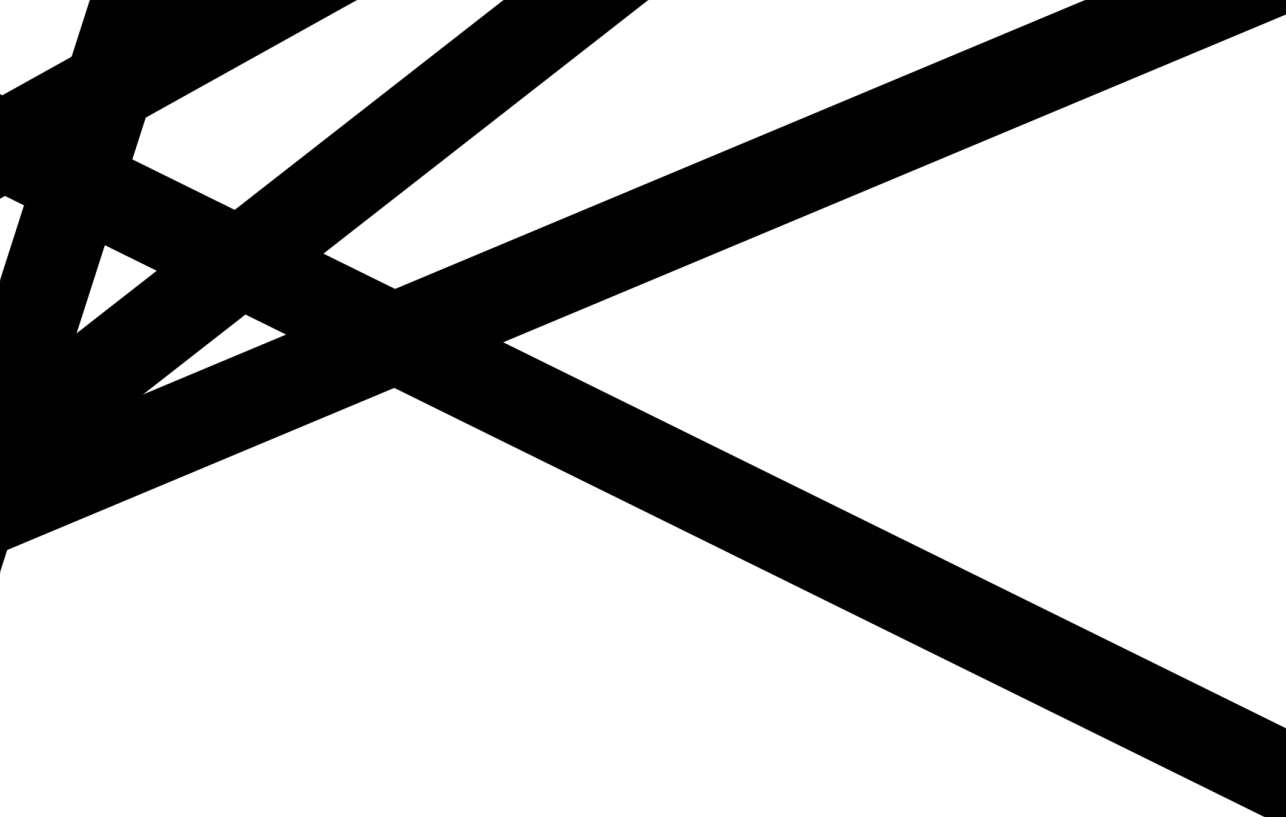


FLUID

Eine kleine Recherche über
die Fluidität im Sound.

Bezug zu
FLUID





FLUID ist ein sehr breites Thema. Es ist mir wichtig, meine eigenen Spielregeln zu setzen damit ich mich in FLUID nicht verliere. Was ich auf gar keinen fall will, ist eine offensichtliche, banale Auseinandersetzung. Also etwas mit Wasser, das ist zu nahe an FLUID. Ich finde das anpassbare und vergängliche an FLUID interessant. Für mich steht klar, dass ich etwas mit SOUND machen will. Ob es eine Installation, ein Musikstück mit Video oder eine Performance sein wird ist mit dieser Recherche zu klären.

