

HOLGER SCHULZE

KÖRPER IN KLANG

Drei Positionen auditiver Ästhetik

Blättern Sie dieses Buch durch und lesen sich darin fest, halten inne oder blättern schnell weiter, Sie erzeugen damit eine Veränderung Ihrer akustischen Umgebung. Sei es, dass Sie ungewöhnlich still werden, in lesender, schauender Aufmerksamkeit auf die einzelnen Beiträge, sei es, dass Sie schmunzeln, erfreut auflachen über witzige Anmerkungen – oder sei es, dass Sie unzufrieden sind, weil Sie nicht das finden, was Sie suchen. Sie blättern lautstark über etwas hinweg, die Seiten rascheln, der feste Umschlag klappert. All dies geschieht unwillkürlich. Permanent, ohne einen Ausweg, ohne einen Ruhemoment, ohne eine Klausur, befinden wir uns in einem Meer sich ausbreitender Schall- und Druckwellen; einige sanfter, ganz dauerhaft und manche sehr abrupt, signalhaft schallend.

In diesem Medium, dieser dichten Substanz sich ausbreitender Wellen, in der wir stehen, arbeitet die auditive Medienkunst.

»sounding (out).gate«, 2002

Im Eingangsbereich des CaixaForum in Barcelona, war vom 15. bis 22. Mai 2002 nichts Besonderes zu hören. Die Besucher kamen wie üblich über die Treppe in den Vorhof unterhalb der Straße, durchschritten die Drehtür und betraten den Eingang mit seinen Informationsschaltern und Ladengeschäften. War etwas zu hören gewesen? Auf Alex Arteagas Nachfrage bei den Angestellten, die seinen Eingriff in ihre Klangumgebung, seine Intervention eine Woche lang hören sollten, erwiderten diese am Tag des Aufbaus: Nein, nichts. Nach Abbau der Arbeit bemerkten aber alle, hier fehle ja nun etwas. Was fehlte aber hier, wenn doch nichts zu hören war?

Es war etwas zu hören. Die Intervention »sounding (out).gate« bestand aus drei Lautsprechern, die drei Sinustöne in den Vorhof nach außen, in eine Hälfte der Drehtür und in den Eingangsbereich nach innen sandten. Die Sinustöne innen (255 Hz) und außen (260 Hz) überlagerten sich mit dem beweglichen Ton (255,5 Hz), der regelmäßig aus der Drehtür schallte. Modulationen entstanden, sogenannte »Schwebungen«: Klänge, die physikalisch zwar in der Umgebung vorhanden sind, deren Lautstärkeänderungen jedoch allein anatomisch, in den Ohren der Hörenden sich ereignen. Ein Flappen, wedeln oder flattern des Klangs, da der minimale Abstand der sich überlagernden Frequenzen die Unterscheidungsfähigkeit menschlicher Hörnerven unterläuft. Ähnlich wie die Verschmelzung einzelner Pixel zu Farbflächen und anderen Farben auch die Unterscheidungsfähigkeit der Sehnerven unterläuft.

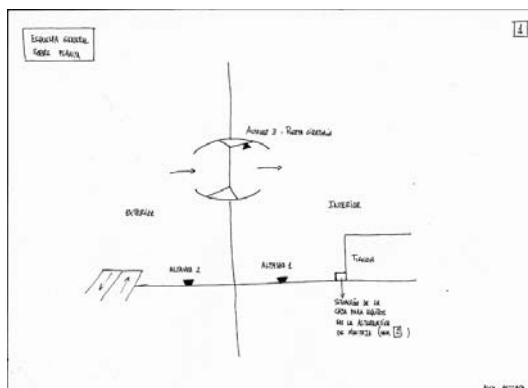


ABBILDUNG 1:

Esquema general sobre planta: Grundriss und Aufbau. Exterior: Vorhof. Interior: Eingangsbereich. Puerta giratoria: Drehtür. Altavoz 1-3: Lautsprecher 1-3. Tienda: Ladengeschäft.

