

Der komponierte Besucher: über Zeitperspektiven in Klanginstallationen

Wolfgang Heiniger

17. Januar 2016

Zusammenfassung

the article describes and discusses differences of compositional means and techniques in „Klanginstallationen“ compared to other musical artworks on the basis of their different approach in forming time perspectives and acts of perception of the audience.

Die Nahtstellen der Endlosigkeit

Wer in Ausstellungen, die Video- oder Klanginstallationen aus den siebziger und achtziger Jahren zeigen, lange genug vor einem Kunstwerk verharrt, kann manchmal noch den Moment erleben in dem „zurückgespult“ wird. Das Band wird zu seinem Ausgangspunkt zurückgefahren oder das Lesen einer Disc muss wieder auf Anfang gesetzt werden. Irgendein Ton- oder Videospielder dessen Abspielzeit erreicht ist und der einer technischen Rücksetzung bedarf. Meist geschieht dies automatisch, wurde früher aber oft auch von Angestellten des Museums per Hand ausgeführt.

Zufällige Betrachter wenden sich ab oder verharren betreten. Es ist ihnen klar dass sie etwas sehen was sie eigentlich nicht sehen sollen: Einen plötzlichen, fast frivolen Einschnitt in einem Zeitkontinuum. Was eben noch zum Beispiel als unendliche Schleife und Wiederholung erlebt wurde, wird vielleicht in diesem Moment durch die Offensichtlichkeit der Wiederholung im größeren Rahmen als Illusion entlarvt. Wenn ein Videoband pausenlos das Zerschlagen immer desselben Eis in einem Endlosschleife zeigt, ist es merkwürdigerweise die Wahrnehmung der globalen Wiederholung des Zurückspulens dieses Videobandes, die diese eben behauptete Unendlichkeit des Loops als „technischen Trick“ zeigt.

Die große Mehrheit der Klanginstallationen nutzt elektronische und technische Medien und fast alle müssen irgendwann aus „technischen“ Gründen das Kontinuum unterbrechen, welches sie behaupten und sei es nur, dass sie von zu Zeit zu Zeit ausgeschaltet werden müssen, damit sie abgestaubt werden können.

Meist versuchen Museen und Aussteller diese Momente nach Möglichkeit zu verstecken. Sie werden oft von den Künstlern selbst als die nicht zu zeigende „Rückseite“ ihrer Werke verstanden. Nur wenige Künstler scheinen es zu schätzen, wenn man als Besucher gewissermaßen die Balken sieht mit denen die Kulissen der aufgemalten Zeitlosigkeit gestützt werden. Klangkunst und Klanginstallationen sind Illusionskunst, unter anderem Nachfahren der englischen Landschaftsgärten.

Ich persönlich mochte diese Momente der Desillusionierung immer sehr, ungeachtet dessen ob Aussteller, Veranstalter oder Künstler wollten, dass man sie miterleben darf. Eine Weile lang hab ich mich sogar allein auf diese Momente konzentriert und habe immer geduldig eben diese „technischen Randzeiten“ abgewartet. Die Kunstwerke die eben noch ihre eigene Realität behaupteten, zeigen sich für einen Moment der Realität der Besucher ausgeliefert und vergänglich, gewissermaßen in der Garderobe, im Morgenmantel und ungeschminkt. Gerade die medial überwältigenden Kunstwerke verlieren für einen Moment ihre totalitäre Kraft und mediale Macht. Sie öffnen sich dem Besucher und setzen sich in einen Dialog mit ihm, der für einen Moment nicht vom Künstler kontrolliert wird.

vom Anfang und Ende

Dass es so wichtig scheint, die oben beschriebene Illusion der Unendlichkeit oder besser Unabschätzbarkeit der zeitlichen Dimension für den Besucher aufrecht zu erhalten, hat seinen Grund in ihrem

konstitutiven Charakter für die Gattung Klanginstallation/Klangkunst. Klangkunst, Klanginstallation werden mitunter auch als Disziplinen der so genannten „Zeitbasierten Kunst“ verstanden, „Time Based Arts“, wie sie im Englischen genannt werden. Sie bedienen sich zwar der Mittel der Darstellenden Kunst (wie zum Beispiel Klang/Musik, Film/Video) teilen aber Eigenschaften mit der Bildenden Kunst in dem Sinne, als dass sich in der Regel die zeitliche Dimension der Werke der Wahrnehmung durch den Besucher entzieht. Vereinfacht gesagt: Wenn Sie eine Aufführung im engeren Sinne – also zum Beispiel ein Konzert - besuchen, dann gehen Sie normalerweise hin bevor es angefangen hat und verlassen es erst wenn es zu Ende ist. Besuchen Sie eine Klanginstallation so tun Sie das irgendwann nachdem sie aufgebaut worden ist und sie werden sicher auch nicht bleiben bis sie wieder abgebaut wird.