Für mich hat die Musik und der Sound etwas sehr fluides. Besonders das Zusammenspiel, sei es in der Band oder am Computer mit verschiedenen Geräuschen und Tonspuren, es entsteht immer eine Wirkung die enorm auf das Gegenüber aufgebaut ist. Das ist für mich FLUID.

Wenn ich an fluide Musik- und Soundprojekte denke kommen mir viele in den Sinn. Trotzdem ist es wichtig, Neues zu entdecken um den Horizont zu erweitern. Bei der Recherche nehme ich mir vor, in die oben genannten Themen (Installation, Musik/Video, Performance) je ein Projekt zu beschreiben.

Für mich gibt es nur noch wenige Unbekannte. Wenn ich etwas Installatives mache, will ich definitiv etwas mit analogen Tonbandgeräten machen. Das heisst, entweder im klassischen Kassettenformat oder 18mm Magnetbänder. Sollte ich mich für ein Musikstück mit Video entscheiden, will ich mich in die Genres Ambiente und un-rhythmisch entwickeln. Bei einer Performance interessiert mich auch das Analoge, mit verschiedenen Mikrofonen und lauten Geräuschen.

Disintegration Loop 1.1

William Basinski

Der Komponist und Soundkünstler hat mit dem Werk „The Disintegration Loops“, was mit „Auflösende Schlaufe“ auf Deutsch übersetzt werden kann, den Nerv der Zeit getroffen. Beim Digitalisieren von alten Kassettenaufnahmen hat Basinski festgestellt, dass das Magnetband über die Zeit immer wie mehr physisch beschädigt wird und dadurch ein Rauschen entsteht. Er gibt an, am Morgen bei den Anschlägen auf das World Trade Center den Loop gemacht zu haben und ihn über den ganzen Tag auf dem Dach seiner Hauses in Williamsburg, Brooklyn abgespielt zu haben. Er beobachtete mit seinen Freunden die Rauchwolken der eingestürzten Türmen.

Das erste Stück „Disintegration Loop 1.1“ hat eine Spieldauer von 63:33 Minuten und wird in den Genres Ambiente, Tape und Minimalismuseingeordnet. Das Stück wird von einem von Basinski erstellten Video begleitet. Es zeigt die Aussicht von seinem Dach bei Abenddämmerung. Das Album beinhaltet vier Stücke. Insgesamt hat es eine Spieldauer von 296 Minuten.

Der Loop dauert circa sieben Sekunden. Es ist eine Tonabfolge zu hören, welche keinem Instrument zugeordnet werden kann. Der Übergang ist nicht zu hören, die Hörer:innen werden in eine unendliche Klangwelt hineingezogen. Es wurden wahrscheinlich verschiedene Effekte wie Reverb, Hall und Verlangsamung verwendet.

Trotz der auf den ersten Blick scheinende Monotonie wird das Stück schleichend physisch verändert. Durch das Alter des Tapes verliert das Magnetband bei jedem Durchlauf immer wie mehr Ferrite. Das magnetische Werkstoff ist für die Speicherung der Informationen verantwortlich. Fehlt er, bilden sich immer wie mehr Fehlgeräusche und Rauschen. Das Tape zerstört sich beim Abspielen selbst.

Das Stück zeigt den Verfall und die Endlichkeit, welche an dem Tag stattgefunden hat.

Neben der bewegenden Geschichte und Entstehung des Stücks fasziniert mich auch die analoge Arbeitsweise. Kassetten, Magnetbänder, analoge Synthesizer und Effekte sind eine sehr gute Möglichkeit, der Musik eine Seele zu geben. Von Hand, also nicht am Computer, werden Prozesse mehr wahrgenommen bewusster Entscheidungen gemacht.

„Disintegration Loop 1.1“ ist sehr FLUID. Es ist immer in Bewegung, durch die physischen Zerfall ändert sich der Klang.



