

WERKSCHAU

KÜNSTLERISCHE
FORSCHUNG 2018

WERKSCHAU

KÜNSTLERISCHE
FORSCHUNG 2018

ZUM GELEIT

Prof. Dr.-Ing. Guido Kramann



Ich freue mich sehr, dass die diesjährige "Werkschau Künstlerische Forschung" im i2audiolab der Hochschule für Angewandte Wissenschaften HAW in Hamburg stattfinden kann. Namentlich Professor Wolfgang Fohl möchte ich ganz herzlich für seine Offenheit danken, durch die nun den vier Studierenden der TH Brandenburg als Medium für ihre künstlerischen Arbeiten das Wellenfeldsynthese-Labor zur Verfügung steht.

Wie klingt blau?

Entstehen Zusammenhänge zwischen Farben und Klängen, auch wenn diese von zwei völlig isoliert voneinander arbeitenden Personen generiert werden?

Wer nimmt Mauern ernst, die zwar akustisch angezeigt werden, aber ansonsten immateriell sind?

Wie kommt eine Gruppe Fremder ins gemeinsame Musizieren?

Mit solchen und anderen Fragen haben sich Studentinnen im Masterstudiengang Digitale Medien der Technischen Hochschule Brandenburg auseinandergesetzt und das Erforschte in einem künstlerischen Werk umgesetzt.

Ihre Werke präsentieren werden:

Daria Kolmykova

Birgit Fritz

Lucia Clara Rocktäschel

Eleni Kofekidou

Die präsentierten multimedialen Werke entstanden im Rahmen des Kurses Künstlerische Forschung, welcher insofern eine Besonderheit im Studienangebot der TH Brandenburg darstellt, als er ein interdisziplinäres Lehrangebot darstellt, das offen für Studierende aller Master-Studiengänge ist und ausdrücklich dazu auffordert, konventionelle Sichtweisen und Vorgehensweisen im eigenen jeweiligen Berufsfeld oder auch im allgemeinen Lebenszusammenhang zu hinterfragen.

Das Fragen erfolgt dabei nicht nur theoretisch, sondern so, wie es der Naturwissenschaftler macht: mithilfe eines Experiments. Doch während mithilfe eines naturwissenschaftlichen Experiments versucht wird, einen vorhergesagten, eng umgrenzten Effekt bei ei-

nem Ding zu reproduzieren, ruft ein künstlerisches Experiment allerlei Unerwartetes bei den Menschen wach, die sich auf dieses Experiment einlassen.

Allerlei Unerwartetes? – Geht es nicht etwas genauer? Soll das künstlerische Experiment einfach nur Verwirrung stiften oder steckt da mehr dahinter?

Grob gesagt geht es darum, dem entgegen zu wirken, dass wir uns dem Strom des unvermittelten Erlebens durch unser Vorstellungen entziehen.

Alltag und Berufsleben lassen uns in eine gewisse Routine verfallen, die nicht nur unser Tun betrifft, sondern auch die Art, wie wir die Dinge erleben. Eine Straßenbahn wird als Transportmittel wahrgenommen, das uns von A nach B zu einer bestimmten Uhrzeit bringt. Entsprechend dieser kategorischen Einordnung läuft dann auch die Wahrnehmung dieses Vorgangs in unserem Bewusstsein sehr unterschwellig ab, wenn wir das Gefährt betreten und am Ziel wieder verlassen. Weder den vielfältigen Geräuschen, die das Gefährt von sich gibt, noch der geschichtlichen Dimension seiner Entstehung, noch den Stimmungen, die die Mitreisenden vermitteln, schenken wir eine besondere Aufmerksamkeit. Und würden wir dem Strom all dieser Phänomene in diesem und in anderen Zusammenhängen stets unsere volle Aufmerksamkeit widmen wollen, würde uns das wohl kaum gelingen. Und es würde uns auch daran hindern, effizient und routiniert unsere Arbeit zu verrichten.

Jedoch, damit die Welt einem nicht fremd wird, weil der Unterschied zwischen Vorstellung und Wirklichkeit immer weiter auseinander klafft, ob nun privat oder im Beruf, ist es ab und zu nötig, diese Routine zu durchbrechen und sich für die Mannigfaltigkeit der tatsächlich auf uns einströmenden Phänomene zu öffnen.

