

SYNTH STICK & ROCKING DESK

Elektroakustische Manipulation des Schlagzeugs und transdisziplinäre Transformation

Theoretische Arbeit
ZHdK Master of Arts in Transdisciplinarity

Simon Berz

19. Mai 2015

Studiengangsleitung
Patrick Müller

Zürcher Hochschule der Künste
Departement Kulturanalysen und Vermittlung
Toni-Areal, Pfingstweidstrasse 96
Postfach, 8031 Zürich
Tel. +41 (0)43 446 42 02

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	S. 3
2. Herkunft	S. 4
3. Motivation	S. 4
4. Klang Material - Material Klang	S. 5
5. Material Klang Bearbeitung	S. 6
6. Philosophische Überlegungen	S. 6
7. Bisherige Entwicklungen	S. 7
7.1 Rocking Desk	
7.2 Synth Stick	
8. Gespräche über Rocking Desk / Synth Stick	S. 13
8.1 Toktek / FELL	S. 13
8.2 Willy Strehler, Tontechniker, Musiker	S. 17
8.3 Roli Mosimann	S. 21
9. FEEDBACK die Suche nach Jimi Hendrix im Drumset	S. 24
10. Transdisziplinäre Aspekte	S. 26
10. 1 Augenhöhe	
10. 2 Das Dritte	
Schlusswort Dank	S. 31
Literaturverzeichnis	S. 31

1. Einleitung

Elektroakustische Manipulationen des Schlagzeugs sind das Steckenpferd des Schlagzeugers und Klangkünstlers Simon Berz. Dieser Text erläutert die Motivation, die Entstehungsgeschichte, die Entdeckungen, die Klanglichkeiten und die Verfahrensweisen der Forschungen.

Die klanglichen Ergebnisse werden anhand einer Vinyl-Single veröffentlicht (erscheint bei Hula Honeys Records Zürich). An einer Vernissage im Kunstraum Walcheturm werden die Klänge vorgestellt und die kompositorischen und improvisatorischen Aspekte durch eine Liveperformance sicht- und hörbar gemacht. In einer Liveperformance entstehen 300 individuelle Plattencovers und zeigen den Versuch einer Übersetzung von Klang zum Bild.

Der holländische Musiker und Elektroniker toktek, der Tontechniker und Musiker Willy Strehler sowie der Musikproduzent Roli Mosimann sprechen über die Klänge des Rocking Desk.

Der Text soll einen Überblick über den Stand der Arbeiten verschaffen, aber auch in die Zukunft weisen und die möglichen grenzüberschreitenden Perspektiven skizzieren.

2. Die Herkunft

Ich orientiere mich an der Klangästhetik des analogen Synthesizers und der elektrischen Gitarren der 60er und 70er Jahre.

Meine ersten musikalischen Hörerfahrungen waren geprägt von Jimi Hendrix, Deep Purple oder vom Song „Popcorn“ von Hot Butter, der als einer der ersten instrumentalen Synthpop-Songs gilt und mit einem MOOG Synthesizer und Livedrums eingespielt wurde.

Ich spreche von der Elektrifizierung des Schlagzeugs, weil ich damit die Arbeit mit analoger Verstärkung und dessen Bearbeitung von Drumsounds betonen will und somit eine Abgrenzung zu den handelsüblichen meist samplebasierten Midi-Drums herstellen will.

3. Motivation

Spiel ohne Ziel

Die Pultlampe in meinem Kinderzimmer stellt ein zentrales Klangereignis als kleiner Junge dar. Die unterschiedlich spannbaren Federn, der metallene Lampenschirm und der Metallsockel eröffneten sich als erstes Klangobjekt, das ich mit Farbstiften nach verschiedenen Sounds abklopfte.

Die Zeit, welche ich mit dem Spiel verbrachte, stellte die existentielle Erfahrung von Zeit, Ton und Bild dar. Doch die Hausaufgaben blieben liegen, die Zeit verstrich bei der vereinnahmenden Tätigkeit des Klangproduzierens. In dem Moment, wo das soziale Umfeld die Wertung der Tätigkeit vornimmt, entwickelt man Schuldgefühl, wenn diese negativ ausfallen. Die Faszination der akusmatischen Welt wird überschattet vom Schuldgefühl des Unproduktiven, Liederlichen und Untüchtigen.

Die spielerische Tätigkeit und das Versunken-Sein darf nicht mehr sein oder soll dem Machen der Hausaufgaben weichen.

Viele musikalische Haltungen, die ich kennen lernte, lehren das Verweilen im reinen Hören. Die pure, reine und existentielle Erfahrung wurde unterdrückt. Trotzdem behielt ich diese Faszination und fand immer wieder Personen, die meine Faszination mit mir teilten. Durch künstlerisches Forschen gelange ich langsam zurück zu der alten Erfahrung als kleiner Junge. Das spielerische Entdecken der Klänge ist wieder die „wahre“ und richtige Tätigkeit meines Schaffens.

Die Freude am Kreieren von Klängen und das Teilen dieser Freude mit andern Menschen ist meine Motivation.

Buddhas Fuss befindet sich im Grab. Gleich nach seiner Geburt schreit Buddha (wir tun, was wir tun, mittels Widerspruch): „Ich bin der Weltbegründete (nicht als Qualität – wie, wo, was, wer, wenn nur als Kontinuität)!“

Worauf Sie mit dem Wort Musik anspielen, ist ein Spiel ohne Ziel. Ein Fehlen von Finalität. Ein Wirken dessen, was ich eine indirekte Methode nennen würde: die Töne das sein zu lassen, was sie sind, ist ihnen zufolge nur möglich, wenn man in Anbetracht der Töne jegliche Intention ausklammert. Dadurch hoffen Sie so zu handeln, „wie sie der Natur verfährt“. Indem Sie so jedweden Selbstausdruck der künstlerischen Individualität unterdrücken, imitierten Sie die Natur. Ihre Vorstellung von Natur läuft aber Gefahr, in der Gestalt eines Rätsels aufzutreten: letztendlich ist der Künstler als denkendes, wünschendes, wollendes Individuum auch ein Teil der Natur.

Oder ist die Welt neu ein „Spiel ohne Spieler“? Wenn ja, warum spielen Sie dann immer noch?

**S
U
B
J
E
K
T
I
V
I
T
Ä
T**

Was halten Sie von Leonard Meyers Meinung, dass Ihre Ästhetik ein „radikaler Empirismus“ sei?

Für die Vögel

John Gage im Gespräch mit Daniel Charles; Merve Verlag Berlin, S. 14

4. Klang Material - Material Klang

Die Begeisterung am Klang an sich, das Interagieren zwischen Menschen mittels Klang und das gemeinsame Erleben von Klang manifestiert sich als sinnstiftende und existentielle Erfahrung.

Das Erarbeiten eines persönlichen Schlagzeugsounds endet nicht beim Spielen des Instruments, sondern manifestiert sich im Bespielen der gesamten Umwelt. Das Material, die Beschaffenheit und die Struktur des Materials inspirieren und diese werden durch das Spiel in Klang transformiert. Der Klang und dessen Kreation kann überall stattfinden.

[Simon Berz +STROM- Performance Stromereien Festival Zürich 2009](#)

Die Faszination führt zu immer wieder neuen Klangexperimenten und Klangerweiterungen am Schlagzeug.

Insbesondere die Möglichkeit, dem Schlagzeug die Fähigkeit zu geben, in den tonalen Raum zu treten, Melodien zu generieren und die übliche Orchestrierung der Instrumente durch elektroakustische Manipulation zu verlassen sind von Interesse.

5. Material Klang Bearbeitung

Schlagzeuger und Perkussionisten bearbeiten unterschiedliche Materialien, nicht nur Trommeln oder Cymbals. Die unterschiedlichsten Schlagzeuger haben begonnen ihr Instrument klanglich weiter zu entwickeln und zu manipulieren. In der freien Improvisation sowie in der Neuen Musik kommen alle erdenklichen Materialien zum Einsatz. Spielzeug, Holzplatten, Stahlfedern, Kuchenschalen, Bleche, tibetanische Klangschalen, Aschenbecher oder einfach gefundene Objekte, die dem Schlagzeuger akustisch gefallen.

Der Schlagzeuger untersucht also Materialien auf ihre Klanglichkeit. Einem Archäologen ähnlich, gräbt er nach Klangfundstücken, die er auf ihre spezifischen akustischen Merkmale untersucht, Forschung betreibt und die neuen Erkenntnisse in seine Arbeit einbaut. Er präsentiert seine „Ausgrabungen“ den Konzertbesuchern und erzählt damit seine Geschichten.

Der Suchvorgang ist bei meiner Arbeit bereits ein musikalisches Ereignis. Mich interessieren auch die Suchgeräusche, nicht nur das Klangobjekt.

Viele Schlagzeuger haben begonnen, ihr Instrument zu verlassen, um ihre Umwelt nach Klängen zu erforschen.

Hier zwei Beispiele:

[David Van Tieghem - Ear to the Ground](#)

[GREG SAUNIER wandering in HK • collection petites planètes](#)

6. Philosophische Überlegungen

„Verständiges Denken ist höchste Vollkommenheit, und die Weisheit ist, Wahres zu sagen und zu tun nach dem Wesen der Dinge auf sie **hinhorchend**.“ Heraklit von Ephesos (ca. 500 v. Chr.)

Auf die Dinge hinhorchend und nach dem Wesen der Dinge zu handeln, stellt insbesondere die grundlegende Erfahrung beim Musizieren - insbesondere der Improvisierten Musik - dar. Klang zu erzeugen ist mit der Welt in Kontakt zu treten, um den Klang der Dinge ihrem Wesen nach zu erfahren.