»sounding (out).gate« des in Berlin lebenden Katalanen Alex Arteaga ist der zweite Teil einer offen angelegten Werkgruppe, die sich durchgängig mit Schwebungen auseinandersetzt: einem Ausloten ihres Klingens und Nicht-Klingens in spezifischen Räumen – in Bezug zu den Menschen und deren Hörorganen, ihren Körpern. »sounding (out).fragility« war als Komposition für das Berliner ensemble mosaik im November 2001 vorangegangen, im Herbst 2002 folgte »sounding (out).space« als Intervention und Installation in der Stadt Brügge. Sie alle verbindet Arteagas höchst situationsspezifische, künstlerische Heuristik. Denn lediglich als Ausstellung seiner Arbeiten zur Ankündigung einer Diskussionsveranstaltung gedacht, ließ er sich von der klassisch modernen Architektur des Gebäudes – schräg gegenüber des Barcelona-Pavillons von Mies van der Rohe – dazu bewegen, ein Raum bezogenes »sounding (out)« in Bezug hierzu zu entwerfen.

Kern auch dieser Arbeit war darum das Begehen, Vermessen, Durchhören und tatsächliche Ausloten der Raumaufteilung, ihrer Klangverhältnisse, der darin klingenden Frequenzen; der Bewegungs- und so auch Hör- und Klangerzeugungsströme der Menschen; bis hin zur Hängung der Lautsprecher und der Wahl des Mediums CD statt eines analogen Sinusgenerators. All diese Entscheidungen fällt er vor Ort, raum- und situationsbezogen. Am Ende entstand so eine ins Räumliche hinaus verlagerte Frequenzabmischung wie sie sonst nur im Innern klassischer Instrumente geschieht, im Mischpult, elektrischen Schaltungen oder programmierten Algorithmen. Die Drehtür ist das »gate« im Sinne der Elektroakustik, durch das Menschen hindurchgehen und damit die Abmischungen der Klänge im Außen- und Innenraum, Vorhof oder Eingangsbereich hervorbringen und hören. Arteaga baut gleichsam einen räumlichen Algorithmus, eine räumliche, instrumentale Schaltung, die ihre Besucher umgibt – und doch höchst diskret bleibt, durch die Wahl von Frequenzen nah an der menschlichen Stimme.

Box 30/70, 2001

Seit 2001 wird die Box, wie sie kurz genannt wird, von Bruce Odland und Sam Auinger an verschiedenen Orten aufgestellt, bislang an 14 Orten, unter anderem in Rotterdam, Berlin Alexanderplatz, Dresden, Wien, Linz oder Düsseldorf.

