

Die Mayakowsche Hirnfusion

„mein Kopf - dein Kopf“



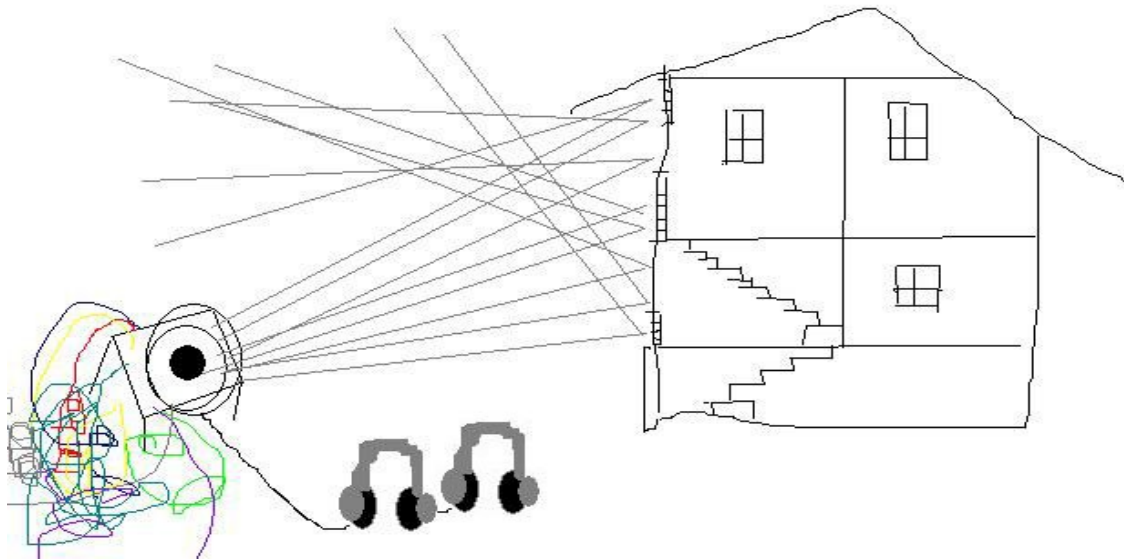
„Es gibt keine Tonalität und schon gar keine Atonalität, keine Konsonanz und keine Dissonanz, weder Strophe noch Refrain – alles Humbunk. Musik ist als reine Klangfarbe zu verstehen, die sich je nach Raum und Zeit entwickelt.“

Mir Mayakow

Eine kurze Anleitung zur Performance

1 Der Raum als Inspirationsquelle

Eine wichtige und grundlegende Voraussetzung ist die Auswahl eines geeigneten Raumes für die Verwirklichung eines solchen Projektes. Wie aus der Überschrift ersichtlich, korrelieren Raum und Inspiration der mitwirkenden Personen in einem oftmals unterschätzten Verhältnis. Der Raum sollte mindestens die Höhe einer ausgewachsenen Giraffe (~ h: 20m) und die Größe eines schwangeren Blauwals besitzen (~ b=15m, l=25m). Des Weiteren sollte er so viel Platz wie möglich für die Ausbreitung der Schallwellen zu Verfügung haben. Dafür eignen sich auch Plätze im Freien, jedoch unbedingt mit Häuserwänden als Reflexionsflächen. Es müssen sich Räume unmittelbar hinter den Begrenzungswänden befinden.