„Nach der heraklitischen Weltordnung, die durch die Elemente hörbar wird, ist alles im Fluss, in Bewegung, im Wandel, ein permanentes Entstehen und Vergehen, Werden und Wandeln im Zugleich eines Sich - Zeigens und Versteckens eines Seins und nicht- Seins. Sein gibt es nur als Bewegt- Sein und in diesem Bewegt- Sein wird aus einem Vieles und aus Vielem eins, vermeintliche Gegensätze haben keine Festigkeit, verwandeln sich ineinander. Zu diese Gewissheit kommt Heraklit, indem er horcht, was die Welt an Erkenntnissen birgt. Doch er horcht noch weiter in den Kosmos hinein, der als seinerseits weiter als der Himmel und weiter

als die Erde gedacht wird. Logos, Physis und Kosmos denkt Heraklit zusammen. Dieser Hörraum, der im Offenschwingend durch keinen Horizont begrenzt ist, fordert ein anderes Verstehen und eine andere Vernunft heraus.“

acoustic turn, Petra Maria Meyer, Wilhelm Fink 2008 S 51,

Während dem Studium wurde ich mit der Frage konfrontiert, inwiefern der Klang ohne mich in der Welt ist. Klang findet ohne mich statt. Aber - und das ist meine existentielle Erfahrung als Kind mit der Ständerlampe – die Faszination für die klangliche Phänomene ist ein Teil meiner selbst. Diese Begeisterung mit anderen zu teilen ist die feste Überzeugung. Den sozialen Aspekt des Musizierens wird damit unterstreichen, in der ganz einfachen Erfahrung, dass geteilte Freude doppelte Freude ist, so wie geteiltes Leid halbes Leid ist. Das ist mit ein Grund, weshalb ich immer wieder nach New Orleans reise, um dieses „gemeinsame Ding“ in den Strassen der gebeutelten Stadt zu erleben. Menschen zuzusehen und zuzuhören, wie sie Stunden lang auf einer Bierflasche den Rhythmus ihrer Stadt gemeinsam zelebrieren - die Existenz durch Klangerzeugung und Tanz zelebrieren, wie der Vogel auf dem Baum.

*Das akroamatische Denken ist ein stets kommunikatives Denken. Das wird im 18. Jahrhundert bei Johann Gottfried Herder (1744-1803) deutlich. Herder tendiert dazu, im Ohr eine erkenntnistheoretische Alternative zu sehen, ohne das Ohr nun an die Spitze der Sinne zu stellen. (...) **Herder platziert das Ohr zwischen Auge und Hand, zwischen Fühlen und sehen. Das Ohr ist ihm der mittlere Sinn, der Sinn der Sprache. Da Sprachfähigkeit den Menschen sowohl im Unterschied zum Tier als auch (z.Zt. noch) zum Computer auszeichnet, ist der Hörsinn als Sinn der Sprache gleichsam der Sinn, der Menschen als Menschen ausweist. Zudem richtet sich – wie schon bei Heraklit - das Ohr auch bei Herder auf die Welt. Aus der Begegnung mit der Welt resultieren Sprache und Denken. Zudem stiftet Sprache die Beziehung zum anderen Menschen.** Die akroamatische Anthropologie, die Herder im 18. Jahrhundert propagiert, ist leider nicht auf breites Gehör gestossen. Sie bleibt aber auch nicht ungehört. Vgl. Meyer, Petra Maria (2008) Hamburg: Wilhelm Fink S. 53*

7. Bisherige Entwicklungen

Grundlegende Erfahrungen und technische Erkenntnisse

- Handelsübliche Midi-Pads der elektronischen Drums haben eine Sensibilität von 127 Abstufungen (Midi Notes). Dieses Spektrum lässt das Spielgefühl eines normale Schlagzeugs schlecht simulieren.
- Die oft sample-basierten Midi-Drums lassen interessante, satte, leicht steuerbare, neue Klänge im Bereich der modernen Musikproduktionen zu. Die Reichhaltigkeit, Kraft, Ausdrucksstärke und Inspiration, welche beim analogen Schlagzeug erfolgt, bleibt beim Midi Drum aber mehrheitlich auf der Strecke.
- Die Kombination von analogen Drumsets und Midifunktionen / Mididrums mittels Trigger sind sehr interessant. Die digitalen wie analogen Klangerzeugungen ergänzen sich ideal und überzeugen durch Sensibilität, Klangkonstanz und Innovation.

- Die elektronische Klangquelle sollte unmittelbar beim analogen Drums stehen, damit der natürliche Klang des Schlagzeugs und der elektronisch generierte Klang aus derselben Richtung kommen und sich im Hörfeld des Zuhörers zu einem organischen Klangbild mischen. Es fühlt und hört sich fremdartig an, wenn die Bewegung eines ausgeführten Schläges nicht aus der erfahrenen Hörrichtung ertönt. Es findet eine Trennung von Körperlichkeit und Hörraum statt, was den Zuhörer noch weiter in eine „Digitalisierung der Wahrnehmung“ abgleiten lässt. (Unter eine „digitalisierten Wahrnehmung“ verstehe ich die Hörgewohnheit der MP3-Generationen, welche sich durch Komprimierung, Digitalisierung und Reduktion der Lautsprechergrösse manifestiert.)
- Ein SYNT-STICK kann Feedback-Sound auf den Schlagzeugfellen auslösen. Diese Erfahrung hat mich inspiriert, das Schlagzeugspiel zu modifizieren. Sensibles Berühren der Felle, Kratzen der Rims, Winkelhaltungen der Schläger, Druck und Dynamik des Berührens der Felle mit dem Schlagzeugschläger ergeben ein reichhaltiges neues Klangfeld.
- Mit dem Verstärken der Schlagzeugschläger wird einerseits die Struktur des bearbeiteten Materials hörbar gemacht andererseits wird das Material an sich zum Schwingen gebracht.
- Mit verschiedenen Effektgeräten sind die Materialklänge verstärk- oder veränderbar.
- Durch die Mikrofonierung entsteht ein Zusammenspiel zwischen analogem Drums und Elektronik, wie zum Beispiel beim E-Gitaristen.
- Das Spiel mit der Elektronik muss geübt sein und verändert das Schlagzeugspiel.
- Die mikrophonierten Schlagzeugschläger (Synth-Sticks) können bestehende Schwingungen im Raum verstärken. Es entsteht ein Zusammenspiel zwischen den Mitmusikern und dem Feedbacksystem.
- Die Auftritte in unterschiedlichen Lokalisationen ergeben folgende Erkenntnisse:
 1. Die Verstärkung der Klänge sollte möglichst mittels Bass- und Gitarrenverstärker in unmittelbare Nähe des Schlagzeugs erfolgen.
 2. Analoge Bassverstärker entwickeln reichhaltige Obertöne. Die Feedbacks auf den Fellen des Schlagzeugs sprechen bei analogen Bassverstärkern viel schneller an, sind viel reichhaltiger, melodischer und musikalischer.
 3. Dünne, aufgeraute Jazzfelle ergeben die besten Feedbacks und lassen die Schläger durch die raue Oberfläche der Jazzfelle wie Jazzbesen spielen.

7.1 Rocking Desk

Grundidee

Die Idee der ROCKING DESK entstand, als ich meinen Freund Kaspar König in Maastricht 2005 besuchte. Er hat Produktdesign an der UdK Berlin studiert und kreierte mit seinen Klangrädern mobile Klangskulpturen. In seinem Atelier – ein ehemaliger Computerfachhandel – begannen wir, ein gemeinsames Konzept zu erarbeiten.

Zu den mobilen Gerätschaften von Kaspar König sollte ein Gegenpol geschaffen werden, damit Spannung entstehen kann.

Die Inspirationsquelle war das Trödelhaus in Maastricht. Stundenlang wandelte ich durch die riesige Halle, um das "Instrument" zu finden. Was ich suchte, musste sich von den mobilen Gerätschaften Königs unterscheiden und durfte nicht zu gross sein, damit ich reisen konnte.

mobil - stabil

Die zündende Idee kam, als ich in einem Meer alter Schulpulte stand. Mein erstes bewusst in Erinnerung gebliebenes Klangerlebnis war, als ich mit meinen Farbstiften auf den Federn meiner Ständerlampe trommelte.

Schülerpult

Ein Schülerpult sollte die Grundlage des Klanglabors bilden. Sogleich war mir auch klar, dass das Pult nicht mehr nur Pult sein durfte. „Rocken“ muss das Pult. In das Pult gehörte ein Gitarrenverstärker.



Gitarrenverstärker, Schülerpult, Stuhl

Vibrationen

Der Mensch ist tief und nachhaltig durch (pränatale) Erfahrungen von Vibrationen geprägt. Vibrationen bestimmen unser Leben. Alles schwingt. Auf dem Rocking Desk soll alles in Schwingung versetzt werden können. Die einzelnen Instrumente auf dem Tisch werden nicht nur elektrisch miteinander verbunden, sondern manipulieren sich gegenseitig mittels Licht, Elektrizität und Vibration.

Die verstärkte Ständerlampe

Mit dem Licht der beweglichen Ständerlampe kann der Fokus auf den Klangprotagonisten gelenkt werden - für die Zuschauer ein wichtiges Hilfsmittel, um die Klangsynthese zu erfassen. Gleichzeitig soll die Lampe selber klingen können. Die Federn sind mit Gitarren-Pickups ausgestattet. Mit der elektrischen Ständerlampe können Feedbacks sowie tiefe rhythmische Strukturen produziert werden. Durch die Vibration des eingebauten Lautsprechers beginnt die Lampe zu schwingen. Die lichtgesteuerten Instrumente werden dadurch manipuliert und verändern ihren Sound. Das Instrument beginnt sich selber zu spielen, was mich oft innehalten lässt und mich selber zum Zuhörer und Betrachter macht.



Ständerlampe mit Gitarrenpickup

TONI

Grossvater Toni betrieb eines der ersten Fachgeschäfte für elektrische Apparate. Die Induktion des alten Geräts ist sehr gross. Auch im Abstand von einem Meter ist die Induktion auf die elektrische Ständerlampe enorm. Somit wird der akustisch-visuelle Auftritt von TONI unverkennbar und dominant.



Rasierapparat meines Grossvaters

E-Zitter

Ferdinand heisst die Kinderzitter aus der ehemaligen Deutschen Republik. 1991, kurz vor dem Zusammenschluss der DDR mit der BRD, konnte ich während eines Studienaufenthalts an der Volksschule unterrichten. Die Zitter wurde 1991 erbaut und erinnert mich an diese bedeutungsvollen Jahre.



Die E-Zitter Baujahr 1991 aus der ehemaligen DDR

Über die Jahre hat sich Rocking Desk oft verändert. Der Schülerpult musste einem Bügelbrett weichen, die Verfügbarkeit und das Handling wurde zu einem überzeugenden Faktor, um Tourneen in Asien oder in den Staaten zu spielen. Die Funktionsweise und die Instrumente blieben aber bestehen und wechseln sich je nach Setting und musikalischen Partnern ab.