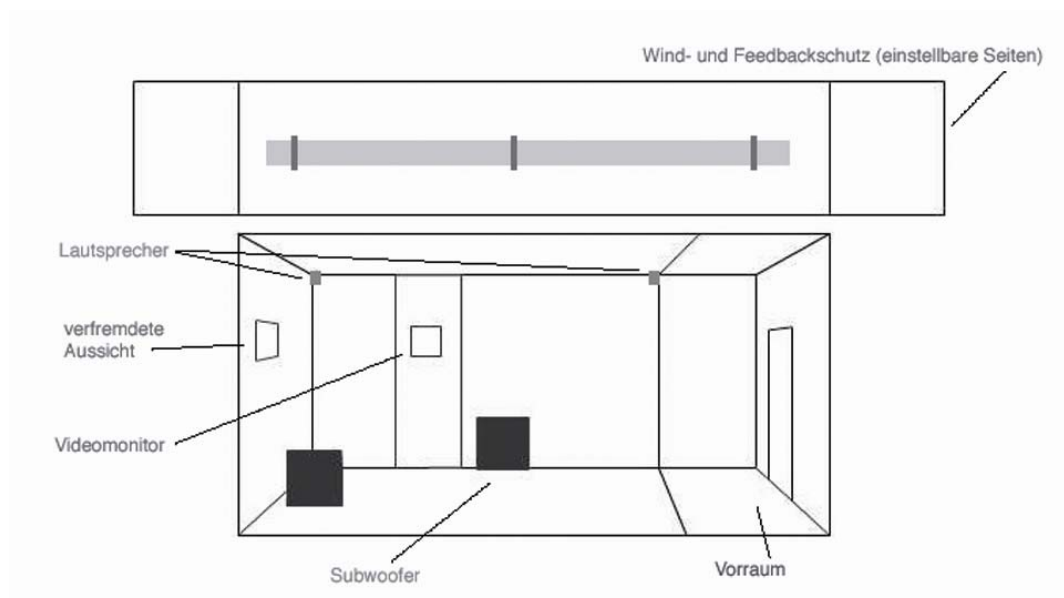


ABBILDUNG 2:
Box 30/70 - Aufriß

Die Klänge der jeweiligen Original-Umgebung werden aufgenommen und mit zuvor gespeicherten Original-Aufnahmen einerseits, sowie konkreten Klängen und synthetisch erzeugten Kompositionen andererseits im Verhältnis 30:70 abgespielt. Durch das Obertonresonanzinstrument einer schlichten Röhre (4,5m lang) als Aufnahmeinstrument, an die an zwei bestimmten Punkten, ganz nach dem musikalischen Empfinden der beiden Urheber, je ein Mikrophon angebracht wurde, werden die Obertonresonanzen der Auto- oder Zweiradmotoren, der öffentlichen Verkehrsmittel oder der Menschen-, Tier- oder Computergeräusche, der architektonischen Verhältnisse, all diese Resonanzen rein materialakustisch in den Verhältnissen d-e-a zum Schwingen gebracht. Ein Teilungsverhältnis, das Auinger und Odland naturgemäß nicht ortsspezifisch, jedoch aufgabenspezifisch entwickelt haben. Der ideale Raum war hier eine Fläche wie die Mojave-Wüste bei Los Angeles, in der sie im Juni 2000 mit 30 bis 40 vorgefundenen Rohren ausprobieren konnten, wie verschiedene, lineare Motorengeräusche entlang der Route 136 sich durch materialakustische Klangmodulation verändern ließen – welchen musikalischen Klang ihr Instrument hervorbringen sollte. Eine Material bezogene Heuristik in diesem Fall, in einem Raum mit kaum Umgebungsklang.



ABBILDUNG 3:
Box 30/70 – Vor Ort in Linz

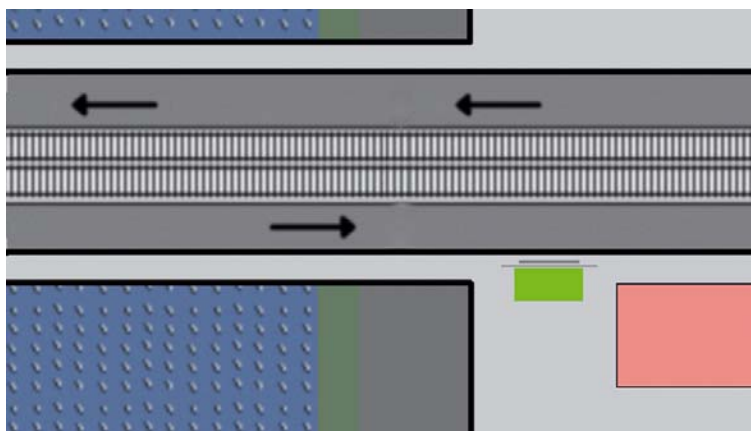


ABBILDUNG 4:
Box 30/70 – Im Verkehrsfluss in Linz

Sitzen wir nun im Inneren der Box – die nichts anderes ist als ein Normcontainer, mit dunklem Filz ausgeschlagen, mit einem Monitor, der die jeweils aktuell abgespielte Stadt anzeigt, sowie einem winzigen Fenster, das die Außenwelt herein scheinen lässt – hören wir die Musik der Umgebung. Gefiltert und moduliert durch die Teilungsverhältnisse der Mikrofonansätze und das Material der Röhre, hören wir in diesem Horchposten die klanglich-harmonikalen Eigenschaften der Umgebungsklänge, die uns vor dem Betreten der Box doch kaum aufgefallen waren. Wir sitzen im Inneren eines Instrumentes von Odland und Auinger, das von den Verkehrsflüssen der Infrastruktur seiner Umgebung gespielt wird – von Ort zu Ort verschieden.

Verlassen wir aber die Box wieder, ziehen unsere Schuhe wieder an, so hören wir die gleichen Klänge wie zuvor, doch anders. Die Klangumgebung ist unser auditives Ready-made-Environment.

»(((controller-entertainment«, 2002

(((controller-entertainment ist ein Unternehmen von Thomas Kusitzky und Michael Wilhelmi, das verbreitete Hard- und Software-Module, auch klanglich/musikalische Samples gleichsam wie Ready-mades zu neuen Produkten kombiniert. So nutzen sie im Rahmen ihrer (((controller-band etwa eine Kombination handelsüblicher Playstation- und PC-Gamecontroller, um aus bestehenden, maximal 40-sekündigen Samples, Musik mit Computern zu machen, die sich der seit Mitte der 90er Jahre um sich greifenden Laptop-Ästhetik ebenso entzieht wie den Mainframe-Rechenarbeiten der klassischen algorithmischen Musik.

