



Open CUBE – Konzertreihe

I.B.R. Variation III

Miha Ciglar

mit

Anja Grauf

Dienstag, 25.04.2006, 20 Uhr, IEM CUBE, Inffeldgasse 10/3, 8010 Graz

In Zusammenarbeit mit der Gesellschaft zur Förderung von Elektronischer Musik und Akustik – GesFEMA

I.B.R. Variation III

»I.B.R. Variation III« ist eine nichtdeterministische Komposition bei der nur der Aufbau des Instrumentes und die Signalpfade vorgeschrieben sind. Das Instrument vereinigt verschiedene Interaktionskonzepte deren Ansätze bereits in früheren Arbeiten konzipiert wurden. Zur Klanggenerierung werden sowohl analoge als auch digitale Algorithmen eingesetzt, wobei die gewonnene Klangästhetik meistens im direkten Zusammenhang mit den physikalischen Eigenheiten des Instrumentes steht.

Technischer Aufbau

Gitarre:

Verwendet wird eine leicht modifizierte elektroakustische Gitarre, deren Funktion einer herkömmlichen Klangerzeugung mit der eines digitalen Interfaces erweitert wird. An acht verschiedenen Bündeln sind Kabel angelötet, die mit acht Audioeingängen am Computer verbunden sind. Bei Berührung fließt ein schwacher elektrischer Strom der im PD (pure data) detektiert wird und den logischen Zustand »1« induziert. Somit erzeugt man einen 8 bit Befehl, mit dem alle Parameter eines auf FM basierenden Tongenerators in Echtzeit gesteuert werden.



Mischpult, Monitor und der menschliche Körper:

Zwei analoge Audiomischpulte werden rückgekoppelt und bilden das Kernstück des analogen Klanggenerators. Einer der interessantesten Abschnitte im Signalweg hingegen ist die Distanz zwischen dem Musiker und dem Kathodenmonitor. Das Audio-Signal wird in den Video-Eingang des Fernsehers geführt, und verursacht verschiedenste Formen von Bildverzerrungen. Der Musiker ist mit dem Eingang des Mischpultes verbunden und fängt die vom Bildschirm abgegebene Strahlung wieder auf. So schließt sich der Kreis, womit die Distanz zum Monitor eine variable Potentialbarriere bzw. den Hauptparameter der Tonhöhenmanipulation darstellt.

Im weiteren Verlauf der Komposition wird ein zweiter Musiker in die Schaltung einbezogen. Nun treten Schallereignisse beim Kontakt beider Musiker untereinander auf, wobei das genaue Klangbild durch deren Brührungsintensität definiert wird.

Konzeption

In erster Instanz ist die Komposition ein akustisch manifestiertes Werk elektronischer Kunst, dem das Adjektiv »elektronisch« nicht als bloße Konsequenz des Einsatzes neuester Technologie zugesprochen werden soll. Vielmehr handelt es

sich hier um eine Reduktion der Komplexität geläufiger Klangerzeugungs- und Klangmanipulationsalgorithmen zu Gunsten einer klar nachvollziehbaren Behandlung künstlerischer Ausdrucksmittel. Die kompositorischen Eingriffe beziehen sich dabei auf eine bewusste Manipulation der atomaren Grundbausteine der betreffenden Kunstform, wie es eigentlich schon der Begriff »elektronische Kunst« an sich suggeriert. Dieser Ansatz impliziert (leider) sowohl das Unvermögen Realität zu simulieren als auch virtuelle Realität entstehen zu lassen. Stattdessen enthüllt sich eine neue Realität, das Naturschöne, womit sich die Ästhetik des Klangmaterials, das den Geräten immanent ist, aus der Rolle unerwünschter Begleiterscheinungen in eine zentrale Position verschiebt. Es mag vielleicht irrational erscheinen, ein entgegen dem utilitären Charakter elektronischer Klangerzeuger verhältnismäßig begrenztes Ausdrucksspektrum eines zweckentfremdeten Alltagsgerätes vorzuziehen. Im Echtzeiteinsatz erweist es sich jedoch als äußerst kompetentes Werkzeug um eine eindeutige Verbindung zwischen Ursache und Wirkung herzustellen und die für das Musikverständnis fast unverzichtbare visuelle Konnotation zum akustischen Ereignis aufzubringen.

Im Mittelpunkt dramaturgischer Überlegungen steht der Versuch einer radikalen Reorganisation der herkömmlichen Kompositions- bzw. Improvisationsdynamik. Der Musiker befindet sich körperlich mitten im elektrischen Netzwerk, wodurch er alle Auswirkungen seiner Aktionen unmittelbar auf seinem eigenem Leib erfährt. Der selbe elektrische Strom der die Lautsprechermembranen vibrieren lässt, fließt auch durch den Körper des Musikers. Die Improvisation wird nicht nur durch die auf akustischen Eindrücken basierenden Entscheidungen gestaltet, sondern überwiegend durch die physischen Eindrücke (Schmerzen), die der gleiche Klang in seiner ursprünglichen (elektrischen) Form verursacht. Diese Information hat als Referenz bei der Auswahl nachfolgender Klangereignisse starke Relevanz, womit das Feedback-System mit einer (menschlichen) Makro-Gedächtnis-Komponente erweitert wird. Durch die Verlagerung der Entscheidungsprioritäten bekommt die Komposition eine eher ungewöhnliche und vor allem unvorhersehbare zeitliche Gliederung. Nichtsdestotrotz verfügt sie über einen unwillkürlichen – weil natürlich bedingten – sowohl lokalen als auch globalen Rhythmus von Spannung und Auflösung.

Das Konzept des idiomatischen Komponierens müsste in diesem Fall wohl um eine Dimension erweitert werden und vorerst überhaupt ausgeschlossen sein. Aus kompositorischer Sicht wäre es daher viel angemessener das Stück als eine improvisierte Exposition zu definieren.

www.ciglar.mur.at



Open CUBE – Kalendarium

25.04.06 20h00 – I.B.R. Variation III, Miha Ciglar mit Anja Grauf

16.05.06 20h00 – Flöte und Elektronik - Thomas Frey, Alan Fabian und Christoph Seibert spielen Werke von Karlheinz Stockhausen, Kaja Saarijaho und Alan Fabian

23.05.06 19h00 – Einführungsvortrag von Thomas Musil zu „missa beati pauperes spiritu“ von Klaus Lang

23.05.06 20h00 – missa beati pauperes spiritu - Klaus Lang - Mehrkanal-Mischung des Live-Mitschnitt aus dem Mausoleum Graz

13.06.06 20h00 – 2001, drei Jahrzehnte Elektronische Musik an der Folkwang Hochschule - präsentiert von Dirk Reith, ICEM, Essen

Details zur Open CUBE Konzertreihe unter:

http://iem.at/services/events/events_2005/opencube0506