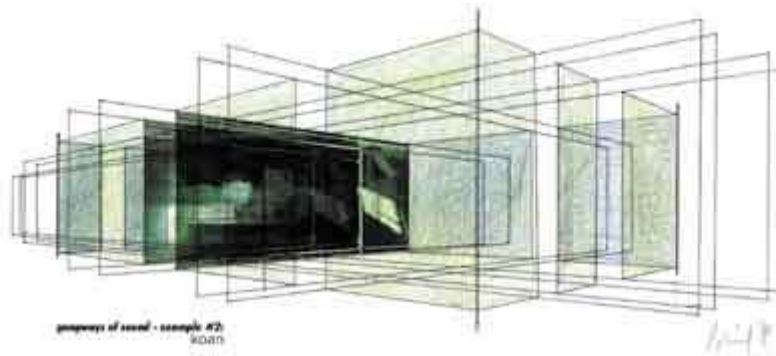


Kuratoren: Colin Fallows, Heidi Grundmann
Sound Drifting: I Silenzi Parlano Tra Loro



Eine generative Soundinstallation, die vom 4. 9. bis 9. 9. 1999 durchgehend simultan und vernetzt an vielen Orten der Welt produziert wird (Adelaide/Amsterdam, Belgrad, Berkshire, Brighton, Graz, Linz, Lancashire, Liverpool, Melbourne, Vancouver, Weimar, Wien).

Sound Drifting ist ein interdependentes temporäres System von Sub-Projekten, die simultan an weit voneinander entfernten Orten ein breites Spektrum von Methoden und Ansätzen zur Online-Generation/Automation von Daten/ Sounds einsetzen. Gemeinsam produzieren sie eine kollaborative On-line/On-site/On-air-Soundinstallation, die in einer Vielzahl von Versionen erlebbar ist.

On site/Vor Ort in Linz tauchen die Klänge, die an den verschiedenen Entry Points der globalen Installation *Sound Drifting* generiert und prozessiert werden, orts- und medienspezifisch an unterschiedlichen Schauplätzen des Festivals auf: als unangekündigter Ambient/Background-Sound in existierenden Linzer Lautsprechersystemen genauso wie als immersive Sound-Installation im Mediendeck des O.K Centrum für Gegenwartskunst. In Graz, Vancouver und Weimar gibt es weitere On-site-Installationen als Teil/Versionen von *Sound Drifting* (Stand Anfang Juli 1999).

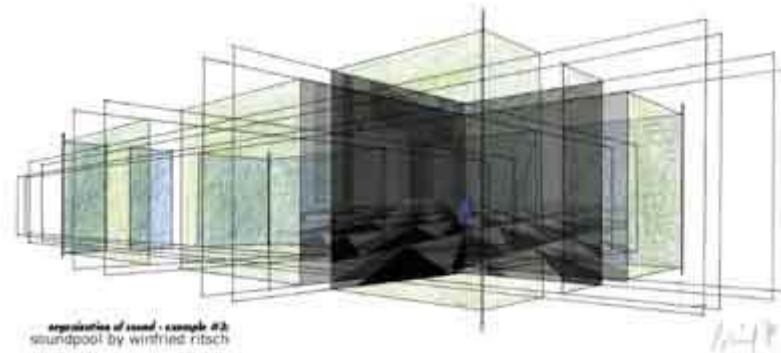
On line wird das Netz jener Sub-Projekte, die *Sound Drifting* von Australien, Kanada, Grossbritannien, Deutschland und Österreich aus erst ermöglichen und ausmachen, in seinen Verknüpfungen transparent und erfahrbar: als weit verzweigte virtuelle Installation — zugänglich über ein von KünstlerInnen strukturiertes und gestaltetes Interface.

On air wird *Sound Drifting* auf Österreich 1, dem Kulturkanal des Österreichischen Rundfunks, in einer "Langen Radiokunstmacht" zur Radioinstallation. Wie die On-site-Manifestationen wird auch diese Radioversion von *Sound Drifting* live in das Internet und damit in alle anderen Versionen der Installation zurückgesendet. Das Soundmaterial zu den On-site- und On-air-Versionen von *Sound Drifting* kommt ausschließlich aus der virtuellen Installation der (von Linz aus gesehen) Remote Locations.

