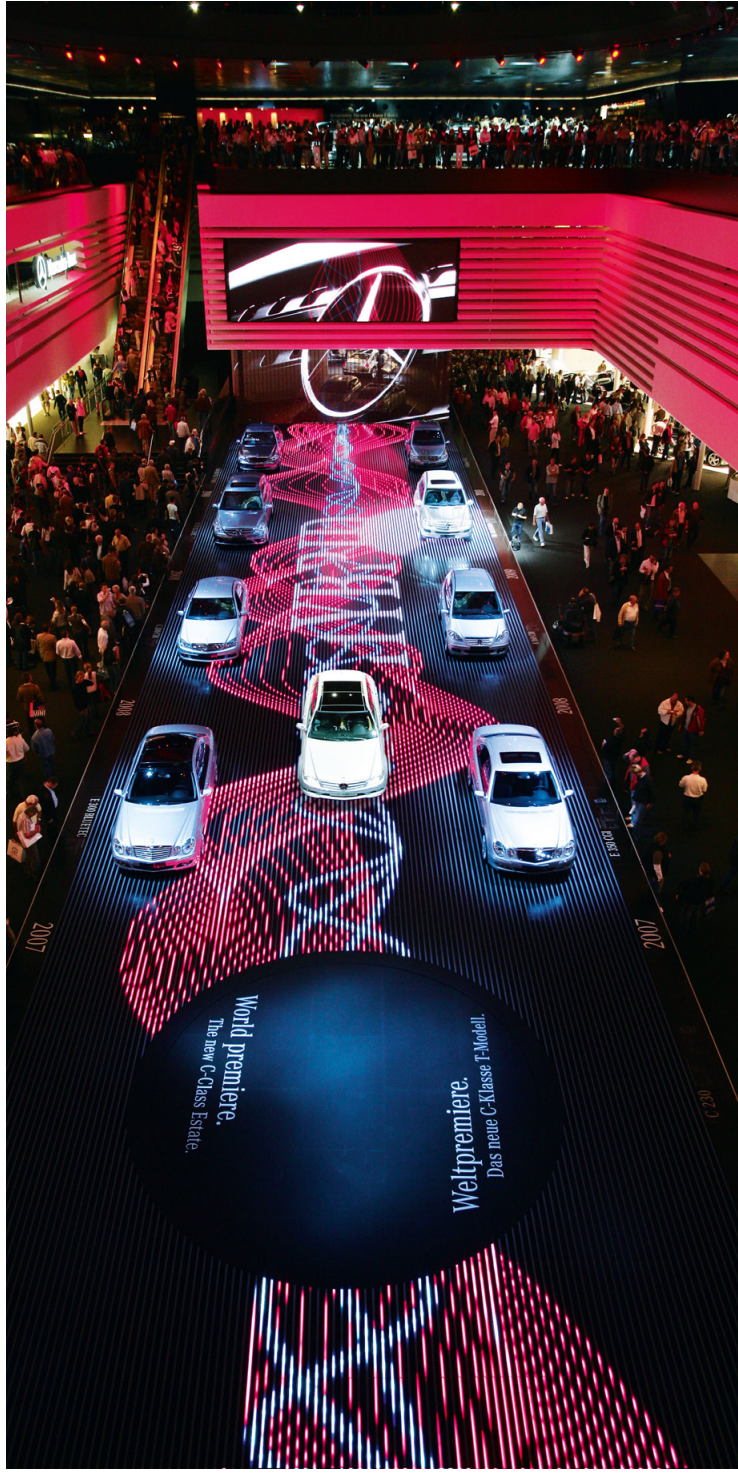
**Leadagentur:** Atelier Markgraph