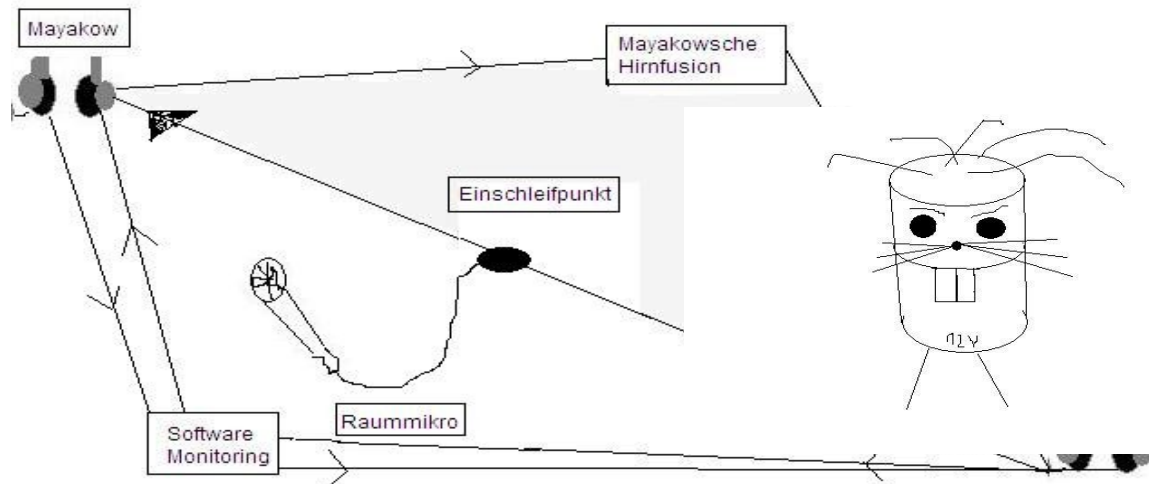


Einfallswinkel = Ausfallswinkel

Im Falle des Semperdepots wurde ein besonders hoher Raum aufgesucht, um deutlich merkbare Wellenveränderungen (Reflexionen/Differenzen/Diffusionen/Überlagerungen) zu erzeugen. Weiters wird ein quadratförmiger Tisch in einer Ecke aufgestellt. Der Wirt / die Wirtin¹ dient als zweite Inspirationsquelle und wird über ein ausgeklügeltes geschlossenes Kopfhörersystem (Mayakowsche Hirnfusion) direkt an der Cholea angezapft und ausgesaugt. Ein Ruummikrofon nimmt zusätzlich die unmittelbaren Druckveränderungen der extremen Räumlichkeiten auf und schleift das

1. Die Wirte selbst griffen neben der Störblume meistens zusätzlich zu digitalen Klangerzeugern (wendbares Keyboard) und improvisierten zu den rhythmischen Patterns. Auch wurde auf das Ruummikrofon geklopft. Das Akkordeon ist meist

Signal in Echtzeit ein. Über Software Monitoring werden diese Veränderungen für die Wirte unbewusst wahrnehmbar.



Somit wird ein Raumgefühl simuliert, wobei die Rezeption im Betawellenbereich stattfindet und direkt wieder als weitere Inspirationsquelle in die Aufnahme einfließt. Daraus entwickeln sich in weiterer Folge lebendige Oszillatoren die wiederum die unmittelbare Umgebung beeinflussen und mit Spannung (Veränderung) versorgen.

Reaktion = Gegenreaktion

Zu diesen Zeitpunkt kommen analoge Klangerzeuger wie ein Akkordeon oder Stimmen zum Einsatz. Diese musikalischen Farben werden über das Raummikrofon gewandelt und direkt sowohl für den Wirten, als auch den Künstler hörbar zur Summe dazugemischt. Dies hat zur Folge, dass ein weiterer analoger Eingriff nach dem Zufallsprinzip stattfindet.

Der dazuspielende Lebend-Oszillator hört nichts und kann sich rein an der Mimik und Gestik des Wirten bzw. Künstlers orientieren – eventuell ist an der Wahrnehmungsgrenze ein leises rythmisches Signal erkennbar, dies sollte jedoch vermieden werden, da der Wirt meisten durch die monoton treibenden rythmischen Patterns (individuell auf psychische Verfassung des Wirten abgestimmt) zum mitklopfen/nicken angeregt wird. Diese Signale werden beigemischt und treiben den Entstehungsprozess der akustischen Bestandsaufnahme weiter voran.

von umstehenden Personen genutzt worden um über das Mikrofon ohne Höreindruck dazuzuspielen. Blickkontakt zum Künstler wurde größtenteils vermieden - der Raum wurde fokussiert und es ist rythmisch dazugezuckt worden.