7.2 Synth Stick

Im Rahmen der Bachelorarbeit des Maschinenbaustudiums von Stefan Rubli ist an der FHNW in einer Machbarkeitsabklärung ein funktionstüchtiger Prototyp eines kabellosen Drumsticks zu entwickeln.

Dieser wird neben seiner normalen Funktion als Schlagzeugschläger auch als Synthesizer und Effektgerät zum Einsatz kommen.

Erste Designvorschläge des neuen Synth Sticks wurden mittels Plastilinmodellen realisiert. Diese Modelle wurden anschließend eingescannt, dann flächenrückgeführt und mit CAD bearbeitet. Anschließend wurden mit Rapid-Prototyping die ersten Modelle in 3D ausgedruckt.

Experimente bezüglich eines Schlages mit einem Drumstick lieferten die nötigen physikalischen Kennwerte für die darauf folgende Dimensionierung des Gehäuses. Durch die Verwendung eines unkonventionellen Verfahrens zur Herstellung eines CFK-Kevlar-Gehäuses (CFK=Kohlefaserverstärkter Kunststoff) mit Rapid-Prototyping-Kernen, konnte ein sehr leichter und schlagsicherer Prototyp hergestellt werden. Gezielte Recherchen, Experimente und Tests im Bereich der Elektronik und der Audiodatenübermittlung mit Körperschallmikrofonen führten zu einer Lösung der Funkübertragung im 2.4 GHz Frequenzbereich.

Zusätzlich garantiert ein Beschleunigungssensor die Synthesizerfunktion, welche den Betrieb der Synth Sticks in einem konventionellen Musikverarbeitungsprogramm ermöglicht. Dabei werden die Daten des verwendeten Beschleunigungssensors, der

Hot Hand, per Bluetooth an den Computer übermittelt, welcher die Daten in kalibrierbare MIDI-Daten umwandelt.

Erste Funktionstests mit den neu entwickelten Synth Sticks verliefen positiv. Somit konnten alle Ziele der Bachelorarbeit erfolgreich erreicht werden.

Mit den beiden vorliegenden Prototypen können nun in der Praxis die ersten Erfahrungen gesammelt und daraus dann weitere Optimierungen realisiert werden.

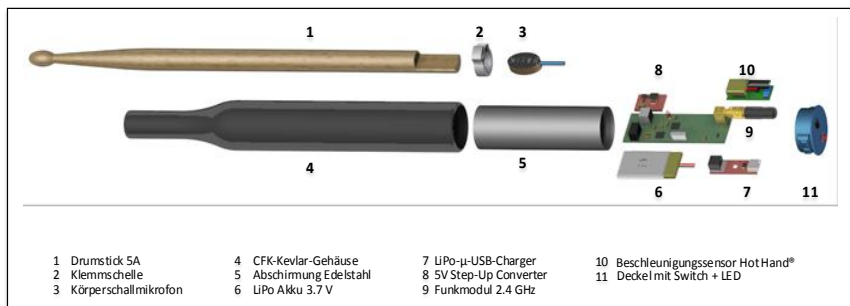
Stefan Rubli 2014

[Siehe Anhang PDF Bachelorarbeit von Stefan Rubli FHNW 2014](#)

Synth Stick

Entwicklung eines elektrifizierten Schlagzeugschlägers als Synthesizer und Effektgerät

Bachelor Thesis 2014 Studiengang Maschinenbau
Vertiefung Produktionstechnik



Ausgangslage

Simon Berz, Musiker und Mitbegründer der Künstlerplattform Badabum, benutzt heute Körperschallmikrofone, welche mittels Klebeband am Schaft eines Drumsticks befestigt werden. Die elektronische Verbindung wird über Kabel hergestellt, welche durch Schläge auf Kanten, sogenannten Rimshots, gerne zum Bruch neigen.

Auftrag

Im Sinne einer Machbarkeitsabklärung ist ein funktionstüchtiger Prototyp eines kabellosen Drumsticks zu entwickeln. Dieser wird neben seiner normalen Drumstickfunktion auch als Synthesizer und Effektgerät zum Einsatz kommen.

Ergebnis

Erste konkrete Designvorschläge für den neuen Synth Stick wurden vom Auftraggeber mittels Plastilinmodellen realisiert. Diese Modelle wurden eingescannt, dann flächenrückgeführt und mit CAD bearbeitet. Anschliessend wurden mit Rapid Prototyping die ersten Modelle in 3D ausgedruckt.

Parallel dazu wurden Experimente bezüglich eines Schläges mit einem Drumstick durchgeführt, bei welchen die maximalen physikalischen Beanspruchungen, wie Kraft oder Spannung, gemessen werden konnten. Diese Kennwerte dienten als Grundlage der darauffolgenden Dimensionierung eines Gehäuses, das auch den Schutz der Elektronik der Synth Sticks garantieren soll.

Durch die Verwendung eines unkonventionellen Verfahrens zur Herstellung eines CFK-Kevlar-Gehäuses (CFK=Kohlefaserverstärkter Kunststoff) mit Rapid-Prototyping-Kernen, konnte ein sehr leichter und schlagsicherer Prototyp hergestellt werden.

Gezielte Recherchen, Experimente und Tests im Bereich der Elektronik und der Audiodatenübermittlung mit Körperschallmikrofonen führten zu einer Lösung der Funkübertragung im 2.4 GHz Frequenzbereich.

Zusätzlich garantiert ein Beschleunigungssensor die Synthesizerfunktion, welche den Betrieb der Synth Sticks in einem konventionellen Musikverarbeitungsprogramm ermöglicht. Dabei werden die Daten des verwendeten Beschleunigungssensors, der Hot Hand®, per Bluetooth an den Computer übermittelt welcher die Daten in kalibrierbare MIDI-Daten umwandelt.

Erste Funktionstests mit den neu entwickelten Synth Sticks verliefen positiv. Somit konnte das Ziel der Arbeit erfolgreich erreicht werden.

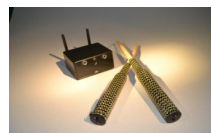


Abb. 1: Funktionstüchtiger Prototyp: Synth Stick mit Empfänger

Diplomand
Stefan Rubli

Examinator und Ansprechperson
Prof. Dr. Arne Wahlen, arne.wahlen@fhnw.ch

Auftraggeber
Simon Berz / Badabum Atelier

Experte
Dr. Adrian Beer

8. Gespräche über Rockig Desk und Synth Stick

Mit drei Gesprächen über die Klanglichkeit und Verfahrensweisen der Rockingdesk und des Synth Sticks sollen die Vorzüge und die Nachteile der Forschungen erläutert werden. Die Rückmeldungen sollen mögliche Strategien für die Zukunft darlegen.

8.1 Gespräch mit toktek (Tom Verbuggen), Musiker, Künstler

Simon: Toktek (Tom Verbuggen), wir spielen nun seit 5 Jahren zusammen im Duo FELL. Kannst du den Klang der ROCKING DESK beschreiben?

Toktek: Ich denke, du brauchst ROCKING DESK auf sehr unterschiedliche Weise. Manchmal entdeckst du den akustischen Klang mit den Piezomikrophonen auf den Schlagzeugschlägern und manchmal entdeckst du moderne Effekte in der ROCKING DESK. Und manchmal brauchst du ROCKING DESK nur als einen Verstärker für das normale Schlagzeugspiel, oder als eine Hilfe für normales Schlagzeugspielen. Und ich denke, das ist das interessante, dass du ROCKING DESK auf verschiedene Art und Weise brauchst. Du kannst es als eine Art „closed micing“ für die Schlagzeugfelle und anderes Material verwenden, aber auch als eine Art von Super-Standalone-Band einsetzen.

S: Wenn du jemandem die Klänge der ROCKING DESK erklären müsstest, was würdest du sagen?

T: Was ich am meisten mag an der ROCKING DESK ist - und ich denke das ist wirklich einzigartig - dass du wirklich nach akustischen Klängen suchst, du verstärkst das akustische Material. Und bei der Verstärkung gibt es Feedbacks und das beeinflusst die Klänge des Schlagzeugs wiederum. So ist es ein grosser Feedback-Loop. Das ist es, was ich immer am meisten liebe. Im [PERLA MODE VIDEO](#) siehst du es wirklich gut - es sind nicht wirklich die Effekte, es ist mehr, dass du die Felle und die Klänge verstärkst. Es ist mehr ein Verstärken und Verzerren der Klänge. Und deshalb verändern sich die Klänge wiederum. Es ist wie eine unendliche Anzahl von Klangmaterial, das du aus dem Zeug herausholst.

S: Heute haben wir während der Probe über meine Delay-Effekte gesprochen, kannst du etwas dazu sagen?

T: Ja, die sind toll, aber zum Teil finde ich sie auch tricky. Was ich wirklich mag, du bist ein wirklich guter Schlagzeuger, du hast eine grosse Kontrolle über deine Schlagzeugschläger, deine Spachtel (Prototyp eines SYNTH STICKS) und manchmal beim Einsatz der digitalen Effekte, hört man das normale Schlagzeug nicht mehr oder zu wenig. Aber es ist auch cool, da du manchmal damit spielst und du mischt die zwei Welten zusammen, die du kennst.

S: Ja, zum Beispiel mit dem Gitarreneffekt SUPRA DELAY kann ich sehr gut Feedbacks produzieren und kontrollieren.

T: Ja, ja! Aber zum Beispiel diesen Schimmereffekt (EVENTIDE Hall), er ist wirklich synthetisch, du kannst es hören aber er ist auch wirklich nett, nur nicht immer. Und du machst das gut, du mischt diese zusammen und zeigst die Unterschiede. Wenn du diesen Schimmer dazugibst und dann plötzlich herausnimmst, zeigst du Kontraste und Komplexität akustischer und digitaler Klänge.

S: Ja genau. Inwiefern inspirieren dich die Rocking Desk Sounds?

T: Deine Bewegungen spielen eine grosse Rolle.

S: Visuelle Bewegung?

T: Ja, aber es spiegelt sich auch in den Klängen.