Auch wenn der Begriff "generativ" — sobald er mit Sound in Verbindung gebracht wird — gerne der Musik zugeordnet wird, versteht sich *Sound Drifting* nicht als Musikprojekt (obwohl Musik Teil des Projektes sein kann). *Sound Drifting* handelt vielmehr von Vernetzung, Kommunikation, Kollaboration; vom Verlust der Kontrolle des einzelnen über sein Werk zu Gunsten einer ver- und geteilten Kontrolle (zwischen Menschen, zwischen Maschinen und Menschen, zwischen ProduzentInnen und UserInnen).

Sound Drifting baut in Praxis und Theorie auf den Erfahrungen vorangegangener KUNSTRADIO-Projekte auf und bezieht sich auch auf *Evolution 2.0*, eine CD-ROM-Anthologie generativer Kunst (Liverpool Art School / Merseyside Online, 1998).

Sound Drifting enthält außerdem Beiträge zu dem KUNSTRADIO/Western Front-Projekt *Wiencouver*.



Musik (IEM), Graz in collaboration with *Algorithemics*; *Alien Productions*; the Centre for Animation and Interactive Media, RMIT University, Melbourne; *ESC*, Graz; *First Floor Eastside*; *Bauhausuniversität, Weimar*; *John Moores University, Liverpool*; *Liverpool Institute for Performing Arts (LIPA)*; *netzklang*; *radioqualia*; *SEAM, Studio für elektroakustische Musik at the Hochschule für Musik Franz Liszt, Weimar*; *SSEYO Ltd*; *Toy Satellite and Western Front Society*.

Artists include:

Robert Adrian (CAN/A), *Roland Bastien (CAN)*, *Shawn Chappelle (CAN)*, *Joelle Ciona (CAN)*, *Tim Cole (GB)*, *Peter Courtemanche (CAN)*, *Justina Curtis (AUS)*, *Tim Didymus (GB)*, *Anna Fitz (CAN)*, *FON (A)*, *Andrew Garton (AUS)*, *Josef Gründler (A)*, *Honor Harger/Adam Hyde (NZ)*, *Eileen Kage (CAN)*, *Robert Klajn (YU)*, *Norbert Math (A)*, *Bruce Morrison (AUS)*, *Bill Mullan (CAN)*, *Roberto Paci Dalò (I)*, *Bruno Pisek (A)*, *Winfried Ritsch (A)*, *Maria Schubert (A)*, *Will Sergeant (GB)*, *sha (A)*, *Markus Seidl (A)*, *Matt Smith/Sandra Wintner (CAN/A)*, *Sodomka/Breindl (A)*, *Aleksandar Vasiljevic (YU)*, *Eva Wohlgemut (A)*

Organisation: Elisabeth Zimmermann, Kunstradio.

Some Subprojects (as of July 1999)

sound drifting–weimar

Andreas Krach, Johannes Sienknecht a.o.
<http://www.uni-weimar.de/~netzklang>

In Zusammenarbeit mit der Bauhausuniversität Weimar, Fakultät Medien und dem Studio für elektroakustische Musik (SEAM) an der Hochschule für Musik Franz Liszt, Weimar

sound drifting — *weimar* erschließt das Netzwerk als mehrkanalige Klang-rauminstallation und als Radioskulptur. die lokale Sonosphäre fließt als echtzeit-audiostrom zurück ins Netz und steht den anderen Stationen zur Verfügung.

Dunes and Redundancy

Seppo Gründler

Dünen: Eine Sandfläche wird von Ventilatoren angeblasen und durch die Vibration von Lautsprechern gerüttelt. Der On-site-Audiostream aus Linz wird analysiert, und diese Daten steuern die Ventilatoren und Lautsprecher. Das führt zu einer sich langsam und ständig verändernden Dünenlandschaft. Eine Kamera überträgt die Bilder davon ins Web. Es ist still im Raum, der Originalklang nur an anderer Stelle (Foyer etc.) zu hören. *Dünen* ist Ableger einer noch nicht realisierten Arbeit von Niveau (Schweitzer/ Stangl/Gründler/Böhm).

Redundanz: beschäftigt sich mit Kompressionsverfahren. Live-Material wird MPEG komprimiert und mit dem Original verglichen. Die Differenz ist zu hören und wird als verlustfrei komprimierte Datei nach Linz geschickt. Gleichzeitig wird das Original als Audiostream(MPEG) geliefert.

