

Fränk Zimmer (* 1972, Luxemburg-Stadt) lebt in Stattegg bei Graz. Seit den 1990er Jahren setzte er sich mit der E-Gitarre und elektronischen Musikinstrumenten im Rock/Pop-Kontext auseinander. Nach einer technisch orientierten Ausbildung zum Kommunikationstechniker am Lycée des Arts et Métiers in Luxemburg folgten ab 1995 musikwissenschaftliche Studien an den Universitäten Graz und Wien. Nach intensiver Beschäftigung mit zeitgenössischer Musik, freier Improvisation und Medienkunst arbeitet er seit 2002 freischaffend.

In zahlreichen Klang- und Medieninstallationsprojekten im öffentlichen Raum und in der Kunst gewidmeten Räumen setzte er immer wieder Open-Source-Soft- und Hardware ein: Pure Data, Processing, Arduino, Drupal, DIY Elektronik.

Schwerpunkte seiner aktuellen künstlerischen Arbeiten bilden die Verschränkung von Medienkunst mit angewandter Sozialforschung, Arbeiten rund um die Langzeitarchivierung von Informationen und Modellen von interaktiven Film-/Klanginstallationen.

Parallel zu seiner Tätigkeit als Medienkünstler arbeitet Fränk Zimmer als Producer und Co-Kurator des Festivals für zeitgenössische und experimentelle Musik, *ORF musikprotokoll im steirischen herbst*.



Fränk Zimmer
<http://fz.mur.at/>

instant cinematography /Thoreau

Konzert

Fränk Zimmer

Other great men have vision. Thoreau had none. Each day his eyes and ears were open and empty to see and hear the world he lived in. Music, he said, is continuous; only listening is intermittent. He did have a question: is life worth living? Walden is his detailed and affirmative reply.

John Cage ¹

Abstract

Bei der für *Liquid Music* erarbeiteten Version von *instant cinematography /Thoreau* handelt es sich um das konzertante Preview eines Projektes *in progress*. Ziel ist eine Installation, in der Zusammenhang und Zusammenspiel von cinematographischer und klanglicher Struktur und Form durch ein partizipatives Verhalten in Echtzeit ausdifferenziert werden. Leitmotiv sind Gedanken des amerikanischen Autors Henry David Thoreau (1845 – 1847) in seinem Buch *Walden* (1854). Besonderes Augenmerk gilt dabei Thoreaus Verständnis von Natur als eine Art Readymade (oder *Objet trouvé*). In der aktuellen Entwurfsphase ist vorgesehen, dass sich in einem System frei verfügbare Fragmente von Musik, Klang und Naturbildern zu temporären "Beobachtungen" formieren, wenn Partizipanten in das System eintauchen, wobei die Formate der Beobachtung einander zu beeinflussen vermögen. Kernidee ist die Überlegung, dass

reflektierte Naturwahrnehmung Parallelen zu Methoden und Motiven der Freien Improvisation bzw. indeterminierter Musik aufweist, und zwar unter dem Gesichtspunkt der Idee von Readymades im weitesten Sinn. Ein tragendes Motiv ist der (mehr oder weniger *transgressive*) Versuch der Formalisierung eines Naturverständnisses und -erlebens, das Sinnlichkeit der Anschauung einen Spielraum lässt, den die Techniken und Konzepte der Kritik der Anschauung in der Kunst üblicherweise marginalisieren; ohne einem naiven Zugang das Wort reden zu wollen. Auch darin ist Thoreau mit *Walden* beispielgebend.

Cinematographie

In der experimentellen Musik und Medienkunst sozialisiert, ist Film für mich Neuland. Die Herausforderung, Wege des Zusammenspiels von Musik, Klang und Film zu erproben, ist im "Neuland" genauso begründet wie in den Bildinhalten. Film rekurriert in diesem Zusammenhang auf den ursprünglichen Begriff, wie ihn die Brüder Lumière für ihren Projektionsapparat reservierten – "Cinématographe" (aus griechisch *kinema* für Bewegung und *graphie* für Aufzeichnen), mit allen technischen und genrespezifischen Eigenheiten, komplementär zur medienimmanenten Charakteristik des zeitgenössischen Video.