Der Rauch zieht über am Abend des 11. September 2001 über Manhattan. Screenshot aus Basinski's Video von YouTube.

Das Tape bewegt sich immer in der gleichen Geschwindigkeit und trotzdem gewinnt es immer mehr an Spannung. Das Ambiente lässt eine Wechselwirkung zwischen Entspannt und Angespant entstehen. Es regt zum Nachdenken an.

Für mich ist das Stück eine sehr wichtige Inspiration. Es regt mich an, analoge Gerät zu verwenden. Die analogen, atmosphärischen Loops sind eine sehr interessante Arbeitstechnik welche ich in einer Form in das Projekt FLUID miteinbeziehen will.

Discogs: 620706

Review: http://stylusmagazine.com/review_ID_1691.html

Video: <https://youtu.be/ObdZ8lhCOfo>

Interactive Plant Growing

Sommerer, Mignonneau

Christa Sommerer und Laurent Mignonneau arbeiten im Zwischenfeld von Kunst, Naturwissenschaft und Technologie. Auf der Basis von Simulationen zu künstlichem Leben entwickeln sie kreative Environments zur Interaktion und beteiligen Besucher am Werkprozess. Die Konfrontation von realen und virtuellen Systemen fordert eine bewusste Interaktion und verdeutlicht die Wechselwirkung und Kooperation beider Modelle.

Im Jahr 1992 haben sie mit dem Werk „Interactive Plant Growing“ neuste Computertechniken angewandt, welche zu dieser Zeit in der Kunst noch sehr unbekannt waren.

In einem Raum sind fünf Sockel halbkreisförmig aufgestellt. Vor ihnen eine grosse, leere Leinwand. Auf den Sockeln sind unterschiedliche Pflanzen platziert. Wenn die Besucher:innen eine Pflanze berühren, wächst auf der Leinwand je nach Druck und Berührungsort auch eine pflanzenartige Struktur. Mit einer 3D Computersimulation werden diese Dargestellt. Wenn der Bildschirm voll von Pflanzen ist, also wenn die Besucher:innen quasi einen Urwald gepflanzt haben, kann ein Kaktus berührt werden, welcher die ganze Fläche bzw. Simulation löscht. Wie kann so eine Schnittstelle zwischen Pflanzenberührungen und Computersimulationen funktionieren?

Kapazitive Sensoren nehmen Signale aufgrund der eklektischen Kapazität auf. In dem fall haben Sommer und Mignonneau eine kleine Kupferplatte in die Pflanzenerde gesteckt. Die Platte ist mit einem Kabel an den Computer verbunden. Wenn der Mensch, welcher auch eklektische aufgeladen ist, die Pflanze berührt, bewegt sich das elektrische Signal bis zur Platte und die Simulation nimmt eine Berührung auf.

Objekte aus der Natur in Computersteuerungen umzuwandeln, ist ein sehr interessanter Ansatz, welcher meine Inspiration zum Thema FLUID anregt. Alles ist unter „Strom“ bzw. Spannung und bewegt sich, die körpereigene Elektrizität fliesst durch eine Pflanze und bewegt eine Computersimulation. Das ist FLUID.

Wie passt das zum Sound? Die Signale können, sobald mit einem Computer verbunden und einer funktionierenden Schnittstelle, in ein MIDI Signal umgewandelt werden und Töne abgespielt werden. Es ist möglich, mit dieser Technik eine interaktive Soundinstallation zu machen und die Besucher:innen die Ausstellung steuern zu lassen.



Review: <https://zkm.de/de/werk/interactive-plant-growing>

Video: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/CONCEPTS/Plant-sConcept.html>

MICRO 1

Takeshisa Kosugi

Wrap a live microphone with a very large sheet of paper. Make a light bundle. Keep the microphone live for another 5 minutes. Kosugi, 1961

Der japanische Multimedia und Soundkünstler Kosugi ist einer der Mitbegründer des Fluxus. Fluxus, lateinisch fluxus ‚Fließen, Fluss‘, zu fluere ‚fließen, vergehn‘. FLUID.