Genau um eine Art von Kunst, die das vermag, geht es hier. Basierend auf der philosophischen Richtung der durch Edmund Husserl begründeten Phänomenologie und inspiriert durch bestimmte Vertreter der Konzeptkunst gilt es, den Rezipienten von seiner gewohnten Sichtweise abzubringen. Dies geht tatsächlich im ersten Augenblick oft mit einem gewissen Maß an Verwirrung einher. Dann nämlich, wenn Dinge nicht in der Art und Weise dargestellt werden, in der wir sie uns typischerweise vorstellen. Diese Ver-

wirring mündet im besten Fall in einer Art Offenbarungserlebnis, wenn diese ungewohnte Art der Darstellung neben der gewohnten als eine ebenfalls mögliche und sinnvolle, ja sogar faktisch vorhandene, jedoch typischerweise unterdrückte erkannt wird.

Als die wohl komprimierteste Vertreterin dieser Kunstform kann die japanische Haiku-Dichtung angesehen werden, weshalb entsprechende Übungen auch Eingang in den Unterricht gefunden haben. Nicht alle diese Kurzgedichte, aber manche von Ihnen vollbringen beim Rezipienten das Kunststück, für eine Wandlung bzw. eine Erweiterung der Sichtweise auf einen Teilaspekt der Welt zu sorgen, bis dahin, dass sie eine Bewusstseinsweiterung bewirken. Die Tradition dieser Gedichtform geht in Japan bis auf das achte Jahrhundert zurück und wird heute in modernisierter Form in der ganzen Welt gepflegt. Einer ihrer Vertreter, Masaoka Shiki (1867-1902), hat an der Schwelle der Industrialisierung Japans gelebt und in besonderer Weise dafür gesorgt, dass diese Gedichtform auch aufnahmefähig für die seither vollzogenen gesellschaftlichen Umbrüche wurde:

*Der Blick geht hinab,
in kühler Nacht bei Mondschein
viertausend Häuser.*

Quelle: Hemstege, T. Masaoka Shiki - Ausgewählte Haiku.

http://www.shiki-haiku.de/shiki_gedichte.pdf, aufgerufen 14.01.2018.

Brandenburg, 14.01.2018
Guido Kramann

LICHTMUSIK

Daria Kolmykova



„Die Wissenschaft findet das Allgemeine im Unterschiedlichen. Die Phänomenologie findet das Unterschiedliche im Allgemeinen.“

(Die natürliche Tiefe im Menschen, in: Rogers/Stevens, Von Mensch zu Mensch, 1967, Wuppertal 2001, S. 218)

Nach der von Edmund Husserl begründeten Schule der Phänomenologie können wir all das bezweifeln, was wir vermeintlich sehen, hören, fühlen, riechen oder schmecken. Schließlich können unsere Sinne uns täuschen. Woher wissen wir, dass unsere Wahrnehmungen auch der Wahrheit entsprechen? Nun, für die meisten Dinge haben wir Bezeichnungen festgelegt, die uns genauen Aufschluss darüber geben sollen, was wir da gerade wahrnehmen. Sehen wir ein Brett auf vier Beinen, wissen wir: Das ist ein Tisch. Hören wir in der Ferne eine Sirene ertönen, denken wir: Da fährt gerade ein Polizei- oder Feuerwehrauto zu einem Einsatz. Doch was passiert, wenn jemand die Sirene nicht hört, kein Auto wahrnimmt und sich mit einem Hörenden über die Existenz des Autos streitet?

Von absoluter und unbezweifelbarer Sicherheit ist nur, dass wir wahrnehmen. Was wir wahrnehmen, ist für uns „wahr“. Wer etwas anderes wahrnimmt als wir, hält unsere Wahrnehmung womöglich für unwahr. Oder können Sie sich vorstellen, dass man Farben hören kann? Nein, das kann kein Mensch, würden Sie antworten. Neil Harbisson, Cyborg und Aktivist, kann es. Er hat sich eine Antenne mit Kamera und Chip, der die Farben in der Umgebung in Töne umwandelt, in den Kopf einpflanzen lassen. Damit hat er einen ganz neuen Sinn erschaffen. Googlen Sie ihn mal!

Das Projekt „Lichtmusik“ bietet die Möglichkeit, diese Art der Wahrnehmung einmal auszuprobieren. Eine App erkennt verschiedene Farben und wandelt jede einzelne in einen bestimmten Ton um. Als Nutzerin oder Nutzer können Sie so ein buntes Konzert entstehen lassen.