Unabhängig von Bedeutung und Einsatz von Video in der frühen Medienkunst sind für das digitale Medium die Aspekte Verfügbarkeit und Emanzipation von bis dahin herkömmlichen Produktions- und Endfertigungsbedingungen charakteristisch. (Die Entwicklung ähnelt jener der digitalen Audiotechnik, als Schnittprogramme und Plugins ganze Tonstudios ersetzen und so den Workflow vieler Musiker nachhaltig veränderten.) Zuletzt ermöglicht der wachsende Leistungsumfang der DLSR-Geräte Ergebnisse, die jenen von professionellen Filmkameras sehr nahe kommen.² Voraussetzungen³ sind die Möglichkeit, mit lichtempfindlichen Wechselobjektiven mit Festbrennweiten zu arbeiten (Verzicht auf ein globales Zoom-Objektiv); manuelle Kontrolle der Tiefenschärfe bei Verzicht auf den Autofokus; Anpassung der Bildfrequenz an die bei Kinofilm üblichen 24 Bilder pro Sekunde; Verfügbarkeit eines großen Bildsensors für detailreichere Aufnahmen. Weitere Möglichkeiten werden in der Postproduction durch Emulationen von Filmkamera, künstliche Körnung und gezielte Farbkorrektur beim Color Grading ausgereizt. Alle diese Tools kommen auch bei *instant cinematography /Thoreau* zum Einsatz.

Die Patronanz von Henry David Thoreau über dieses Unterfangen verdankt sich meiner Beschäftigung mit John Cage, der sich mehrfach auf Thoreau bezog.* "Es sind zum einen

* Beispielsweise verwendete Cage in seinem Text/Klangexperiment *Empty Words* (1974) Thoreaus Texte, indem er durch Würfeln die Struktur von Textfragmenten bestimmen ließ, um sie dann während einer mehrstündigen Performance vorzulesen.

Thoreaus Konzentration auf die Dinge aus Natur und Alltag, zum anderen Thoreaus anarchistische Einstellung gegenüber jeglicher Form von zentrierter Macht, die Thoreaus Ideen für Cage anziehend machten. Aber mehr noch scheint Thoreaus Betonung des sich ständig in Bewegung befindlichen Lebens für Methode und Praxis der musikalischen und literarischen Kompositionen Cages bedeutend gewesen zu sein." ⁵

Henry David Thoreau

Der amerikanische Schriftsteller Henry David Thoreau (1817 – 1862) bezog im Juli 1845 eine Holzhütte am Walden-See in der Nähe seiner Heimatstadt Concord. In dieser Einsiedelei lebte er zweieinhalb Jahre und verfasste mehrere tausend Tagebucheinträge, auf deren Basis später der Klassiker *Walden, or Life in the Woods* (1854) entstand. In seinem Selbstexperiment erprobte er einen einfachen, reduzierten Lebensstil ohne gesellschaftliche Zwänge und ohne ökonomischen Druck. Allerdings propagiert Thoreau "[...] keinen eskapistischen Rückzug in eine längst verlorene Naturwelt, sondern stattdessen regelmäßige Experimente an sich selbst. Er formuliert den klaren Auftrag, die Sinne zu schärfen, genau hinzuschauen, und sich langsam und aufmerksam seinen selbst gewählten Raum zu erschließen, ganz unabhängig davon, wie die Welt sonst aussieht." ⁶ Für *instant cinematography /Thoreau* ist vor allem dieser Aspekt einer vorurteils- und hierarchiefreien Bewertung von Naturbeobachtungen bedeutsam: "Für Thoreau ist die Naturerfahrung essenziell, denn er beschreibt die Analyse der Natur und die Analyse des Selbst als ein und dieselbe Aufgabe. Naturerfahrung und Selbsterfahrung sind für ihn identisch, die individuelle Beziehung zur Natur also ein (überlebens-)wichtiges Ziel des selbstbestimmten Individuums." ⁷

Thoreau versteht Natur als ein fertiges Konstrukt, für das unsere Sinne empfängsbereit sein müssen. Musik und Kunst im Allgemeinen kommt die Aufgabe zu, die Sinne zu schärfen, um das "Readymade" Natur zu erkennen.

