

Some Sounds and Some Fury

Mit dem diesjährigen Konzertabend etabliert Ars Electronica in gewisser Hinsicht die mehrjährige Phase der Herleitung einer intermedialen, primär Bild und Klang vereinigenden Praxis der Musik, die in Form von exemplarischen Nacherzählungen und gegenwärtigen Ausprägungen im Brucknerhaus seit 2003 ihre Bühne gefunden hat: *Principles of Indeterminism* (2003), *L'Espace Temporel* (2004), *Listening between the Lines* (2005). Im vierten Jahr der Reihe sind es das Format und die Bühne selbst, die das Thema bestimmen, ein Format, das es infolge seiner besonderen personellen Konstellation – namentlich durch den Dirigenten Dennis Russel Davies, das von ihm geleitete Brucknerorchester und die Pianistin Maki Namekawa – erlaubt, in kontinuierlicher Qualität Programme zu gestalten, die die Grenzgänge zwischen Orchestermusik und digitaler Kompositions- und Distributionspraxis einerseits und zwischen klanglichen und visuellen Ausdrucksformen andererseits immer wieder ausloten und erweitern. Format und Bühne haben sich dadurch für neue Entwicklungen etabliert, die zugleich repräsentativ sind für die Medien- und digitale Kunst als Quelle der Inspiration und Partner traditioneller Disziplinen.¹

Some Sounds and Some Fury verdeutlicht einmal mehr dieses Zusammenspiel; sein Leitmotiv ist das Prinzip, die für die Erweiterung disziplinärer Grenzen maßgeblichen Protagonisten als mitlebend zu betrachten und in der Tradition des Grenzanges mit (in ihrem Sinne heute Tätigen) kurzzuschließen. Es geht dabei darum, aus Traditionslinien – nicht nur hinsichtlich der ästhetische Substanz, sondern auch der Konzepte und Techniken – eine Art Netz zu flechten, in dem Entgrenzung und Interdisziplinarität selbst kulturellen Halt im Kulturbetrieb erfahren, in dem ihre Traditionen gewöhnlich eher haltlos sind.

Ein für solche Intentionen ebenso nahe liegendes wie herausragendes Beispiel ist Philippe Manoury, der als Komponist jahrelang am IRCAM an Miller S. Puckettes Entwicklung von MAX (der grundlegenden Software für interaktives Live-Spiel schlechthin) mitgewirkt hat. Wie kaum ein anderer steht auch Charles Amirkhonian für Grenzgängertum im Bereich der akustischen Kunst; und wenn man vom Mitleben und der Herleitung im Bereich der Medienmusik spricht, dann spricht man natürlich implizit von John Cage, der durch den Bruch mit den Hierarchien zwischen Komponist, Interpret und Zuhörer Strategien der Interaktivität vorweggenommen hat.

David Behrman entwirft seit den 1970er Jahren elektronische Bauteile für seine Arbeit als Komponist und Klangkünstler; Ludger Brümmer bedient sich physikalischer Parameter zur Synthese von Notation, Klang und Bild; Ryoichi Kurokawas Arbeiten wiederum sind ein Beispiel für Synonymität zwischen Bild und Klang in Produktion und Präsentation – ein Tätigkeitsgebiet, das auch der Leiter der Recombinant Media Labs in San Francisco und Künstler Naut Humon bearbeitet, der auch seit Beginn dieser Konzertserie als Co-Kurator tätig ist.

Text: Heimo Ranzenbacher

1 Eine weitere und höchst spannende Projektschiene, die sich aus diesem Zusammenhang heraus entwickelt hat, sind die großformatigen Realtime-Visualisierungen für Opern und Symphonien, über die in diesem Katalog ausführlich zu lesen ist – siehe Seite 293.

Some Sounds and Some Fury

Some Sounds and Some Furys is a further step in an ongoing collaboration between Brucknerhaus Linz and Ars Electronica that attempts to create new experimental fusions between music and visual art.

Some Sounds and Some Furys ist ein weiterer Schritt in der Zusammenarbeit von Brucknerhaus Linz und Ars Electronica mit dem Ziel, neue Konzepte der Verbindung von Musik und neuen visuellen Ausdrucksformen zu erproben.

Some Sounds and Some Furys – Program

Loudspeakers (for Morton Feldmann), 1990, by Charles Amirkhanian

Concerto for Prepared Piano and Orchestra, 1951, by John Cage. Performed by Bruckner Orchester Linz / Dennis Russell Davies, Maki Namekawa: Piano, Visuals by Jorn Ebner.