S: Kannst du das ein bisschen besser erklären? Was ist genau der Unterschied diesbezüglich zwischen einem „normalen“ Schlagzeuger und mir und meiner Rocking Desk?

T: Es geht auch darum, dass du versuchst, eine Balance zu halten. Du hast einen harten Weg gewählt mit deinen Schlägern (SYNTH STICK / Spachtel). Du machst es dir damit nicht wirklich einfach. So musst du deine Art und Weise des Schlagzeugspiels verändern.

S: Ja, aber du siehst meine Bewegung? Weil ich die Felle sanft berühre und streichle. Normalerweise, gibt das nicht viel Sound. Wir haben Joey Baron (*US-amerikanischer Schlagzeuger*) gesehen, der streicht auch mit den Sticks über die Becken. Aber in meinem Fall berühre ich die Felle wie mit Besen. Wenn du das mit Sticks tust, hörst du fast nichts, in meinem Fall aber entstehen Feedbacks. In diesem Fall siehst du das und du hast den Eindruck, dass Dich das inspiriert?

T: Ja ich denke schon. Und es macht dich einzigartig. Ich denke, da sind viele Drummer die können 800 Paradiddles (Rudiments) in einer Minute spielen, du kannst das auch, aber was dich einzigartig macht, ist dein Suchen und dein Versuch, das Schlagzeugspielen von einer anderen Seite anzugehen. Nicht über Geschwindigkeit und Genauigkeit, aber vielleicht mehr über „Soul“ und Klang.

S: Das ist interessant, der Materialklang oder etwas ähnliches... Du sagst, die Bewegung ist anders. Diese ist auch schwierig, damit ich mich nicht verletze. Vor allem wenn ich zwischen verschiedenen Schlägern wechsele, verändert sich das Spiel gewaltig und ich muss meine Technik blitzschnell umstellen. Es ist auch spannend, was während dieser Übungswoche mit uns passiert. Ich habe den Eindruck, wenn ich die unterschiedlichen Aufnahmen höre, dass der Sound und die Bewegungen und das Spiel sich in diese Woche sehr veränderten. Es rockt nicht mehr gleich, wie zu Beginn der Woche.

T: Ja, und ich liebe es wirklich. Es ist spannend, da es nicht mehr nach einem normalen Konzert klingt. Und es ist cool, dass du die traditionellen Drum-Skills hast, aber auch die Möglichkeit, diese in die Toilette zu schmeissen. Denn du suchst nach anderen Faszinationen. Es ist cool, jemanden zu zusehen, der sein Können zur Seite legt und das ist auch so cool in New Orleans. Diese Musiker spielen tagsüber Jazzstandards und am Abend nehmen sie einen Hammer und versuchen mit dem Hammer ihr Saxophon zu spielen. Findest du nicht auch? Und es entsteht wirklich cooler Scheiss, weil sie eben ein musikalisches Verständnis haben.

S: Auch Innovation und hungrig nach neuen Klängen. Für mich ist das grösste Problem, eine Orientierung in der Kreativität zu finden. Die Auswahl ist riesig und spannend und schön, aber es ist auch sehr schwierig, eine eigene Sprache zu finden. Gerade in

diesem Song, den wir zur Zeit üben... es ist so viel Raum dazwischen. Die Komposition reduziert sich auf eine gewisse Anzahl von Akzenten. Und nicht mehr. Es ist sicher keine normale Komposition. Es ist eine verrückte Idee, so zu komponieren. Da ist so viel Raum dazwischen, wo ich Klänge entwickeln und präsentieren kann. Erlebst du es nicht auch so? Was du da mit deiner Gitarre und mit deinen Joysticks tust. Bist du damit einverstanden, wenn ich behaupte, dass die Instrumente die wir spielen, den Stil unserer Musik massiv beeinflussen?

T: Ja, vielleicht mit den Joysticks, aber nicht zwingend mit der Gitarre. Es ist eine normale Gitarre, die ich spiele, ich habe normale Zutaten, es ist keine präparierte Gitarre oder sowas. Aber mit den Joysticks hast du auch Limitationen und vielleicht ist es das, was uns entscheiden lässt, andere Wege zu gehen.

Aber wegen dem Songwriting, ich liebe gewisse Zeitregeln, aber du bist frei in dieser Zeit, was du tust, das ist es, was ich liebe. Es ist keine Melodie, keine melodische Komposition aber dennoch mehr als eine rein rhythmische.

S: Wir machten viele Aufnahmen, und du nahmst die Tracks mit nach Hause und hast begonnen, damit zu arbeiten. Kannst Du mir erklären, wie du damit arbeitest?

T: Ich glaube, ich habe es etwas falsch gemacht. Ich würde es das nächste Mal anders machen. Ich bedaure, dass wir dieses etwas mehr strukturierte Pop-Ding in unseren Köpfen hatten. Denn in den Rocking Desk Aufnahmen steckt viel mehr drin, als was nun auf der Scheibe ist.

S: Wenn ich die Aufnahmen höre, dann eröffnet sich mir ein komplettes Universum, wo ich denke: Was, das ist mein Spiel? Irgend etwas passierte, als du mit den Rocking Desk-Sounds gearbeitet hast. Ich bin darüber erstaunt und ich finde, das ist ein spannender Punkt. Wie du komponierst und was in deinem Kopf vorgeht. Was suchst du in den Samples? Da werden die Rocking Desk-Sounds zu Basslinien und Melodien. Kannst du das etwas erklären, wie du das gemacht hast?

T: Die Klänge sind sehr reichhaltig und fett und ich liebe die Klänge, die frei sind und nicht rhythmisch oder strukturiert sind. Wenn du zum Beispiel ein langes Feedback hast, so wie das Geräusch vom Kaffeeschlürfen (*ahmt ein schlürfende Geräusch nach*), dann ist das eine Art von Klang, den du auf viele Arten neu arrangieren kannst.

S: So kann man sagen, dass es nicht sehr typisch für einen Schlagzeuger ist, wenn er viele tonale Flächen produziert?

T: Ja.

S: Also diese Atmosphären... Ich erinnere mich zum Beispiel an diesen Song mit dem sehr tiefen Bassound am Anfang des Songs. Da hast du mir gesagt, dass das ein Feedback des Spachtels auf der Floortrommel sei. Also hast du daraus eine Basslinie gemacht?

T: Ja, es ist cool. Wenn du zufällige Samples hast und in deinem Fall wirklich tolle Samples, ist es doch cool, diese Sounds zu repetieren, damit ich sie mehrmals hören kann.

S: Ah, das ist sehr wichtig für mich, weil ich gerade jetzt während meines Studiums eigentlich einen Synth Stick-Synthesizer produzieren wollte. Und ich merkte, das ist vielleicht nicht meine Welt. Und ein neues Instrument zu etablieren ist keine einfache Sache, denn niemand kennt einen Schlagzeuger, der die Felle mit seinen Sticks streichelt und Feedbacksounds und Melodien erzeugt. Da das Drumset wie ein normales akustische Schlagzeug aussieht, ist es noch viel schwieriger zu verstehen,

was ich eigentlich mache. So entschloss ich mich, kein neues Produkt zu entwickeln, sondern viel mehr die Klänge der Rocking Desk zu etablieren und das Zusammenspiel mit Musikpartnern vorzustellen. Eben genau deshalb, weil ich zu realisieren begann, dass mit dem Verstärken des Schlagzeugs das Zusammenspiel mit Musikern wirklich interessant wird, da Klänge im Raum sind und mein Instrument quasi grosse Ohren bekommt und die Klänge aufnimmt.

Mit dem Gitarristen Rob Cambre aus New Orleans hatten wir eine sehr typische Situation. Rob begann zu spielen und ich hielt dazu den mikrophonierten Stick auf die Floortom. Das Floortom begann „zu hören“, verstärkte den Gitarrensound, ich konnte Effekte mit dem Moogerfooger verändern und Rob realisierte: „Das ist mein Sound, mit dem Simon spielt.“ Ich denke, das ist eine sehr interessante Interaktion zwischen Musikern und schlussendlich sehr interessant für unsere Band. Es ist eigentlich genau das, was wir auch auf visueller Ebene machen. Wir schauen uns während dem Spiel an und wir hören auf uns. Aber unsere Instrumente haben auch die Fähigkeit „des Hörens“, du kannst mich sampeln und mein Instrument ist mit grossen Ohren ausgerüstet. Es ist ein selbstreflexives Feedback-System. Ich würde sagen, genau wie wir jetzt zusammen sprechen. Es ist aufeinander hören, zusammen denken und sprechen.

T: Ja, das macht Sinn.

S: Auch im kompositorischen Sinn ist es interessant. Jemand arbeitet mit Klängen und ein anderer macht etwas neues daraus und dann improvisieren wir wieder damit. Was würdest du in Zukunft tun, wenn du an meiner Stelle wärst?

T: (*denkt lange nach*) Vielleicht noch mehr Kontrolle finden? Vielleicht auch weniger Gerätschaften? Du machst es jetzt schon sehr gut, aber du weisst, wie mit allem, du kannst immer besser werden.

S: Weniger ist mehr.

T: Ja ich denke.

S: Ja, die Verstärkung ist wirklich schwierig. Während unserer Übungswoche hast du gesehen, dass mein kleiner Verstärker immer wieder aussteigt. Die Idee ist ja lustig, auf einem Lautsprecher zu spielen, aber die sind schwer und können kaputt gehen. Und ich habe mir schon ausgedacht, das ganze in ein Drumset zu bauen.

T: Cool, da bin ich gespannt.

S: Da sind viele Möglichkeiten. Mit dem Mischpult, zwei Effektwegen und sechs Effekten, da kannst du unendlich viele Sounds produzieren, oszillieren und darüber spielen, dich selber überraschen. Aber es ist sehr schwierig, den wirklich richtig guten Effekte zu erhalten, die ich immer verwenden kann, der nicht langweilig wird, der reich an Obertönen ist.

T: Es wäre cool, wenn du nur einen Effekt nimmst, zum Beispiel einen FUZZ und du nimmst zum Beispiel nur ein Lautstärkepedal. Nur zum Spass. Du nimmst alles raus und startest nur mit dem Fuzz und einem Filter und spielst damit herum und du hast keine anderen Optionen. Das könnte sehr cool sein. Ich wäre gespannt, was dann passieren würde.