Beim Readymade wird das Alltagsobjekt durch Kontextualisierung zum Kunst-Objekt. Es bedarf folglich der Festlegung auf eine Schwankungsbreite bzw. einer Grenzziehung – hier hört der Alltagskontext auf, dort beginnt der Kunstkontext.* Das thoreau'sche Readymade deute ich im Projektzusammenhang als das Überschreiten der Schwelle von der beiläufig-

* Marcel Duchamp begründete die Readymade-Idee mit "Fountain" (1917), einem handelsüblichen Urinal, das er mit "R. Mutt" signierte und in der Ausstellung der Society of Independent Artists im New Yorker Grand Central Palace im April 1917 ausstellen wollte; damals wurde es abgelehnt. Durch das Signieren und das Ausstellen in einem Ausstellungskontext sollte das triviale Alltagsobjekt über sich hinausweisen und eine Diskussion über den gegenwärtigen Kunstbegriff und die dazugehörige Ausstellungspraxis anregen. Auch Freud verwendete den Begriff Readymade: "Freud used the term 'ready-made' for the recycling of earlier textual material at least six years before

gen Alltagswahrnehmung durch Fokussieren der Sinne – repräsentiert durch das Echtzeitarrangement von Klang- und Bildfragmenten. Eine größere Abweichung von dem gewöhnlich unberührten Readymade ergibt sich durch dessen fortwährendes Modifizieren; der Kontext wird quasi laufend verändert.

Film und Musik

In *instant cinematography /Thoreau* bilden eigens produzierte Filmaufnahmen von geografisch und geomorphologisch heterogenen Landschaften, von Wäldern, Pflanzen und Tieren zusammen mit Soundscapes, Instrumental- und Stimmklängen das visuelle und akustische Material. Als Quasi-Readymades sind diese Soundscapes wie die Filmaufnahmen natürlich in höchstem Maße durch komplizierte, bewusste und unbewusste Auswahlmechanismen geprägt, sowohl die persönliche Wahrnehmung als auch das technische Dispositiv und Umweltbedingungen betreffend. Allerdings erfolgten die filmischen wie akustischen Naturbeobachtungen ohne alle narrative Absicht. In der Installation sollen sie denn auch, soweit dies möglich ist, für sich stehen; es handelt sich letztlich um monadenartige Module mit bestimmten sinnlichen Qualitäten. Gleiches gilt für die Klangfragmente, die auf unterschiedlichsten Instrumenten eingespielt wurden – indonesischen Gongs und Trommeln, E-Gitarren, Synthesizer, Konzertflügel, Kontrabass, Schlagzeug, u. v. a. Es handelt sich bei diesem Material um frei improvisierte klangliche Wendungen bzw. Motive, ganz im Sinne von Derek Baileys Definition der freien Improvisation, wonach ihr "keinerlei stilistische oder idiomatische Bindung" eigne, kein "vorgeschriebener idiomatischer Klang. Die Charakteristika der freien Improvisation ergeben sich ausschließlich aus der klangwerdenden musikalischen Identität derer, die sie betreiben." ⁸

Im Zustand ihrer virtuellen Verfügbarkeit im System bilden die Klang- und Bildfragmente in sich geschlossene Zellen, die erst im Moment der Interaktion durch Personen mit dem System (oder im Rahmen von Performances bei gezieltem Auslösen von Programmprozeduren) ihre Form und Struktur im Gesamtgefüge finden. Folglich entsteht auch die – durch assoziative Deutung und das Empfinden von Bild und Musik – unweigerliche narrative Gestalt erst durch den (echtzeitigen) Prozess der Ausdifferenzierung ihrer Elemente.

Kodieren

Um das Material mittels Softwaretools automatisiert (nicht vom Zufall abhängig) zu prozessieren, muss es geordnet und kodiert werden. Um Klangmaterialien zu ordnen gibt es

Duchamp's first ready-made sculpture [...] Freud outlines two types of creative writing. He makes a distinction between, on the one hand, writers who 'seem to originate their own material,' and on the other hand, writers who, in his own words, 'take over their material ready-made'.⁷



Die "Masse" eines Klangs kann tonal (mit einer Tonhöhe), komplex (ohne hörbare Tonhöhe) oder iterativ (verändernd) sein. Die aufrechterhaltende Energie wird in drei Kategorien unterschieden, die "Klangenergie" kann kontinuierlich, impulshaft oder eine rasche Abfolge von Impulsen sein. Wenn diese Kategorien untereinander kombiniert werden, kommt Chion auf neun Klangtypen. Dieser Kategorisierung habe ich alle verwendeten Klangfragmente unterzogen. Darüber hinaus wurden Klänge nach Gruppe (Instrument, Soundscape, Stimme) und Subgruppe (Klavier, E-Gitarre, Synthesizer, ...), Anregungsstärke, Geschwindigkeit und Klanggestus kodiert. Der Klanggestus ist assoziiert mit der subjektiven semantischen Beschreibung des Klangs durch Adjektive wie grell, kontemplativ, zurückhaltend usw. Zusätzlich werden die Audiofiles nach Dauer, Aufnahmetag und Ort gefiltert.