Sound and Fury, pour grand orchestre, 1999, by Philippe Manoury. Performed by Bruckner Orchester Linz / Dennis Russell Davies. Visuals by 1nOut (Robert Praxmarer / Reinhold Bidner).

Move—For Piano, Live Electronics and Video, Premiere, by Ludger Brümmer. Performed by Maki Namekawa – Piano and Ludger Brümmer – Computer and Visuals.

Audiovisual Crossmedia Concert by Ryoichi Kurokawa. Performed by Ryoichi Kurokawa. Visuals by Ryoichi Kurokawa.

Image-Sound Interaction Performance by Naut Humon.

Klangpark Intervention: Music with Melody-Driven Electronics, by David Behrman

Curators: Dennis Russell Davies, Naut Humon, Gerfried Stocker.

Charles Amirkhanian

Loudspeakers (for Morton Feldmann), 1990

Charles Amirkhanian, born in 1945 in California, is one of today's most versatile practitioners of new music and sound art, and he has also been instrumental in the dissemination of contemporary music through his work in the USA.

Composer, sound poet, performance artist and radio producer; from 1969 to 1992, musical director of radio station KPFA in Berkeley; from 1993 to 1997, director of the Djerassi Foundation in California. In his works, Amirkhanian has repeatedly pursued intra- and interdisciplinary approaches, and combines—often with the synclavier—sampled acoustic environmental sounds (“representational sounds”) with traditional musical patterns and experimental, multilingual literature with music. *Loudspeakers*, a 1990 piece dedicated to Morton Feldman that has been selected for *Some Sounds and Some Fury*, is based on an interview with the composer that has been digitally processed on the synclavier.

Der 1945 geborene Kalifornier Charles Amirkhanian ist nicht nur einer der vielseitigsten Vertreter der Neuen Musik und Soundart, sondern hat sich auch als einer ihrer engagiertesten Förderer in den USA profiliert.

Komponist, Klang-Poet, Performance- und Radiokünstler, von 1969 bis 1992 Musikdirektor der Radiostation KPFA in Berkeley, von 1993 bis 1997 Direktor der Djerassi Foundation in Kalifornien, verfolgt Amirkhanian in seinen Stücken immer wieder intra- und interdisziplinäre Ansätze, verbindet – häufig mit dem Synclavier – gesampelte Impressionen der akustischen Umwelt („darstellende Klänge“) mit traditionellen musikalischen Mustern und experimentelle, mehrsprachliche Literatur mit Musik. Das für *Some Sounds and some Fury* ausgewählte, Morton Feldman gewidmete Stück *Loudspeakers* aus dem Jahr 1990 basiert auf einem mittels Synclavier digital verarbeiteten Interview des Komponisten.

John Cage

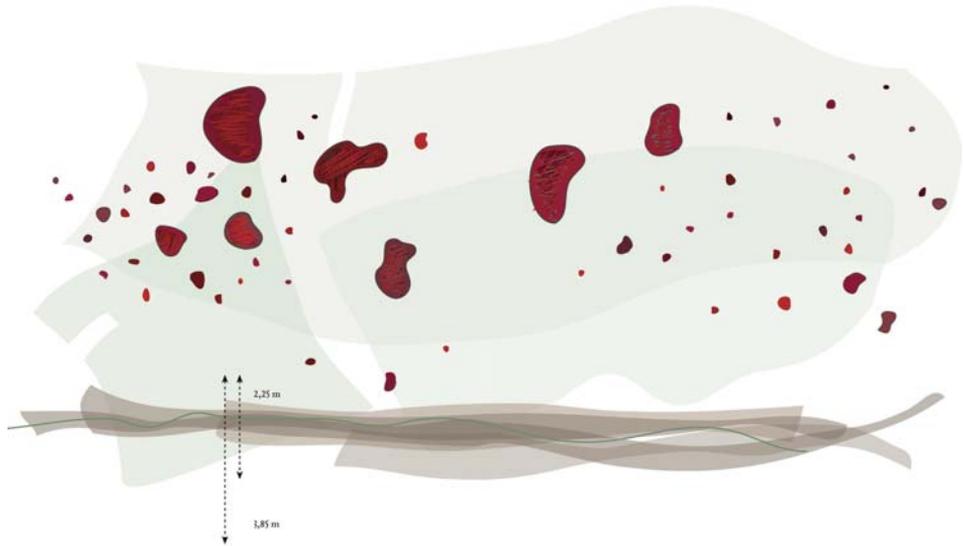
Concerto for Prepared Piano and Chamber Orchestra, 1951

John Cage (1912–1992) is an iconic figure (comparable to Marcel Duchamp in the graphic arts) who stands for a radically aleatory principle of composition that constitutes a stark contrast to the concept of a work of art in a finalized form, and thus for a negation of the hierarchies imposed upon the listener. Cage was inspired by the philosophy of Zen and by the *Book of Changes (Yijing)*.