Eine recht gute Faustregel für eine Kategorisierung könnte also lauten : *Ist die zeitliche Ausdehnung des (Klang-)Kunstwerks durch den Rezipienten erfahrbar, handelt es sich um eine Aufführung, kann die zeitliche Ausdehnung jedoch von Besucher nicht erlebt und erfasst werden, so handelt es sich um eine Klanginstallation, um ein Werk der Klangkunst.*

Tatsächlich kann ich kein anderes Element finden was Klanginstallationen und Klangkunst als Kunstgattung von Musik im engeren Sinne unterscheidet. Weder sind spezifische Medien noch spezifische Mittel noch spezifische Materialien noch wirklich ein spezifischer Umgang mit den Medien, Mitteln und Materialien auszumachen die Klangkunst als eigene Kunstform abgrenzen, als eben der Umgang mit der Zeitwahrnehmung des Besuchers.

vom Vorher und Nachher

Wenn also Klanginstallationen die Erfahrung von Anfang und Ende ausschließen müssen, so gestalten sie doch auch Zeit. Als „zeitbasierte“ Klangkunstform handelt sie immer und naturgemäß von Zeit und diese Zeit wird vom Künstler oder der Künstlerin gestaltet und vom Besucher erlebt. Dabei ist Zeitwahrnehmung unmittelbar mit der Wahrnehmung von Veränderung verbunden. Dass Zeit vergeht, merken wir daran, dass sich irgendetwas verändert hat, etwas geschehen ist. Und sei es nur, dass wir langsam müde werden oder hungrig. Zeitwahrnehmung setzt voraus, dass es unterschiedliche Zustände gibt. Aus der Erfahrung eines Vorher und eines Nachher entsteht die Wahrnehmung von vergehender Zeit, wobei das Vorher erst als solches in unserer Wahrnehmung entstehen kann wenn ein Nachher erreicht ist.

Es gehört bemerkenswerterweise zu den Eigenheiten der akustischen Künste dass immer beide Zustände, das Vorher und das Nachher, gezeigt werden müssen. Es gibt keine Klänge, die aus sich heraus einen anderen Zustand implizieren würden. Bilder können das: Ein zerbrochenes Glas kann beim Zuschauer unwillkürlich das Bild des heilen Glases hervorrufen. Wir wissen dass das Glas irgendwann ganz gewesen sein muss bevor es zerbrochen wurde. Die Scherben erscheinen uns als ein Nachher, dem ein Vorher vorangegangen ist. Wir implizieren vergangene Zeit und damit eine Veränderung, ein Ereignis, eine Handlung. Selbst wenn es sich um ein Abbild eines zerbrochenen Glases handelt, dass sich selbst nicht verändert. Vergangene Zeit ist in der bildenden Kunst konstant sichtbar auch wenn die Veränderung selbst nicht gezeigt wird. Das Zeigen des Vorher und des Übergangs vom Einst zum Jetzt oder der Zukunft ist nicht zwingend notwendig. Klänge können das nicht. Kein Klang impliziert aus sich selbst heraus einen anderen Zustand. Keine Eigenschaft eines statischen Klanges weist zwingend auf ein Vorher hin und auch nicht auf ein Nachher. Ein statischer Klang ruft keine Erwartung zum Beispiel seiner Dauer hervor. Ob er in der nächsten Sekunde verklingen wird oder erst in zwei Stunden können wir nicht wissen. Weder lässt es sich aus dem Klang selbst ableiten noch haben wir eine Vorstellung davon wann er begonnen hat zu klingen. Die Gegenwart des Klanks muss ständig in Veränderung gezeigt werden um Zeit vergehen zu lassen und damit Erinnerung und Erwartung entstehen zu lassen: Im Wechsel zur Stille, in Veränderung, im Kontrast.

Unumkehrbarkeit

Unumkehrbarkeit oder Irreversibilität ist das wichtigste Mittel in der 'klassischen' Komposition - zum Beispiel in einem Konzertstück - um eben dieses Vergehen von Zeit erlebbar zu machen. Bereits der allererste Klang eines Werkes markiert den Übergang von einem Vorher (Stille, das Stück hat noch nicht begonnen) zu einem Nachher (das Stück hat begonnen). Unumkehrbar ist dieses Ereignis

deshalb, weil der Zustand Vorher (das Stück hat noch nicht begonnen) nicht wiederherstellbar ist. Nicht jedes musikalische Ereignis muss jedoch unumkehrbar sein: Stellen wir uns einen regelmäßigen Wechsel zwischen einem Klang A zu einem Klang B vor. Den allerersten Wechsel von A zu B erleben wir vielleicht noch als Unumkehrbarkeit. Wir erfahren, dass es nicht nur einen Klang A gibt. Das Erscheinen des Klangs B ist ein Ereignis, er ist Neu. Nach einigen Malen des Wechsels von A zu B, zurück zu A und wieder zu B u.s.w. jedoch verliert jeder der Wechsel an Ereignischarakter. Die Wiederholung erzeugt die Erwartung, dass auf A B folgen wird und umgekehrt. B wird nicht mehr als Nachher zu A erlebt und irgendwann werden wir vergessen haben ob es nun mit A oder B begonnen hat.

Ein weiteres wichtiges Mittel sind gerichtete Prozesse, zum Beispiel Steigerungen. Prozesse können aber nur unumkehrbare Ereignisse erzeugen wenn ihre Elemente in einer für den Hörer erkennbaren syntaktischen Verbindung stehen. Syntaktische Verbindungen sind die Voraussetzung, dass Erinnerung und Erwartung (Vorher und Nachher) erfahrbar werden. Eine einfache aufsteigende Tonleiter, auf einem Klavier gespielt, erzeugt unmittelbar ein Vorher (tiefere Töne) und zudem die Erwartung eines Nachher (höhere Töne). Steigerungen enthalten im Allgemeinen die Erwartung ihres Endes: In diesem Fall ist irgendwann die Tastatur des Klaviers zu Ende und es wird keine noch höheren Töne geben. Steigerungen können also auf ein unumkehrbares Ereignis hinweisen: Immer lauter werdende Klänge werden irgendwann ihre physische Grenze (entweder die des Klangerzeugers oder die des Zuhörers) oder irgendeine andere Begrenzung erreichen.