S: Ja und genau dann gehe ich direkt vom Stick in den Fuzz zum Volumenpedal: Wäre auch sehr cool, so zu reisen. Ich hätte viel weniger Gewicht zu schleppen.

T: Ja, und die Effekte, die du dann nicht mehr brauchst, kannst du mir geben als Geburtstagsgeschenk.

S: Das wird sowieso passieren.

8.2 Gespräch mit Willy Strehler, Tontechniker und Musiker

Simon: Könntest du die Klänge beschreiben? Wie es ist oder was das ist? Wie würdest du die Sounds beschreiben, die du hörst?

Willy: Hm. Das ist ein bisschen schwierig für einen Tontechniker... Der sagt ja natürlich, wie sehr sie produziert worden sind.

S: Ja, das ist aber auch gut! Das ist kein Problem.

W: Also, was ich weiss und was ich höre ist diese geile Idee: Dass der Stick einen Klang macht, dass er bearbeitet wird. Grundsätzlich ist es Lärm. Aber es ist ein schöner Lärm! Und er ist meistens sehr, sehr wuchtig, sehr fett. Das ist das, was mir als Erstes auffällt, eine unheimliche Wucht, eine Schönheit innerhalb dieser lärmigen Klanglichkeit. Diese Klänge sind nicht aggressiv, das ist das Erstaunliche. Sie sind nicht schmerzhaft, wie bei dieser intellektuellen Musik, die hauptsächlich weh tut. Das passiert bei deinen Klängen nicht, sie haben etwas Körperliches.

S: Ich habe einerseits den Spachtel mit dem Metallischen und den Schlagzeugschläger mit dem Mikrofon darauf. Also es sind ja beides Synth Sticks. Hörst du, dass es zwei verschiedene Instrumente sind?

W: Auf dieser Produktion hier?

S: Ja, genau.

W: Hier habe ich es nicht bewusst wahrgenommen. Wobei, ich habe es natürlich auch nur hier im Studio laufen lassen. So richtig durchgehört habe ich es ja nicht.

Sie hören zusammen Musik.

Da ist der Spachtel.

S: Ja, genau. Das Ausklingen, „Ting..“

W: Ja, das ist sehr geil.

Sie hören nochmals einen Ausschnitt Musik.

S: Das zerrt halt (?...)

W: Ist eben auch geil. Also, was einfach auffällt, ist diese ganze Geschichte. Du spielst ein Orchester! Du produziert beispielsweise deine eigene Basslinie. Du erzeugst eine hohe Klanglichkeit und bei aller Kakophonie, und bei all diesem Verzerren ist die lustvoll! Und wirklich fett, physisch. Im Sinne: körperlich, lustvoll. Toll!

S: Wenn du den Ausschnitt hörst, wo ich gemeinsam mit Moose Jackson und Rob Cambre spiele, was fällt dir da auf?

W: Auffällig ist, dass diese ganze Musik, im Speziellen mit den Typen aus New Orleans, eine unheimliche Atmosphäre kreiert. Von Anfang an. Ich vermute, es ist die Kombination zwischen dir und Moose. Diese Sprache. Und es hat dieses Liquid Land-Feeling; es ist einfach: Da. Aus dem Material. Das finde ich frappant!

S: Hast du das Gefühl, das hängt mit dem Instrument zusammen oder hängt es damit zusammen, das wir uns als Musiker schon kannten?

W: Ich denke, ein Teil davon ist, dass du dein Instrument hast, was jetzt auch solo ist. Plus, diese ganzen Klänge, die ja in New Orleans gebaut wurden. Plus, die Atmosphäre, die erzeugt wird im Kontext mit diesen Musikern aus New Orleans. Das ergibt ein Feld, das eigen ist und einen Wiedererkennungswert hat. Man spürt sofort: Ja, das ist Liquid

Land. Es steht im Gegensatz, zum Beispiel zu Fell, wo du ja dasselbe Instrument spielst. Hier hat es eine ganz andere Energie, eine andere Attitüde. Das finde ich verrückt, wo du doch letztendlich immer die selben Soundressourcen hast.

S: Das Equipment ist dasselbe. Ausser der „Deer“ und das Radio, aber das sind vielleicht zehn Minuten im Konzert.

W: Ja, und das sind die Elemente, die aus New Orleans kommen.

S: Genau.

W: Dein Hauptinstrument ist immer dasselbe. Das ist erstaunlich, dass dasselbe Instrument so unterschiedliche Placements machen kann, je nach Kontext. Das finde ich verrückt.

S: Beim zweiten Set von Liquid Land, als Rob Cambre mit der Gitarre beginnt, halte ich den Schlagzeugschläger auf die Floortom und dann beginnt das Floortom, die Sounds von Rob Cambre zu spielen. Ich finde es verrückt, dass das Instrument eigentlich zu hören beginnt.

W: Letztendlich hat das mit der Resonanz zu tun. Das heisst, wenn da was im Raum ist, der Ton ist im Resonator, dann nimmt es das auf und es macht etwas damit. Insofern ist es [dein Instrument] ja eigentlich ein Kombinator. Eine Verstärkung von dem, was schon da ist. Und das ist einfach nicht intellektuelle Scheisse! Das ist nicht irgendein gedachtes Konzept. Es gibt doch diese Versuche. Man sampelt ein Orchester und dann verarbeitet man das und spielt es nach einem Plan wieder in den Raum und solches Zeugs und du machst ja irgendwie dasselbe, aber instant-mässig, aus dem Bauch. Und diese Umsetzung ist viel banaler. Du machst kein Sample von einem Instrument, sondern du nimmst einfach die Schwingungen im Raum, im Hier und Jetzt und überhöchst diese. Wenn du selbst ein Feedback machst, bist du dein eigenes Ding. Es ist wie ein Dreigespann: Hinten der Verstärker, in der Mitte du und vorne das Tom. Und dann entsteht noch eine andere Dimension: Der Lärmpegel um dich herum, und diese Geräusche interagieren dann wiederum mit den Schwingungen des Raumes und letztendlich auch mit denen der Schlagzeugfelle. Und so gesehen ist dein Instrument eine Verdichtungsmaschine.

S: Du mischst, im Studio oder live Neue Musik. Und du sagst nun, das sei keine intellektuelle Scheisse. Kannst du das etwas besser, schöner formulieren? Für die Universität? (beide lachen)

W: Man kann über zwei Wege künstlerische Produkte erarbeiten. Der eine Weg ist: Man hat ein Konzept, einen Plan, und den setzt man um. In der Neuen Musik ist es eigentlich der Usus, dass dies in der Konzeption stattfindet. Das heisst: Einer produziert die Idee, schreibt sie nieder und die anderen sind dann die Sklaven, die diese ausführen. Hier wird „Idee“ in Form von Konzepten so niedergeschrieben, dass sie die Musiker auffordert, irgendwelches verrücktes Zeugs zu tun, eine Banane zu essen während dem Geigenspielen zum Beispiel, und das ist ja alles eigentlich ein Diktat, es ist Ausdruck eines Kopfes. Dann gibt es die andere Möglichkeit, dass man sich Environments erarbeitet. Diese Vorgehensweise beinhaltet auch ganz viele intellektuelle Leistungen: Ein Feedback über einen Schlagzeugstick herzustellen, und das in Form von Experimenten und Konzepten auszuloten. Aber du folgst nicht einem vorgegebenen Plan, der dann über die Zeit ausgeführt wird wie eine Komposition. Dein Konzept ist eine Anlage, um im Moment zu agieren und zu reagieren. Und das ist der grosse Unterschied. Man kann klar sagen: das Eine ist Komposition, und das andere ist

Improvisation. Deine Anlage ist eine ziemlich ausgetrickste Improvisationsmaschine, die mit viel Elektronik stark auf der Realzeitebene funktioniert. Was häufig gemacht wird, ist diese Software-Geschichte, da wird Environment und Material vorbereitet und das wird dann eingespielt und eingewurstelt und damit wird gespielt. Bei dir ist das direkt, analog, unmittelbar, und du spielst es schon so lange, dass es eine Erweiterung deines Instrumentes geworden ist. Und so kommt es sehr unmittelbar und überzeugend aus dem Moment heraus!

S: Könntest du dir denn auch vorstellen, damit zu komponieren?

W: Ich kann ja nicht komponieren, aber würde ich es für Komposition einsetzen, würde ich dich als Funktion in die Komposition einbinden und nicht sagen: „Du spielst jetzt das und das!“ Sondern würde dich und andere Musiker zusammenbringen. Ein Musiker ist ja wie ein Sample von sich selbst. Und wenn man die richtigen zusammenführt und es zahnt, dann entsteht etwas, was ich mir gar nicht vorstellen kann. Das wäre meine Art, zu komponieren.

S: Kennst du solche Klänge wie diese, die du hier gemischt hast, auch aus der kompositorischen Welt? Wo würdest du diese Klänge verorten?

W: Das habe ich mir bisher noch nicht überlegt. Das Klangmaterial ist eigentlich Noise (Lärm), so gesehen nichts Neues. Was aber neu ist, ist, dass dieser Lärm in einer rhythmisch organisierten Weise beinahe „rockmässig“ daher kommt. Das, was ich vorher *physisch* genannt habe. Hinzu kommt dieser Aspekt des Unkontrollierbaren, ein Feedback ist nun mal ein Feedback.

S: Das Spiel mit dem Zufall.

W: Ja. Wo würde ich das verorten, hm. Am ehesten vielleicht noch bei diesem „Doom-Zeugs“. Wummern. Aber der Ansatz bei dir ist ein anderer! Ich nehme aber auch nicht an, dass du aus dieser Motivation deine Rocking Desk entwickelt hast.

Also zwei Fragen habe ich mir vorhin gestellt: Wie würdest du klingen ohne Elektronik?

S: Dann spiele ich anders. Die Schlagzeugschläger verändern ja mein Spiel.

