



Corpo reality

Soundcinema
Düsseldorf 2024

Recorded-Sound-Festival für experimentelle,
elektronische und elektroakustische Musik

02.10.2024

Vorwort

Unter dem Themenschwerpunkt „Corporeality“ widmet sich die sechste Ausgabe des Festivals dem klanglichen Potenzial des menschlichen Körpers. Das Soundcinema 2024 stellt die Frage, wie sich der Körper als primärer Bezugspunkt für die Anfertigung elektronischer und elektroakustischer Audioproduktionen einbringen lässt: Wie kann er in seiner spezifischen Materialität einerseits zum Klingen gebracht und andererseits elektroakustisch prozessiert werden? Wie lassen sich somatische Impulse und körperlich-performatives Agieren unter Verwendung elektronischer Schnittstellen in Klang übersetzen? Neben solchen Formen der direkten Bezugnahme auf den konkreten Körper können sich Kompositionen gleichermaßen abstrakt und metaphorisch mit dem Thema auseinandersetzen.

Auf der Bühne I des FFT kreiert das Recorded-Sound-Festival eine akusmatische Raum-Klang-Umgebung, die auf visuelle Reize weitestgehend verzichtet und dazu einlädt, sich ganz auf das Hören zu konzentrieren. Es werden insgesamt 10 Audioproduktionen im Multichannel- und Stereoformat vorgeführt und im Anschluss durch eine Fachjury und das Publikum prämiert.

Neben dem thematischen Schwerpunkt präsentiert die freie Kategorie eine große Bandbreite elektronischer und elektroakustischer Musik: musikalische Kompositionen, Soundscapes, Klangcollagen und Experimente sowie narrative Audioformate und technoide Produktionen.

Programm

19:00 SCD x Callshop Radio
w/ Friedemann Dupelius

20:00 Begrüßung

20:15 Freie Kategorie

21:00 Pause

21:30 Corporeality

22:20 DJ-Set Keta Gavasheli

Preisverleihung

Freie Kategorie

Námaskarð von Jan Jacob Hofmann | 07:37 | 5.1

Im Norden Islands befindet sich ein aktives und sich ständig veränderndes Feld heißer Quellen, „Námaskarð“ genannt. Es ist Teil des Krafa-Vulkansystems. Das Gebiet zeichnet sich durch eine Vielzahl unterschiedlicher Thermalquellen, kochender Schlammtümpel und Schlammtöpfe sowie Fumarolen und Solfataren aus. Das Gebiet ist auch akustisch interessant, jeder Schlammtopf hat seinen eigenen Ton und Rhythmus, die Luft ist erfüllt vom Zischen austretender Dämpfe. Um die Fumarolen herum kristallisieren Mineralien und Salze zu geordneten Mustern in schillernden Farben. Das Stück ist im Ambisonics-Format räumlich encodiert. Die Klänge wurden ausschließlich mit dem Klangsyntheseprogramm „Csound“ erzeugt. Weitere Programme waren „Cmask“ und der Kompositionseditor „Blue“.

valiha von Daniel Blinkhorn | 10:00 | 5-Kanal

Der Titel des Stücks ist nach einer Zither benannt, die der Komponist in dem kleinen Fischerdorf Ifaty am Mosambik-Kanal in Madagaskar entdeckte. Das Instrument ist vollständig zylindrisch und spiegelt damit das Material wider, aus dem es besteht: Bambus. Statt die Zither in einem konventionellen Sinne zu instrumentalisieren, erforschte Daniel Blinkhorn ihr reiches evokatives Potential, indem er fünf einfache, gezupfte Pizzicato-Gesten in eine elektroakustische Komposition verwandelte. Zusätzlich wurden recycelte Telefondrähte und ausrangierte Fahrradbremskabel zu Saiten umfunktioniert, um deren Klänge mit jenen der Zither zu verbinden. Klangfarben, die an Stahl, Bambus und Flüssigkeit erinnern, kollidieren mit windgepeitschten Texturen und schaffen eine biomimetische Klanglandschaft.

Infinite Movement von Dennis Scheiba | 05:40 | 5-Kanal

Die Bewegung im Raum ist jedem Klang immanent, so wie unserer Gesellschaft die Bewegung der Veränderung immanent ist. Als wirkmächtiges Paradigma gesellschaftlicher Bewegung gilt das Streben nach ewigem Wachstum, dessen klangliche Entsprechung im Shepard-Ton gefunden werden kann: eine akustische Illusion, die einen ewig ansteigenden Ton suggeriert. In „Infinite Movement“ bewegt sich dieser Ton aus dem Rücken der Vergangenheit in den Zuschauer Raum, wo die akustische Illusion dekonstruiert wird – man befindet sich im Zentrum der Bewegung und nimmt dabei das Auseinanderbrechen der Illusion durch Quietschen, Aussetzen, Dehnen und Stauchen des Klangs wahr. Nach einer Weile erscheint wieder der Vorhang eines Shepard-Tons, der weiter nach vorne zieht, wobei der Klang nun eine Abwärtsbewegung angenommen hat, die einen nach vorne in sich hineinzieht. Am Ende bleibt die Frage nach der Wirkung und den Möglichkeiten einer Illusion, die den Spannungsraum zwischen Bewusstsein und Wahrnehmung betritt.