Prästabilität

Das Gegenteil eines unumkehrbaren Ereignisses ist ein prästabiler Zustand. Ein Zustand aus dem sich nicht auf eine Vergangenheit schließen lässt und in dem nichts auf eine Zukunft hindeutet. Zum Beispiel wird der oben beschriebene regelmäßige Wechsel zwischen einem Klang A und B nach einiger Zeit vom Zuhörer als prästabiler Zustand erlebt. Er enthält keine Information über ein Vorher noch über ein Nachher. Sich wiederholende Veränderungen bilden in ihrer Wiederholung ein Kontinuum. Durch Wiederholung verlieren die Ereignisse eine möglicherweise beim ersten Hören erlebte Unumkehrbarkeit.

Aber auch sich nicht wiederholende Strukturen, wie zum Beispiel Prozesse, können durchaus prästabil sein. Klassisches Modell für ein sich nicht wiederholendes prästabiles Kontinuum sind Zufallsfolgen und Zufallsprozesse. Da die einzelnen Elemente einer Zufallsfolge in keiner syntaktische Verbindung zueinander stehen, können sie auch kein Vorher und Nachher erlebbar machen. Eine zufällige Reihe von Klängen wird uns zeitlich orientierungslos lassen; es bauen sich weder Erinnerungen noch Erwartungen auf.

Prästabile Zustände erschweren Zeitwahrnehmung. Um das Vergehen von Zeit zu empfinden ist der Hörer auf das Beobachten der Veränderungen in sich selbst zurückgeworfen. Diese Beschreibung lässt sich interessanterweise auf die Darstellende Kunst verallgemeinern: Auch auf dem Theater gibt es prästabile Handlungen (zum Beispiel trägt ein Darsteller ein Glas Wasser von der einen Seite der Bühne zur anderen, immer hin und her) und unumkehrbare Handlungen (der Darsteller trinkt das Glas aus). Auf dem Theater wie in der Musik sind es die unumkehrbaren Ereignisse die die Handlung vorantreiben, die Zeit vergehen lassen, etwas geschehen lassen. Vereinfacht lässt sich Musik als Wechsel von prästabilen Zuständen und unumkehrbaren Ereignissen beschreiben wobei Anfang und Ende eines Musikstückes immer unumkehrbare Ereignisse sind. Es gibt Kompositionen unterschiedlichster Gewichtung der beiden Elemente. Zum Beispiel Werke die aus dichten Folgen unumkehrbarer Ereignisse bestehen und Werke die sich im Wesentlichen ausschließlich auf prästabile Zustände konzentrieren. Für die letzteren verbreitet sich zunehmend das Adjektiv „installativ“ als Eigenschaftsbeschreibung und man spricht gelegentlich sogar von „Konzertinstallationen“ und „Theaterinstallationen“. Diese Begriffe beschreiben in der Regel musikalische und theatralische Werke die aus der Besucherperspektive prästabil wirken. Zwar haben sie einen erlebbaren Anfang und ein Ende (sonst wären es eben wirkliche Installationen und keine 'Stücke') aber sie verzichten zum Beispiel auf finale Wirkungen bei der Gestaltung des Endes, arbeiten vorwiegend mit ungerichteten Prozessen u.s.w.

Stück und Installation

Klanginstallationen und Werke der Klangkunst im engeren Sinne sind in Ihrer Anlage zumindest in der Großform aus der Perspektive des Künstlers grundsätzlich als prästabile Zustände angelegt. Allerdings heißt das nicht, dass aus der Perspektive des Besuchers eine Klanginstallation grundsätzlich als prästabiles Kontinuum erlebt werden muss. Prästabilität und Installation sind nicht gleich zu setzen. Die oben beschriebene Verwendung des Adjektivs „installativ“ soll nicht suggerieren dass Installationen sich grundsätzlich potentiell in ihren dramaturgischen und ästhetischen Wirkungen von anderen musikalischen Kunstwerken unterscheiden müssen. Natürlich gibt es verschiedene Künstler, die sehr bewusst Installationen so gestalten, dass sie als ästhetischer Gegenentwurf zu anderen musikalischen Kunstwerken - wie Konzertstücken oder Musiktheatern - verstanden werden wollen. Die Künstler tun dies in der Regel durch die konsequente Beschränkung auf das Mittel der Prästabilität. Sie schaffen eigentliche Klangskulpturen. Es wird häufig auf die visuelle Ebene, die bei Klanginstallationen hinzu käme, verwiesen: Diese unterscheidet Klanginstallationen allerdings nicht von Musikfilmen oder Musiktheatern und ist nicht konstitutiv für die Gattung Klang-Installation Auch die oft erwähnte Raumbezogenheit von Klanginstallationen unterscheidet sie nicht von anderen musikalischen Kunstwerken. Es gibt sowohl auch durchaus nicht raumbezogene Installationen wie es raumbezogene Konzertstücke gibt. Natürlich gibt es konstitutive Unterschiede zwischen Klanginstallationen und anderen musikalischen Kunstwerken: Einer davon ist, wie bereits erwähnt, dass die großformale zeitliche Dimension (Anfang und Ende) einer Klanginstallation durch den Besucher nicht erfahrbar ist. Die Klangebenen einer Installation sind aber in der Regel nicht einfach nur eine 'sehr sehr lange Komposition': Die kompositorische Arbeitsweise eines Klangkünstlers der die Klangebenen einer Klanginstallation schafft unterscheidet sich auch in anderem grundsätzlich von der Arbeitsweise eines Komponisten der ein Konzertstück schreibt. Das grundsätzliche Vermeiden von Unumkehrbarkeiten führt zwangsläufig zum prästabilen Mobile, zur Skulptur. Das Zeigen des Vergehens der Zeit, Entwicklungen und Geschichten, also Erwartung und Erinnerung, entstehen nur durch unumkehrbare Ereignisse. Das Repertoire „herkömmlicher“ kompositorischer Mittel irreversible Ereignisse zu schaffen, das in anderen musikalischen Kunstwerken zur Anwendung kommt, ist dabei angesichts der nicht a priori vorhandenen klaren Zeitperspektive in der Klangkunst kaum anwendbar. An seine Stelle ist unter anderem die Gestaltung und Inszenierung der Wahrnehmungshandlungen der Besucher der Klanginstallation getreten. Der Grund dafür liegt in der unterschiedlichen Perspektive des Besuchers einer Klanginstallation im Gegensatz zum Besucher eines Konzerts oder dem Hörer einer Tonaufzeichnung.