His violin concert that premiered in New York is a paradigmatic example of these aesthetics. Cage himself called it a work in progress that changed its form with every performance. The classic line of demarcation between podium and audience is erased; the orchestra is dispersed throughout the performance venue; there is no score to regulate the process of playing together, and each member becomes a soloist left to his/her own devices. Cage: “The pianist is free to decide which parts to play, as a whole or in part, and in which particular order. The accompanying orchestra can comprise any number of musicians playing any number of instruments, and there is no time limit set on the performance.”

John Cage (1912–1992) steht (wie Marcel Duchamp in der bildenden Kunst) ikonisch für ein dem finalen Werkbegriff völlig entgegengesetztes, radikal aleatorisches Kompositionsprinzip und damit für die Negation der Hierarchien über das Hören. Inspiriert wurde Cage dazu von der Philosophie des Zen und dem *Buch der Wandlungen (Yijing)*.

Sein in New York erstmals aufgeführtes Klavierkonzert ist paradigmatisch für diese Ästhetik. Cage selbst hat es ein „Work in progress“ genannt; es ändert mit jeder Aufführung seine Gestalt. Die klassische Demarkationslinie zwischen Podium und Publikum ist außer Kraft gesetzt, das Orchester spielt im Aufführungsraum verteilt; es existiert keine Partitur zur Regelung des Zusammenspiels, jede/r ist in seiner Eigenverantwortlichkeit Solist. Cage: „Dem Pianisten steht es frei, irgendwelche Teile seiner Wahl ganz oder teilweise und in beliebiger Reihenfolge zu realisieren. Die Orchesterbegleitung kann jede beliebige Anzahl von Spielern einer beliebigen Zahl von Instrumenten umfassen, und eine Aufführung kann beliebig lange dauern.“



Jorn Ebner

Flash Movie for the *Concerto for Prepared Piano and Chamber Orchestra* by John Cage. The sequence of images is conceived as an additional, visual score that complements the compositional structures of the music: from a free gestural form within a fixed framework all the way to a fixed gestural framework. The primarily formal elements are ultimately merged together with figurative ones in order to establish a reference to spatial organization in everyday life. Abstract-gestural and figurative forms combine to form an experimental configuration that explores the uses of graphic elements.

Flash Movie für das *Concerto for Prepared Piano and Orchestra* von John Cage. Die Bilderfolge ist als zusätzliche, visuelle Partitur konzipiert, die den kompositorischen Strukturen der Musik folgt: von freier gestischer Form innerhalb eines festen Rahmens hin zu einem festen gestischen Rahmen. Die vornehmlich formalen Elemente werden schließlich mit figurativen verbunden, um einen Bezug zu räumlicher Organisation im Alltag herzustellen. Abstrakt-gestische und figurative Formen kombinieren sich in einem „Versuch über den Nutzen von Bildelementen“.

Philippe Manoury *Sound and Fury, pour grand orchestre, 1999*

Philippe Manoury (1952), long-time lecturer at the IRCAM in Paris, is the foremost analyst among contemporary composers. His highly pronounced interest in the mathematical laws governing music and their relationship to time and space is reflected not only in works like *Slova*, a choral triptych, and *Sonus ex machina*, an interactive cycle of pieces for various instruments, but also in his artistic collaboration with mathematician Miller Puckette on the development of the visual programming language MAX. Since late 2004, Philippe Manoury has held a teaching position at the University of California, San Diego.

Sound and Fury (1999) is a computer-based composition written for a very large orchestra which is symmetrically disposed, and makes quite extensive use of left-right spatial effects.

