

## ArtistLab

### Lesekomposition – Installation

#### UPDATE ZUM VORGEHEN

Ich werde verschiedene Beziehungen von Klang zu Bedeutung und von Sprache zu Bedeutung skizzieren und versuchen sie umzusetzen. Später werde ich dann für die Installation, solche mit gewünschter Wirkung auswählen und gegebenen Falls in Kombination zusammenstellen. Bisher scheinen mir interessant:

**Klang** – Ein Sound in verschiedenen Räumen, Sound durch verschiedene Abspielgeräte, Sound als Index, Sound abstrakt, Sound als komponierte Geste, Synthetischer Sound, Field-recording/simuliert gebaute Geräuschumgebung

**Sprache** – Begriffe, Adjektiv-Substantiv Beziehungen, Onomatopoeica, Words without meaning, Phoneme und andere Fragmente, Ambige Wörter/einheiten bei welchen erst im Kontext eine Bedeutung festlegbar wird.

**Zusammen** - Verhältnis Sound-Wort, welche ähnliches ausdrücken von verschiedenen Seiten oder haben Analogien in z.B. Rhythmus usw.; Sound und Wort welche nicht das gleiche auszudrücken versuchen oder in der Erscheinung unterschiedlich sind.

Versuch möglichst großes Feld an Assoziationen zuzulassen.

Betonung des **Kontextes**: Der Kontext ist wichtig (in einigen Fällen sogar wichtiger als die Wahl des Materials). Er entscheidet selbst bei einem konkreten Klang (der mit vielen Hinweisen auf seine Quelle zusammen aufgenommen wird) ob er als aus sich selbst bedeutend oder als für etwas indexikalisch stehend erkannt wird.

- Wenn das krähen eines Hahnes mit dem Wort Stadt verbunden ist oder zuvor ähnliche, aber synthetische Melodien wie im Krähen gefunden werden, dann wird es eher als klangliche Qualität aus sich selbst, statt als Index für den Hahn begriffen, der auf den Morgen reagiert (oder bekommt im Fall der Kombination mit „Stadt“ als Tropus vergrößerte Bedeutungsoffenheit).

Protokoll für weitere Versuche, um die Wirkung der Wort- und Klangebene zu überprüfen, sobald die technische Seite dies ermöglicht: **Neue Ansätze:**

- Eine Nachahmung von sprachlichen Strukturen in der klanglichen Ebene produktiv nutzen, z.B. die Lautebene der Sprache musikalisch umsetzen (die Silbenstruktur und Länge eines Wortes, als Rhythmus und Länge eines Klangs realisieren; ähnliches auch mit der Sprachmelodie und der Tonhöhe umsetzen).
- Unter den Wörtern Homographien<sup>1</sup> verwenden. Beispielsweise *modern*: [mo'dɛrn] – zeitgemäß / ['mo:den] – faulen. Um so die Aufmerksamkeit auf die arbiträre Belegung eines Wortes mit Bedeutungen zu lenken.
- Worte anbieten, deren Bedeutung erst im Kontext festlegbar ist.
- Als Sprachmaterial Fragmente von Wörtern evnt. Phoneme anbieten, die noch zu Wörtern zusammengesetzt werden müssen.

#### Ältere Ideen:

- Unter den Wörtern die Bezeichnungen von Materialien verwenden. Beispielsweise: Porzellan, Metall, Öl. Unter den Sounds verschiedene Klänge, die mit den Materialien erzeugt werden können verwenden. Unter den Sounds verschiedene Klänge, die nicht mit den Materialien erzeugt werden, verwenden.
- Unter den Wörtern musikalische Vortrags- und Tempobezeichnung verwenden. Beispielsweise: „vivace“. Programmieren, dass auf das Lesen des Wortes eine Veränderung der folgenden Töne erfolgt.
- Farbwörter „blau“ und ein Wort das der Bezeichnung „blau“ in einem anderen Sprachsystem ähnlich ist (es gibt teilweise unterschiedliche Einteilungen des Lichtspektrums in Farbbeschreibung zwischen Sprachen, was in einer Sprache als „blau“ bezeichnet wird ist in einer anderen schon z.B. „lila“). Beim Lesen des Wortes wird der Frequenzbereich des Lichtspektrums, welcher diesem Wort in einem Sprachsystem zugeordnet wird musikalisch umgesetzt. Beispielsweise als Ton, der ein Glissando von der tiefsten bis zur höchsten Frequenz zieht.<sup>2</sup>
- Versuch zu einem Wort mehrere Geräusch-Ereignisse abzuspielen. Prüfen ab wann die Übersichtlichkeit verloren geht.
- Versuch ein Wort zu verwenden, welches nur fragmentarisch lesbar ist. Sind die Effekte, die das Fragmenthafte in der Musik und im Text hervorrufen in der Installation nutzbar? Überdeckung eines Wortes, beispielsweise mit einem Fleck, prüfen. Unvollständig geschriebenes Wort, bei dem das Ende offensichtlich fehlt, testen.