die Perspektiven des Besuchers

In allen anderen musikalischen Künsten ist der Dialog zwischen Kunstwerk und Besucher zeitlich durchgehend strukturiert. In der Regel vom Komponisten oder von den Interpreten. Raum und Zeitperspektiven werden nicht vom Besucher gestaltet. Vorher und Nachher, Erinnerung und Erwartung, zeitliche Abfolge und damit syntaktische Zusammenhänge werden von den musikalisch Handelnden (Komponist und Interpret/Musiker) erzeugt resp. gezeigt und treten in einen Dialog mit dem wahrnehmenden Besucher. Im Falle einer Klanginstallation verschiebt sich das Spiel mit den Perspektiven vom Komponisten zum Besucher. Er wird selbst zum musikalisch Handelnden. Die Ausführung von Unumkehrbarkeiten wird zu seiner Aufgabe. Der Künstler/Komponist oder Ausübende erzeugt, vermittelt oder stellt diese Unumkehrbarkeiten nicht mehr dar, sondern schafft ein Netz von Möglichkeiten, welches es dem Besucher erlaubt sie entstehen zu lassen. Um an dieser Stelle einem Missverständnis vorzubeugen: Diese Grundsätzlich unterschiedlichen Handlungsmuster von Besuchern von Installationen und beispielsweise Konzerten werden bisweilen gerne als der Unterschied zwischen aktiv und passiv beschrieben. Dem Besucher einer Klanginstallation wird Aktivität zugeschrieben während dem Besucher eines Konzerts Passivität unterstellt wird. Mitunter wurde auch versucht über diese unterschiedliche Handlungen der Besucher das Kunstwerk den jeweiligen Gattungen zuzuschreiben: Aktiver Besucher -> Installation/Klangkunst, Passiver Zuhörer -> Musik. „Aktiv“ deshalb weil sich der Besucher gehalten sähe eine Klanginstallation eben aktiv zu erfahren und sei es nur durch Herumgehen in einem Raum mit Lautsprechern, während eine Konzertbesucher zu Passivität verdammt sei, sich sitzend und möglichst ruhig dem musikalischen Kunstwerk resp. dem Künstler zu unterwerfen habe. Entsprechend dreht sich die Diskussion plötzlich um Macht und Ausgeliefertsein und weil sich 'aktiv/Macht' und 'passiv/Ausgeliefertsein'

wunderbar auch in einen ideologischen Kontext einbauen lassen, wurden die Begriffe Klangkunst und Klanginstallation zeitweise gar zu Kampfbegriffen. Eine solche polemische Deutung ist natürlich Unsinn. Jede Auseinandersetzung mit einem Kunstwerk ist eine aktive Handlung. Auch lassen sich graduelle Unterschiede der Aktivität des Besuchers nicht an Kunstgattungen festmachen.

Zusammengefasst lassen sich Klanginstallationen also als musikalische oder akustische Kunstwerke betrachten, deren globale zeitliche Dimension sich der Wahrnehmung durch den Besucher entzieht und dessen globale und lokale zeitliche Strukturierung wesentlich von den Handlungen des Besuchers abhängen. Aus dem wiederum folgt, dass sich die kompositorischen Mittel mit denen unumkehrbare Ereignisse geschaffen werden sich von jenen unterscheiden die in anderen musikalischen Kunstwerken zur Anwendung kommen. Nebenbei: Diese Beschreibung lässt sich auch auf Werke anwenden, die als „Theaterinstallationen“ oder „szenische Installationen“ bezeichnet werden.

Im Folgenden nun zur Illustration eine Diskussion verschiedener Klangkunstwerke unter diesen Aspekten. Klanginstallationen arbeiten selten mit Akteuren, also eigentlichen Performern im herkömmlichen Sinn, sondern meistens mit apparativen Klangerzeugern. Dies bedeutet, dass so gut wie keine eigentlichen Partituren als Handlungsanweisungen existieren, deren Studium eine Rekonstruktion des Kunstwerks erlauben würde. Klanginstallationen bestehen sehr häufig aus elektroakustischen Klangwandlern (zum Beispiel Lautsprecher) oder aus Automaten (die zum Beispiel Prozesse generieren, mechanische, elektronische oder mechatronische Instrumente) respektive allen möglichen Kombinationen und Varianten davon. Die Wahl der Klangerzeugung, ihre Ausgestaltung und konkrete Realisierung ist unmittelbar mit dem was man künstlerischen Ausdruck nennt und dem Inhalt des Kunstwerkes verbunden und wird die Auswahl möglicher klanglicher und kompositorischer Mittel beeinflussen. *Eine Klanginstallation ist also naturgemäß nie hinreichend außerhalb ihrer konkreten Ausformung beschreibbar.* Normalerweise ist es unerlässlich Klangkunstwerke so genau und letztlich so technisch wie möglich zu beschreiben um einem Leser wenigstens eine ungefähre Vorstellung geben zu können. Die folgenden Beispiele sind weder besonders umfangreich noch hinreichend beschrieben. Der Leser und besonders die erwähnten Künstler und Künstlerinnen mögen mir verzeihen, dass ich die Kunstwerke ausschließlich auf die gegebene Fragestellung hin beschreibe und betrachte. Die verwendeten dramaturgischen und kompositionstechnischen Mittel jedoch lassen sich unabhängig von ihrer klanglichen Ausgestaltung beschreiben.