Sedimentalities von Diane Barbé | 05:15 | Stereo

„Sedimentalities“ wurde im Biosphärengebiet Spreewald mit der Hilfe von Hydrophonen aufgezeichnet. Die Region mit ihren Feuchtgebieten und Kanälen, die traditionell als Transport- und Verkehrswege genutzt wurden, ist heute eine touristische Attraktion. Allerdings wird in der Region auch in großem Umfang Braunkohle abgebaut, was in vielen Fällen zu einer starken Verunreinigung des Grundwassers mit Eisenoxid geführt hat. In den letzten zwei Jahrzehnten wurden Aufbereitungsanlagen errichtet, um das Wasser zu filtern. „Sedimentalities“ entstand in einer dieser Kläranlagen, der Wasserbehandlungsanlage Kahnsdorfer Fließ. Dort wird das eisenhaltige Wasser von aktiven, photosynthetisierenden Algen behandelt, die tagsüber Lieder von Sauerstoff und Mineralienumwandlung singen. Diese Gesänge wurden für die Komposition aufgezeichnet, um biochemischen Prozessen Gehör zu verschaffen, die sonst unbemerkt bleiben würden.

expressionismo von Pedro Mileu | 05:35 | Stereo

Unter Bezugnahme auf die einfachen Grundkonzepte von Frequenz, Dynamik und Timbre konzentriert sich „expressionismo“ auf die reichhaltigen Möglichkeiten des klanglichen Ausdrucks weniger Klangquellen. Im ersten Teil des Stücks sind Aufnahmen des Erdbodens zu hören, die mit einem Geophon aufgezeichnet und im Anschluss bearbeitet wurden, um ihre einzigartigen akustischen Eigenschaften hervorzuheben. Durch Techniken wie Time-Stretching, Granularsynthese und Spektralfilterung sowie durch den Einsatz verschiedener Modulationen wurden diese natürlichen Klänge in komplexe Texturen, granulare Farben und wahrnehmbare Tonhöhen- elemente verwandelt. Die letzten Minuten des Stücks, die vom Organischen zum Synthetischen übergehen, sind geprägt von den Klängen eines Moog-One-Synthesizers und der Einführung von Harmonie und Melodie

Corporeality

Somatrip von Bruno Belardi | 07:39 | Stereo

„Somatrip“ erkundet die innere und äußere Wahrnehmung des Menschen und versucht, die mikroskopischen und makroskopischen Bereiche des Körpers in klanglicher Form wiederzugeben und zu verbinden. Inspiriert von Merleau-Pontys Philosophie verschmelzt Bruno Belardi die verschiedenen Ebenen der Selbst- und Körperwahrnehmung. Dabei betrachtet er den Körper nicht nur als eine Erweiterung der ihn umgebenden Welt, sondern auch als eine Extension seiner nicht greifbaren zellulären Bestandteile. Für die Komposition wurden ausschließlich Körpergeräusche verwendet, von denen einige stark manipuliert wurden und andere eher erkennbar sind, wie menschliche Stimmen, Atemgeräusche und Bodypercussion. Das Werk ist unterteilt in einen Wechsel von texturalen Abschnitten, die die innersten Bereiche des Körpers beschreiben, und anderen gestischen Sequenzen, die eine äußere Perspektive wiedergeben.

Jedan Ton von Marija Balubdžić – Umbra | 08:44 | Stereo

„Jedan Ton“ beleuchtet die verborgenen Merkmale eines gesungenen Tons und lenkt die Aufmerksamkeit auf eine Komplexität, die aus der Reibung der Atemluft entsteht. Aufgezeichnet in unmittelbarer Nähe eines Kardio-Mikrophons, wurde eine Stimme, die einen Ton fünfmal wiederholt, als integrale Aufnahme verwendet. Die performative Eigenlogik des Aufzeichnungsprozesses ergab sich dabei aus der fragilen Beziehung zwischen dem empfangenden Körper des Mikrofons, seiner Membran und Metallhülle, und der kontrollierten Kraft des menschlichen Körpers, der seinen Atem und die Stimmreibung überträgt. In der Computerbearbeitung wurden die Aufnahmen mit Zeit-, Tonhöhen-, EQ- und Resonanzmanipulationen bearbeitet, um die verborgenen, intimen akustischen Merkmale in laute und leuchtende Texturen zu verwandeln. Entfaltet wurden diese dann mit einer kontrapunktischen Kompositionstechnik.

