五輪書

gorin-no-sho

五輪書

gorin-no-sho

eine interaktive Musik Performance
von
Andreas Siefert

Das Schwert ist die Seele des Samurai
Bushido, Eherenkodex der Samurai

Der wohl bekannteste Schwertmeister Japans, Miyamoto Musashi, schrieb kurz vor seinem Tod 1643 das Buch der Fünf Ringe, gorin-no-sho, in der er auf den fünf Elementen Erde, Wasser, Feuer, Luft und Leere, aufbauend, seine Schwertkunst beschreibt.
Jede Bewegung und dem damit verbundenen Gefühl wird von einem der 4 Grund Elemente dominiert. Im fünften Element „Leere" fliesen die vier anderen Elemente zusammen und bilden eine Einheit.

Jede Vollendung mündet in die „Leere".

Die Grundsätze die Miyamoto Musashi an Hand seiner Schwertkunst erläutert, beschränken sich jedoch keinesfalls nur auf diese. Sie sind vielmehr universell auf das ganze Leben übertragbar.

Der Grundgedanke etwas physisch zu üben, um ein höheres Ziel zu erreichen ist heute leider in den „modernen" Kampfsportarten, wie Judo, Kendo, Karate etc. nicht mehr vorhanden. Mit dem Ziel sich in Wettkämpfen vergleichen zu können, wurde die Flexibilität beschnitten, nur noch bestimmte Vorgehensweisen sind zulässig und es wurde ein starres Regelwerk entwickelt.
Das Ende der Kreativität im Umgang mit dem physisch Erlernten.

Die Seele eines Musikers ist sein Instrument.

Die fünf Elemente stellen die generative Grundlage für die Musik Performance „gorin-no-sho" dar. Jedes der fünf Elemente bekommt ein Zeitfenster von fünf Minuten, in der audio-visuell das jeweilige Element auf das zu Hörende und zu Sehende direkt Einfluss nimmt.
3 Musiker werden mit Gitarre, Schlagzeug und Bass zusammen auf vorproduzierten Synthesizer Klänge, sowie realen Geräusche reagieren; während des Konzertes direkten Einfluss auf das Bild und Tonmaterial nehmen. Bewegungen im musikalischen sowie realen Raum werden direkt übertragen und fliesen somit auch als generatives Produktionsmittel in den gesamten Prozess ein. Die Präsenz der 4 Grund Elemente wird für den Zuschauer real erfahrbar gemacht währende des Konzertes.

Ablauf des Konzertes:

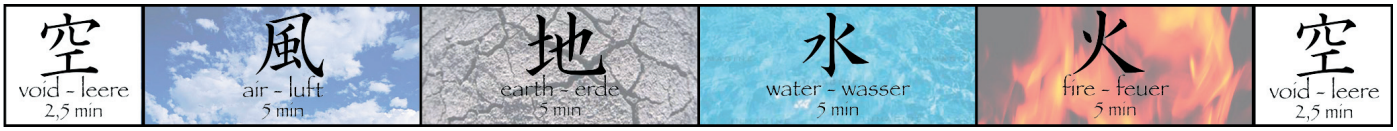
Die Gesamtdauer des Konzertes beträgt 25 Minuten. Jedes Element dominiert 5 Minuten lang die Performance.

空

Das Element Leere ist in 2 x 2,5 Minuten aufgeteilt. Jeweils 2,5 Minuten am Anfang und am Ende des Konzertes.
Das Konzert beginnt und endet mit einer, an das traditionelle Schwert Zeremoniell der Samurai angelehnte, Ritual.

Auf der Haupt-Leinwänden ist das Eröffnungs Schwert Zeremoniell, wie man es auch aus dem heutigen Iaido* kennt, zu sehen.
Zeitgleich dazu ist eine Adaption dieses Zeremoniells live auf der Bühne zu sehen. Jedoch nicht mit einem Schwert sondern mit einer E-Gitarre.

Das Zeremoniell geht direkt in das eigentliche Konzert über.
Nach Beendigung der 20 minütigen audio visuellen Performance folgt direkt im Anschluss die Schlußzeremonie im selben Stil wie die Eröffnungszeremonie.