Und so funktioniert es:

Das Projekt lebt von seinen Teilnehmerinnen und Teilnehmern, die gemeinsam zu Musizierenden werden. Eine Person aus dem Publikum stellt sich in die Mitte des Raumes und erhält das Smartphone mit der „Lichtmusik“-App. Die übrigen Anwesenden stellen sich rundherum im Kreis auf; sie werden mit verschiedenfarbigen Dingen ausgestattet. Je nachdem, auf welche Farbe die

Person in der Mitte mit der App zielt, ertönen unterschiedliche Klänge. Die Farben können beliebig vertauscht werden. So entsteht eine interaktive Improvisationskomposition, die jede Person aus dem Publikum ohne Vorkenntnisse beeinflussen kann. Zudem erleben Sie, wie Farben sich wohl anhören – oder auch, wie Klänge aussehen könnten.

Für die Teilnahme spielen die Sinne der Anwesenden eine wichtige Rolle: Sie nehmen wahr, was gerade geschieht, wie sich die Farben und Klänge zu einer Melodie entwickeln, und fügen von ihrem persönlichen Standpunkt aus Elemente hinzu, die ihnen gefallen. So beeinflussen sie als subjektive Parameter das, was während des Improvisationskonzerts spontan wahr wird – eine eindrucksvolle Form minimalistischer Musik. Das Gesamtwerk nimmt sicherlich wiederum jede Person anders wahr. Wir laden Sie deshalb dazu ein, nach der Performance ins Gespräch zu kommen und sich untereinander über Ihre Erfahrungen auszutauschen.

PERSPEKTIVWECHSEL

Birgit Fritz



Ein vermutlich aus Südasien stammendes, für Religionen wie Buddhismus und Hinduismus bedeutendes Gleichnis heißt „Die blinden Männer und der Elefant“. Darin versuchen fünf blinde Männer herauszufinden, wie ein Elefant aussieht – ein Tier, das sie alle noch nicht kennen. Sie untersuchen den Elefanten, indem jeder ihn an einer anderen Stelle betastet: Einer der Männer berührt das Bein – für ihn ist ein Elefant dick wie eine Säule. Ein anderer nimmt den Schwanz – für ihn fühlt sich ein Elefant wie ein dünnes Seil mit Haaren an. Ein dritter begutachtet den Rüssel, der ihm wie ein langer Arm erscheint. So hat nach der Untersuchung jeder Mann eine andere Vorstellung davon, was ein Elefant ist, und sie streiten sich darum, welche die richtige ist. Schließlich kommt ein Sehender vorbei und klärt die Männer darüber auf, dass jeder von ihnen nur einen Teil des Elefanten betastet hat – erst wenn sie alle ihre Vorstellungen zusammenfassen, erhalten sie ein Ganzes.

Es kommt also auf die Perspektive an. Ein und dieselbe Sache können mehrere Personen ganz unterschiedlich wahrnehmen – und doch ändert sich nichts an ihr. Dies möchte das Projekt „Perspektivwechsel“ widerspiegeln. Mehrere Tablets ermöglichen es Ihnen, sich in die Lage der Männer aus dem Gleichnis zu versetzen. Jedes Tablet hat eine andere Funktion als Teil eines Ganzen. Was daraus entsteht, können Sie über eine VR-Brille wahrnehmen und so in die Rolle des vorbeikommenden Sehenden schlüpfen.

Und so funktioniert es:

Drei Personen erhalten Tablets, eine wird mit einer VR-Brille ausgestattet. Mit einem der Tablets können Sie verschiedenfarbige Kugeln in das Blickfeld der Person mit VR-Brille schicken. Ein zweites Tablet hält unterschiedliche Klänge bereit, aus denen Sie wählen können. Mithilfe des dritten Tablets platzieren Sie die Klänge an beliebigen Stellen im Raum. Die Tablets agieren völlig unabhängig voneinander, sodass Sie jeweils nur die Kugeln, nur die Klänge oder nur die Klangpositionen beeinflussen können. Was als Ganzes dabei herauskommt, ist nicht planbar. Die VR-Brille und die

Soundanlage bilden die Schnittstelle dieser Einzelaspekte. Wer die VR-Brille trägt, erhält die Möglichkeit, die von den Tabletbenutzerinnen und -nutzern erzeugte Realität zu erkunden. Durch Bewegung im Raum steuert er seine Wahrnehmung.

