

attract-o-tone

Frederik Kalisch & Steffen Müller

Studiengänge Industriedesign & Kommunikationsdesign

Folkwang Hochschule

Postfach 164428

45224 Essen

frederik.kalisch@gmx.net

sm@elektromesi.com

Abstract: Das attract-o-tone ist ein analog-elektronisches, performanceorientiertes Musik-Interface, welches im Rahmen des shapingthings Workshops an der Folkwang Hochschule in Essen, bei Prof. Claudius Lazzeroni und Dipl. Designer Stefan Kainbacher, seine Ursprünge hat.

Wir alle wissen, wie eine Gitarre klingt, ein Klavier, eine Trompete. Auch erklärt sich bei solch tradierten Musikinstrumenten dem Zuschauer einer Vorführung, wie die Töne entstehen, die mit jenen erzeugt werden. Jedoch spielt sich, im Vergleich zu beispielsweise einem Schlagzeug, oder einem Theremin, die meiste Motorik im Detail ab. Wer nicht nahe am Musiker ist, wird Töne und Gesten wenig miteinander in Verbindung bringen. Aus dem einfachen Grunde, weil er/sie nicht sieht was passiert. Je mehr Sinne in die Wahrnehmung eines Ereignisses involviert sind, desto intensiver sind wir in der Lage, dieses zu erleben. Daher war uns sehr daran gelegen, ein Interface zu schaffen, welches dem Musiker üppige Gestikulationen abverlangt.

Das attract-o-tone ist ein Resultat aus verschiedenen Ansätzen und Phänomenen, die in einem experimentellen Rahmen zu ihrer aktuellen Form fanden. An erster Stelle stand das Experimentieren mit Elektroschrott. Durch tinkering und circuitbending mit Überresten von alten Gitarren und Modellbaumotoren entdeckten wir eine Möglichkeit ungewöhnliche Klänge zu erzeugen. Im zweiten Schritt ging es darum, aus einer fixen Idee, in kürzester Zeit einen Prototypen zu schaffen (rapid prototyping). Dabei lag der Fokus darauf, dass ein Interface entstehen sollte, welches in sich geschlossen ist und somit möglichst auf eine externe Stromquelle oder sonstige Kabelverbindung verzichtet. Weiterführend untersuchten wir die Qualitäten, welche die Gestaltung eines Musikinstrumentes leisten muss, woraus die aktuelle Version des attract-o-tones hervorging.

Zum Technischen sei erwähnt, dass es einen Aktuator gibt, welcher ein Magnetfeld variiert, das wiederum von einem Sensor abgegriffen und weitergeleitet wird. Aus dieser Konstellation leitet sich die Form des Interfaces ab. Die Beziehung zwischen beiden Elementen bestimmt den Klang. Die Beziehung zwischen zwei Personen bildet auch immer eine gewisse „Atmosphäre“, die die Klangfarbe einer Situation bestimmt. Fühlt sich eine Person von einer Anderen angezogen, schafft dies Spannung. Trifft man auf jemanden, den man abstoßend findet, hat auch dies intensive Auswirkungen und sorgt vielleicht sogar für „dicke Luft“. Diese Analogie ist Ausschlaggebend für die Dualität des Interfaces. Der spielerische Moment des Zwischen ist uns da besonders wichtig.

Um die Handhabung leichter zu machen hat das attract-o-tone eine visuelle Referenz zu den Klangspektren die es produziert – es leuchtet umso heller, aus Visier und Fugen, je näher sich die beiden Kugeln kommen.

Bei der Gestaltung der Kugel war es uns wichtig, dass Beide ein eigenes Design bekommen und trotzdem die Zusammengehörigkeit visuell stark betont wird. Des Weiteren sollte die Gestaltung reduziert sein und auf die Funktion und das Handling des Instruments verweisen. Die Spielbarkeit von analogen Instrumenten, wie zum Beispiel einer Gitarre oder einem Klavier, beruht zumeist auf dem einfachen Prinzip des Knöpfe-, Tasten- oder Saiten-drückens. Bei den meisten Instrumenten spiegelt sich dies auch insofern in der Gestaltung wieder, als dass Sie zumeist aus geometrischen Grundformen bestehen. So ist die Klaviatur gerade und nicht um den Pianisten herum gekrümmt. Deswegen sind wir bei unserem Entwurf von Anfang an bei der Kugelform geblieben. Die Kugel ist ein einfacher Grundkörper, der sich als Instrument für Rechts- als auch Linkshänder gleichermaßen eignet. Da analogen Klangkörpern Holz, als Körpermaterial, am ehesten gerecht wird, sind die Kugeln aus massiver Buche gefertigt. Ein schönes Holz verfügt über hohe visuelle und vor allem haptische Wertigkeit als beständige Qualitäten. Eine Richtung bekommen die Kugeln durch das vorne angebrachte Visier, dass ihre Ausrichtung zueinander anzeigt. Des Weiteren findet die Wartung des Instruments über die Visieröffnung statt.

Das Bühnenbild elektronischer Musik wird zumeist von Ablageflächen, auf welchen Plattenspieler, Mischpulte, Sequenzer, etc. stehen, dominiert. Bei überwiegend analog generierter Musik wird Dieses stattdessen von Stativen und Instrumenten ausgefüllt. Da das attract-o-tone, durch seine geringe Größe und Transportabilität sowohl für die eine als auch für die andere Gruppe geeignet ist, braucht es eine Verpackung, die beiden Situationen gerecht wird. Das Case, die Transportkiste, ist so gestaltet, dass sie sich (per Universalklammer) an einem Stativ befestigen lässt, aber auch genauso gut als Station zwischen Mischpult und Drum-Computer Platz findet und gleichzeitig als Ladestation für die Akkus dient.