Řeč těla von Nicolás Kretz | 06:10 | 7.1

Bei Tänzer*innen entstehen die ersten Klänge meist während Aufwämbewegungen, die bei den ersten, spontanen Choreografien gemacht werden. Seien es die Füße auf dem Tanzboden oder das laute Atmen. Diesen Klängen wohnt eine ganz eigene, vor allem rhythmische Ästhetik inne, die jedoch dem Geschehen auf der Bühne immer untergeordnet ist. Die Komposition „Řeč těla“ (tschechisch für Körpersprache) besteht aus Aufnahmen, die 2021 während der Produktion von „Absolut Impossible“ in Prag gemacht wurden. Die Körperlichkeit der Klänge entsteht in unserem Wissen um ihr Entstehen, ohne dass dieses gesehen werden muss. In verschiedenen Bearbeitungsstufen wurden sie gestaucht oder gedehnt, zerteilt und neu zusammengesetzt. Der rhythmische Gehalt wurde analysiert und auf andere Klänge übertragen, sodass neue Zusammenhänge entstanden, die nichts mehr mit der eigentlichen Klangquelle zu tun haben.

gsicht poschte von Lars Tuchel | 06:31 | Stereo

Die Grundlage von „gsicht poschte“ ist eine Ansammlung bewusst erzeugter und zufälliger konkreter, vokaler Klänge abseits der Sprachproduktion. Jenseits des Körpers, der in diesen Klängen präsent ist, versucht die Arbeit, die intimen und verletzlischen Qualitäten dieser Sounds in ihrer elektroakustischen Bearbeitung wiederzugeben. So wandelt sich ein stetes Wimmern bspw. zu einer granularen Textur. Verzerrungseffekte reflektieren kratzende Geräusche aus dem hinteren Teil der Kehle. Das konkrete Ausgangsmaterial und seine Verarbeitung manifestieren sich zu Beginn zu unterschiedlichen Zeiten. Dabei entsteht im Verlauf des Stückes ein Hin und Her zwischen antizipierenden und replizierenden Qualitäten der Stimme in der Elektronik. Während der Beginn des Stückes eine unbehagliche Atmosphäre erzeugt, in der sich die Stimme langsam aus winzigen, zunächst unerkennbaren und hochfrequenten Körnchen herauschält, präsentiert der Schluss eine warme und harmonische Stimmung.

Lamento von Simon Waskow | 06:31 | 5-Kanal

Lamento verfolgt die Evolution eines auf Deep-Learning-Technologie basierenden Stimmmodells. Auf der Grundlage improvisierter Aufnahmen der Sängerin Elisa Kühnl wurde von Chris Deaner und Yotam Mann ein Modell erstellt, das in neun Trainingsepochen gelernt hat, die Klangqualität der Stimm-Performance immer besser zu reproduzieren und prinzipiell unendlich viel neues Material dieser Klangqualität generieren kann. Vor allem in den frühen Trainingsphasen ist das generierte Material durch einen hohen Rauschanteil geprägt. Simon Waskows Komposition verbindet das generierte Material mit Auszügen aus den Trainingsdaten. Der mehrstufige Entstehungsprozess des Stückes löst den Klang der Stimme aus seiner unmittelbaren Verbindung mit dem menschlichen Körper. Der Stimmklang und die Artefakte, die wir hören, verweisen auf eine hybride Herkunft zwischen Organ und Technik.

19:00 Einlass
20:00 Beginn

Tickets unter *fft-duesseldorf.de*

FFT Düsseldorf

Konrad-Adenauer-Platz 1
40210 Düsseldorf

Mit Beiträgen von

Diane Barbé, Marija Balubdžić – Umbra, Bruno Belardi, Daniel Blinkhorn, Jan Jacob Hoffmann, Nicolás Kretz, Pedro Mileu, Dennis Scheiba, Lars Tüchel, Simon Waskow

Jury

Friedemann Dupelius, Alan Fabian, Viola Yip

Projektleitung

Anna Freytag, Alexander Gaida, Maximilian Haberer, Julian Scheibel



SOUNDCINEMA
Sonische Interferenzen e.V.

www.soundcinema.eu

✉ info@soundcinema.eu
📱 [@soundcinemaduesseldorf](https://www.instagram.com/soundcinemaduesseldorf)
📘 [@soundcinemaduesseldorf](https://www.facebook.com/soundcinemaduesseldorf)

Gefördert durch:



Landeshauptstadt Düsseldorf
Kulturamt

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Kooperationspartner:

hhu

Heinrich Heine
Universität Düsseldorf

institut
für
medien-
und
kulturwissenschaft

