

ERROR 2000: die präzise Fehlerhaftigkeit im digitalen Bad¹

Ein permanentes Solo-Quartett für Schlagwerk über die Dauer der Landesausstellung gr2000az im Schloß Eggenberg.

Der Albtraum für Wissenschaftler und Techniker, Abteilungsleiter und Direktoren der NASA wurde bittere Realität: Die Weltraumsonde „Mars Climate Orbiter“ ist verloren - gestern wurde die Suche nach dem autogroßen Vehikel, das 200 Millionen Kilometer von der Erde entfernt war, eingestellt.²

Wie schnell müssen Mikro-Prozessoren werden, wie präzise und hochwertig die mechanischen Komponenten, wie gut programmiert die Software und wie genau die Fertigungsmethoden, um gleichbleibende Qualitäten zu erzielen, die das Gelingen einer aufwendig geplanten Mission auch garantieren?

Inwiefern hat die kontinuierliche Entwicklung, der Drang nach immer schnelleren und präziseren Aufnahme- und Wiedergabeverfahren im Bereich der Musik-Konserven die Musik per se verändert oder gesteuert? Wie groß war doch die Freude und gleichzeitig auch die Enttäuschung, als Anfang der Achzigerjahre die Compact Disc begann, die Vinyl-Schallplatte abzulösen. Ein Großteil der Rezipienten war überwältigt von der rauschfreien und glasklaren Wiedergabe, ein kleinerer Teil beklagte die sterile und „auralose“ Form der Musik-Konservierung.

Gehen wir von der Tatsache aus, daß die Umwandlung eines analogen Signals in digitale Informationen sich zunehmend verfeinert und verbessert hat, musikalische Informationen immer genauer abgetastet und ausgewertet werden, so müssen wir uns die Frage stellen, ob nicht parallel dazu auch die Unzufriedenheit und die Enttäuschung überproportional gewachsen ist. Diese Prozesse im „digitalen Bad“ und in mechanischen Abläufen sind Schwankungen unterworfen, die ERROR 2000 nutzt und auf sein musikalisches Potential hin überprüft.

Waren 1995 beim Projekt "ADA Analog Drumming" fünf CD Player, die durch ihre unterschiedlichen Zugriffs- und Abspielzeiten ein sich dauernd veränderndes Schlagzeugstück über ein fünfteiliges Lautsprecher-Schlagzeug³ emittierten, über die Dauer von einem Monat - permanent - in Verwendung, so operiert ERROR 2000 mit den "Fehlerquellen" im Unterhaltungsmedium DVD Video⁴ über die Dauer der gesamten Steiermärkischen Landesausstellung.

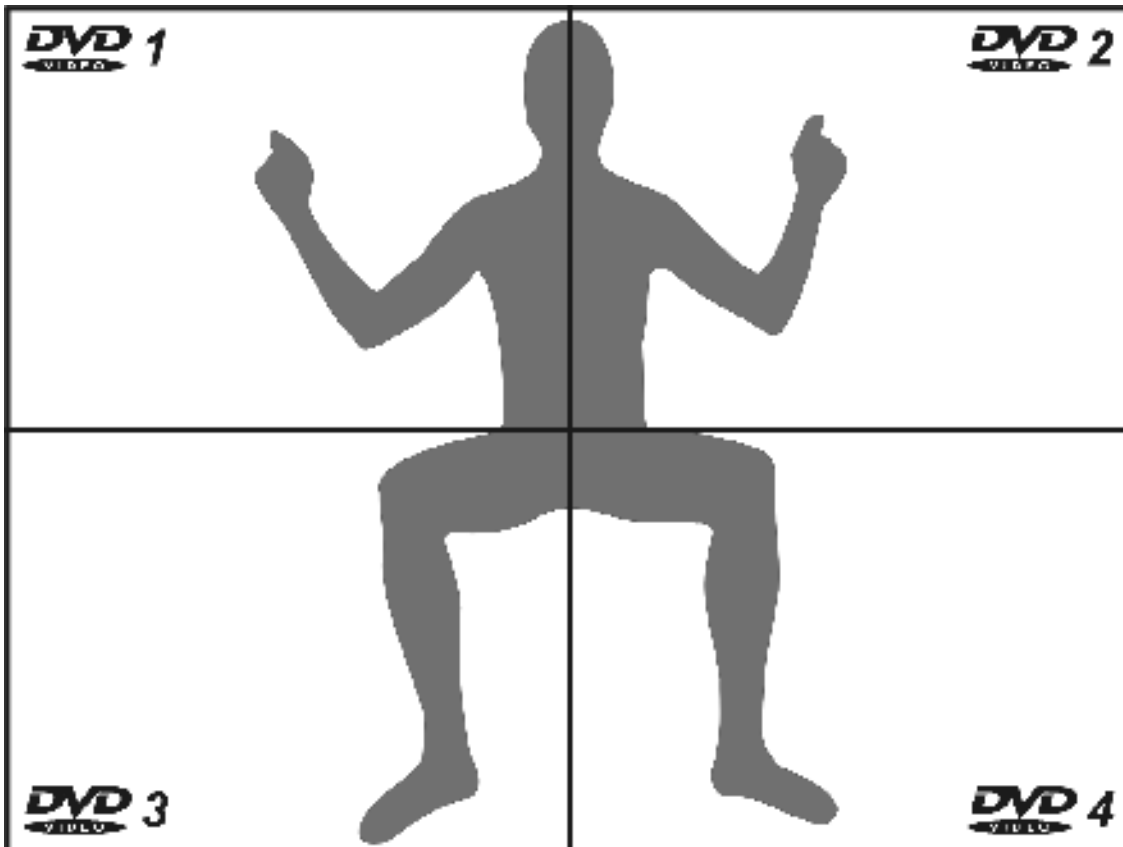
¹ das digitale Bad als Bezeichnung für die Signalwandlung von z.B. analog - digital –analog etc., Josef Klammer 1995, aus dem Katalog zur Ausstellung „ADA - Analog Drumming“ von J. Klammer am Landesmuseum Ferdinandeum Innsbruck, in Zusammenarbeit mit der WERKSTADT GRAZ

