

Pain Projektbeschreibung:

Pain ist ein Echtzeit Streaming Projekt für elektronische Musik. Es ist eine Umgebung für die Präsentation und Diskussion von Möglichkeiten, die durch Musik und dessen Praxis geschaffen werden. Die in Pain präsentierten musikalischen Inhalte sind speziell für das Hören mit Kopfhörern geschaffen. Pain versucht, mit den Mitteln der Musik räumliche Nähe statt physischer Nähe zu schaffen und sich musikalisch mit den Eigenschaften des Kopfhörers auseinanderzusetzen, was eine außergewöhnliche Bedingung für unsere kognitive Leistung und unsere auditive Wahrnehmung schafft.

Das gleichzeitige, kollektive Hören eines Klangereignisses birgt die Möglichkeit, Nähe herzustellen, ohne physisch nahe beieinander zu sein. Schall als Teil des akustischen Wahrnehmungsprozesses wird direkt, spezifisch und ohne Meta-Position wahrgenommen - auf diese Weise kann das Zuhören eine Verbindung zu anderen Menschen herstellen. Der Körper, seine physische Konstitution, seine materielle Realität, der wir in Zeiten der Isolation stark ausgesetzt sind, bietet die Möglichkeit, durch das gemeinsame Zuhören aktiviert zu werden, als Ort des gemeinsamen Erlebens.

Klang eignet sich für diese Aktivierung besonders gut. Schallwellen, die über Kopfhörer wiedergegeben werden, versetzen unzählige Ohrhaare in mehr oder weniger synchrone Schwingungen. Die Synchronizität der Bewegung der beteiligten Hörorgane wird durch eine unsichtbare, aber unbestreitbar reale Verbindung ermöglicht. Das Versprechen der Echtzeit ermöglicht das Wissen um eine Kollektivität. Schall wird nicht nur von vielen Hörorganen gleichzeitig aufgenommen, sondern auch von vielen kognitiven Apparaten gleichzeitig in Musik übersetzt. Das Bewusstsein von der Existenz dieser gemeinsamen Erfahrung kann eine emotionale und affektive Verbindung schaffen. Dieses Versprechen der Echtzeit-Übertragung fördert auch eine Verbindung zwischen dem Publikum und den Spieler*innen. Wer das Gehörte produziert, tut dies unter ähnlichen Umständen, isoliert und verbunden nur durch das Hören und durch den nicht greifbaren Konsens der Übersetzung.

Wir hoffen, die Arbeit an Pain fortsetzen zu können, um das Projekt weiterzuentwickeln und einen Stand von internationaler Relevanz zu erreichen. Eine bessere digitale Zukunft anzustreben bedeutet, breite, alternative und interdisziplinäre Diskurse zu schaffen, die in der Lage sind, große und nachhaltige kollektive Körper aufzubauen, die für alle zugänglich sind, ohne an einen physischen Ort gebunden zu sein.

Wir haben in Pain bereits Prototypen digitaler und künstlerischer Plattformen entwickelt, die viele Kategorien umfassen, wie z.B.: Strategien, um Menschen isoliert miteinander zu verbinden, die Entwicklung digitaler akustischer Umgebungen, Ansätze für kopfhörerspezifische Musik, Strategien der Improvisation und Performance und auf Pain bezugnehmende Kompositionen. In Zukunft wollen wir vor allem in die Bildung, Vermittlung und Forschung investieren, um die Inhalte von Pain für möglichst viele Zuhörer*innen und Künstler*innen zugänglich zu machen und durch zukünftige Kooperationen einen Diskurs über Pain aufzubauen.

Die Diskurse, die wir fördern wollen, beziehen sich auf Strategien der Sozialraumgestaltung und des Gemeinschaftsaufbaus und können mit diesen verknüpft werden. Wir sehen sie als notwendige Werkzeuge, um uns nicht nur als Künstler*innen weiterzuentwickeln, sondern auch als eine Möglichkeit, uns selbst und andere in die Lage zu versetzen, einen Beitrag zur Bildung einer bewussten und engagierten Gesellschaft zu leisten.

Die Aneignung und Entwicklung alternativer Techniken für die akustische Raumkonstruktion ermöglicht nicht nur das Hören, sondern auch die Wahrnehmung jeder und jedes Einzelnen in der Umgebung.

