

Ketercengangan pada 'membaca yang tersirat' ini, terasa lebih dahsyat lagi dengan rekaman-rekaman yang dibuat sesaat sebelum 800 penduduk mengakhiri nyawanya di hutan yang sama di Makaron karena diperintahkan Jim Jones. Mereka berbicara dengan suara ketakutan namun tetap berusaha saling meyakinkan bahwa mereka telah mengambil keputusan yang tepat. Kenapa ini mesti

masalah. Hari-Perhitungan dimulai dengan pernyataan David Oppenheimer, ketika dia mencoba menggambar perasaan setelah melihat ledakan bom atom pertama di padang pasir Nevada. Anda dapat menangkap kegelisahannya yang tersirat, karena dia menyadari bahwa yang telah dia ciptakan itu berarti penghancuran

3. Hari Perhitungan (5'42 -8'32)

Mengherankan, suara-suara itu selalu muncul tiap kali anda menyalakan radio, seperti mereka itu perlu berada di sana, sekalipun tidak ada yang mendengarkan. binatang atau musuh

Maka mulailah saya mencari padanan antara suara-suara jaman dulu (dari alam) dan yang ada di dunia modern. Bunyi kode-kode Morse yang terdapat di gelombang pendek (SW) radio anda bisa dianggap sebagai suara-suara jengkrak atau kodok di Amazona, isyarat komunikasi diramu dengan suara-suara yang mudah kita kenali,

2. Kegatalan Gelombang SW (4'15 -5'42)

ada yang lebih dari itu ?
merajalela, semuanya menyatakan kemuliaan pribadi ...

Dulu kita bertetarak bersama serigala-serigala, bernanyi seperti burung, dan saling bercerita tentang pengalaman-pengalaman di dalam hutan.
Sekarang berubah menjadi belantara baru: telpon-telpon genggam, mesin-mesin penjawab, mobil-mobil yang

ini mengilhami musik saya AeroSon: betapa telah kemudian memujanya sebagai dewa. Konfrontasi dan menemukan mesin tersebut secara ketebulan dan campur, luar biasa serasinya, seolah-olah suku itu ketika kedua jenis bunyi yang berbeda ini saya

dot-matrix printer. dan pengaturan waktu dengan ritme terasa seperti seadanya, seperti tiupan tabung panjang mirip didgeridoo mabok berat karena tanaman-ganja. Bunyi-bunyi yang mereka buat selama berjam-jam pada saat saya sedang zaman batu, saya terkejut dengan suara-suara yang satu suku di Amazona, yang masih hidup seperti di Pertama kali saya mendengar tentang Indian Makaron,

1. Memuja Dot Matrix (0'00 -4'15")

Arno Peeters

musik grafik karya:

(versi 40 menit dari yang asalnya satu jam)

A e r o S o n

(B)

C₂O PEMUTARAN FILM



AeroSon

musik-grafik (Arno Peeters)

bersama Slamet A. Sjukur

Sabtu, 18 Juni 2011, pk. 18.00

Perpustakaan C₂O

Jl. Dr. Cipto 20 Surabaya 60264

Ph: (031) 77525216

Web: <http://c2o-library.net>

Email: info@c2o-library.net

A e r o S o n

musik-grafik (Arno Peeters)

Pengantar oleh Slamet Abdul Sjukur

Kita mendengarkan musik sambil melihat wujud visualnya yang bergerak seiring. Dunia paralel audio-visual.

AeroSon dibuat 1996 oleh seorang komponis Belanda Arno Peeters.

Tentang lingkungan bunyi yang mengelilingi kita dan terus menerus berubah. Dulukita akrab dengan suara air, suara sehari-hari di desa atau binatang, sekarang peralatan telekomunikasi modern dan kebisingan industri menunjukkan kehidupan kota yang semakin sibuk. Bunyi-bunyi yang tidak pernah ada sebelumnya, disebarkan melalui udara oleh pemancar tv dan radio. Mesin penggerak komputer, fax, penjawab telpon, elevator, generator pembangkit listrik, semuanya bergumam bersama-sama tiada hentinya: sebuah simfoni berbagai gelombang yang menghuni udara.

Bunyi-bunyian seperti itu oleh Arno Peeters diramu dengan suara-suara masyarakat Indian Makaron (sebuah suku di Amazon) yang hidupnya masih seperti di Zaman-Batu. Dari rekaman tiupan tabung panjang mirip didgeridoo aborigin, dan ritme yang mereka lakukan untuk mengatur waktu, terdengar seperti bunyi printer dot-matrix. Bunyi-bunyi peradaban tua dipertemukan dengan belantara bunyi teknologi. Kita tersambung ke seluruh jaringan dan sekaligus merasa terencil.

direkam ?

Mikrofon tidak saja memaksa orang untuk berbicara seperti yang diinginkan, tapi juga membuat orang untuk mengatakannya dengan perasaan yang tidak dapat disembunyikan. Bagi saya, ini membuktikan bahwa teknologi itu, betapapun sederhananya, dapat mempengaruhi kita dengan cara yang mengagumkan.