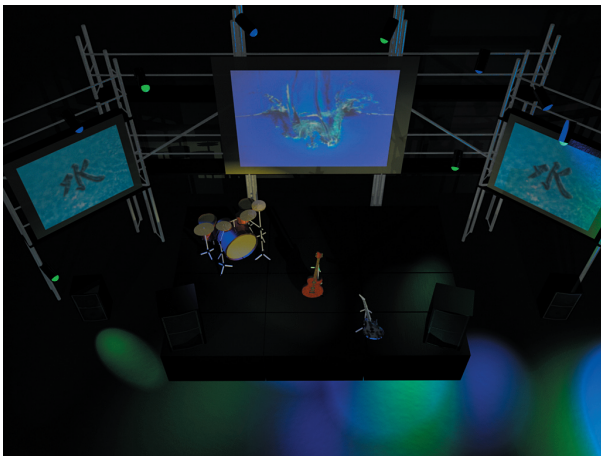


* Iaido - Die Kunst der Schwert Schnellziehens
Zum Begriff Iaido: die erste Silbe Iai setzt sich zusammen aus zwei Schriftzeichen: I(ru) = sein, und Ai(Au) = zusammenpassen; beides vereint bedeutet so viel wie ganz dasein, ganz dabeisein. Die zweite Silbe Do bedeutet Weg. Damit ist der Vorgang der persönlichen Ausbildung gemeint. In dessen Mittelpunkt steht das Üben einer bestimmten Fertigkeit. Das endgültige Ziel liegt in der Erweiterung der in jedem Menschen befindlichen Fähigkeiten, durch die er sein Leben mit Bewusstsein und Erkenntnis füllen kann.
Zweck des Iaido ist daher zunächst, zu erlernen, wie man das Schwert in allen möglichen Situationen gezielt und sicher bewegen kann. Dies allein wäre Iai-Jutsu: Schwertkampftechnik um des wirklichen Kampfes willen. Das ergibt aber keinen wahren Fortschritt.

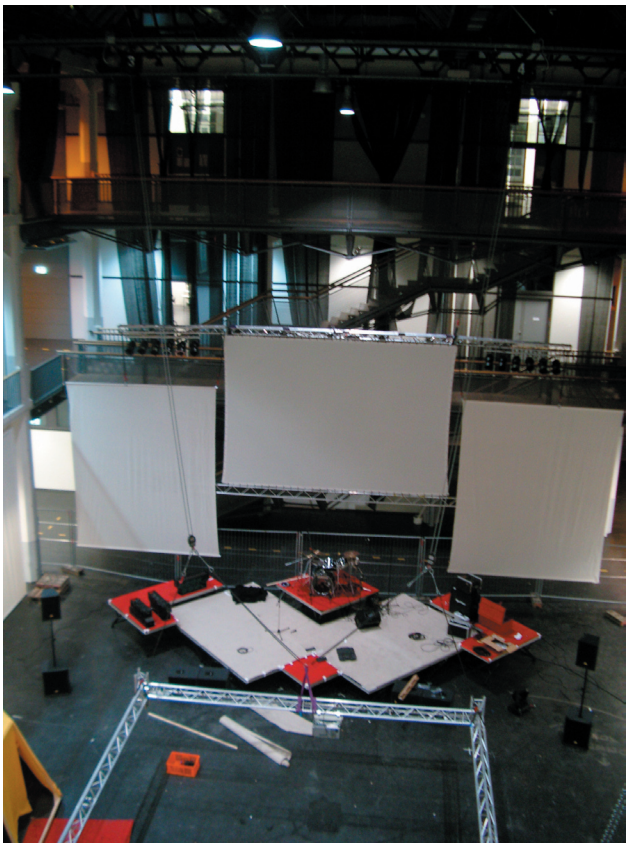
Beim Iaido geht es nicht um die Methode, andere mit dem Schwert zu besiegen, sie zu töten. Diese Zeiten sind vorüber. Es geht darum, das eigene Selbst, das Ego, zu treffen und zu zerschneiden. Die vielen Schwierigkeiten jedes ernsthaft Übenden zwingen ihn zu einer intensiven Auseinandersetzung mit sich selbst. Das Ringen und die Überwindung zur Verbesserung ist der eigentliche Beginn seiner Ausbildung.
Der Weg ist das Ziel.
Die Situation des klassischen Schwertkämpfers, der gezwungen ist, sich gegen einen drohenden Angriff zur Wehr zu setzen, steht nun stellvertretend für alle Handlungen des modernen, täglichen Lebens. Nur wenn der Geist frei ist von Zweifeln oder Ängsten, kann man vorausschauend und im Einklang mit den Umständen handeln. Das größte Ziel besteht darin, einen möglichen Kampf zu beenden, ohne das Schwert überhaupt zu ziehen. [http://iai-do.com/]