Philippe Manoury (1952), langjähriger Dozent am Pariser IRCAM, ist der Analytiker unter den zeitgenössischen Komponisten. Sein ausgeprägtes Interesse an den mathematischen Gesetzmäßigkeiten der Musik und an ihrem Verhältnis zur Zeit und zum Raum spiegelt sich nicht nur in Werken wie dem Chortriptychon *Slova* und *Sonus ex machina*, einem Zyklus interaktiver Stücke, wider, sondern auch in seiner künstlerischen Patronanz bei der Entwicklung der visuellen Programmiersprache MAX durch Miller Puckette. Seit Herbst 2004 unterrichtet Philippe Manoury an der University of California San Diego.

Sound and Fury (1999) ist eine computerbasierte Komposition, geschrieben für ein großes Orchester, dessen symmetrische Positionierung ein Spiel mit raumgreifenden Stereoeffekten ermöglicht.

InOut

InOut is an artist collective that works both collaboratively and individually on a variety of video and interactive art projects, with a focus on generating synaesthetic experiences. The artists will mix analog and digital processes to live up to Philippe Manoury's ideas of algorithmic and spatial composition. In their visual interpretation they will try to achieve an aesthetic blend that resembles, in a playful way, their reception of the digital-analogue paradox we are living in. The work explores the shades of gray—between black and white—which should give the audience an experience of fuzziness, fault and, despite algorithmic perfection, harmony.

InOut ist ein Künstlerkollektiv, dessen Mitglieder gemeinsam, aber auch jeder für sich an zahlreichen Video- und interaktiven Kunstprojekten arbeiten, die als Schwerpunkt die Generierung synästhetischer Erfahrungen haben. Die Künstler kombinieren analoge und digitale Prozesse, um Philippe Manourys Ideen einer algorithmischen und räumlichen Komposition zu verwirklichen. In ihrer visuellen Interpretation strebt die Gruppe einen ästhetischen Mix an, der auf spielerische Weise das digital-analoge Paradoxon, in dem wir leben, widerspiegelt. Das Projekt erforscht Graustufen zwischen Schwarz und Weiß und möchte auf diese Weise dem Publikum die Erfahrung von Verschwommenheit, Störung und, trotz algorithmischer Perfektion, Harmonie vermitteln.



Some Sounds and Some Fury

Ludger Brümmer

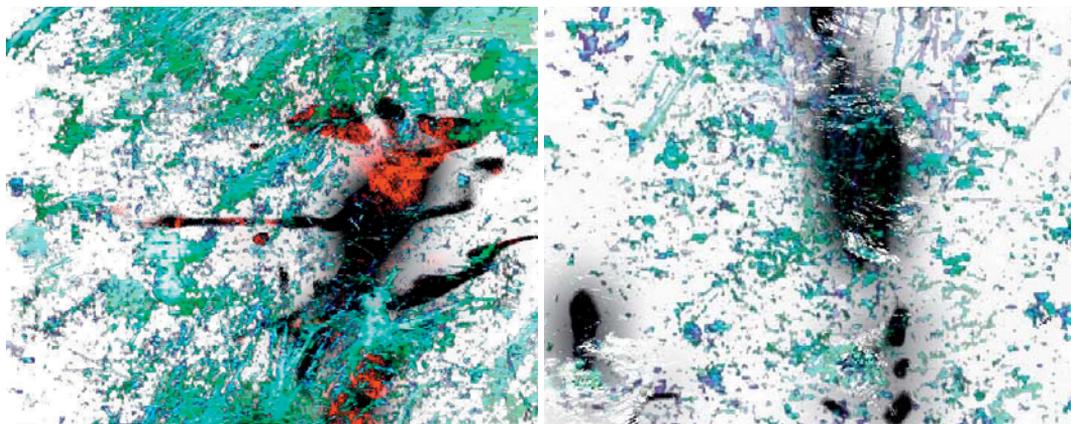
Move —for Piano, Live Electronics and Video Premiere