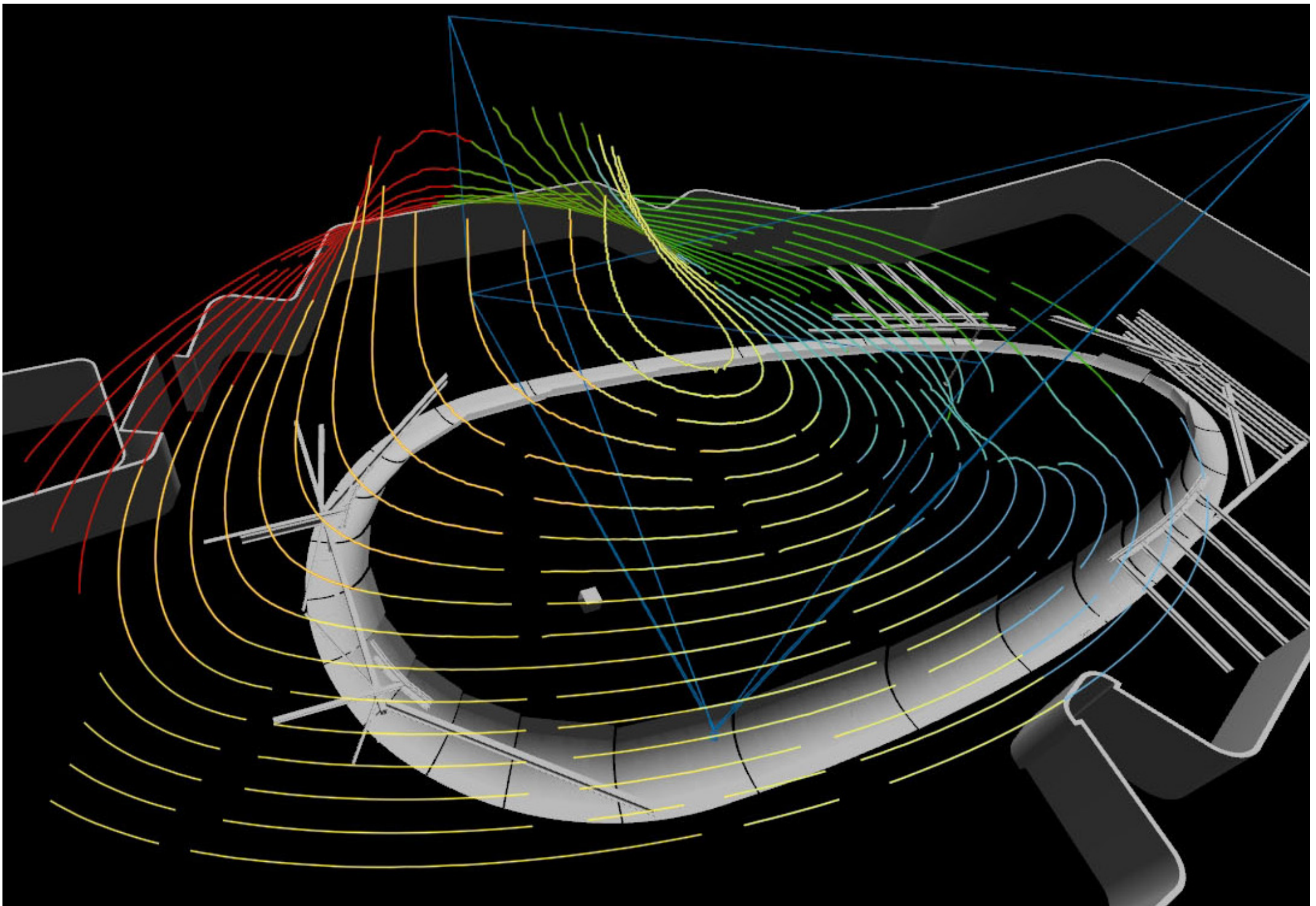
**Musik:** Marco Lehmann, Parviz Mir-Ali