Das übrige Publikum laden wir ein, das Verhalten der Nutzerinnen und Nutzer dem Projekt gegenüber zu beobachten: Konzentrieren sich die Personen an den Tablets nur auf ihren eigenen Teil oder sprechen sie sich untereinander ab? Entscheidet sich vielleicht jemand immer für grüne Kugeln, weil grün seine Lieblingsfarbe ist? Wie klingen die gleichen Klänge an unterschiedlichen Positionen? Und wie verhält sich die Person mit der VR-Brille? Worauf fokussiert sie sich – eher auf das Visuelle oder doch mehr auf die Akustik? Ist es ihr überhaupt möglich, das Ganze zu erkunden oder muss auch sie sich auf einen Teilaspekt beschränken? Alle Beteiligten können völlig frei entscheiden, was sie mit der gegebenen Technik tun, sodass es nahezu unmöglich ist, zweimal das selbe Ergebnis zu erzielen – für eine abwechslungsreiche Spielweise ist also gesorgt!

UNSICHTBARE GRENZEN

Lucia Clara Rocktäschel



Wir alle haben sie in unseren Köpfen: Unsichtbare Barrieren, die uns daran hindern, unseren Erfahrungshorizont zu erweitern. Dazu gehören Moralvorstellungen, Ängste, Vorurteile; aber auch Gesetze und Ordnungen. Es gibt Grenzen, die wir nicht überschreiten können, ohne mit negativen Konsequenzen rechnen zu müssen. Begehen wir einen Diebstahl und lassen uns dabei erwischen, werden wir verurteilt. Parken wir falsch, bekommen wir einen Strafzettel. Je nachdem, in welchem Land wir leben, kann eine simple Meinungsäußerung uns in ernsthafte Schwierigkeiten bringen. Dort, wo keine Pressefreiheit gestattet ist oder Menschen verfolgt werden, die einer Minderheit angehören, wird das Übertreten gesellschaftlicher Grenzen schnell ungemütlich. In Deutschland genießen wir das Privileg zahlreicher Freiheiten. Doch auch hierzulande können wir uns eingesperrt fühlen, ohne die uns umgebenden Barrieren sehen oder anfassen zu können.

Natürlich ist es sinnvoll, sich an Gesetze zu halten oder Ängste zu haben. Gesetze sollen dafür sorgen, dass wir die Freiheit anderer nicht einschränken. Angst schützt vor drohender Gefahr. Moral folgt dem Ziel, uns bei der Entscheidung zu helfen, was gut und was schlecht ist – doch die Vorstellungen von Moral sind in jeder Kultur, ja jeder Familie andere, sodass hier leicht Barrieren entstehen, die unsere Lebensqualität mindern können. Bleiben noch die Vorurteile, von denen sich niemand freisprechen kann. Sie sind wohl auch mit der Angst vor Gefahren durch das Fremde verknüpft – was uns nicht daran hindern sollte, die durch Vorurteile entstehenden Barrieren zu überschreiten.

Mit den unsichtbaren Grenzen, die uns durch Staat, Gesellschaft, Sozialisation oder auch durch uns selbst auferlegt werden, gehen Menschen verschiedener Charaktertypen unterschiedlich um. Die einen sind womöglich in einem offenen Umfeld mit allen Möglichkeiten aufgewachsen und dennoch hindert sie etwas daran, ihre Komfortzone zu verlassen. Andere sind mit Verboten und Vorurteilen groß geworden und übertreten vielleicht gerade deshalb besonders gerne Grenzen.

Wie sich verschiedene Individuen zu immateriellen Barrieren verhalten, von denen sie lediglich hören, dass sie da sind, soll das Projekt „Unsichtbare Grenzen“ untersuchen. Sie werden einen Raum erkunden, dessen Wände sie weder sehen noch berüh-

ren können. Werden sie die Form des Raums erkennen können? Funktioniert die Wahrnehmung von Begrenzungen allein durch das Hören? Wird eine Versuchsperson versehentlich oder absichtlich durch Wände gehen?