Die Musiker bedienen hier nicht mehr Mäuse, Touchpads, Potentiometer, Klaviaturen oder Tastaturen, auch werden fremdartige Interfaces nicht von Grund auf neu entwickelt – sondern die optisch und körperlich einer jüngeren Generation höchst vertraute Art des Umgangs mit Gamecontrollern wird für das Erzeugen von Klängen und Musik nutzbar gemacht. Als (((controller-band übernimmt ein Instrumentalist das Abrufen und Zuschneiden der Samples durch ein Saitec Wheel und einen Cyborg 3D Gold-Controller, der zweite hingegen das Bearbeiten und Filtern ihrer Klangfarbe mit einem Hyper Pan 12000U-Zeichenbrett und einem Cyclone Joystick; als (((controller-beat-Tool für den Club wird all dies über Presets vorgegeben, die via drei Cyborg 3D Gold-Controller auch von einem Laien leicht gesteuert und abgerufen werden können.

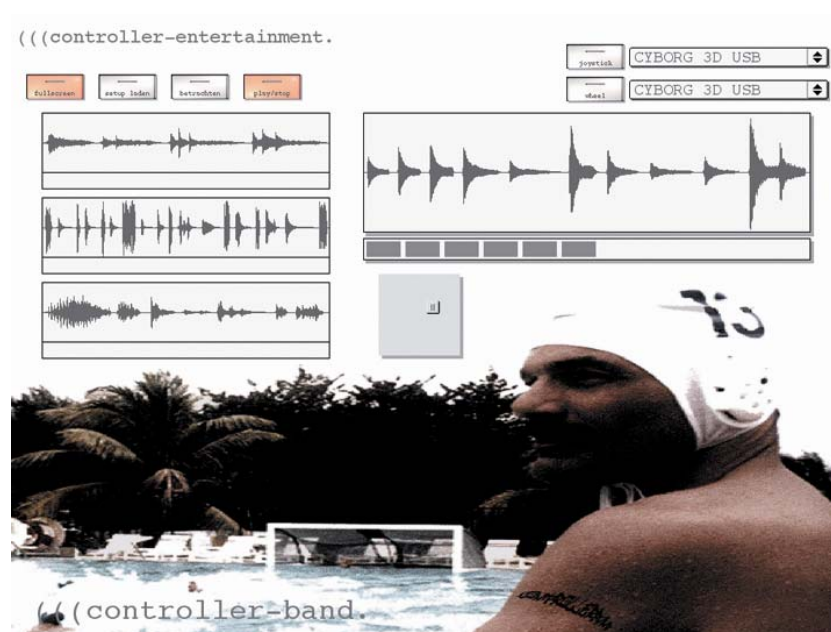


ABBILDUNG 5:
(((controller-entertainment, 2002

Kusitzky und Wilhelmi gehören zu einem Feld junger Klanggestalter, die vermeintliche Grenzen zwischen Künstlerischem und dem Kommerziellen, aber auch zwischen Grundlagenforschung und Anwendung anders ziehen. Sie bewegen sich auf neuartige Weise zugleich auf beiden Seiten dieser Grenzen: Indem sie sich sowohl von den Großrechner- als auch von den Experimentalismus-Vorgaben früherer Generationen von Klangkünstlern und Computermusikern entfernt haben. Weder Mathematiker noch Programmierer sondern als Bassist beziehungsweise Pianist entwickeln sie neue Möglichkeiten für Musiker, mit elektroakustischen Musikinstrumenten anders zu spielen, anders aufzutreten und in einem Klangraum andere Performances stattfinden zu lassen. Eine Instrumentenentwicklung, die sich nicht mehr an größtmöglicher technischer Machbarkeit orientiert – sondern an den Servomechanismen des eigenen Körpers und den Auftrittssituationen in Konzerträumen und Clubs.

Körper in Klang

Aufgrund der bis vor wenigen Jahren noch zu geringen Rechenkapazität führte die auditive Ästhetik zwar ein bestauntes, jedoch immer noch etwas skeptisch beäugtes Dasein als Wunderkind auf Ausstellungen, Festivals, Symposien oder in Hochschulen der Kunst mit Medien. Abseits ihrer Erkundung technischer Sende-, Empfangs- und Verstärkerapparaturen hat die auditive Gestaltung nun aber – dank ihrer Jahrtausende alten Vorgeschichte im Bau mechanischer Instrumente und deren synthetischer Rekonstruktion in elektroakustischer Klangbearbeitung – einen Sprung vollzogen, den andere mediale Künste derzeit erst beginnen.