---

<sup>1</sup> Wörter mit gleicher Schreibweise aber unterschiedlichen Bedeutungen.

<sup>2</sup> Anwendung von Ergebnissen aus Untersuchungen in der Sprachwissenschaft. siehe z.B.: Brent & Kay, Paul. 1969, *Basic color terms. Their universality and evolution*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press. Die gleiche Umsetzung mit dem Wort und dem Spektrum aus dem anderen Sprachsystem würde sich in der Amplitude zwischen höchstem und niedrigstem Ton unterscheiden, wodurch der Unterschied hörbar wird.

## Weitere Aufgaben für die technische Umsetzung:

**Die technische Umsetzung wird zunächst vereinfacht. Statt mit tracking wird mit Knöpfen die Verbindung von Wort/Partikel zu Klang hergestellt. Wenn die Beziehung klar geworden ist, die in der Installation dargestellt werden soll, wird das Tracking bzw. die benötigte Umsetzung in Angriff genommen.**

- *Umsetzung des Trackings: Richtiges kalibrieren des Max-Patches, Erweiterung mit kinect Sensor und Spiegelreflex-Kamera. / falls Ergebnisse nicht zufriedenstellend sind: X-Code oder fertige facetracking-Apps nutzen.*
- *Programmierung verschiedener Reaktionen im Klangbereich, die durch die Reihenfolge des Lesens ausgelöst werden. Unter anderem die Komponente der zufälligen Auswahl von Klängen zu Wörtern. Lösung durch eine Samplesammlung für jedes Wort von denen bei jedem Betrachten des Wortes, eines zufällig ausgewählt wird. Hierbei möchte ich den Zufallsfaktor jedoch auf die Auswahl eines Klanges unter mehreren ähnlichen zu einem Wort begrenzen, um den Effekt nicht verschwimmen zu lassen, die Klangkomposition beim Lesen zu steuern.*
- *Als Erweiterung der Installation wäre es in Betracht zu ziehen, einen Bildschirm bzw. eine projizierte Fläche in den gleichen Dimensionen einzubauen, wobei die gelesenen Wörter verschwinden, sobald der Klang zu ihnen verklungen ist und jedes Mal ein neues Wort erscheint. So würde das Spiel viel länger interessant bleiben.*

*Notlösungen falls das Eyetracking nicht gut die Augen lokalisiert:*

- *Einen Rahmen installieren, in welchen der Kopf gelehnt wird, sodass extreme Pupillenbewegungen gemacht werden, statt Drehbewegungen des Kopfes. Für unterschiedlich große Menschen könnte hierfür eine mehrstufige Trittleiter zur Verfügung gestellt werden.*
- *In Betracht ziehen große Wörter an die vier Ecken einer Wand zu schreiben und mehr kleinere Wörter verteilt auf der Fläche anbringen, damit würde der Eyetracker die extremen Punkte auf jeden Fall lesen und der Rest würde, eher unkontrolliert, trotzdem etwas auslösen.*

## Offene Fragen:

Das konkrete Lautsprecheresetup und der Ort bzw. das Umfeld, an dem die Installation sich befinden, müssen sich im Probieren mit der Umsetzung zeigen. Bisher ist zur Vorstellung nur festzuhalten, dass mindestens zwei Lausprecher benötigt werden, welche sichtbar aufgebaut sind, um die Komponenten und Funktionen der Installation optisch zu vermitteln. Bisher ist

die Installation so konzipiert, dass sie, um sich auf das Spielen einlassen zu können, eine ruhige Umgebung benötigt, wie sie beispielsweise eine Galerie bietet.<sup>3</sup>

Das ich nicht innerhalb des Semesters die Wortebene fertigstellen konnte, lag auch daran das die Komplexität der Beziehung zwischen Wörtern und Klängen, das übertraf was ich erwartet hatte. Für den Arbeitsprozess hieß das konkret, dass ich mich teilweise von der Komplexität der Beziehungen auf den verschiedenen Ebenen habe abschrecken lassen, die Beispiele umzusetzen, die mir spontan als Wort Kombinationen einfielen. In Zukunft würde ich hier versuchen mehr Ideen aufzuschreiben und zu probieren, statt sie zu verwerfen.

Überlegungen zu der Thematisierung von konkreten gesellschaftlichen Missständen in einer narrativen Wortebene haben einige Probleme für die Vermittlung von komplexen Verhältnissen aufgezeigt. Die Form dieser Installation ist, der Intention nach, darauf ausgerichtet eine Beschäftigung mit Bedeutungskonstruktionen zu ermöglichen und für weitergehende Thematisierungen müsste auch die Form sich anpassen.

---

<sup>3</sup> Dazu würde außerdem die Erwartung an einem solchen Ort Kunst vorzufinden, es vereinfachen sich mit dem Aufbau als Installationskunst zu beschäftigen.