Klangskulptur :

„Silent Music“

ROBIN MINARDS „Silent Music“ (1994-95) ist eine aus (vielen) einzelnen Piezolautsprechern bestehende Installation. Aus diesen hört man hohe und relativ ruhige Klänge, die aus einer Mischung aus synthetischen und natürlichen Quellen stammen. Inszeniert werden diese Lautsprecher als vegetative Formen, die an den Wänden des Ausstellungsraums empor ranken.

Als Besucher betritt man diesen Raum, taucht in ein Klangfeld ein und kann durch Distanz zu den Lautsprechern und verschiedene Positionen im Raum den eigenen Höreindruck verändern. Befinden sich mehrere Besucher im Raum entsteht durch die wechselnde akustische Abschattung durch die anderen Personen zusätzlich ein sich veränderndes Klangbild. Zusätzlich scheinen sich 'Wolken' von bestimmten Klängen ab und an über die Wände zu bewegen. Obwohl sich das Klangfeld der Installation permanent verändert und die Veränderungen auch als Ereignisse erlebt werden können, bleibt es prästabil. Denn die Veränderungen stehen in keinem syntaktischen Bezug und - obwohl sie nicht zufällig entstehen - so sind sie doch vom Besucher nur quantitativ erwartbar und nicht als Struktur erkenn- und erinnerbar. Im eigentlichen Sinne skulptural vergegenständlicht diese Installation das Klangfeld, löst jede Narration auf und macht es gewissermaßen als Gegenstand kontinuierlich. Man besucht und verlässt die Installation in zeitlich unstrukturierter Perspektive und im Bewusstsein, dass sich das Vorher, das Nachher und das Jetzt nicht unterscheiden.

Für den Besucher ist die Ähnlichkeit des Besuchs dieses Klangkunstwerks zu einem Besuch eines Werkes der bildenden Kunst offensichtlich.

gefundene Klänge

„Electrical Walks“

Christina Kubisch schreibt zu Ihrem Zyklus „Electrical Walks“: „Mit speziell empfindlichen Kopfhörern wird die Hörbarmachung ober- und unterirdischer elektrischer Ströme (...) verstärkt. Die Palette dieser Geräusche, ihre Klangfarben und Lautstärke variieren von Ort zu Ort, von Land zu Land. Eines haben sie gemeinsam: sie sind überall, auch dort, wo man sie nicht vermuten würde. Lichtsysteme, Transformatoren, Diebstahlsicherungen, Überwachungskameras, Handies, Computer, Aufzüge, Straßenbahnleitungen, Antennen, Navigationssysteme, Bankautomaten, Leuchtreklamen, Elektrogeräten etc. bilden Stromfelder, die wie unter einem Tarnmantel versteckt und doch von unglaublicher Präsenz sind. Electrical Walks ist eine Einladung zu Stadtspaziergängen (oder auch andernorts) besonderer Art. Mit einem speziellen magnetischen Kopfhörer und einer Umgebungskarte, auf der mögliche Routen und besonders interessante Stromfelder markiert sind, kann der Besucher sich allein oder in einer Gruppe auf den Weg machen. Die Wahrnehmung des Alltäglichen wird sich beim Stromhören verändern, das Gewohnte in einem anderen Kontext erscheinen. Nichts sieht so aus, wie es sich anhört. Nichts hört sich so an, wie es aussieht.“

Zwar ist auch hier für den Besucher das eigentliche Klangfeld - oder hier besser: die Klanglandschaft - für sich genommen eher nur als prästabil wahrzunehmen allerdings wird es ihm auf eine sehr spezielle Art gezeigt. Jeder Klang und jedes akustische Ereignis wird durch die Anlage der Installation ständig in einen Bezug zur Topographie des jeweiligen Aufführungsortes gesetzt. Das Hören selbst ist so als ein Akt des Vergleichens und Entdeckens inszeniert. Die Aufmerksamkeit der Besucher wird bewusst und schon im Ankündigungstext auf die Differenzwahrnehmung gelenkt und die dabei entstehenden Erkenntnisgewinne strukturieren die Zeit in Vorher und Nachher. Die Klanggegenstände sind zwar in sich konstant und unveränderlich und naturgemäß skulptural wie das Klangfeld der Installation Minards, aber der Zugang zu den Klängen, die Inszenierung des Besuchens der Installation, ist eine grundlegend andere. Die musikalischen Materialien stehen hier in keinem beabsichtigten syntaktischen Bezug zueinander, sie sind im wahrsten Sinne 'objets trouvés'. Der syntaktische Bezug der hier die Irreversibilitäten entstehen lässt, entsteht aus den Handlungen des Besuchers selbst. In seiner Großform ist das Werk zwar nach wie vor eine prästabile Skulptur, zeitlich lokal jedoch eine Abfolge von Unumkehrbarkeiten. Die kompositorische Arbeit der Künstlerin konzentriert sich auf die Inszenierung der Wahrnehmungshandlungen der Besucher und nicht auf das Klangmaterial. Komponiert wird hier nicht der Klang sondern das Hören.

findende Besucher :

