

Living Baseline

Künstler und Architekt Jan Henrik Hansen beschäftigt sich mit der Materialisierung von Musik und generiert Skulpturen aus musikalischen Kompositionen. Mit Hilfe digitaler Technik setzt er Musikstücke in abstrakte Körper und Strukturen um. Die resultierenden Formen basieren sowohl auf den objektiven Eigenschaften des musikalischen Quellmaterials als auch auf subjektiv-ästhetischen Entscheidungen. Die Skulptur auf unserem Bild ist ein Portrait einer auf einem Moog-Synthesizer gespielten Baseline, wobei Tonhöhenverlauf, Lautstärkeverlauf und Modulation in ihre Form eingeflossen sind. Materialisierung mit CNC-Werkzeugen in transparentem Polyurethan, 75 x 280 x 75 cm, 2009. Vor etwa zehn Jahren entwickelte Hansen mit seinem Freund Patron eine eigenständige Software, die Musik- und 3D-Modeling-Software miteinander verbindet. Nachdem anfangs nur begrenzte Übersetzungsstrategien realisierbar waren, ist es inzwischen möglich, im Prinzip alles Denk- beziehungsweise Formulierbare in ein Transformationskonzept einfließen zu lassen. Somit ist ein universelles Werkzeug entstanden, das auf Skriptsprachen basiert. Daher ist es mit diesem Verfahren auch möglich, Musik auf inversem Weg wieder aus einer räumlichen Transformation auszulesen beziehungsweise andere Strukturen oder Formen nach eigenen Vorstellungen in Musik zu verwandeln. Auf Seite 102 repräsentiert der Künstler für den Aufmacher das Sound-Signal eines Melodyne-Blobs. www.janhenrikhansen.com.