Die Filmfragmente unterliegen einer ähnlichen Systematik, die auf filmimmanente Qualitäten abzielt: Bewegungsgeschwindigkeit (im Bild), Farbgebung, Aufnahmetechnik (Freihandkamera, Slider, Motorbewegung), Bildausschnitt und Gestus im Filmfragment. Aus den subjektiven, aber in sich kongruenten, systematischen Bewertungen entsteht eine

Kategorisierung, die in der Systemlogik des Projektes ihre Gültigkeit hat. Die kodierten Klang- und Bildfragmente können über eigens entwickelte Software-Patches in der Softwareumgebung Pure Data gezielt angesprochen werden.

Indeterminierte Musik

Musik ist das Gestalten von Zeit durch Klang; in der Regel liegen ihr eine Fülle an Entscheidungen zugrunde. In der seriellen Musik der 1950er Jahre komponierten europäische Komponisten wie Pierre Boulez oder Karlheinz Stockhausen, angelehnt an Schönbergs 12-Tontechnik, mit Reihen, indem sie Tonhöhen, Klangdauer, Klangstärke gemäß einer bestimmten Logik aufeinander folgen ließen. Allerdings entstand aus dieser Logik heraus ein Automatismus: "Durch die totale Determination aber (das heißt also in der Praxis: durch selbstständig abspulende Elementreihen) gleitet dem Komponisten der Kompositionsvorgang aus der Hand; er hat seine Rolle mit der Vorformung von Reihemöglichkeiten ausgespielt, es waltet der Zufall des Automatismus." ¹¹ Bei *instant cinematography /Thoreau* ist das Material jedoch so radikal heterogen gedacht und sortiert, dass eine Vorentscheidung im Hinblick auf kombinatorische Sinngebung weitgehend vermieden wird. Jedes Klang- und jedes Filmfragment ist zumindest bis zu jenem Grad autonom, den die Offenheit für prinzipiell jede Kombination und kontextuelle Verschränkung verlangt. Das System rekurriert auf Konzepte, die für die Indeterminierte Musik erprobt wurden, und wendet sie – mit erhöhten Freiheitsgraden – auf ein multisensuelles Environment an: Die Materialfragmente stehen untereinander über Qualitäten, nach denen gefiltert wird, in einer Beziehung. Somit ergibt sich ein Dreieck mit in Wechselwirkung stehenden Punkten: Kodiertes Material – Beziehungen der gefilterten Materialien untereinander – PartizipantInnen-Position.

Installation

Trigger: Durch Abruf der in der Datenbank abgelegten, kodierten Klang- und Filmfragmente werden klanglich-visuelle Situationen geschaffen. Den Trigger zu den Datenbankabfragen liefern (mittels einer Indoor-Tracking-Einheit erfasste) Positionen von PartizipantInnen in einem Raum. Ihre Bewegungen lösen Datenbankfilter aus, deren fortwährende Rekonfigurierung es erlaubt, das Material zu strukturieren.

Klang: Verschiedene Klanggruppen belegen unterschiedliche Audiokanäle und können unabhängig voneinander mit Filtercodes beschickt werden, die Klanggruppe "Klavier" beispielsweise mit anderen als die Klanggruppe "Kontrabass". Somit können variierende Klangsituationen entstehen, die sich in den einzelnen Klanggruppen in den Filterkategorien Klangtyp, Klanggestus, Anregungsstärke und Geschwindigkeit unterscheiden (siehe *Kodierung*). Ein Mehrkanal-Audiosystem ermöglicht es, den Klangfragmenten via Filter eine Position in einem imaginierten akustischen Raum zuzuordnen.

Bewegtes Bild: Analog zur Klangfragmente-Selektion wird auch das Bildmaterial in Abhängigkeit der Positionen von PartizipantInnen im Raum gefiltert. Die Filtereinstellungen bestimmen einerseits die Filmfragmente, andererseits die Auswahl an zusätzlichen Echtzeit-Bildbearbeitungsprozeduren, wie Farbveränderungen, Störeffekte, Körnigkeit usw. Das Klang- und Bildgeschehen wird unmittelbar vor dem Erscheinen prozessiert. Es ist folglich nicht absehbar, was in einem bestimmten Moment zu hören und zu sehen sein wird. Dies betrifft auch das Verhältnis von Bild und Klang untereinander.