4. AM-orph, gelombang yang berubah-ubah (8'32 -10'34)

AM lebih dekat dengan tombol radio anda, dari pada SW. Dia seperti anak kecil yang pulang membawa suara apa saja dari seluruh dunia: bahasa-bahasa yang aneh, hal-hal yang sedang terjadi di tempat-tempat yang tidak dapat anda bayangkan.

Suara-suara itu memberi suasana nyaman, kehangatan suara-suara gelombang AM. Pada bagian ini, saya mencampur beberapa unsur untuk menciptakan suasana seperti itu: berbagai bahasa yang asing, geliat seekor kucing, suara kebapaan seorang guru tabla, suara-suara dawai yang tidak berkesudahan, jazz.

5. Suara: Jatidiri-1 (10'34 -14'04)

Saya betul-betul heran, betapa banyak cara yang bisa dilakukan dengan bunyi untuk membedakan seseorang dari yang lain: jenis bunyi telpon ANDA, stereo ANDA di mobil, mesin penjawab ANDA.

Semua itu menjadi jatidiri ANDA, ketika anda tidak berada di tempat. Dan menimbulkan rasa seram terhadap dunia yang hanya dihuni ego gantayangan, sementara tubuhnya sendiri menghindar. "Orangnya sedang keluar, ada urusan.....urusan apa...?"

6. Dunggu (14'04 -16'16)

Meditasi Makaron yang kedua ini menimbulkan rasa yang sama anehnya dengan dering telpon: kesepian atau menunggu, atau ritme yang diulang-ulangi dan membuat lelap, Pada suara-suara yang sesungguhnya itu, saya tambahkan bunyi telpon sepanjang karya ini.

7. Suara: Jatidiri-2 (16'16 -23'03)

(seperti penjelasan no.5)

8. AeroSon (23'03 -25'35)

Sebuah definisi yang mencengangkan tentang bunyi, pernah ditawarkan oleh instrumen yang bernama Theremin, yang dengan gelombang radio dan dari jarak jauh dapat mengubah tinggi-rendah suara anten. Dengan instrumen tersebut saya membuat suara baru. Akhirnya kutambahkan dua musik dari 'suara udara': musik bagpipe Skotlandia dan , tentu saja, vokal.

9. Ancaman Komersial-1 (25'35 -29'47)

Ketika daya tarik teknologi mulai memudar, muncullah ancaman komersial yang bermain ping-pong dengan konsep pengertian. Di dalam kesepakatan perdagangan senjata, tercantum dua hal: sosok manusia sebagai

"sasaran" untuk dibunuh dengan ketepatan tinggi, dan amunisi yang sangat efektif untuk mencapai sasaran.

Tentu ini sebuah contoh yang agak keterlaluan, tapi dalam perdagangan semuanya halal. akal-akalan media untuk membuat sesuatu yang ditawarkan itu menarik, sekalipun tidak benar, sudah diterima oleh umum.

Menjadikan realties hanya sebagai suatu permainan, sudah lepas kendali dan tidak mungkin balik lagi. Masih percayakah kita pada "realitas nyata", yang sudah disentuh revolusi media digital ?

10. Cobalah bersikap sangat ZEN terhadapnya (29 32"-31'14)

Atau mungki kita mesti memandangi GELOMBANG DIGITAL sebagai wujud kesenian baru yang akhirnya mencerminkan kesombongan kita sendiri.

11. Jangan tunggu...(31'14 -33'24)

Atau semua itu sekadar kesenangan, sesuatu yang menambah kedalaman kreativitas manusia? Seperti slogan "Apa lagi yang ditunggu ? Menciptalah sekarang !"

Sekalipun saya masih tetap meragukan, betulkan perusahaan-perusahaan software tertarik pada kreativitas. . . .

12. Ingin tersambung (33'24 -34'27)

Maka hadirilah internet, dulu dianggap sebagai impian seorang anarkis, sekarang berubah menjadi sebuah mall raksasa dunia digital. Bahkan ada yang percaya, seandainya kepala kita bisa disambung dengan kabel, orang bisa mengalirkan isi otaknya ke dalam floppy dan abadilah dia.

13. Ancaman Komersial-2 (34'27 -35'19)

Manusia yang kesepian, sangat lemah untuk menghadapi ledakan pasar yang saling berebut. Rasanya sebentar lagi perusahaan-perusahaan software akan merajai perdagangan, mereka akan menjual realitas-realitas dalam bentuk bits dan bites, dari sex dunia maya sampai kenyamanan berbelanja tanpa keluar rumah. Kita menunggu pengalaman baru: mati tabrakan di jalan tol digital.

14. Meditasi (35'19 -38'44)

Mungkin pandangan saya negatif terhadap VISI UTOPI.

Tapi saya melihat gejala pengaruh media (apapun bentuknya) yang mempunyai peran demikian penting, dan sudah siap menyebabkan adanya benturan-pasar moderen dengan akibatnya kekecewaan total.

15. Coda (38'44 -40'00)

... saya belum siap ...