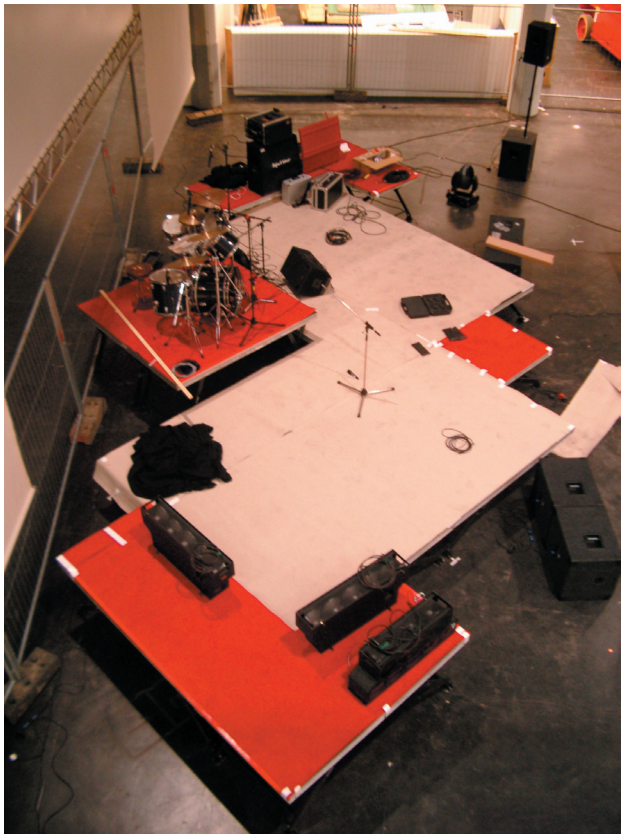
Bühnen Aufbau:

Eine ca.9m x 6m grosse, rauten förmige Bühne stellt die Hauptaktionsfläche für die Musiker dar.



Hinter der Bühne hängt die Haupt Projektionsfläche, sowie 2 grosse Stofffahnen, die links und rechts neben der Leinwand hängen.
Die Haupt Traverse ander der alles hängt, bietet ausserdem die Möglichkeit Beleuchtung zu hängen, sowie Kamera und Infrarot Schweinwerfer für das motion tracking.





Die verschiedenen Interaktions Module werden während des musikalischen Kompositions Prozesses den jeweiligen Elementen zugeordnet.

Audio-Visuelle Interaktions Module

風

Element Luft:

1. Motion Tracking des Bassisten - 4 Kanal PA Sound Panning
   Die Bewegung des Bassisten auf der Bühne wird zeitgleich auf den 4 Kanal Sound übertragen der sich somit im Raum bewegt.
2. Video
3. Volume Analyse - Ventilatoren (nicht durchführbar in der HfG KA)

地

Element Erde:

1. Das Element Erde wird in seiner permanten Präsenz durch Sand auf dem Boden im Konzert Raum symbolisiert.
2. Video
3. Laser Licht zeichnet die massive Lichthof Treppe nach.

水

Element Wasser:

1. Gitarre - Moving Lights
   Bestimmte Töne werden bestimmten Positionen eines Moving Lights zugeordnet.
2. Video
3. Laser Wellen Bewegung nach Gitarren Peaks
4. Sound Analyse - Sprühnebel
   Ein vorher festgelegter Schwellwert aus der Summe von Peak&Volume löst beim Erreichen einen Wasser Sprühnebel aus. (nicht durchführbar in der HfG KA)

火

Element Feuer:

1. Video
2. Laser Licht
3. Schlagzeug Peak Analyzing - Feuer Säulen Bei Erreichen einer gewissen Lautstärke der Snare Drum wird je nach Lautstärke eine Feuer Säule ausgelöst. (nicht durchführbar in der HfG KA)

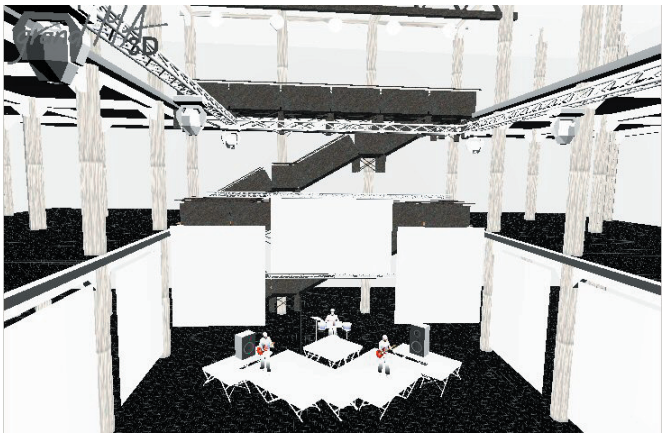
Wie ist die Grundidee entstanden?