The Plant Room

Colin Fallows
Liverpool (GB)

The Plant Room ist eine permanent funktionierende Installation mit Soundgeneratoren im Liverpool Institute for Performing Arts. Für *Sound Drifting* werden die Instrumente des *Plant Room* programmiert und zu einem speziellen Arrangement orchestriert, während sie weiterhin ihre tägliche Aufgabe erfüllen. Die gestreamten Klänge werden mithilfe jenes Mikrofonsystems aufgenommen, das im LIPA für klassische Orchester Verwendung findet.

COMMUNICATION NOISES

Dusan Bauk, Aleksandar Vasiljevic
Belgrade (YU)

Wir sampeln Sounds, die wir "Communication Noises" nennen, wie z. B. Wasserleitungen, das Summen der städtischen Elektrizitätsversorgung oder den Verkehr.

Zur Organisation der Samples verwenden wir Creative Labs SF2 format und zum Randomising die SOUNDER Software.

A Micí, project by Subtolerance.

Robert Klajn, Gordan Paunovic
Subtolerance / Belgrade (YU)

Geräusche aus dem Nachkriegs-Belgrad werden von einem Online-Mikrofon aufgenommen und als Stream in die *Sound Drifting*-Installation gesendet. Diese rauen, nackten Sounds sollen als eigener Kanal in die Gesamtheit der On-line/On-site/On-air-Installation/Soundscape integriert werden.

Die aufregende technologische Aura (heutiger Streaming-Methoden) wird so laufend von der Nachkriegsrealität zerstörter Telekommunikations-Infrastrukturen in Jugoslawien überprüft. Wird unser Stream überleben?

TAT FAT SIZE TEMPLE

degenerative observations in sound

Andrew Garton, Justina Curtis

<http://www.toysatellite.com.au>

Toy Satellite, Australia

in collaboration with: The Centre for Animation and Interactive Media (RMIT University)

Dokumentarische Sound-Environments aus ursprünglichen ländlichen Kulturen zerfallen und sterben ab, während sich urbane Real-Time-Soundscapes in den Vordergrund drängen.

Ländliche Klangquellen: animistische Rituale, Opferhandlungen und Zeremonien, symmetrische Perkussion. Performances von Rumah Auh und Rumah Jeli, Iban Langhäuser, Sarawak, Malaysiaen.

Urbane Klangquellen: Fahrzeuge und Menschen, dichte Cluster von Sound unklaren Ursprungs aus den vielsprachigen Straßen von Fitzroy, Melbourne.

PUBLIC PIANO

Matt Smith/Sandra Wintner with Grant Gregson and Spencer Cathey

<http://www.firstfloor.org>

First Floor Eastside, Vancouver (CDN)

In cooperation with The Western Front Society, Vancouver

Ein Yamaha-Disklavier (Konzertflügel mit einem MIDI Interface) kann via Internet gespielt werden. Die online aus der *Sound Drifting*-Installation empfangenen Sounds werden in MIDI-Code konvertiert, in einem Konzertraum (The Lux, Western Front) aufgeführt und automatisch aufgenommen. Schließlich werden sie als Soundfiles von hoher Qualität in die *Sound Drifting*-Audioscape zurückgeführt.

MECHA-VOICES (CREATE E DISTRUTTE)

Emilia Telese & Tim Mark Didymus / Brighton (GB)

Mecha-Voices (*Create e Distrutte*) ist eine Speech-Engine, die eine Lyrik assembliert, die an die Arbeit der italienischen Futuristen erinnert. Sie entfaltet sich kahl und blind, während die Maschine sich ungeleitet von irgendwelchen Vorurteilen weiterbewegt. Doch sobald sie sich mit ihm trifft, weicht sie vom Futurismus ab, von der Vorstellung der "Parole in Libertà" und den mechanischen Beziehungen als unvermeidlicher Einwirkung des Fortschritts und beginnt mit Ergebnissen und Versionen, die universell decodierbar sind, auf ein völlig neues Medium hinzuweisen.

r a d i o q u a l i a, Adelaide

Honor Harger/Adam Hyde (AUS)