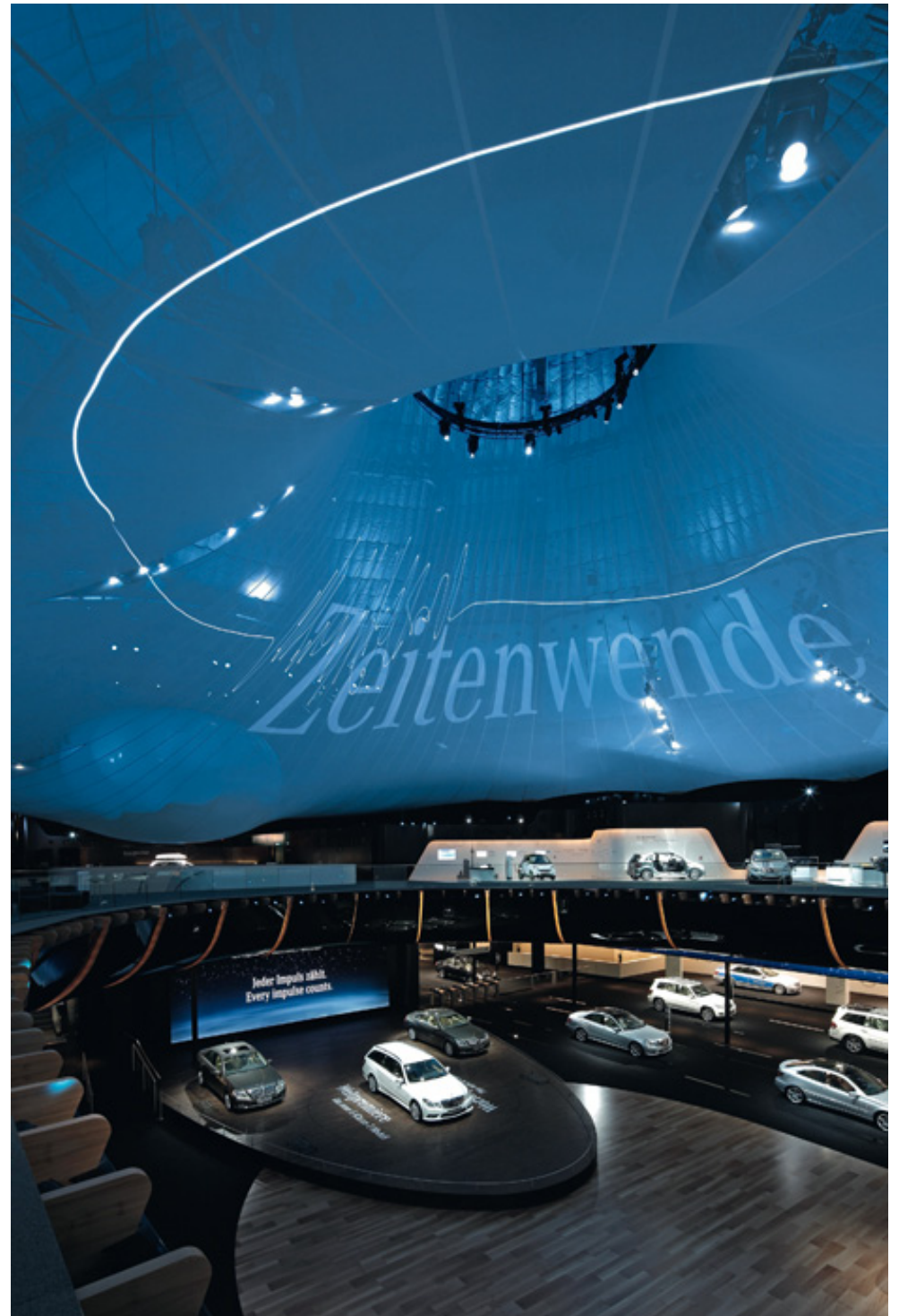
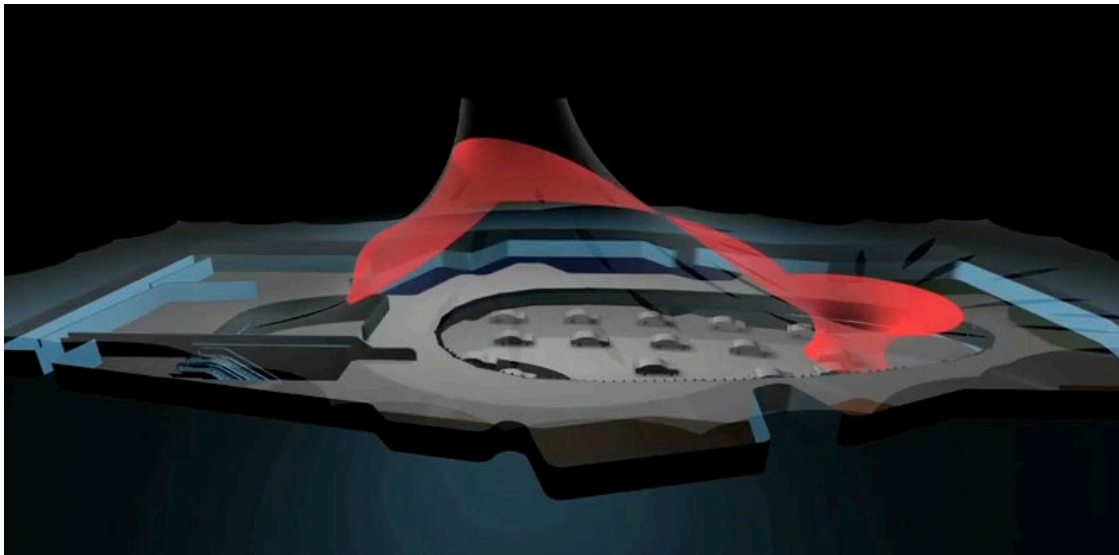
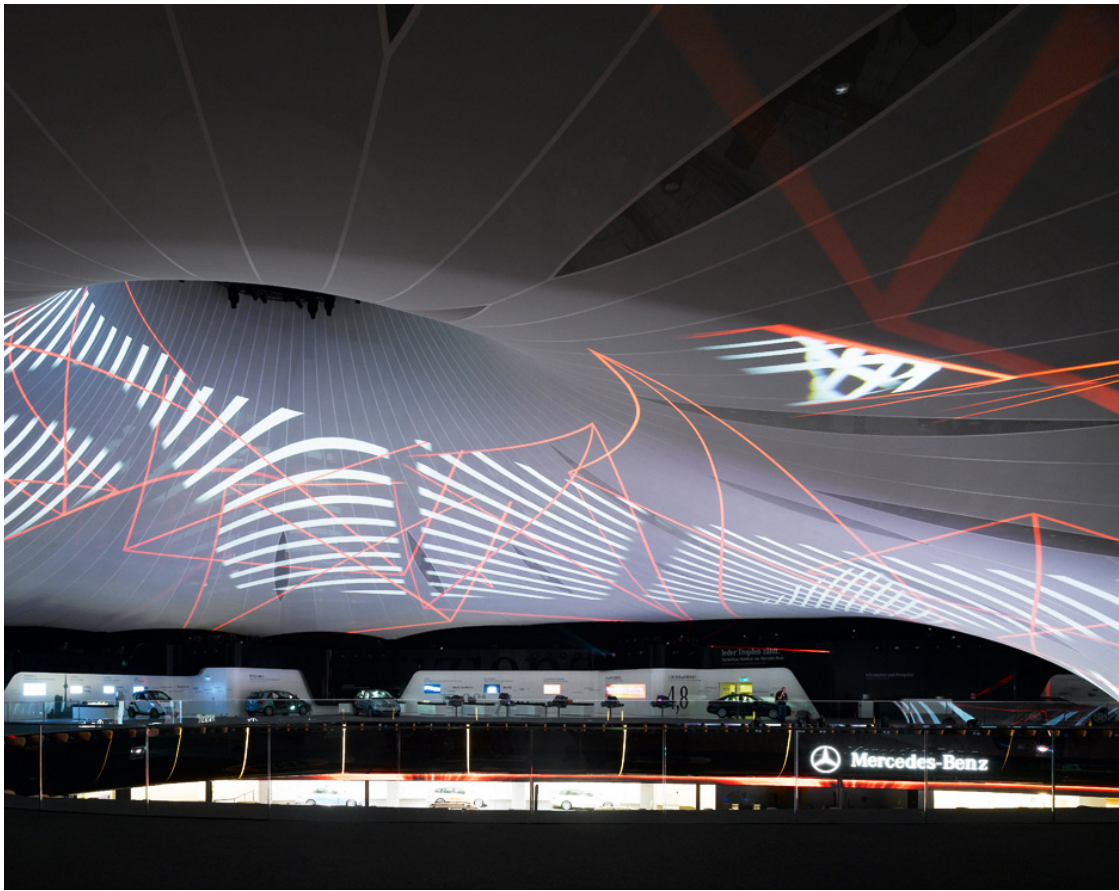
**Filmproduktion:** Barbecue Design

**Visual Director:** Rüdiger Chmielus









**Eno Henze**

Sanderstraße 29-30 HH  
12047 Berlin

info@enohenze.de  
+49 - 176 - 643 650 69

<http://www.enohenze.de>