W: Genau. Und inwiefern hat das noch diese Eigenheit. Also, inwiefern ist die Elektronik, oder das Addieren der Elektronik zum Instrument, auch ein Persönlichkeitswerdungsprozess des Künstlers... Und auch ein Abheben vom Üblichen eigentlich. Andersherum kann man sagen, du bist von der Attitüde her ein Rock-Schlagzeuger, richtig? Aber als Rockschlagzeuger bist du wahrscheinlich nicht so eigenwillig, dass man dich wieder erkennt – durch die Kombination mit dieser Elektronik entwickelt sich eine Sprache, die so was von unverkennbar ist und das ist eine künstlerische Leistung und das ist auch eine Antwort auf die ganzen Ansprüche, die die Musikwelt stellt. Das finde ich eine sehr gelungene Selbstdefinierung. Und, es ist extrem verspielt, es spielt mit der Bewegung, es ist sehr direkt, es macht sehr viel Klang. Du umgibst dich selbst mit viel Material, möglicherweise damit man sich selbst nicht so auf die Nerven geht. Und das wiederum führt zu einem Erlebnis, auch als Zuhörer, das einfach überzeugend ist.

S: Du sprichst eine Gefahr an, dass man sich hinter zu viel Elektronik auch verstecken kann? Empfindest du das so?

W: Nein. Also die Leistungsscheisse ist ja die: Ich will ein guter Schlagzeuger sein. Und es gibt schon eine Million Bessere. Also was mach ich armes Schwein? Ich mühe mich immer ab, besser zu sein, als ich sein kann. Verdammte Scheisse, und ich werde nie gut genug.

S: Jojo Mayer (*Schweizer Schlagzeuger, bekannt für seine aussergewöhnliche Technikfertigkeit*)

W: Der schwimmt jetzt oben auf, und dann gibt es die andere Methode zu sagen: Okay, wenn ich was Eigenes mache, muss ich gar nicht so gut sein wie Jojo Mayer. Und was du tust, hat irgendwie dieselbe Kraft. Vielleicht sogar mehr. Das ist eine andere Gangart. Und es ist eine Befreiung aus diesem Beweiszwang. Und nichts desto trotz, das, was du da machst, ist ja nicht einfach ein beliebiger Quatsch. Man hört, da ist einer, der genau weiss, wann er was wie wo einsetzen und einstellen muss, dass es musikalisch einen Sinn ergibt.

Und das, was du jetzt angesprochen hast, dass es zu viel sein könnte, das wäre dann der Instrumentenerfinder, der Freude an seinem Instrument hat, aber kein Musiker ist. Und dann ist der Entwicklungsprozess natürlich einfach nur ätzend, denn es wird nie Musik.

S: Ich finde, du hast da etwas ganz Wichtiges gesagt. Anfangs meines Studiums war es meine Entscheidung, diesen Synthesizer-Stick zu bauen, den es ja jetzt auch gibt. Wir haben einen Prototypen, der funktioniert, aber momentan nicht weiterentwickelt wird. Genau aus dem Grund, weil es mir wichtig erscheint, die Klänge und nicht das Produkt zu etablieren, gerade mit Fell oder mit Liquid Land. Die Klänge sind ja auch tonal. Beispielsweise Toktek, mit einem Feedback des Spachtels hat er einen Bass gespielt. Dieser Bass klingt supertief, und hier geht es darum, diese Klänge nun erst zu etablieren, erstmals damit Erfahrung zu sammeln, auch Sampling-Erfahrung zu machen. Sich zu fragen, wie klingt das? Auch eine Platte zu machen, mit Rolli Mosimann, der das jetzt noch aufpusht, der langjährige Erfahrung in der Arbeit mit Elektronik und Schlagzeug hat. Das scheint mir wichtig, diese Klänge zu etablieren und nicht einfach ein Musikinstrument zu produzieren.

W: Ja, und letztendlich das Musikinstrument..., also es ist ein Stick mit Mikrofon. So spektakulär ist es ja nicht. Aber kaum jemand macht das, und möglicherweise wüssten auch ganz viele nicht, was sie damit anfangen sollten.

S: Es verändert das Schlagzeug-Spiel, es wird total anders. Weil sich der Schlag mit dem Stick so verändert, muss ich mir überlegen, wie ich Schlagzeug spiele. Ich kann jetzt auch streichen. Ich habe hunderte Möglichkeiten, wie ich mit diesem Feedback umgehen kann. Beispielsweise nur auf dem Becken oder sogar auf meinem Körper...

W: Mit dem Spachtel hast du eine andere Attitüde, wenn du spielst. Das ist offensichtlich. Ich denke, es ist deine Erfindung, es ist dein Problemlösungsansatz, es ist deine Selbstfindung, was auch immer. Und deswegen entsteht auch diese eigene Sprache. Klar könnte man dieses Instrument nun anderen Musikern in die Hand geben, die werden wahrscheinlich eine andere Sprache damit entwickeln, weil sie andere Effektgeräte ansteuern und in andere Kombinationen gehen. Es wäre bestimmt interessant zu sehen: Was macht die Welt damit? Möglicherweise weiss sie gar nicht, was mit dem Stick anfangen.

Und es gibt ja auch noch die Sache, dass man, wenn man es mit dem richtigen Feedback macht, so schnell wirbeln kann! Man muss dann üben, den Stick richtig zu halten, anstatt möglichst schnell zu spielen.

S: Ja, genau. Die Funktion des Wirbelns erhält eine ganz neue musikalische Dimension.

W: Bei dir wird der Wirbel, das Feedback zum Ton, richtig? So schnell kann man gar nicht wirbeln.

S: Genau.

W: Aber du gehst in hörbare Frequenzen. Weg vom Beat. Dadurch entsteht ein spannender Übergangsmoment: So wird das Schlagzeug tonal.

8.3 Gespräch mit Roli Mosimann Produzent und Tontechniker

Simon: What do you think when you listen to this sound?

Roli: Let's say, you could make.. That's now a stupid example: You could make a flute sound with the drums. When you close your eyes you hear a flute and then you see a flute, you don't know that that it is a drum. So you have to kind of tell everybody: „You know, this is a drum, it's not a flute!“. There is something about that, you know. You do new sounds with different things, which I think is great. But people have no connection to where the sound is coming from.

S: They only have the references from the old instruments.

R: If we want to make a horror movie and we say: Okay, the monster is this cup. (*takes his coffee cup*). It would not work, because you have to use some akake(? 1:07) like a dinosaur. Something with an akake(?) thing that we are afraid of. And you have to link that together. And then, if you make a dinosaur cup, maybe it gets dangerous. There's this funny scene in Monty Python's Holy Grail, the attack of the killer rabbit. That's the same thing, there is an akake(?) cultural thing, which identifies sounds. And links them to where they are from. And nowadays you can make any sound with anything and I don't care where the sound is from as long as it is good.

S: If you think about the sounds of the rocking desk, what do you think about them?

R: There are some obvious things, when I thought: That's kind of a synthesizer with an amplifier and some delays. But I would never think that it's produced with a drum. But then actually it's the same thing, you just have the resonance and whether it is a guitar string or a drum, once it finds the frequency, it makes the same sound.

S: The difference to me was to find out that for example when Rob Cambre or Florian Stoffner¹ or even Tom² were playing with me in the Moods club, and I put the Synth Stick on my drum head, then I could pick up the frequency of my band partners.

M: Yes, these are sympathetic vibrations... There are many ways to do that. If you go from a purely acoustic thing, where you don't see, you just hear, you cannot tell. If you hear a bazoo, you see the bazoo. If you hear the trumpet, you see the trumpet. The sound could be anything, you associate it with whatever connects visually to that sound. Most people would think of a guitar, because a guitar feedback is known by everybody.

S: I was talking all the time about Jimi Hendrix and the drum set. I first thought, I would do this, I showed you the Synth Sticks, and the wireless microphone stuff and then I finally realized that I'm not so interested in this product. It's perhaps a nice thing to have, but in the end I'm much more interested in producing good sounds and playing cool stuff with this special drum set.

R: We had the same problem in the 80s. One person had Midi controls, you could play saxophone with it, you could play strings with the drums – it's the same thing! When

you see: Oh it's amazing, you can do it! And the fact that it does this with the drum, that's the amazing thing, not the sound. If you close your eyes, you think: oh, it's just strings and the other one, that can play really fast!

S: Do you think that it does sound alike? Because that's my experience with the reports of the people. They tell me it sounds really not like a usual drum.

R: For sure, it doesn't sound like drums! I'm talking especially about those sounds, which I hear in that piece: like the long sounds which are not rhythmic. Then the chopped-up, fucked-up drum sounds, I remember there are many ways of getting these sounds. If it's rhythmic then you also think it must be some drum pedal or whatever but if there are floating long sounds, then you don't think it comes from the drums. Basically, it's perfidious but you only see the speakers you know.

This is the novelty, that the drummer makes the sound. And that's a completely different thing than if it was just amazing sound. So I'm sure if you're in the right room with the right equipment, you can do great. Sometimes this happens by accident with sound engineers, that the drums are feeding back. I used that when I mixed some drums and basings on shitty PAs and I couldn't get the thing going. I thought of feeding back the bass drum [macht Geräusch: pfuuh] and the speakers go: pfuuh. And I just pushed the fader up and down. I did a lot of that stuff, you know. Whatever works.

S: Whatever works, exactly.

R: And it's more when the situation is like when I mix live, when I hear something in the sound, my hand is already there to manipulate on the right spot. I don't have to think: Oh, now I have to do equalizing. My hand is there before I can think of it. In the moment I think about it, I'm right there. It's just like when you play an instrument. You don't have to think, now I have to hit this and that, and to think what should happen now.

S: That's what Tom and I are doing a lot. That's the reason why we have the mixer on stage. And I can really mix my sounds. You need to play the drums with one hand and add filters with the left hand.

R: When you make sounds, the first instrument is the room you are in. And then the mixing desk is an instrument like all the other instruments, which controls a shit load of stuff. And sometimes you have a setting of things in a room, and in the next room it sounds like shit. So the room decides how you have to work.

S: What do you think of the idea to have electronics behind the drums? Do you think, this is a good idea? That everything comes from the same spot?

R: Probably you have more control over your feedbacks.

Toktek: I think that's half of or maybe most of the game: having control of your gear. *Everybody agrees.*

R: The feedback depends on the room, your media, temperature, so many different things. That's also the fun part of it. You start the fire and don't know what burns down.

S: You make a sound check, and then the audience comes in, and it's completely different.

R: Because when I make a sound check with a band, I make it really loud. So I know the limit in that room. And then I pull it down when the audience comes, finding the right sound pressure and like this I know I still have headroom.