Bei dem Werk „MICRO 1“ wickelt er ein grosses Papier um ein verstärktes Mikrofon. Danach läuft er von der Bühne und lässt das vorher zusammengefaltete Papier sich wieder langsam entfalten bzw. bewegen. Diese Bewegungen und damit verbundenen Geräusche werden durch das Mikrofon aufgenommen und das Publikum beschallt.

Das Papier macht sich in seiner Form und seinen Geräuschen selbstständig. Das sonst glatte und starre Papier wird FLUID.

Die Performance finde ich sehr interessant und durch ihre Einfachheit aber trotzdem bewegte Wirkung aussagekräftig. Eine Performance würde mir auch gefallen. Mit dem FLUID im Vordergrund und der Vergänglichkeit sehe ich in ihr ein grosses Potenzial. Auch würde es mich interessieren, vor Publikum eine Vorstellung zu machen als eine feste Installation oder immer wieder abspielbares Video.



Review: <https://arika.org.uk/archive/items/music-lovers-field-companion-05/micro-1>
Video: <https://youtu.be/y-KLqTXZHxo>

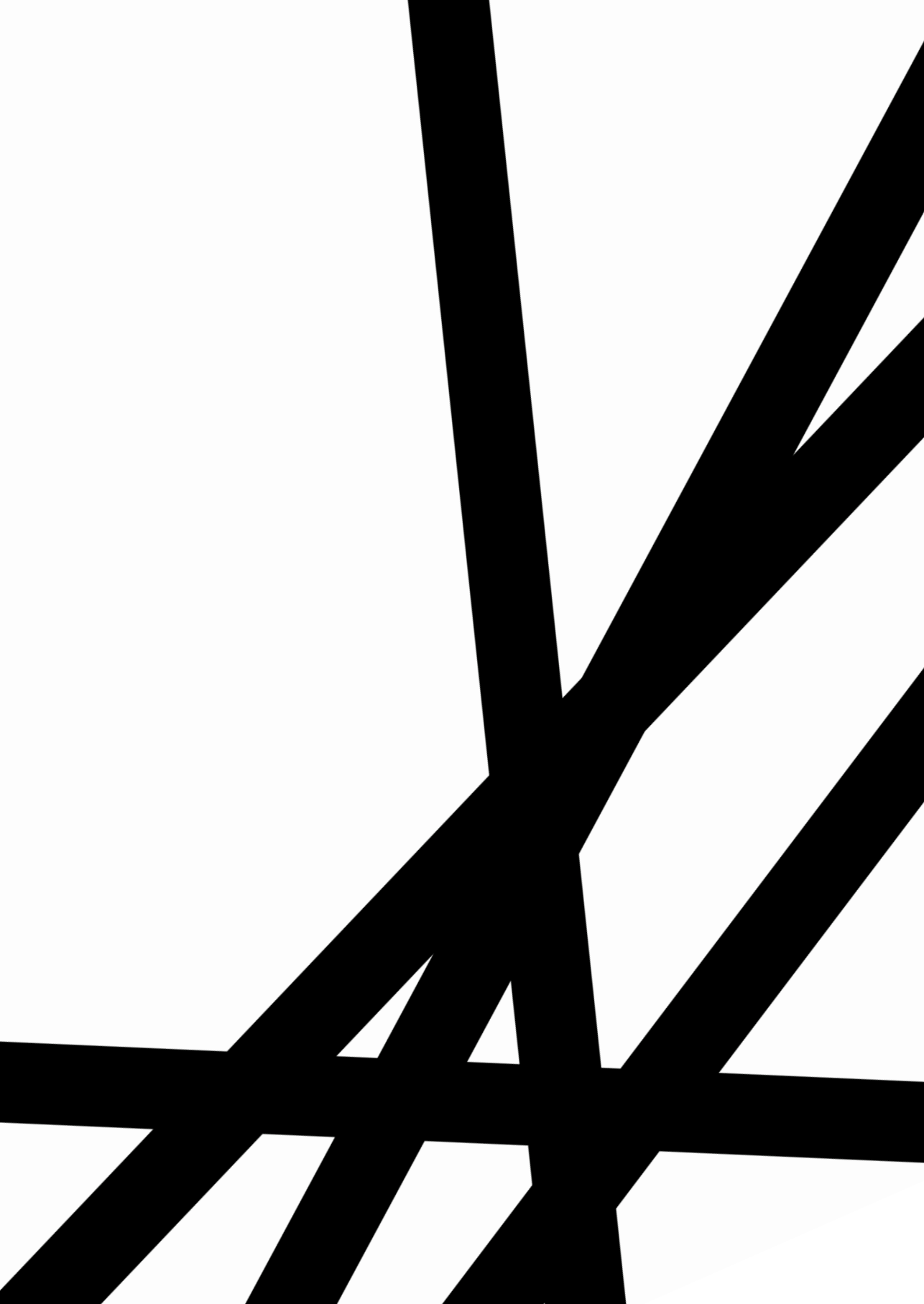
Fazit

Mit den drei verschiedenen Arbeiten konnte ich einen guten Einblick in die verschiedenen gestalterischen Themenfelder erhalten. Mich hat die Arbeit von Basinski am meisten beeindruckt. Das Stück habe ich, während und nach der Recherche, in der ganzen Länge angehört. Es ist beeindruckend, wie der Verfall des Kassettenbandes wegen der Kontinuität nicht richtig wahrgenommen wird. Erst bei dem Vergleich vom ersten Stück zum Letzten wird die Qualität der Arbeit klar ersichtlich. Bei dem zweiten Werk von Sommerer und Mignonneau gefällt mir besonders die Interaktivität und die technische Umsetzung. Im Jahr 1993 eine solche computerbasierte Simulation ist eine grosse Herausforderung. Ich habe mich sehr in die Technik der