

Kiyoshi Furukawa, Masaki Fujihata, Wolfgang Münch Small Fish



Der Grundgedanke hinter *Small Fish*, einem interaktiven Musikkunstwerk, ist der, durch die Konfiguration, Bewegung und Kollision von Symbolen, Objekten und Bildern am Computerbildschirm MIDI-Code zu generieren, der Melodie, Harmonie und Rhythmus des Musikstücks in Echtzeit steuert. Der Benutzer interagiert mit der Software wie mit einem Musikinstrument. Man kann es als "Aktive Partitur" oder "Interaktives Grafikmusikinstrument" bezeichnen.

Ein Ziel dieser Arbeit ist es, eine Lösung für die moderne Kunstgeschichte, die moderne Malerei und die moderne Musik zu finden. In der berühmten Diskussion um Kandinskys abstrakte Werke drehte sich alles um die Frage, wie der Betrachter die Beziehung zur Musik durch das Seherlebnis des Gemäldes herstellen könne. Dabei hängt die erkennbare Beziehung von der Vorstellungskraft des einzelnen ab. Da der Sehprozess des Betrachters nicht interaktiv erfolgen konnte, spielte sich nach dem Erhalt der im Bild sichtbaren Information alles im Kopf des Besuchers ab. Der Traum dieser Stilrichtung war das interaktive Bild, nicht das interaktiv geschaffene Bild. *Small Fish* ist ein derartiges interaktives Gemälde, das auch Musik erzeugt und in gewisser Weise die Verwirklichung der zu Beginn des 20. Jahrhunderts erträumten Verbindung von Musik und Bild darstellt.