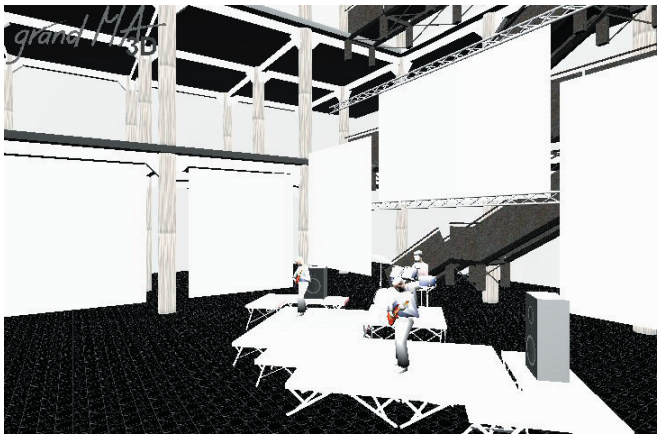
Ich bin am Ende meines Medienkunst Studiums angelangt. Ich blicke zurück auf 7 Jahre in der ich meinen Fokus auf kreative Aktivitäten gelegt habe. Leider stelle ich fest dass ich sehr schnell den Ursprung meiner Kreativität vernachlässigt habe, mich viel zu sehr auf visuelle Künste beschränkt habe. Die Musik hat sich im Verlauf der letzen 5 Jahre immer mehr reduziert. Es ist mir nicht wirklich aufgefallen, doch heute weis ich genau das ein sehr wichtiger Teil in meinem Leben zu wenig Raum bekommen hat.
gorin-no-sho ist das Projekt, in dem diese zwei Welten nun zu einer verschmelzen sollen.
gorin-no-sho - Die fünf Elemente stehen für den generativen, kreativen Prozess.

5 Wochen Zeit.
In diesen 5 Wochen soll die audio-visuelle Musik Performance gorin-no-sho entstehen.
In Zusammenarbeit mit mehreren Künstler steht der Prozess an erster Stelle. Der Lichthof 4 der Hochschule für Gestaltung ist in diesen 5 Wochen der Platz an dem alles entsteht. Bild, Ton, Licht, Interaktives, Raumgestaltung;
Jegliche Einflüsse und Mögglichkeiten die sich während dieser Zeit ergeben, werden berücksichtigt. Jeder Ansatz, jede neue Idee, bekommt den nötigen Raum.

Die Technik ist ein Mittel zum Zweck. Somit sollte man sich nicht einschränken lassen von ihr. Deshalb ist der gesamte Aufbau im Lichthof 4 nicht starr geplant, er verändert sich ständig. Neue Ideen fliessen ein, neue Situationen erfordern anderen Umgang mit Technik.

gorin-no-sho stellt die absolute Grundlage des generativen Prozesses zur Verfügung:
Die fünf Elemente
Alles weitere wird sich daraus innerhalb der 5 Wochen ergeben.





3D Simulation der interaktiven Licht Steuerung

Das komplette Licht Setup wird in einer 3D Echtzeit Simulation simuliert, erprobt und erweitert.
Die Simulations Software ist in der Lage das Lichtmischpult in Echtzeit zu steuern.

五輪書

gorin-no-sho

Produktions Team

Idee, Konzeption, Produktion:	Andreas Siefert
Musik Komposition:	Andreas Siefert & Dominik Fraßmann
Sound Pre-Production:	Andreas Siefert
Live Sound Mixing:	Frank Halbig
Gitarre:	Andreas Siefert
Schlagzeug:	Dominik Fraßmann
Bass:	Roman Beselt
Programmierung & Erstellung der interakiven Module:	Andreas Siefert,
Video Pre-Production :	Dominique Allard
Video Editing:	Dominique Allard
3D Visualisierung:	Dominique Allard
Max MSP Sound Patcher:	Andreas Siefert
Regie:	Andreas Siefert
Licht:	Andreas Siefert
Licht Technik:	Harald Nowak
Laser Technik:	Dirk Apitz
Technischer Rat:	Michael Truxa, Richard Brunner
Betreuende Professoren:	Prof. Michael Saup, Prof. Ulay

Das Projekt wird gefördert von:

MARS – EXPLORATORY MEDIA LAB

Fraunhofer IMK Institut Medienkommunikation

Rock Shop Musikinstrumente www.rockshop.de

Weitere Informationen finden Sie unter:

http://www.hfg-karlsruhe.de/~asiefert/deu/projects/buehne/gorin-no-sho/

oder senden Sie eine email an:
andy@traumpirat.de
© Andreas Siefert 7.2004 - www.traumpirat.de