kapazitiven Sensoren eingelesen und weitere interessante Werke entdeckt („Botanicus Interacticus“ von Ivan Poupyrev oder „Cultivating Frequencies“ Colin Honigman). Jedoch sehe ich bei der Umsetzung ein Problem mit dem Alleinstellungsmerkmal. Die Technik ist bekannt und die möglichen Umsetzungen sind nur eine Frage der Interpretation, ich würde mich gefangen und nicht eigenständig fühlen. Deshalb ist der Ansatz einer interaktiven Installation keine Option für mich. Trotzdem finde ich den Ansatz sehr gelungen und bin froh, auf diese Werke gestossen zu sein.

Das dritte Werk von Kosugi gefällt mir wegen der simplen aber eindrücklichen Performance sehr. Der Zusammenhang mit dem Fluxus macht es für die Recherche zu einem der inhaltlich interessantesten Werk. Eine Audioperformance zu entwickeln und umzusetzen ist wahrscheinlich ein komplexes verfahren, ich habe es noch nie gemacht. Ich denke, das anspruchsvollste ist die identische Performance wenn das Werk mehrere male gezeigt wird. Durch den experimentellen Charakter bei „MICRO 1“ wirkt das Werk bei jeder Vorführung anders.

Meine nächsten Schritte können einfach zusammengefasst werden: Als erstes werde ich mich mit der Kassettentechnik in Bezug auf die Musikproduktion / Looping auseinandersetzen. Ich habe bereits eine Stereoanlage mit einem Kassettendeck und kenne mich mittelmässig aus. Ich bin schon länger auf der suche nach einem Tonbandgerät, welches zur Aufnahme und Wiedergabe gemacht ist. Am besten mit einer einstellbaren Wiedergabegeschwindigkeit. Etwa ein UHER 4000 oder ähnliches.

Damit will ich experimentieren um zu sehen, in welche Richtung es mich zieht.



Gestalterische Berufsmaturitätsschule Bern 2022
Recherche Gestalten BMST 1A / FLUID
Louis Gilgen