S: What would you do with the Synth Stick in the future? Would you produce a Synth Stick or produce sounds? Or Drums? For example, at the ZHdK, there is this guy who plays this midi-wireless acoustic bass clarinet, and right now they go all around the

world to do electronic classical new music, and I'm also part of them and they say, I have to develop the instrument further.

R: They come up with different things. They want to have everything controlled, you know. And reproducible. And that's very difficult with feedbacks. There is a certain kind of unreproducible energy there, that's part of the animal. It depends on your philosophy, you can listen to a free jazz or free music or avant-garde, and if you're not completely studied, it sounds the same. It's just doing: *(he sings some bubbly melodies)*. And the classic guy can repeat it over and over and the free guy plays it once in his life and that's it. That's a different philosophy of musicianship. I can reproduce or I go there and see what happens and I can kind of interact with my environment. It is a different approach. That's what improvisation is in the end: To interact with the environment. But improvisation is also a cheap way out for a lot of people.

Dog barking in the background.

Simon: Even for the dogs.

¹ Flo Stoffner, Git. Efx

² Tom Verbruggen, electronic music sampler, mit Simon Berz Teil der Band Fell

9. FEED-BACK Die Suche nach Jimi Hendrix im Drumset

Das Spiel mit Feedbacks von Jimi Hendrix beeinflusst ganze Generationen. Offenbar passiert beim Spielen dieser „Fehler“ etwas magisches.

[Jimi Hendrix Feedbacks](#)

Mit der Mikrophonierung der Drumsticks (Synth Stick) gelang es, die Feedbackklänge ebenso am Schlagzeug zu erzeugen und zu kontrollieren.

Feedbacks entstehen am Schlagzeug auf unterschiedliche Weise:

Durch die Nähe des Verstärkers beim Schlagzeug können auf den Cymbals oder auf den Fellen Feedbacks erzeugt werden. Die Kontrolle der Feedbacks erhält man durch das simple Berühren und Nichtberühren des Instruments. Interessant ist, dass trotz verschiedenster Versuche kein stabiles System, das immer mit den selben Parametern zu spielen ist, zu erreichen war. Parameter wie Luftfeuchtigkeit und Wärme spielen bei der Erzeugung der Feedbacks eine massgebende Rolle und diese sind kaum kontrollierbar.

Das Spiel mit der Rocking Desk und dem Synth Stick wird so auch immer etwas Versuchhaftes beinhalten. Die Unstabilität des Systems zwingt mich, immer auf das Hier und Jetzt zu reagieren. Das hat Einfluss auf die kompositorischen und improvisatorischen Faktoren. Es verlangt von allen Beteiligten eine Bereitschaft, auf den Moment regieren zu wollen und zu können.

Um die Kontrolle der Feedbacks besser generieren zu können, entstand die Idee, direkt auf der Membran eines Lautsprecher zu spielen. Dabei passiert folgendes: Je nach Einstellung des Equalizers und der Position des Schlagzeugschlägers sind Resonanzen sehr genau zu bestimmen und zu kontrollieren. Interessant sieht das aus, weil plötzlich die Membran dem Schlagzeugschläger entgegen springt. Ich halte also den Stick fest und das „Instrument“ beginnt den Stick zu spielen.

Mir gefällt diese Umkehrung. Das Instrument wird zu einem Selbstläufer, den ich aber doch kontrollieren kann. Es ist ein Zähmen, eine Dressur oder vielleicht noch besser ein „handeln“ oder „managen“ der musikalischen Situation. Ohne die Aufmerksamkeit und das sensitive Reagieren auf feinste haptische, akustische, visuelle und elektronische Veränderung kann das ganze System ausser Kontrolle geraten und unvorteilhafte Effekte bis zum totalen Overload der Konzertsituation führen. Diese Verantwortung, dem Publikum, den Mitmusikern und schlussendlich auch mir gegenüber ist reizvoll. Es ist ein Spiel mit dem Feuer und doch durch Übung kalkulierbar. Kabelbrüche sind die grössten Schwierigkeiten, denn plötzlicher Unterbruch oder Kontakt können ungewollte Feedbacks auftreten lassen. Das ist sehr mühsam.

Sympathetic Vibrations

Ich habe also ein Instrument, das sich selber spielt oder Momente des Musizierens aufnimmt und beeinflusst. Ein Musikinstrument, das hört? Roli Mosimann bezeichnet im Interview die Situation als sympathische Vibration. Diese Resonanz in einem musikalischen Setting kann einen Rollenwechsel auslösen. Unter transdisziplinären Aspekten betrachtet, kann dieser Rollenwechsel etwas Drittes hervorbringen, das wirklich eine neue Situation generiert. Indem sich der mitspielende Musiker durch das Instrumentarium selber hört, finden interessante Situationen statt. Rob Cambre, Gitarrist

aus New Orleans erklärte nach dem Konzert mit dem Projekt Liquid Land, dass er sein Spiel mehr perkussiv gestaltet hätte, da er seine Gitarrensounds aus meiner Ecke hörte. Offenbar hat ein Rollenwechsel stattgefunden. Durch die sensitive Spielweise und Hörweise der Mitmusiker beginnt ein überraschendes Zusammenspiel, das zu aufregenden Situationen führen kann.

Ich denke, dass das System der Rocking Desk die rein musikalische Aufführungspraxis in eine neue Situation führt. Wie und was diese Situation genau ist, weiss ich nicht. Es ist immer noch Musik und dennoch entsteht durch das spezifische Verstärken einer Funktion (Resonanz und sympathische Vibration), etwas das so in der üblichen Musikpraxis nicht oder selten passiert. Ob das nun transdisziplinär ist oder nicht, ist schwer zu sagen. Interessant ist, dass die ganze Situation nur durch eine Offenheit, Sensitivität, Kommunikation und Improvisationsfähigkeit der Beteiligten zustande kommt.

Die Feedbacksituation stellt eine musikalische Situation her, die den Zuhörer direkt in das musikalische Geschehen zieht. Der gesamte Raum, Musiker, Zuhörer, Instrumente und Verstärker werden zu einem sich beeinflussenden System. Willy Strehler spricht bei der Rocking Desk von einer „Verdichtungsmaschine“. Alles im Raum rückt näher und wird zusammengeführt.

In Interaktion mit Lyrik oder Wortimprovisation wird mit diesem System eine intime und unverkennbare malerische Atmosphäre erzeugt.

[LIQUID LAND SESSION:Moose Jackson Rob Cambre Simon Berz live at Moods Zürich 2014](#)

Inwiefern diese Situation einem transdisziplinären Anspruch gerecht wird, ist fragwürdig. Ein offenes System, das alle Beteiligten integriert und neue, klangliche Situationen entstehen lässt, lässt transdisziplinäre Ansätze erahnen.

Schlussendlich geht es darum, ob eine Situation in der alten Disziplin Musik erzeugt werden kann, die die bisherige musikalische Wahrnehmung und Verhaltensweise aller Beteiligten verändern kann.

Wenn Sensibilität, Kommunikation, Mut zum Agieren und Reagieren, Solidarität, Vernetzung und Aufeinander-Hören geübt und zelebriert werden, hilft das, transdisziplinäre Werte zu fördern, ohne selber ein transdisziplinäres Projekt realisiert zu haben.

10. Transdisziplinäre Aspekte

Bereits im Vorfeld meines Studiums arbeitete ich in einem transdisziplinären Umfeld. Mit dem Label BADABUM realisierte ich während 15 Jahren transdisziplinäre Projekte unter Einbezug soziologischer Aspekte, Pädagogik, visueller Kunst, Performance, Sport, Theater und Musik.

Mein Verständnis von Transdisziplinarität hat sich im Verlaufe meines Studiums einige Male verändert. War ich am Anfang des Studiums davon überzeugt, transdisziplinär zu arbeiten und mit der Entwicklung eines SYNTH STICKS ein klar umrissenes transdisziplinäres Spielfeld zu bearbeiten, entwickelte ich durch die Rückmeldungen meiner Präsentationen, die vermittelten Lerninhalte und geführten Diskurse zunehmend eine kritischere Position meiner „transdisziplinären“ ursprünglichen Masterthesis gegenüber.

Im ersten Studienjahr arbeitete ich mit den Disziplinen der Physik, Materialforschung, Systemik, Maschinenbau, Musik, Elektronik, Akustik und Ökonomie. Die Vielfalt der Disziplinen darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Idee, einen Synth-Stick zu bauen, von mir stammt und die verschiedenen Disziplinen herbeigezogen wurden, um die Idee des Synth-Sticks zu verwirklichen. Somit besteht in einem gewissen Masse ein Auftragsverhältnis, obwohl Prof. Dr. Wahlen von der Fachhochschule Nordwest Schweiz und ich die Idee einer Synth Stick-Entwicklung gemeinsam aufgleisten und im Geiste der Transdisziplinarität in dem Sinne zu erproben versuchten, wie ein solches Projekt im Umfeld zweier Fachhochschulen, der Industrie und der freien Szene zu bewerkstelligen sei.

10.1 Augenhöhe

Während des Studiums wurde mir klar, dass ein Studium „Transdisziplinarität“ einen Mangel aufweist. Die vielen Fragen seitens Studenten, Freunden und Professoren bestätigten mehr und mehr meine aufkommenden Zweifel.

Transdisziplinarität zu studieren ist, wie wenn man den Durst studiert. Durst ist ein Gefühl, ein Bedürfnis, existenziell und lebenserhaltend. Transdisziplinarität ist auch ein Bedürfnis und fast wie der Durst, für uns alle existenziell. Transdisziplinarität muss in jedem Moment „gelebt“ werden. Kommunikation, auf einander zugehen und auf Augenhöhe miteinander diskutieren sind die Grundlagen einer transdisziplinären Arbeit.

Die Aspekte der Transdisziplinarität treten am klarsten am konkreten Projekt zu Tage. Ein fairer und offener Umgang untereinander ist noch lange kein Anzeichen für Transdisziplinarität.