„witterung.stromaufwärts“

Die Installation witterung.stromaufwärts (Festival Rümelingen 2003) bestand aus rund 14 einzelnen Arbeiten verschiedener Künstler die jede für sich einzelne Elemente unterschiedlichster Art in einem Gesamtwerk waren. Die Arbeiten waren über ein Tal in einem Wald verstreut und in unterschiedlicher Distanz zueinander verteilt. Die Installation war nur Nachts nach Einbruch der Dunkelheit zugänglich. Die Besucher wurden in kompletter Dunkelheit in Kleinstgruppen aufgeteilt und hatten als Orientierung nur einen markierten Pfad durch den Wald, der talaufwärts letztlich zu einer Hochebene führte, die ebenfalls bespielt wurde. Die einzelnen Elemente – die Arbeiten der einzelnen Künstler - waren dabei mehrheitlich für den Besucher als prästabile Kontinua wahrzunehmen, die gesamte Installation jedoch nicht. Der Pfad, der in der Dunkelheit nicht verlassen werden kann und der eine Richtung vorgibt, stellt die Arbeiten in eine strukturierte Abfolge und durch die gelegentlich auftretenden klanglichen Überlagerungen der einzelnen Elemente entstehen weitere gerichtete Prozesse. Dazu kommen Wegstrecken, die aufgrund ihres steilen Anstiegs nur in einer Richtung begehbar sind, ein Zurück ist also verunmöglicht. Weitere gerichtete Prozesse sind der (sehr spektakuläre) Aufgang des Vollmonds und der Aufgang der Sonne. Obwohl sich die großformale zeitliche Dimension der Installation als Ganzes der Wahrnehmung entzieht und die meisten Elemente in sich prästabil sind, enthält die gesamte Installation unumkehrbare Ereignisse, die einen dramaturgisch strukturierten nahezu linearen Ablauf erlebbar machen der die einzelnen Elemente in einen syntaktischen Bezug zueinander treten lassen. Die Strukturierung der Zeit vermittelte sich also nicht wie in anderen musikalischen Kunstwerken durch den Klang selbst, sondern

durch die Strukturierung der Handlungen der Besucher. Im Gegensatz zu „Electrical Walks“ bei dem die Großform prästabil blieb und lokale Ereignisse den Fortgang der Zeit markieren, bleiben in dieser Installation die einzelnen lokalen Elemente prästabil und die unumkehrbaren Ereignisse gestalten den Fluss der Zeit in der Großform des Kunstwerks.

auswählende Besucher

„HUM The Art Of Collecting“

ist keine eigentliche reine Klanginstallation, aber da sich Theaterinstallationen in den grundsätzlichen Mitteln und Techniken den Klanginstallationen sehr ähnlich sind, ist es sinnvoll über den unmittelbaren Tellerrand zu schauen. Julian Kleins Arbeit ist auf den ersten Blick scheinbar eine gewöhnliche Aufführung, denn man besucht sie zu einem mehr oder weniger vorgegebenen Zeitpunkt. Auch ist die zeitliche Ausdehnung des Werks (ca. 4 Stunden) durchaus mitzuerleben und viele Besucher werden bis zum Ende der Veranstaltung bleiben. Was es aber zu einer Installation macht, ist die Tatsache, dass trotzdem die raumzeitliche Dimension unerfassbar bleibt. Dies wird erreicht durch das sehr effiziente Prinzip der unabhängigen Gleichzeitigkeit. Die einzelnen Elemente (Spielszenen, interaktive Szenerien, Installationen der bildenden Kunst, Konzerte etc.) finden zum Teil gleichzeitig in unterschiedlichen Räumen statt und sind in der vorgegebenen Zeit nicht realistisch von allen Besuchern zu erleben. Die Inszenierung des Abends macht dem Besucher klar, dass er eine Auswahl zu treffen hat. Diese Wahl muss er allerdings ohne vollständige Information über die Wahlmöglichkeiten treffen. Weil dem Besucher dabei bewusst bleibt, dass seine Entscheidung für das eine etwas anderes ausschließt, wird das für sich genommen prästabile großformale Setting des Abends zu einer Kette von unumkehrbaren Entscheidungen und Ereignissen. Im Gegensatz zu „witterung.stromaufwärts“ bei dem eine von den Künstlern mehr oder weniger kontrollierte, also gesetzte, Großform entsteht, liegen hier die entsprechenden Entscheidungen bei dem Besucher selbst. Die (natürlich beabsichtigte) Ironie dabei ist, dass diese kompositorische Kompetenz ohne jede Orientierung übernommen werden muss. Die letztlich nur scheinbare Eigenverantwortung des Besuchers hat hier nichts mit wirklicher Autonomie zu tun, sie ist Gegenstand der Komposition.

Interaktivität

Der Begriff der Interaktivität im Zusammenhang mit Klanginstallationen ist aus verschiedenen Gründen problematisch. Als Modewort der achtziger und neunziger Jahre ist es zunehmend in Verruf geraten, weil irgendwann völlig unüberlegt so gut wie jede Besucherbeteiligung als Interaktion bezeichnet wurde und sich zuletzt der Begriff selbst auflöste in der Erkenntnis dass 'Kunst ja irgendwie immer interaktiv ist'. Ungeachtet dessen möchte ich im Folgenden den Begriff der Interaktivität trotzdem verwenden und als interaktive Kunstwerke diejenigen Werke bezeichnen, in denen die Wechselbeziehung zwischen Besucherhandlungen und Kunstwerk als gegenseitige Beeinflussung und Veränderung wichtiger Bestandteil der Komposition sind. In den bisher beschriebenen Werken war dies nicht der Fall. Die Handlungen der Besucher haben zwar ihre eigene Wahrnehmung erheblich beeinflusst und diese Wechselbeziehung war zum Teil sehr wohl Gegenstand der Komposition, aber das Werk selbst, seine Ausformung war davon unberührt.

