

Swarm Synth IV

Interaktive audio-visuelle Installation
Kunstkulturkirche Allerheiligen Frankfurt
05.11.2019

Bum Suk Ko

- Organisation der Töne

*... if the word music is sacred and reserved for eighteenth- and nineteenth-century instruments,
we can substitute a more meaningful term: organisation of sound.
The future of music: Credo, John Cage*

Wenn es einem Komponisten die Frage ist, wie die Töne organisiert werden sollen, wie wäre es in unserem digitalen Zeitalter, wenn Computer die Aufgabe übernimmt? Wie würde sich dann die Aufgabe des Komponisten verändern? Die Serie von Experimenten "Swarm Synth" untersucht neue Ästhetik, die durch den Einsatz der Algorithmen entsteht.

- Schwarm-Intelligenz

Boids - Simulation des Schwarmverhaltens von Vögeln, Craig Reynolds, 1986

Das Schwarmverhalten von Vögeln wird durch drei einfachen Regeln simuliert, den jeder "Individuum" folgt. Es gibt kein "Leader", der das ganze System organisiert. Die Bewegungen werden durch die Steuerung von den drei Parametern verändert, damit sich unterschiedliche Bewegungsmuster abbilden.

Separation - Angleichung - Zusammenhalt

- Swarm Synth IV

Sinuswellen ändern sich durch die Bewegung von Individuen.
Schwarm, wenn die Individuen eine Gruppe bilden, spielt spezielle Töne ab.
Der Spieler hat die Kontrolle über das Verhalten von Individuen, somit auch über die Musik.