Und so funktioniert es:

Einer freiwilligen Person aus dem Publikum werden die Augen verbunden. Für alle anderen erscheint das „Labyrinth“ auf einem Bildschirm, damit sie den Weg der Versuchsperson nachvollziehen können. Diese hört – analog zur Einparkhilfe beim Auto – Pieptöne aus den Richtungen, in denen sich die immateriellen Wände befinden. Nähert sie sich einer Wand, verringert sich der zeitliche Abstand zwischen den Pieptönen in der entsprechenden Richtung. So kann die Person erkennen, wo sich die Wand befindet. Aufgabe ist es, den Raum zu erkunden, seine Form wahrzunehmen und dabei nach Möglichkeit nicht gegen eine Wand zu laufen.

Mehrere Menschen aus dem Publikum sollen das Labyrinth durchwandern dürfen. Ergreifen Sie die Chance, Wände einmal hören zu können, und versuchen Sie sich bewusst zu machen, wie unsichtbare Barrieren Ihr Leben beeinflussen. Nach jeder Runde ist die jeweilige Versuchsperson dazu eingeladen, dem übrigen Publikum von ihrer Erfahrung zu berichten und ins Gespräch zu kommen.

SEHEN - HÖREN - MUSIZIEREN

Eleni Kofekidou



Musik begleitet die meisten Menschen durch ihren Alltag – und sie hat eine große Kraft. Musik löst je nach Richtung die verschiedensten Gefühle in uns aus. Wir nehmen sie auch auf unterschiedliche Weise wahr – das zeigt sich schon im Musikgeschmack. Unsere Lieblingsmusik findet ein anderer vielleicht ganz grauenvoll. Vielfältige Kulturen sind aus einzelnen Musikrichtungen hervorgegangen. Wie wäre es, noch einen Schritt weiter zu gehen und Musik auf eine völlig neue Weise wahrzunehmen? Sie selbst zu produzieren, abzuspielen und zu visualisieren – mit und ohne musikalische Vorbildung?

Das Projekt „Sehen – Hören – Musizieren“ soll die Wahrnehmung von Musik auf verschiedenen Ebenen verändern, indem die selben Personen sie einspielen, die Aufnahme anhören und via VR-Brille eine von der Musik beeinflusste virtuelle Welt erkunden. Ziel des Experiments ist es, gemeinsam etwas Neues zu schaffen. Nur die Rahmenbedingungen sind gegeben; was dabei herauskommt, hängt von den Ideen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ab. Sie sind es, die entscheiden, welches Instrument sie spielen, welchen Rhythmus und welche Melodie sie wählen oder wie groß der Abstand zu den Mikrofonen ist. Interaktiv beeinflussen sie das Gesamtwerk nach Gehör und eigener Vorliebe. So haben sie die Möglichkeit, ihre eigenen Fähigkeiten und Grenzen auszutesten und zu verstehen. Die Kunst besteht darin, sich auszuprobieren und so seinen Platz im Klangkonstrukt zu finden.

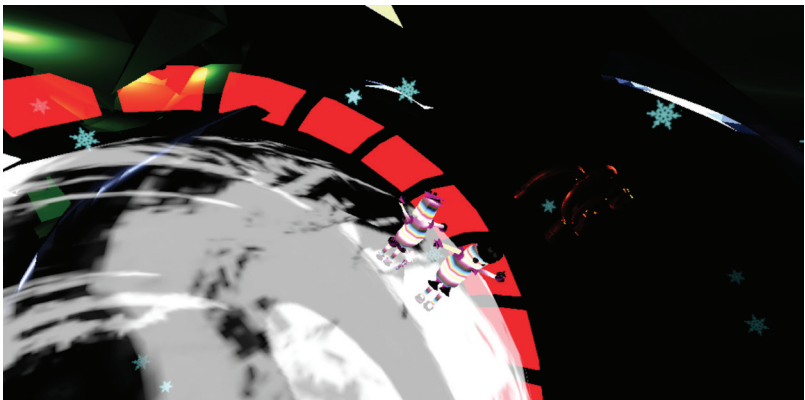
Und so funktioniert es:

In der ersten Phase nehmen die Anwesenden verschiedene Klänge auf. Wie Klang erzeugt werden kann, zeigen diverse Videos, die vor Beginn der Aufnahme und während der Pausen abgespielt werden. Die Besucherinnen und Besucher dürfen den Umgang der gezeigten Künstler mit Klang, Instrumenten und einfachen Gegenständen auf sich wirken lassen. So werden sie dazu inspiriert, auf eine andere Art als üblich an die zur Verfügung stehenden Instrumente heranzugehen und eigeninitiativ neue Klänge und Geräusche zu entdecken.