spielende Besucher:

„Sonogames“

Nicki Neecke, ein junger Schweizer Künstler, beschäftigt sich in seinen „Sonogames“, seinen großformatigen 'Klangspielen', vielfältig und grundsätzlich mit der Interaktion der Besucher. Die „Sonogames“ stellen Aufgaben, formulieren Ziele, die der Besucher zu erreichen habe, oder lassen ihn Geschichten in Form von Zusammenhängen entdecken. Als Beispiel sei eines der ersten „Sonogames“ kurz beschrieben: „das Labyrinth“. Eine in einzelne Felder geteilte Fläche von ungefähr 25m² dient als begehbare Spieloberfläche einer interaktiven, achtkanaligen Klanginstallation. Die einzelnen Felder der begehbaren Fläche sind mit Sensoren versehen. Der Besucher kann die vorerst prästabile Klanglandschaft durch das Abschreiten bestimmter Wege auf der Spielfläche als Ganzes verändern. Ähnlich wie bei einem Computerspiel geht es nun für den Besucher darum in einer

ersten Phase sein Interaktionsmöglichkeiten herauszufinden und dann die Muster zu erkennen, die notwendig sind um die Komposition weiter zu entwickeln. Nicht nur die einzelnen Schritte lösen Klänge aus, sondern bestimmte Schrittmuster - die entweder durch Zufall gefunden oder vom Besucher durch Deduktion entdeckt werden - versetzen die Installation in einen neuen klanglichen Zustand und treiben so die musikalische Entwicklung voran. Der Besucher wird zum scheinbaren Performer und die musikalische Attraktivität der Installation hängt zu einem guten Teil von ihm selbst ab. Trotzdem wird die Installation nicht zu einem Instrument, das wie andere Musikinstrumente gespielt wird, denn Veränderungen und Entwicklungen sind nur in eine Richtung möglich. Die „Sonogames“ sind darauf angelegt eine scheinbare Handlungsautonomie des Besuchers zu vermitteln und ihn über den Vorwand des Spielens sich immer weiter in musikalische und komponierte Strukturen zu verwickeln um ihn so für sich und die umstehenden anderen Besucher zum einem mitverantwortlichen Mitspieler und letztlich zum Komplizen des Künstlers zu machen. Klang und Musik als Sinn stehen hier als Forderung und nicht als Angebot im Raum.

Ungeachtet der scheinbar harmlosen, eben spielerischen Inszenierung der Sonogames ist das Schema von Forderung, Leistung und Belohnung unmittelbar auf den Besucher übertragen. Die Tatsache beim Spielen von anderen Besuchern beobachtet zu werden und dass 'erfolgreiches' Spielen vor allem die umstehenden Beobachter 'belohnt', macht den Hintersinn der Installationen aus: Jede Wahrnehmungshandlung der Besucher wird sofort auch zur Zeigehandlung und jeder Besucher führt sich selbst als Performer vor. Das musikalische Handeln selbst ist der Installation und dem Komponisten entzogen. Das kompositorische Handeln fokussiert sich auf die Manipulation des Besuchers.

verantwortliche Besucher:

„Crittters“

Myron Krügers legendäre „Crittters“ gehen da noch einen Schritt weiter. Diese Installation ist zwar eine reine interaktive Videoarbeit und nicht ein Werk der Klangkunst, exemplifiziert aber in besonders drastischer Weise ein weiteres Interaktionsprinzip das bisweilen auch in Klangkunstwerken anzutreffen ist. Der Besucher betritt einen Raum an dessen Wand er eine Projektion seiner Person in Echtzeit sehen kann. In dieser Projektion werden nun so genannte Crittters auftauchen. Virtuelle kleine tennisballgroße „pelzige Wesen“. Diese „Wesen“ treten in einen „Dialog“ mit der Projektion des Besuchers. Das anfängliche Verhalten des Besuchers wird dazu führen, dass die kleinen putzigen Crittters 'vertrauen' fassen und sich an die Projektion des Besuchers 'schmiegen' werden. Weil dies jeweils aber sehr schnell geschieht wird die Mehrheit der Besucher nun versuchen mit den „Crittters“ in einen Dialog zu treten und mit Erschrecken feststellen, dass die Hinwendung des Besuchers zum 'Tod' der virtuellen Wesen führt. Was der Besucher nicht weiss ist, dass dies nur regungsloses Verharren verhindern könnte. Sein Dialogversuch 'zerstört' die Interaktion und macht ihn unmittelbar Verantwortlich für das Scheitern der virtuellen Kommunikation.

„Sonogames“ wie „Crittters“ inszenieren den Besucher nicht nur sondern machen ihn selbst zum eigentlichen Motor jeder Entwicklung. Sie steuern sein Verhalten, spielen damit und thematisieren dieses Spiel wie letztlich (im Fall der Sonogames) das musikalische Handeln: Interaktion besteht also nicht aus einem simplen Aktions/Reaktionsschema sondern ist Motor für Entwicklung, für die Veränderung und so für den Fluss der Zeit selbst.

Manipulation

Die Inszenierung des Besuchers - oder polemischer das „Wahrnehmungs-Design“ - wird nicht selten als Manipulation denunziert. Die „Freiheit des Besuchers“, die als moralischer Imperativ für einige Künstler zentral wichtig ist, werde durch die Manipulation genommen. Die Inszenierungen verunmöglichten den autonomen Zugang zum Kunstwerk. Wobei mit Freiheit natürlich die Handlungsautonomie im Betrachten und Zuhören gemeint ist.