Klangfarben, die extrem durch die enormen Nachhallzeiten des Raumes verstärkt werden, verschmutzen somit die anwesenden nicht isolierten Ohren. Das was in der Signalkette zwischen Künstler und Wirt über die Mayakowsche Hirnfusion transferiert wird, ist ein geschlossenes System.

2. Das Prinzip der Tatsachen

Das Prinzip der Tatsachen bezieht sich auf die Situation, den Rahmen des Werkes. Vorerst werden die Umstände beleuchtet, wie es grundsätzlich zur Performance gekommen ist. Hier spielen Faktoren wie beispielsweise privater/öffentlicher, oder subventionierter/universitärer Raum eine Rolle. Auch die Instrumente fallen in diese Kategorie, da es sich schlussendlich auch bei ihnen um Tatsachen handelt.

2.1 Zu den Umständen



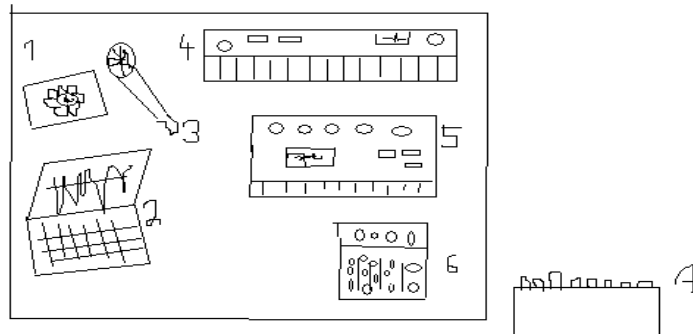
Die ganze Aktion muss unter gedünkten Umständen in einem öffentlichen Raum stattfinden (Vortäuschung eines Konzertes, Martinee oder Ähnlichem). Dadurch bekommt das Experiment eine kollektive, sexuelle und existentialistische Erfahrung. Der Zwiespalt zwischen den konzeptuellen Grundlagen und den offensichtlich theatralischen und sensationellen Mitteln, die bei dieser Ausführung verwendet werden, erzeugt natürlich ein Missverständnis über die Intention Mayakows. Es wäre natürlich auch möglich gewesen das Werk im privateren Rahmen (z.B. Atelier, Wohnung, Studio) zu platzieren. Der Künstler entschied sich jedoch für beides zugleich. Die Privatheit über das intime Kopfhörersystem, so wie die Öffentlichkeit und die Dimension der Halle.

Das alles wäre noch effektiver, wenn ein Securityteam das Verlassen des Raumes unmöglich machen würde. Das war aus budgetären Gründen diesmal nicht möglich. Auch Hand/Fussfesseln beim Rezipierstuhl des Wirten wären vorteilhaft, um jegliche Zuckungen zu unterbinden. Hier würde sich beispielsweise ein ausgedienter, mit bunten Blumen verzierter elektrischer Stuhl, anbieten.

2.2 Instrumentenkunde

Die komplizierte Technik dient rein zur Irritierung und ist ein weiteres Täuschungsmanöver. Hiermit soll plakativ eine künstliche Distanz zu den analogen Instrumenten hergestellt, so wie weniger technik-interessierte Menschen abgeschreckt werden.

Anordnung des quadratförmigen Tisches:



- | | | |
|--------------|--------------|---------------|
| 1. Störblume | 4. Keyboard | 7. Soundkarte |
| 2. Laptop | 5. Groovebox | |
| 3. Mikrofon | 6. Mischpult | |

Ad 1:

Die Störblume befindet sich auf der Aktionshälfte des Tisches neben dem Mikrofon. Im besten Fall sollte sie festgenagelt werden, damit niemand damit davonrennt. Sie sollte optisch die Versuchspersonen anlocken wie eine fleischfressende Pflanze ihre Opfer. Dafür eignen sich lustige verschrobene Elemente, wie ein halbtransparenter violetter Kulturbeutel.