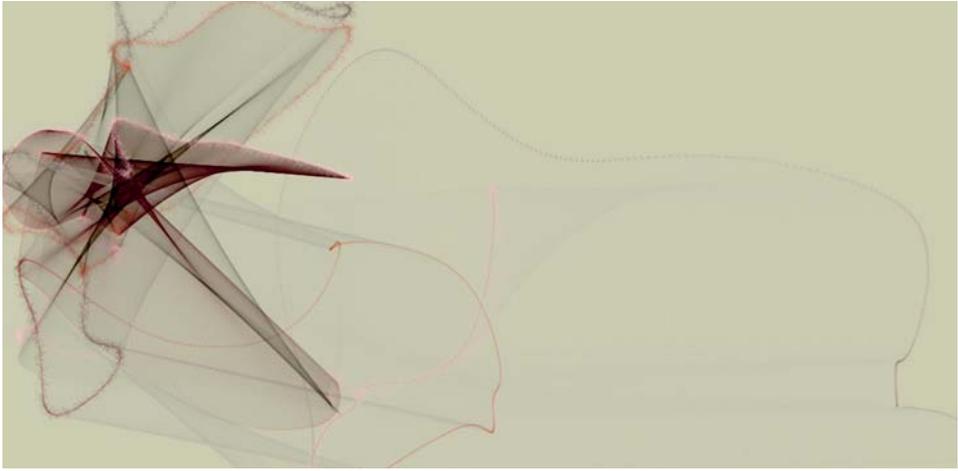
Ludger Brümmer (1958) completed his studies in music, art, pedagogy and composition in Essen. Since 2003, he has headed the Institute for Music and Acoustics at the ZKM. His recent creative works have been audiovisual compositions in which digitally produced motion and sound elements are placed into a referential system with “physical models” displaying the material-specific acoustic behavior of objects—for example, the audiovisual composition *Lizard Point* and the 2002 work *Gestalt*. In *Move*, Brümmer presents the piano as a meta-instrument that controls everything—even the computer. While the computer player constantly re-determines the reaction and action of his instrument, the pianist’s actions create triggers without which nothing would happen. In the process, the role of the video, under the temporal control of the piano at the beginning, changes into an independently narrative element, the line that supports the structure of the piece.

The composition was created in 2006 in the studios of ZKM Karlsruhe.

Ludger Brümmer (1958) absolvierte das Studium der Komposition an der Folkwang Hochschule Essen. Seit 2003 leitet er das Institut für Musik und Akustik am Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, ZKM. Schwerpunkt in seinem jüngeren Schaffen waren zuletzt audiovisuelle Kompositionen, wobei digital erzeugte Bewegungs- und Klangelemente in ein Bezugssystem zu „physikalischen Modellen“ (dem materialspezifischen akustischen Verhalten von Objekten) gesetzt werden – so etwa in der audiovisuellen Komposition *Lizard Point* und der 2002 realisierten Arbeit *Gestalt*.

In *Move* präsentiert Brümmer das Klavier als alles – auch den Computer – kontrollierendes Meta-Instrument. Während der Computerspieler die Reaktion und Aktion seines Instrumentes ständig neu bestimmt, sorgt der Pianist mit seinen Aktionen für Auslöser, ohne die nichts passieren würde. Die Rolle des Videos wandelt sich dabei vom anfangs vom Klavier zeitlich kontrollierten Element zu einer eigenständig erzählenden, die Struktur des Stückes unterstützenden Linie.





Ryoichi Kurokawa **Audiovisual Crossmedia Concert**

Ryoichi Kurokawa is an audiovisual artist who lives in Osaka. His works take on multiple forms such as screening works, recordings, installation and live performance. Kurokawa composes time-based sculptures with digitally generated materials and field-recorded sources, in which the minimal and complexities coexist. Kurokawa perceives sound and imagery as a unit, not as separate entities, and constructs exquisite and very precise computer-based works with audiovisual language. This reduces the distance between sound and imagery, and enhances the reciprocity and the synchronization of sound and visual composition. The multiscreen audiovisual live performance is constantly being updated. Our audiovisual organ is stretched by the abstract sound and by the imagery, perfectly synchronized with the audio, which is projected on two screens arranged in parallel. Digitally generated abstract graphics move organically, filmed pictures make a two-dimensional move, and chaotic noise and minimal rhythm affect them in a complicated way. Kurokawa, who considers the image and the sound as a unit, can create a new flow of thought and reduce the distance between images and sounds. Not only between video and music, but also between two pictures, a dialogue exists; and these elements can convey a spatial awareness that we would be unable to perceive with single channel works.