Beziehungen, die transdisziplinäre Arbeitsweisen schwierig machen:

Dozent – Student
Direktor – Professor
Professor – Assistent
Künstler – Förderer
Besitzender – Mittelloser
Politiker – Bürger
Student – Nicht Student
Arbeiter – Arbeitsloser
Zeit – Gewinn
Gestaltung – Wachstum
Innovation - Tradition

Unterschwellig spielen Positionen und Verhältnisse immer eine Rolle. Dispositionen der Macht manifestieren sich manchmal in ganz kleinen Gegebenheiten, die doch grosse Bedeutung besitzen. Beispielsweise bin ich als Künstler und Produkteentwickler in einem Verhältnis der Abhängigkeit zu meinem Professor, der mir die Möglichkeit anboten hat, mit einem Studenten ein transdisziplinäres Projekt zu realisieren. Solange der Professor selbst an die Idee glaubt, ist alles gut. Ich bin auf den Goodwill des Professors angewiesen. Hätte die Chemie zwischen dem Bachelorstudenten Stefan Rubli und mir nicht gestimmt, wäre es für uns alle schwierig geworden, und das „Gefühl“ der Augenhöhe wäre wohl vorbei gewesen. Die sozialen Verhältnisse, professionellen Strukturen, die Institutionen und schlussendlich die finanzielle Macht der Fachhochschulen lässt somit von Beginn an keine echte Augenhöhe erzeugen und stellt von Beginn an Transdisziplinarität in Frage.

Um es lakonisch auszudrücken: Wären Bacheloerstudent, Professoren, Putzangestellte, Finanzdirektoren, Hauswarte, Künstler und Physiker in einem Boot das untergeht und alle könnten sich knapp bekleidet auf eine Insel retten, würde wohl der Rahmen einer transdisziplinären Arbeit gegeben sein. Dann fallen die gesellschaftlichen und auch historisch gewachsenen und materiellen Abhängigkeiten nicht mehr ins Gewicht. Aber dieser Modellzustand existiert nicht. Es ist kein markiger Aspekt eines typischen und griffigen Ansatzes, globale, systemverzahnte und extrem schwierige Problemstellungen anzugehen. Wir alle leben von Anbeginn in Abhängigkeiten und asymmetrischen Beziehungen. Es ist sinnvoll, die Abhängigkeiten aufzuzeigen, klarzulegen und sich Strategien im Vorfeld oder auch während der Realisierung des Projekts auszudenken, wie die Beteiligten mit den Machtverhältnissen umgehen können, um produktiv zu werden.

Obwohl ich die Transdisziplinarität als eigenständige Disziplin in Frage stelle, ist für mich die Tatsache, dass es ein Studium für Transdisziplinarität gibt, wichtig. Vielleicht ist die Thematik der Transdisziplinarität nicht in einen Studiengang zu packen. Dessen Lerninhalte werden vielleicht besser in transdisziplinären Projekten vermittelt. Vielleicht müsste heute jede Studentin jeder Student mindestens ein transdisziplinäres Projekt während seines Studiums absolvieren, um an Sozialkompetenz, Selbstreflexionsfähigkeit, Ideenreichtum und Kommunikationsfähigkeit zu arbeiten.

Während meines Studiums habe ich diese Fähigkeiten zum Teil vermisst und dies auch klar kritisiert. Ich spürte aber auch einen Willen unter den Dozierenden und den Studierenden, an diesen Fähigkeiten zu arbeiten. Wenn mehrere Generationen zusammen lehren und lernen, sehr unterschiedliche Disziplinen zusammenkommen, verschiedene Sprachen gesprochen werden und verschiedene Kulturen zusammenkommen, ist die Ausgangslage, sich in der Transdisziplinarität zu üben, gegeben. Dabei fiel aber auf, dass bei didaktischen und methodischen Aspekten des Vermittelns der transdisziplinären Inhalte Probleme und Mängel bestehen.

Bei mir musste ich einen Mangel an philosophischen Vorkenntnissen feststellen, das mich hinderte, meine transdisziplinäre Arbeit zu verorten.

Mich nach dem Studium weiterhin damit zu befassen, ist ein grosses Bedürfnis, die Mitstudenten und Dozierenden bleiben hoffentlich weiterhin meine Bekannten und Freunde mit denen ich mich gerne theoretisch aber auch praktisch austausche.

Transdisziplinarität muss global, aber auch in den kleinsten kristallinen Netzwerken gelebt werden. Dann wird ein besseres Zusammenleben möglich.

10.2 Das Dritte

Für die Publikation der Masterarbeit kollaborierte ich mit der Videokünstlerin Anna Rubie und dem Komponisten und Musiker Alfred Forster. Die Anforderung, meine Masterarbeit mit anderen Studenten zusammen zu publizieren, brachte mich auf die Idee, die Disziplin der Malerei aufzugreifen, um auf visuelle Weise die Funktion und das Wesen meiner Arbeit in Papierform zu dokumentieren und in Interaktion mit den anderen Disziplinen zu treten.

Als Ausgangslage verwendete ich die hergestellten Loops der Rocking Desk-Aufnahmen. Dazu begann ich mit meinen Schlagzeugschlägern zu diesen Loops zu spielen. Die Sticks tauchte ich in Duschseife und begann mit den verstärkten Schlagzeugschlägern auf Papier zu spielen, beziehungsweise zu zeichnen.



Ich war über die entstanden Bilder erstaunt und es wurde mir klar, dass die gelungenen Bilder solche sind, bei denen ich möglichst nichts dachte oder höchstens vielleicht auf die Musik hörte. Der Moment, bevor ich mit den Schlägern auf das Papier schlug, war beeindruckend. Es ist eine Spannung, ein Erwarten und sich überraschen lassen. Was kommt diesmal heraus, was passiert akustisch und was sehe ich, wenn der Klang vorbei ist?

Jeder Versuch ist es eine Überraschung. Das Resultat ist nicht planbar, es ist entweder gelungen oder misslungen.

Inwiefern ist das, was ich sehe, immer noch der Klang der Zeichnung?

Inwiefern repräsentiert die Spur Klang?

Welches Wissen, welche Rezeptionen und Übersetzungsprozesse sind nötig, um dem Bild auditive Aspekte abzurufen?

Was passiert in mir als Urheber, wenn ich die Zeichnung betrachte?

Ich kann mich auf zwei Sachen konzentrieren, einerseits die Spur als Zeichnung betrachten, andererseits richte ich meinen Fokus auf den Versuch, die Musik innerlich zu hören.

Kann ich den Klang wieder hören, wenn ich das Bild nun betrachte?

Durch das Bespielen eines Blatts entfällt die Zeitlinie. Es gibt keine Notenlinie, die eine zeitliche Struktur erahnen lässt.

Mich fasziniert der Moment, bevor die Zeichnung entsteht. Das „leer werden“ ermöglicht einen Fluss in den Zeichnungen. Es gibt verkrampfte Bilder und gelassene, schöne Bilder. Inwiefern eine Parallelität zwischen gelungenen Klängen und gelungenen Bildern verifizierbar ist, überstieg die zeitlichen Möglichkeiten des Studiums, aber das sind interessante Ansätze auf dem Gebiet der Klang Spuren nach dem Studium weiter zu forschen.



Man könnte meinen, die Photographie sei nicht klassifizierbar. Ich frage mich, worauf dies Unordnung zurückzuführen sei. Zunächst fand ich folgendes: Was die Photographie endlos reproduziert, hat nur einmal stattgefunden. Sie wiederholt mechanisch, was sich existentiell nie mehr wird wiederholen kann.

In ihr weist das Ereignis niemals über sich hinaus auf etwas anderes. Sie führt immer wieder den Korpus, dessen ich bedarf, auf den Körper zurück den ich sehe. Sie ist das absolut Besondere, die Unbeschränkte, blinde und gleichsam unbedarfte KONTINGENZ, sie ist das Bestimmte (eine bestimmte Photographie, nicht die Photographie), kurz, die Tyche, der Zufall, das Zusammentreffen, das Wirkliche in seinem unerschöpflichen Ausdruck.

Barthes Roland Die helle Kammer Bemerkungen zur Photographie

Diese Aussage von Roland Barthes zeigt die Parallelität zu meiner Tätigkeiten beim Spielen/Zeichnen von Klang-Spuren. Das Auslösen beim Photographieren empfinde ich als eine ähnliche Tätigkeit wie das Spielen. Ein absurder Moment, den ich nicht wirklich zu 100 Prozent kontrollieren kann und soll. Gute Beats und Bilder entstehen, wenn ich es zulasse und in den Moment vertraue. Es braucht eine Leichtigkeit und Freude an der Tätigkeit, dann „fließt es“ stimmig in den Klang und in die Spur hinein,

Loop_08



Meister Eckhart sprach zu uns über die Schlichtheit der Seele. Aber die Natur ist komplizierter. Wir sollten uns von der Seele befreien oder ihr beibringen, sich auf eine unzählige Menge von Dingen einzulassen. Ebenso das Ego, seine Träume, seine Werturteile. (Vielleicht schaffen wir es, dort hinzugelangen.)

John Cage; Für die Vögel Merve Verlag Berlin

Schlusswort Dank

Ich bedanke mich bei allen involvierten Personen, die mir während meinem Studium in unterschiedlichster Weise begegnet sind bedanken. Für austauschende, informative, reflexive, helfende, kritische, klärende und solidarische Anregungen.

Insbesondere...

Michelle Ettlin, Lucas Niggli, Prof. Dr. A. Wahlen, Stefan Rubli,
Dozierende MTR Transdisziplinarität & MTR Studierende 2013-2015
toktek Tom Verbruggen, Bettina Boller, Walter Luginbühl, Christian Wolfarth
Roli Mosimann, Will-y Strehler, Franz Treichler
Rob Cambre, Moose Jackson,
Matthias Müller, Stefan Schertler,
Simon Grab, Urs Bachmann, Rahel Erni, Mirjam Egloff,
Nikolas Schärer, Antoniu Daphni, Patrick Huber,
Florian Keller,, Martin Boyer, Pablo Assandri,
und
Alfons Berz

Literaturverzeichnis

- Cage, John (1984) Für die Vögel John Gage im Gespräch mit Daniel Charles; Merve Verlag Berlin
- Meyer, Petra Maria (2008): akoustic turn; Hamburg: Wilhelm Fink
- Barthes, Roland (1989): Die helle Kammer Bemerkungen zur Photographie; Suhrkamp 1642
- Reckwitz, Andreas (2012): Die Erfindung der Kreativität; Suhrkamp 1995