Ad 2:

Ein grau/schwarzer Laptop (kein Apple) sollte links am Tisch platziert werden. Am Laptopbildschirm sollte wenn möglich ein 50-kanaliger Softwaremixer ersichtlich sein und auch am besten bunt verkabelt werden. Unter anderem ist für solche Vorhaben die Software Logic 5.2 Platinum, aufgrund der farblichen Flexibilität, vielseitig einsetzbar.

Ad 3:

Das Mikrofon sollte nicht nur aus Haltbarkeitsgründen ein Metallgehäuse besitzen (Shure SM45, AKG 310DS,...), sondern auch zusätzlich die Seriosität desselbigen unterstreichen. Nebenbei bleibt es verschont von all zu haptischen Personen. Es darf keinesfalls fix montiert werden, sollte aber auch nicht zu weit vom Aktionstisch entfernt werden. Ob ein Kondensator, oder ein Dynamisches Mikrofon verwendet wird, spielt keine wesentliche Rolle.

Ad 4:

Ein einfach bedienbares Keyboard sollte die Anwesenden zum Spielen animieren. Gut eignen sich dafür vorprogrammierte Apreggiator-Sounds, die durch den einmaligen Druck der Tasten aktiviert werden. Bei dieser Performance kam ein Alesis Micron zum Einsatz, der durch das knallige Rot und dem großen Instrumentenwechselknopf, so wie diversen Leuchtdioden in den Reglern, auch optisch auffällig spielerisch wirkt.

Ad 5:

Für die monotonen, rhythmischen Patterns kann zum Beispiel eine Roland MC-303 eingesetzt werden. Diese in grau/schwarz/weiß gehaltene Groovebox bildet einen sehr schönen Kontrast zu den bunten Kabeln. Sie verleiht dem Konstrukt einen kühlen technoiden Touch. Auch ein zugedackter Volume-Regler erfüllt seine Wirkung.

Ad 6:

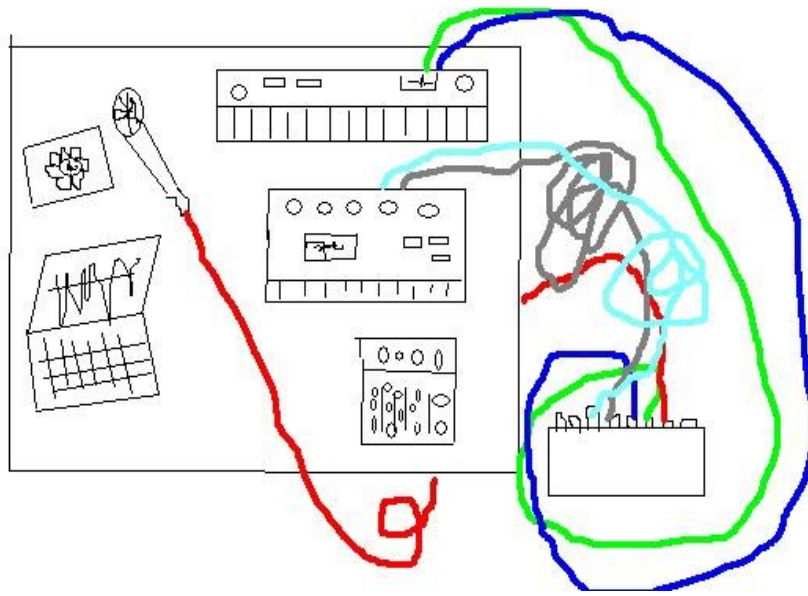
Am besten eignet sich ein kleines Vierkanalmischpult, das nicht viel Platz benötigt. Auf die Farbwahl sollte jedoch ein Augenmerk gelegt werden. Ein unauffälliges Grau gliedert sich schön ein.

