

Sonorbit 2001-200

Konzertinstallation für Viola, Live-Elektronik und Raumpartitur

1. Sonorbit

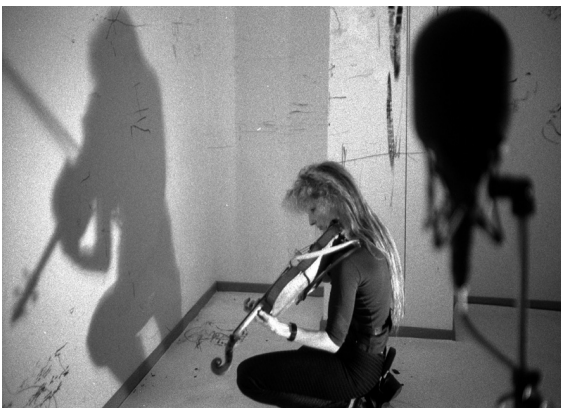


“Während Charlotte Hug in früheren Arbeiten von visuell oder emotional bedeutsamen Räumen ausging, auf sie reagierte und dem ganz eigenen Klangerlebnis nachforschte, stellt sie in Sonorbit einen starken Erfahrungsraum her. Das Publikum *hört* nicht nur Klänge und Töne, es sieht die Son-Icons, die Charlotte Hug als Partituren dienen. Mehr noch: das Publikum erlebt, wie sich die Zweidimensionalität der Zeichnungen im Lauf der Performance ins Dreidimensionale dehnt. Auf bewegliche Wände aus Folien und spiegelnde Flächen werden die Son-Icons projiziert, es entsteht die dreidimensionale Partitur, in der sich Charlotte Hug bewegt, und damit Raum in mehrfacher Hinsicht: Visuell und begehrbar auf der Bühne, akustisch als Klangraum - und in den Köpfen der Zuschauer, die ihre eigenen Raumerinnerungen und Assoziationen produzieren.“ von Nadine Olonetzky 04

2. Hintergrund von Sonorbit und Raumpartituren

Die Son-Icons zeichne ich auf halbtransparente Papierbahnen, die aufeinander geschichtet werden. Die aktuellste Partitur liegt zuoberst, die Früheren schimmern durch. Die ganze Spanne der Entwicklung, von der Initialzündung bis zur aktuellsten Schicht, ist sichtbar. Die einzelnen Son-Icons werden nicht verworfen, sondern bleiben Bestandteil der Summe. Die aktuellste Schicht ist gut sichtbar und die Vorherigen bleiben transparent erhalten.

Partituren auf Hausmauern und Wänden



Ein Stück Papier ist zu begrenzt ist um diese Musik zu fassen. Neue Arbeitsabläufe sind angesagt. Ich befestige die Son-Icons auf Wände, Decke und Fussboden. Die Begrenztheit des Papiers führt zu dessen totem Verzicht. Nun entstehen Son-Icons direkt auf Wänden leer stehender Häuser. Das Sprengen von Grenzen des Papiers führt auch klanglich zu neuen Dimensionen.

3. Bewegliche Raumpartitur

Ich bewege mich auf einem imaginären Leitstrahl durch die auf Folien und auf dem Leuchtboden gegebenen Koordinaten, nähere mich den Zeichen, nehme Distanz - ein labiles Gleichgewicht zwischen Detail und Grossform, zwischen drinnen sein und Überblick behalten. Indem ich mich durch dieses “musikalische Hologramm” bewege, sind immer neue “sonic views” zu sehen. An jedem Punkte der Raumpartitur klingt es anders. Ich mutiere zur Partitur.



Sonorbit ist ein Kompositionsauftrag von Pro Helvetia, Realisierung als “artist in residence” im Kunstlabor forum: claque Baden UA Festival BBI Bollwerk Belluard International 2002

Sonorbytes 2004-2005

Sonorbytes, audio-visuelle Rauminstallation mit 3D-Klangdiffusion Ambisonic

Johannes Schütt, ambisonische Spatialisation nach Vorlagen von Son-Icons

Martin Neukom Klangsäulen, Peter Färber technisches Konzept

1. Bewegliches audio-visuelles Kaleidoskop



Sonorbytes ist eine **Klang- und Bild-Werkstatt**, ein Ideenkatalysator, ein Erfahrungsraum, indem das Publikum Bilder und Klängen teilweise selbst beeinflussen kann und so eigenen Assoziationen neu begegnet.

Die transparenten Zeichnungen auf der achteckigen Leuchtbläche darf, ja soll man berühren und damit spielen, um eigene Bilder, neue Überschneidungen und Kombinationen zu finden und zu erfinden.

Mit jeder Bewegung im Raum entsteht ein anderes visuelles und klangliches Erlebnis. Andere Schichtungen und Knotenpunkte sind zu sehen und dank der dreidimensionalen Klangdiffusion auch zu hören.

Der Dialog zwischen Auge und Ohr weitet sich aus. Ein Netz verschiedener Verknüpfungen und Interaktionsmöglichkeiten wird möglich, innerhalb der Installation sowie auch zwischen den Beteiligten im Publikum.

Die Musik von Stimme und Bratsche wird mit 3D Klangdiffusion über acht Lautsprecher präzise in den Raum ausgestrahlt.

Es klingt als wären die Klänge in den Raum „gezeichnet“ worden.

2. Klangsäulen - synthetische Klänge in Naturprinzip

Dem intuitiven, persönlichen Ausdruck von Stimme, Bratsche und Son-Icons begegnet eine klangliche

Gegenwelt im Raum. Aus unterschiedlich hohen Säulen erklingen **Ströme von synthetischen Klängen**,

die nach dem Prinzip organisiert sind, wie die Anordnung der Blätter bestimmter Pflanzen (hylotaxis / übersetzt in die Komposition heisst das: Das Verhältnis der Tönhöhen aufeinander folgender Klänge entspricht dem Goldenen Schnitt).

Besucher kreieren gemeinsam ihre Son-Icons Kombinationen, Spiegelungen auf vibrierenden Folienwände



3. Warum 3D Klangdiffusion mit Ambisonic

Die Klangergebnisse sind mit den erweiterten und vernetzten Interaktionsmöglichkeiten komplexer geworden. Mit 3D Klangdiffusion sind die feinsten akustischen Klangzeichnungen und Klangschichtungen klar erkennbar, weil sie ortbar und so leichter unterscheid- und wahrnehmbar sind.

4. Rezeption von Sonorbytes

Sonorbytes ist ein Erfahrungsraum. Alles ist beweglich, die Klänge, die Zeichnungen und auch die Besucher werden durch die Klangbewegungen verführt, in der Installation verschiedenen Standorte und Körperhaltungen einzunehmen, um sich so auf eine ganz persönliche Entdeckungsreise zu begeben.

Zusätzlich ist der Live-Charakter von Sonorbytes charakteristisch. Jeder Moment ist anders in der klanglichen Gestalt und beim Hörer zuhause nicht via Stereopanorama abbildbar, sondern in seiner ganzen Fülle nur live erlebbar.

Sonorbytes Ausstellung von Charlotte Hug im Progr Bern Jan/Febr 2005

Son-Icons Ausstellung im Kunstkeller Bern Jan/ Febr. 2005 www.kunstkellerbern.ch

Dank an Dorothe Freiburghaus vom Kunstkeller Bern, "light and motion" Wien und an das BAK / sitemapping