Allerdings können in letzter Konsequenz mit dieser Argumentation auch zum Beispiel die Kadenzierungen in der dur-moll-tonalen Musik als Manipulation bezeichnet werden: Dem Hörer wird ja vom Komponisten die Freiheit genommen einen Dominantseptakkord für sich selbst stehend zu hören, sondern wird in die Erwartung der Auflösung der Dissonanz in die Tonika 'gezwungen'.

Jeder Aufbau von Erwartung und Erinnerung ist so gesehen letztlich als Manipulation denunzierbar. Fragwürdig ist die Gleichsetzung von ungeführter, ungestalteter oder beliebiger Raum- und Zeitperspektive mit 'Freiheit' nicht zuletzt deshalb, weil gestaltete oder eben manipulierte Perspektiven eine konstitutive Eigenschaft von zeitbasierten Kunstwerken überhaupt sind. Filmkunst wie Theater oder Musik sind Zeitkünste welche die Wahrnehmung der Zeit im ständigen Bewusstsein ihrer raumzeitlichen Begrenzung gestalten. Die grundsätzliche Endlichkeit der Aufführung ist das verbindende und konstituierende dieser darstellenden Künste. Deshalb ist zum Beispiel das Bild einer Überwachungskamera kein Film und wenn wir kleinen Kindern beruhigend sagen 'dass es doch nur Theater ist' versuchen wir ihnen vor allem klar zu machen, dass 'es' (die als bedrohlich erlebte Theaterrealität) ein absehbares Ende hat. Diese raumzeitliche Begrenzung ist dabei der Bezugsrahmen, die Referenzgröße innerhalb dessen Zeitperspektive aufgebaut, zerstört, manipuliert und losgelassen werden können.

Wie weiter oben bereits beschrieben, ist Anfang und Ende einer Aufführung die erste (und wichtigste) Unumkehrbarkeit, aus der sich alle anderen ableiten und begründen. Erwartung, Erinnerung und syntaktischer Bezug einzelner Elemente sind also Grundvoraussetzung dafür, dass ein Kunstwerk zeitbasiert sein kann und wenn Zeit gestaltet werden soll, als Teil des Kunstwerks, so müssen diese Erwartungen geweckt und dann erfüllt oder enttäuscht werden. Es scheint mir gewissermaßen einen Vertrag zwischen Kunstwerk und Besucher zu geben: Je klarer die raumzeitliche Begrenzung eines Kunstwerks, desto eher scheinen mir die Besucher bereit zu sein sich auf die Manipulation ihrer Erwartungen und Erinnerungen einzulassen. Das Versprechen der großformalen Begrenztheit nimmt der kleinformaten eingebetteten Unumkehrbarkeit ihre Bedrohlichkeit. Die (aus meiner subjektiven Sicht) suggestivste Kunstform, der Farbtonfilm, ist zugleich auch die Kunstform deren Aufführungsdauer aus technischen Gründen am unveränderlichsten ist. Jede Aufführung desselben Films dauert immer exakt gleich lang. Die Sicherheit der raumzeitlichen Begrenzung scheint mir dem Besucher erst die Möglichkeit zu geben sich auf das Spiel der Unumkehrbarkeiten einzulassen und je weniger diese Sicherheit gegeben ist, desto problematischer und im negativen Sinne manipulativ wird der Besucher möglicherweise den fremdbestimmten Zeitfluss als Autonomieverlust erleben. Installationen und insbesondere Klanginstallationen behaupten a priori vor dem Besucher zumindest zeitliche (und im Fall von sog. Internetinstallationen auch räumliche) Unbegrenztheit. Und diese Behauptung ist eine Provokation, denn nach wie vor sind sie zeitbasierte Kunstwerke, negieren aber die wichtigste Eigenschaft ebendieser. Meine am Anfang des Artikels geschilderte Angewohnheit beim Besuch von entsprechenden Installationen darauf zu warten, dass die Illusion von Zeitlosigkeit sich enttarnt, hat ihren Ursprung wohl eben darin. Die Totalität der behaupteten Unendlichkeit provoziert meine Lust hinter die Kulissen zu schauen. Ein Bedürfnis das ich weit weniger habe, wenn sich die Illusion der behaupteten Realität bereits im Anfang und Ende der Aufführung als solche auflöst.

Klanginstallationen verletzen mitunter den beschriebenen Vertrag zwischen Besucher und Kunstwerk: Eine vom Kunstwerk selbst durch (zum Beispiel die Inszenierung) gelenkte Zeit- und Raumperspektive wird nicht mehr durch die grundsätzliche Endlichkeit der Aufführung kompensiert. Ein echter interaktiver Kontext in dem Sinne, dass dem Besucher substantielle Verantwortung am Gelingen des Kunstwerks mit übertragen wird (wie zum Beispiel in den „Sonogames“), kann der Inszenierung die Totalität nehmen oder aber sie bis zur Unerträglichkeit steigern: Gerade Theaterinstallationen kennen das Phänomen, dass unter Umständen der Einbezug von Besuchern riskant werden kann, wenn diese auf den empfundenen Autonomieverlust aggressiv reagieren. Auch durchaus scheinbar passive Klanginstallationen, die sich ausschließlich prästabiler Gestaltungsmittel bedienen, können eine scheinbar unerklärliche Aggression bei entsprechend disponierten Besuchern auslösen, die mitunter bis zur mutwilligen Zerstörung des Kunstwerks führen kann.

Die Totalität des 'unendlichen' Klangs, auch wenn sie immer nur Behauptung sein kann, scheint mir für die meisten Menschen eine große Provokation zu sein und ist zugleich die wesentlichste Eigenschaft, welche die Klanginstallationen von anderen akustischen Kunstwerken unterscheidet.