Die Klänge werden mithilfe von vier Mikrofonen räumlich aufgenommen, sodass in Phase 2, beim Abspielen in der Wellenfeldsyntheseanlage, der Eindruck entsteht, die Musizierenden seien gerade vor Ort und spielten an genau der selben Position und in der

selben Lautstärke die selbe Komposition wie zuvor im Aufnahme-
raum. Nur spielen Sie diesmal nicht selbst, sondern hören sich an,
was Sie zuvor produziert haben. Bei der Rezeption der Klänge geht
es darum, diese auf sich wirken zu lassen und die vorangegangene
Arbeit an der Aufnahme zu reflektieren. Vielleicht hören Sie sich
selbst heraus und können Ihre Leistung für sich bewerten.

In einer dritten Phase besteht die Möglichkeit, die aufgenommenen
Klänge in einer audiovisuellen Kombination auf sich wirken zu
lassen. Mithilfe einer VR-Brille können Sie in eine audioreaktive,
künstlich gestaltete VR-Welt eintauchen.

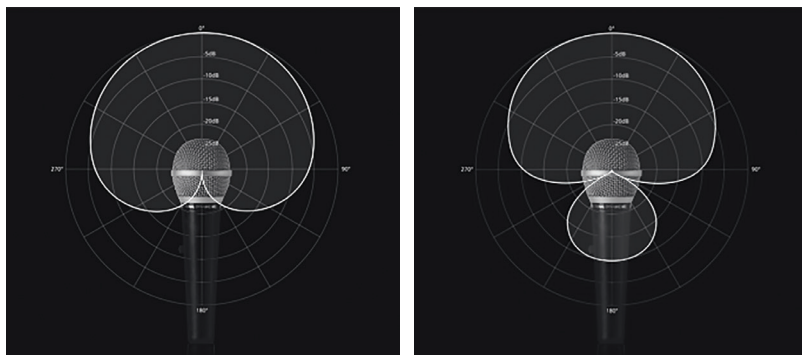


Jedes Element in dieser Welt reagiert anders auf die Musik, je
nachdem, welche Algorithmen ihr zugrunde liegen. Ohne Sound
passiert nichts – die einzelnen Elemente sind starr und bewegen
sich nicht. Als Betrachterin oder Betrachter können Sie beobachten,
wie die Musik Einfluss auf die Welt ausübt und sie so visuell
analysieren. Es besteht die Möglichkeit, die Elemente von außen
zu betrachten, näher an sie heranzuschreiten, oder gar komplett
in sie einzutauchen. Wie im wahren Leben ist das Sichtfeld zwar
eingeschränkt. Es ist jedoch wichtig, sich davon nicht einsperren
zu lassen, sondern sich stattdessen wie ein Kind an den Grenzen
entlang zu tasten, um die gesamte Facettenvielfalt zu entdecken.

Das übrige Publikum kann die virtuelle Welt über einen großen Bildschirm an der Wand auf sich wirken lassen. Lassen Sie sich jedoch die Möglichkeit nicht entgehen, die VR-Brille anzulegen und immersiv in eine von Musik bewegte Welt einzutauchen.

Wahrnehmen auf verschiedenen Ebenen

Allein durch die Art der Aufnahme, des Abspielens und der visuellen Aufbereitung von Musik verändert sich die Wahrnehmung des Publikums. Phänomenologisch betrachtet bedeutet das: Die objektive Veränderung derselben Musik verändert die subjektive Wahrnehmung der Zuhörenden. Das Experiment realisiert die Umwandlung von Musik in mehreren Schritten – zu Beginn ganz subtil vom Aufnehmen zum Abspielen, später von einer rein hörbaren Aufnahme zum audiovisuellen Gesamtkonstrukt. Begeben Sie sich mit uns auf eine mehrdimensionale musikalische Reise, die Ihnen inspirierende Eindrücke verschaffen wird!



Für die Aufnahme kommen zwei Mikrofontypen zum Einsatz: zwei Nieren und zwei Supernieren. Die Niere nimmt hauptsächlich im Bereich vor dem Mikrofon auf; die Superniere fängt auch einen Teil des Bereichs hinter dem Mikrofon auf. Bewegte Soundquellen werden sich so je nach Mikrofon unterschiedlich anhören.

Ein Projekt der Technischen Hochschule Brandenburg
im Studiengang Digitale Medien

Design: Daria Kolmykova

Redaktion: Lucia Clara Rocktäschel