Ryoichi Kurokawas Arbeiten umfassen Projektionen, Audioaufnahmen, Installationen und Live-Performances. Kurokawa komponiert Zeitskulpturen aus digital generierten Materialien und Feldaufnahmen, in denen Minimalismus und Komplexität Hand in Hand gehen. Er sieht Klang und Bild nicht als getrennte Dinge, sondern als Einheit und verarbeitet diese audiovisuelle Sprache zu überaus exquisiten und präzisen computerbasierten Werken. Dadurch verdichtet sich der gegenseitige Abstand, die Reziprozität und die Synchronisation der Klang- und Bildkomposition. Das *audiovisual crossmedia concert* ist eine ständig aktualisierte audiovisuelle Live-Performance mit Mehrfachprojektion, die durch den abstrakten Sound und die perfekt damit synchronisierten, auf zwei parallele Projektionsflächen geworfenen Bilder die audiovisuelle Aufnahmefähigkeit erweitert. Digital generierte abstrakte Grafiken bewegen sich organisch, gefilmte Bilder dagegen zweidimensional, und das alles in komplizierter Abhängigkeit von chaotischer Noise-Musik und minimalistischen Rhythmen. Kurokawa sieht Bild und Klang als Einheit und lässt die Gedanken zwischen ihnen neu zirkulieren. Nicht nur Video und Musik, sondern auch die Bilder selbst treten in Dialog miteinander und vermitteln so ein räumliches Bewusstsein, das wir bei einkanaligen Arbeiten nicht empfinden würden.

Aus dem Englischen von Wilfried Prantner

Naut Humon

As a founding member of the electronic noise formation “Rhythm and Noise,” Naut Humon’s roots are in popular culture. He is head of the Recombinant Media Labs in San Francisco, whose research is focused on audio-visual developments based on the Surround Traffic Control cinesonic system, which is also available for external production and presentation purposes. Naut Humon is a producer and curator for the Asphodel label, and a long-time member of the jury in the Prix Ars Electronica’s Digital Musics category. His own projects are installations and performances featuring image-sound interaction.

Naut Humon hat als Gründungsmitglied der Electronic-Noise-Formation „Rhythm and Noise“ seine Wurzeln in der Popularkultur. Er leitet die Recombinant Media Labs in San Francisco. Der Forschungsschwerpunkt liegt auf audiovisuellen Entwicklungen, basierend auf dem Surround Traffic Control Cinesonic-System, das auch externen Produktions- und Präsentationszwecken offen steht. Darüber hinaus ist Naut Humon Produzent und Kurator des Labels Asphodel und langjähriges Jurymitglied der Kategorie Digital Musics des Prix Ars Electronica. In seinen eigenen Projekten befasst er sich mit installativen und performativen Praxen im Bereich der Klang- und Bild-Interaktion.

David Behrman Music with Melody-Driven Electronics

Salzburg native David Behrman (1937) has been a musician, composer and sound artist since the 1960s. One of the pioneers of electronic music, he (together with Robert Ashley, Alvin Lucier and Gordon Mumma) founded the Sonic Arts Union in 1966. Since the 1970s, live electronics, often in combination with expressive dance performance, has been a definitive element in Behrman’s work. He has also designed his own electronic components and music software for interactive, real-time control of sound events. In the audio-video installation “View Finder” (2001), for example, camera images of movements in the performance space influence the character of the music produced by an old home-brew analog synthesizer. *Music with Melody-Driven Electronics* is divided spatially between the part of the musical projection in the Klangpark and the part of the visual projection in the Brucknerhaus lobby.

Der in Salzburg geborene David Behrman (1937) ist seit den 1960er Jahren als Musiker, Komponist und Klangkünstler tätig und zählt zu den Pionieren der elektronischen Musik (gemeinsam mit Robert Ashley, Alvin Lucier und Gordon Mumma gründete er 1966 die Sonic Arts Union). Seit den 1970er Jahren gehört Live-Electronik, immer wieder im Verbund mit performativer Gestik, zu den formbildenden Elementen der Arbeiten Behrmans, in weiterer Folge waren es auch selbst entworfene elektronische Bauelemente und Musiksoftware zur interaktiven Echtzeitsteuerung des Klanggeschehens. In der Audio-Video-Installation *View Finder* (2001) beispielsweise beeinflussen Bewegungsaufnahmen einer Kamera im Aufführungsraum den Charakter der Musik, bei der alte analoge Eigenbau-Synthesizer Verwendung finden. *Music with Melody-Driven Electronics* teilt sich räumlich in den Teil der musikalischen Projektion in den Klangpark und in den Teil der visuellen Projektion im Foyer des Brucknerhauses.

Translated from German by Mel Greenwald

Music with Melody-Driven Electronics is part of the Klangpark 2006 project *Music with Roots in the Aether* by Robert Ashley.