**Ad 7:**

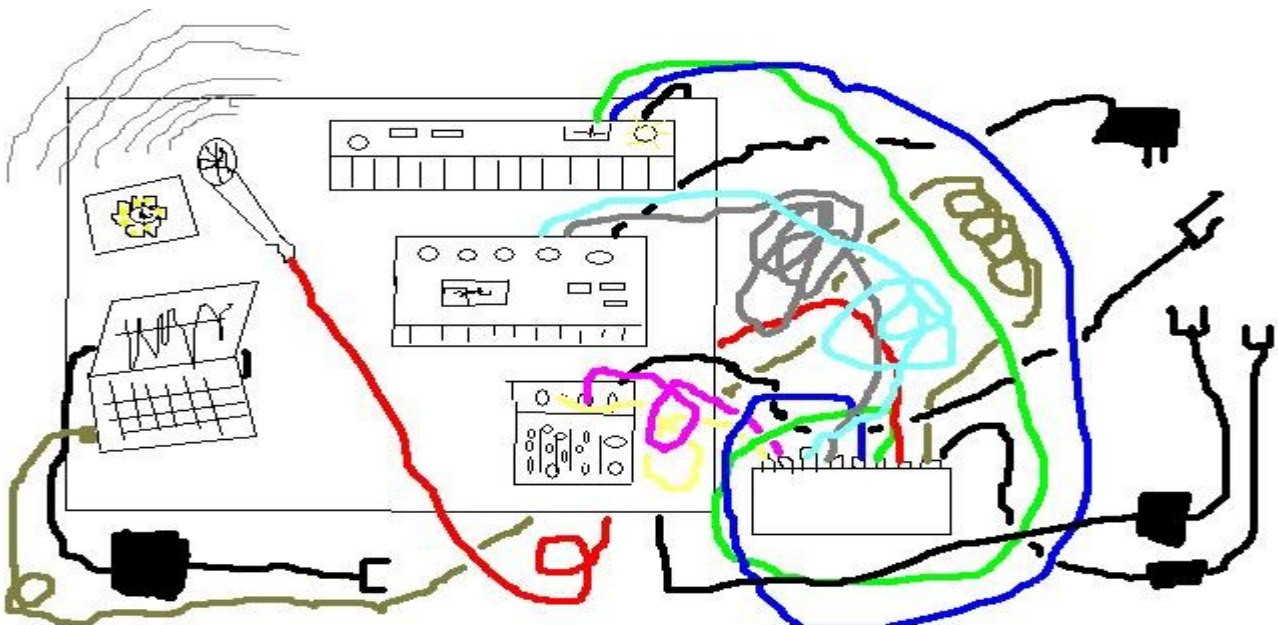
Eine überdimensionierte Soundkarte ist unbedingt von Nöten. Von der Proportion her sollte sie mindestens dreimal so viele Ein/Ausgänge besitzen wie benötigt werden. Diese sollte sich als Schaltzentrale auch nicht auf der Tischoberfläche befinden, sondern eher in einer unteren Etage (wenn vorhanden), oder geschützt am Boden. damit die oben erwähnten, viel zu langen Kabeln, noch deutlicher hervortreten.

Die Verbindungskabel der verschiedenen Komponenten sollten mindestens dreimal so lang wie die Länge der Ablagefläche sein. Außerdem sollte die Außenhülle aus verschiedenartigsten leuchtenden Farben bestehen um die Komplexität des Projektes zu unterstreichen. Zusätzliche vergoldete Klinkenstecker sind empfehlenswert.