Interaktion: Für die Interaktion sind momentan zwei Optionen angedacht, wobei die visuelle Ebene entweder als Projektion über den PartizipantInnen oder mittels Videobrille zugänglich wird. In beiden Fällen sollte durch ein Regulativ im Verhalten eine Konzentration auf das audiovisuelle Geschehen erzielt werden. Die Videobrille hätte vermutlich eine Steigerung des Gefühls von Ausgeliefertsein und eine damit einhergehende Intensivierung des Erlebens zur Folge, weil man blind für die reale Umgebung wäre.

Eine andere (Low-Tech-) Möglichkeit wäre die Käfer-Position: Die PartizipantInnen liegen auf dem Rücken auf mobilen, gepolsterten Rollbrettern und können sich mittels Beinen und Armen fortbewegen. Auch da sollte die eingeschränkte Bewegungsfreiheit die Aufmerksamkeit erhöhen.

Zusätzlich kann die Situation um eine soziale Interaktionsebene angereichert werden, indem die Installation von mehreren (maximal vier) Personen exploriert wird. Es entsteht eine Mensch-Mensch-Maschine-Situation, in der es auch um Rücksichtnahme bzw. Kontaktnahme geht – unterstützt bzw. motiviert durch die Abbildung des Verhaltens im System. Vielleicht erweisen sich diese Formen der Rezeption aber als kontraproduktiv. Zuletzt wird die Probe aufs Exempel den Ausschlag für oder gegen eine Lösungen geben (in deren Folge erfahrungsgemäß mit systemtechnischen Konsequenzen zu rechnen ist).

instant cinematography /Thoreau wird zum Spiel mit Transformationsprozessen innerhalb einer Kette, die von der Aufnahme des Materials am Aufnahmeort bis zum Erleben des Materials als naturähnliches *Objet trouvé* in der Installation reicht.

Ich zog in den Wald, weil ich den Wunsch hatte, mit Überlegung zu leben, dem eigentlichen, wirklichen Leben näher zu treten, zu sehen, ob ich nicht lernen konnte, was es zu lehren hätte, damit ich nicht, wenn es zum Sterben ginge, einsehen müsste, dass ich nicht gelebt hatte. Ich wollte nicht das Leben, was nicht Leben war; das Leben ist so kostbar. Auch wollte ich keine Entsagung üben, außer es wurde unumgänglich notwendig. Ich wollte tief leben, alles Mark des Lebens aussaugen, so hart und spartanisch leben, dass alles, was nicht Leben war, in die Flucht geschlagen wurde..

Henry David Thoreau ¹²

-
- 1 John Cage, Program Note for Empty Words (Part IV), first New York performance, 1979.
 - 2 Die DLSR (engl. für digital single-lensreflex)-Filmära wurde 2008 durch Vincent Laforets kurzen Film "Reverie" eingeleitet, der vollständig mit einer DLSR gefilmt worden ist. <http://vimeo.com/7151244> [26.2.2015]
 - 3 Geschichte / Entwicklung videofähiger DSLR's <http://www.blendmedia.de/dslr/geschichte/> [26.2.2015]
 - 4 Raussert, Wilfried. Avantgarden in den USA: zwischen Mainstream und kritischer Erneuerung 1940-1970. Campus Verlag, 2003. S.100.
 - 5 Hauenstein, Robin. Ein Leben als Experiment. Interview mit Eva Ehninger. Biorama. Magazin für nachhaltigen Lebensstil. <http://www.biorama.eu/david-thoreau/> [26.2.2015]
 - 6 Robin Hauenstein, Ein Leben als Experiment, 2012.
 - 7 Jaeger, Peter. John Cage and Buddhist Eco-poetics.
 - 8 Bailey, Derek. Improvisation. Kunst ohne Werk. Wolke Verlag, Hofheim 1987, S. 128.
 - 9 Hug, Daniel. Sounds for Movers and Shakers. Klanggestaltung für interaktive Gegenstände. Abschlussarbeit. Hochschule für Gestaltung und Kunst, Zürich. Zürich, 2007.
 - 10 Chion, Michel. Le Son. Editions Nathan, 1998.
 - 11 Gieseler, Walter. Komposition im 20. Jahrhundert. Moeck Verlag. Celle, 1975. S.84.
 - 12 Walden, S. 98