Die Anlehnung an skulptural dauerhafte oder technisch revolutionäre Arbeiten aus der Anfangszeit der Klangkunst der 60er bis in die 80er Jahre hinein, hat sie mittlerweile verlassen; in Auseinandersetzung mit den zahlreichen klanganthropologischen und – ökologischen Pionierarbeiten der Akustischen Kommunikation und Sound Studies seit jener Zeit hat sie sich in letzter Zeit auffallend dem Arbeiten mit höchst ephemeren Bedingungen und Möglichkeiten, den spezifischen Eigenschaften einer je besonderen Klangumgebung zugewandt. In ihrer materiellen Substanz der technischen Apparaturen wird sie dabei immer unsichtbarer und unscheinbarer, diskreter und unzuganglicher. Der Technikfetisch zieht sich zurück.

Sie beschränkt sich nun vielmehr darauf, den instrumentalen Charakter einer Klangumgebung hervorzuheben und zu gestalten, indem sie – sei es als Grundlagenforschung bei Arteaga, sei es als materialakustische O-Ton-Bearbeitung bei Odland und Auinger oder als Entwicklung neuer Instrumental-Konstellationen wie bei Kusitzky und Wilhelmi – Eingriffe in gegebene Situationen oder Situationstypen von Klangräumen vornimmt. Interventionen, die eine jeweilige Umgebung so modifizieren, dass Menschen an sich selbst bemerken, wie sie als klingende, hörende und handelnde Körper sich unaufhörlich im Medium des Klangs, in Schallwellen und Frequenzmodulationen bewegen – und diese unaufhörlich durch ihr schieres Dasein verändern und auslösen. Hier und jetzt.

»Körper in Klang«, der Titel dieses Beitrags, erinnerte Sie zu Anfang vielleicht an so etwas wie »Menschen in Aspek«. Eine Assoziation, die sich jetzt als gar nicht so falsch herausstellt: Denn Klangkunst und -gestaltung studiert gegenwärtig mit größtmöglichem Respekt die individuellen Körpererfahrungen anwesender Hörerinnen und Hörer als jeweils vorgegebene historisch-lokale Anthropologien des Klangs – die spezifischen Strömungseigenschaften, Ausbreitungscharakteristika und psychosozialen Einflussgrößen des Mediums unserer alltäglichen Umgebung. Eine Medienkunst nicht nur im kommunikationstheoretischen, sondern vor allem in einem physikalischen und anthropologischen Sinne.

Literatur

- Max Ackermann, Die Kultur des Hörens. Wahrnehmung und Fiktion – Texte vom Beginn des 20. Jahrhunderts, Institut für Alltagskultur Nürnberg 2003.
- Jacques Attali, Noise – The political economy of music, University Minnesota Press Minneapolis 1985.
- Sabine Breitsameter, Acoustic Ecology and the New Electroacoustic Space of Digital Networks, in: Soundscape-Journal, Vancouver/Kanada 2004.
- Michael Bull, Les Back (Hg.), The Auditory Culture Reader. Berg Publishers Oxford 2003.
- Kodwo Eshun, More Brilliant Than The Sun. Adventures in Sonic Fiction, Quartet Books London 1998.
- Amica-Verena Langenmaier (Hg.), Der Klang der Dinge: Akustik – eine Aufgabe des Design, München 1993.
- Helga de la Motte-Haber, (Hg.), Klangkunst. Tönende Objekte und klingende Räume – Handbuch der Musik im 20. Jahrhundert, Bd. 12, Laaber Verlag Laaber 1999.
- Thomas Kusitzky und Michael Wilhelmi, (((controller-entertainment, in: <http://www.controller-entertainment.de>.
- Bruce Odland und Sam Auinger, O&A, in: <http://www.o-a.info>.
- Holger Schulze, Das aleatorische Spiel. Erkundung und Anwendung der nichtintentionalen Werkgenese im 20. Jahrhundert – Theorie der Werkgenese, Bd. 1, Wilhelm Fink Verlag München 2000. –, Heuristik. Theorie der intentionalen Werkgenese – Theorie der Werkgenese, Bd. 2 (in Vorbereitung)
- Martin Supper, Elektroakustische Musik und Computermusik. Geschichte – Ästhetik – Methoden – Systeme, Wissenschaftliche Buchgesellschaft Darmstadt 1997.
- David Toop, Ocean of Sound. Aether talk, ambient sound and imaginary worlds, Serpent's Tail London and New York 1995.
- Barry Truax, Acoustic Communication. Ablex Publishing Norwood / New Jersey 1984.