K = 3 x IT (K=Kabel, T=Tisch)



Auch ein wichtiger Bestandteil sind die Netzgeräte. Schwarz und mächtig sollen sie hervorragen. Anzuordnen schon unter den bunten Verbindungskabeln, sind jedoch an prominenter Stelle zu positionieren:



Bei den analogen Komponenten fand sich diesmal ein Kinderakkordeon ein. Es kann jedoch auch eine Mundharmonika, Melodika oder eine Maultrommel sein. Fast alles, bis auf Chordeophone (keinesfalls eine Gitarre). Auch ungeeignet sind Didgeridoos (zu laut) und Gongs (zu schwer zu mikrofonieren).



Dominante Kleidung darf ebenso nicht vergessen werden – sei es ein Pfadfinderhemd, oder ein strammer Ledermantel. Je nach klimatischen Bedingungen eignen sich eher „militärische“ Farben wie Dunkelgrün, Braun, Dunkelblau oder Camouflage.

4 Der therapeutische Ansatz

Die therapeutischen Möglichkeiten dieses Prozesses sind ein weiterer Aspekt des Werkes. Menschen mit psychischen Problemen werden bevorzugt als Wirte eingesetzt. Von tiefen psychotischen Krisen bis zu kleinen Neurosen werden die Empfindlichkeiten des Wirtes über die Kopfhörersignalkette in die Hirnfusion transferiert. Somit wird ein Gebiet zwischen Kunst und Medizin



betreten, so dass die daraus resultierenden Entdeckungen eigentlich nicht nur für diesen Bereich relevant sind. Nur wenn beide Bereiche sich annähern und kommunizieren, kann die Mayakowsche Hirnfusion ihre Langzeitwirkung ausüben. Die wesentliche Transformation der Beziehung zwischen Künstler und Wirt steht im Vordergrund des Schaffens. In diesem Zusammenhang postuliert Ricardo Basbaum:

„ICH der Künstler, DU der Zuschauer“ sondern „DU wirst ICH werden.“²

Die Verwendung des menschlichen Körpers als Sekundär-Reflex-Schallquelle, im Sinne einer direkten Verbindung über das Kopfhörersystem impliziert die Aktion als solches. Die dadurch entstehenden Signalveränderungen unterstreichen die zeitliche Komponente, da sie ständig in Bewegung sind und keine statischen Faktoren darstellen.

² Ricardo Basbaum: Clark abd Oiticica. In: Blast 4: Bioinformatica (New York), 1994.

6 Die Sinnhaftigkeit einer Nachbearbeitung

Die stattgefundenene Nachbearbeitung, die noch am selben Abend fortgesetzt und den darauffolgenden Tagen beendet wurde, beschränkt sich auf die Edition der Aufnahme (immer nur der zeitliche Rahmen, wo es zu einer bewussten Interaktion zwischen Wirt und Parasit gekommen ist, wird verwendet) und das Hinzufügen einer geschnittenen Keyboardspur eines zusätzlichen Ausnahmekünstlers³, so wie das beimischen einer Stimme mit digitalen Riesen-Hall⁴.

Diese Stimme beinhaltet die Simulationskomponente und eine Art der Interpretation der Ereignisse, der zeitgleich stattgefundenenen Fotosession von Simona Reisch explizit im Demper Sepot, am 20.04.12008. Auf diese Weise kann nachträglich noch auf Ereignisse eingegangen werden, was oft im Aktionsmoment aus Zeitgründen nicht möglich ist.

Danksagung:

Lieben Dank an Simi, Klara und Elli für die Geduld und die Möglichkeit der Raumnutzung.

Besondere Ehrfurcht an alle Personen, die an der Hirnfusion teilgenommen haben:

Michi, Martina und Nephi, Rupi, Olli, Veiti & Roman, Vertschi und Dr. Vector⁵

Zusätzlich noch Dank an Libidoazad für den Feinschliff und Christina für die Groovebox und die Störblume, so wie Berni für den Micronsynth.



³ Keyboardfreaks

⁴ Logic Platinum 5.2 / Reverb 3.0 / Large Animal

⁵ chronologische Auflistung zur musikalischen Orientierung