² Norbert Swoboda, Kleine Zeitung, 26. Sept. 1999

³ Die Trommelfelle eines fünfteiligen Schlagzeuges wurden durch entsprechende Lautsprecher ersetzt.

⁴ DVD = Digital Versatile Disc, optisches Speichermedium mit bis zu 26-facher Speicherkapazität einer herkömmlichen CD, logischer Nachfolger von VHS.

Ein Schlagzeugsolo wird mit einer digitalen Videokamera aufgenommen, den vier Gliedmaßen entsprechend im Computer geteilt und auf vier DVDs übertragen. Dabei wird die digitale Ebene (das digitale Bad) von der Aufnahme bis zur Endfertigung nie verlassen.



Die häufigste beziehungsweise konventionellste Aufgabenverteilung der vier Gliedmaßen im Schlagzeugspiel (für Rechtshänder) ist:

Rechte Hand (Ride Becken) =	DVD 1
Linke Hand (Snare Drum) =	DVD 2
Rechter Fuß (Bass Drum) =	DVD 3
Linker Fuß (Hi Hat) =	DVD 4

Am Eröffnungstag werden diese vier DVDs in je einem DVD-Player des selben Typs gleichzeitig gestartet und laufen dann permanent im Repeat-Mode. Auf vier voneinander getrennten analogen Ebenen (Audio/Video - Systeme) ist nun das Schlagzeugstück entsprechend der vier Gliedmaßen zu hören und zu sehen:



Rechte Hand (Ride Becken) =	Video + Ton 1
Linke Hand (Snare Drum) =	Video + Ton 2
Rechter Fuß (Bass Drum) =	Video + Ton 3
Linker Fuß (Hi Hat) =	Video + Ton 4

Durch produktionsbedingte Abweichungen und thermische Einflüsse auf mechanische und elektronische Bauteile der DVD-Player entstehen unterschiedliche Zugriffszeiten und Gleichlaufschwankungen, die im Laufe der sechs Ausstellungsmonate eine Verschiebung der einzelnen "Spuren" zueinander ergeben. In dieser Projektion entzieht sich der Erfinder völlig dem Prozess des Komponierens. Er spielt mit der Unzulänglichkeit, mit der präzisen Fehlerhaftigkeit von Musik- und Bildapparaten, er nützt das musikalische Potential, das diesem digitalen Bad immanent ist.



Rechte Hand (Ride Becken) =	Instrument 1
Linke Hand (Snare Drum) =	Instrument 2
Rechter Fuß (Bass Drum) =	Instrument 3
Linker Fuß (Hi Hat) =	Instrument 4

Die im Schlagzeugspiel notwendige Koordination zwischen Hand - Fuß - Hand - Fuß und die erforderliche Diadochokinese - das unabhängige Agieren zwischen diesen vier Gliedmaßen - werden dadurch in ihrer Bedeutung und Qualität verändert. Die Virtuosität wird zu Gunsten einer ungewollten Dynamik und Elastizität dieser vier DVD-Player aufgegeben. Schwingquarze die die zeitlichen Abläufe in digitalen Geräte steuern und takten, trennen nun diese angeübte Eigenschaft des Musikers und evozieren ein Musikstück unter neuen Vorzeichen.

Technische Apparate sind Momentaufnahmen, Loops, deren Startpunkte durch ständige Verbesserungen und Anpassungen nach vorne hin - in der Technologiesgeschichte - korrigiert werden.