<http://www.radioaqualia.va.com.au>

r a d i o q u a l i a ist an jenen Diskursen interessiert, in denen es um "Broadcasting" geht. Für *Sound Drifting* will r a d i o q u a l i a Radio als eine generative Einrichtung betrachten und die Allgegenwart der verschiedenen Arten von Radiowellen, die Eigenheiten des Hörmediums Radio und Radio als eine Resonanzform von Energie untersuchen. Diese Aufgabe wird in

Gestalt eines audiophonen Automaten erfüllt, der aus konkreten Hörsituationen Klangvignetten konstruiert. Der Mechanismus zielt darauf ab, einen Typus von Soundstrukturen zu generieren, der auf der Annahme beruht, dass Radio wie alle Kommunikationsmedien eine Dimension des Gesprächs, ja sogar ein Attribut von Sprache darstellt.

SILENCE DESCENDS

Roland Bastien, Shawn Chappelle, Joelle Ciona, Peter Courtemanche, Anna Friz, Eileen Kage, Bill Mullan
Western Front Society, Vancouver (CDN)
<http://www.front.bc.ca>

Silence Descends ist ein kollaboratives Projekt, an dem sieben KünstlerInnen aus Vancouver beteiligt sind. Für *Sound Drifting* arbeiten die KünstlerInnen mit einem generativen Audiosystem, das als Metapher Mischungen im Radiostil verwendet. Dieses System verwendet lange Soundstücke und mischt sie in unterschiedlicher Komplexität und Dichte.

Will Sergeant

Lancashire (UK)

Will Sergeant benutzt die generative SSEYO Koan-Software und veränderte Music-Mandala-Programme. Er kreierte damit ein Tongedicht, das die Zuhörer durch einen Planeten von Wasser und Eis reisen lässt, der durch das All fließt, kracht, knistert und plätschert: eine gigantische Träne im Raum.

Intermorphic Koan^oasis

Tim Cole
SSEYO, Berkshire (UK)
<http://www.ssego.com>

Intermorphic Koan^oasis wird in Echtzeit vom generativen SSEYO-Koan-System komponiert. *Koan^oasis* füllt jede 24 Stunden Periode mit Ebbe und Flut. *Koan^oasis* ist auf einer Webpage situiert, über das Koan-Plugin zugänglich und wird durch eine Webpage-Programmierung geführt und ständig geformt.

dynamo 0.0-1.0

fon=groiß+söllner/+specialguest=gogo
Vienna (A)
<http://alien-production.mur.at/gen/>

dynamo 0.0-1.0 = generatives soundsystem, bestehend aus mehreren soundmodulen. es wird darauf hingearbeitet, ein system zu erstellen, in dem user permanent in den prozess eingebunden sind. als optisches interface wird eine webpage geboten. die einzelnen module sind austausch- bzw. erweiterbar.

ALIEN CITY

Andrea Sodomka / Martin Breindl/Norbert Math
ALIEN PRODUCTIONS, Vienna (A)

Alien City ist eine virtuelle Stadt im Cyberspace. Ihre klangliche und visuelle Erscheinung setzt sich aus Elementen zusammen, die aus verschiedenen Städten der Welt und aus unterschiedlichen Zeiträumen stammen. Jeder Besuch eines/r UserIn in der *Alien City* im Internet verursacht Veränderungen — die Stadt wird anders, wächst, bewegt sich. Zudem generiert jeder Zugriff "Feed-back Agents": parasitär-symbiotische Objekte auf dem Computer des/r UserIn. Sie verbinden die "persönlichen" Daten mit der City-Soundscape, die die Userin gerade hört, und legen sie als Soundobjekte in der *Sound Drifting*-Installation on site in Linz ab.

SOUNDDRIFTER

Winfried Ritsch
Algothmics, Graz (A)
In collaboration with the Hochschule für Musik, Graz, Institute for Electronic Music (IEM)

Klangobjekte in Form von Klangdateien, Mikrokompositionen und Livesignalen driften (wandern) selbstständig in einer verteilten Installation. Es entsteht eine eigene Soziologie von Klangobjekten, die vordefinierten Gesetzen ausgeliefert sind. Der Mensch wird zum Rezipienten dieser Welt. Ein Vergleich wäre ein Aquarium mit Fischen, an dem sich der Mensch erfreut. Er hat die Aufgabe des Pflegers und Betrachters.