

## „Beim nächsten Ton ist es ...“

Von Nicolas Collins

1972 begann ich für elektronische Live-Performances zu komponieren, und einige Jahre später fing ich an, Klanginstallationen einzurichten. Von Anfang an war mir sehr bewußt, daß die Rolle und die Wahrnehmung der Zeit den entscheidenden Unterschied zwischen den beiden Formen von „Klangkunst“ darstellen. Die über die Jahre zu beobachtende relativ ausgewogene Verteilung meiner

Aktivitäten auf die beiden Gebiete zeigt die Veränderungen in meiner Haltung gegenüber der Beziehung von Zeit und Klang. Die folgenden Beobachtungen befassen sich mit der Behandlung der Zeit in meinen Installationen.

Die Zeit komponierter Musik ist grundsätzlich kontinuierlich: Eine Komposition beginnt und endet; der Hörer kann ein Konzert mittendrin verlassen, dennoch geht die Musik, abgesehen von unvorhergesehenen Ereignissen, unverändert weiter. Zeit ist hier nicht streng linear – gut komponierte Musik erzeugt eine Spannung zwischen Uhr und Körper, sie erzeugt eine gewissermaßen klumpige Zeit, bei der die Dichte des Materials und der Veränderungen den inneren Sinn für die vergangene Zeit affizieren – doch sie verläuft mit Absicht ohne Unterbrechungen, zur kohärenten Übertragung von Bedeutung ist Konzertmusik stets auf die strikte Vermeidung von Unterbrechungen angewiesen. Die Bedeutung dieser subtil gestalteten und kontrollierten Dauer wird durch die Konventionen des Konzertsaals noch verstärkt: Die Anordnung der Sitzreihen, die durchschnittliche Dauer einer Komposition und des ganzen Konzertprogramms, die kurzen Unterbrechungen zwischen den Stücken, die große Pause usw.

Klanginstallationen können dagegen keine solche Forderungen an das Publikum stellen. Ein Besucher kann eine Sekunde oder den ganzen Tag zuhören. Während sich Konzertsaaltraditionen über eine relativ lange Zeit entwickelt und den Erfordernissen einer traditionsreichen Kunst angepaßt haben, ist die Klanginstallation ein eher junges Genre, das sich bereits bestehenden Veranstaltungsorten anpaßt – vor allem solchen der bildenden Kunst. Eine Galerie oder ein Museum verfügen weder technisch noch durch die Tradition über die Mittel, um den Betrachter für eine bestimmte Zeitspanne vor einem Bild festzuhalten. Genauso wenig kann man an den typischen Orten zur Präsentation von Klanginstallationen den Hörer gewaltsam zum Bleiben bewegen. Anders als das Ritual des Konzertsaals ist die Beschäftigung mit bildender Kunst eine einfache Erweiterung der alltäglichen Tätigkeit des Hörens und Sehens.

Die Wahrnehmung eines unbewegten visuellen Werks, etwa eines Gemäldes, ist nicht zeitgebunden, sie hat keine im voraus definierte Dauer. Die Würdigung eines Kunstwerks erfolgt bei einem Betrachter sofort, während sie beim anderen endlose Zeit in Anspruch nimmt, und auch bei ein und demselben Betrachter kann die Zeit, die er vor einem Bild verbringt, von Besuch zu Besuch unterschiedlich sein. Für eine sinnvolle Darbietung im Kontext der bildenden Kunst verbietet sich bei Klanginstallationen die Übernahme der zeitlichen Grundstruktur von Konzertmusik. Der Installationskünstler mag beschließen, gegen die „unmusikalischen“ Beschränkungen der Galerieszituation anzukämpfen, indem er versucht, den Besucher dazu zu bringen, bis zum Ende des Werkes zu bleiben – etwa indem er das Stück sehr kurz macht oder indem er den Besucher mit physischen Mitteln zurückhält oder durch ein anderes Überzeugungsmittel (es ist bemerkenswert, daß Museen oft akustische Medien, etwa in Form von Tonbandvorträgen, verwenden, um den Betrachter auf seinem Rundgang für eine bestimmte Zeit vor einem Objekt festzuhalten, bevor er zum nächsten geht). Er oder sie kann aber auch innerhalb des Kontexts der bildenden Kunst arbeiten, um Klangeigenschaften, die im Konzert keine Beachtung finden, herauszuarbeiten: statische oder „zeitlose“ Klangformen, positionsabhängige Klangfelder, interaktive und auf den Hörer reagierende Kontrolle usw. Im ersten Fall übt der Klangkünstler die Kontrolle eines Komponisten über den Hörer aus, während er im zweiten Fall wie die bildenden Künstler die Unabhängigkeit des Betrachters akzeptiert.

In meinen Installationen habe ich zahlreiche Variationen und Mischformen dieser beiden Strategien erprobt. Mein erstes ausgestelltes Objekt, *Under the Sun* (1976), war nur deshalb eine Installation, weil ich dachte, es wäre für ein Konzert zu lang und der Anteil der Aufführung durch Interpreten zu gering. Eine Magnetspule bringt einen langen, gebogenen Draht, der an einen Verstärker angeschlossen ist, zum Schwingen. Bei jedem Impuls rückt eine 6 cm lange Drahtöse, die mit Teflon isoliert ist und die große Drahtsaite umschließt, einige Millimeter weiter. Während sie am Draht entlang vorwärts rückt, isoliert sie verschiedene Obertöne (nach dem gleichen Prinzip, durch das bei einer leichten Berührung einer Gitarrensaite am zwölften Bund der in der Oktav liegende Oberton erklingt). Je nach Größe des Raumes kann es Stunden dauern, bis die Teflonöse die ganze Länge des Drahtes entlang gewandert ist, und nur sehr wenige Besucher bleiben die ganze Zeit.

Das klassische pythagoräische Experiment, auf dem diese Installation beruht, ist von Natur aus zyklisch: der erste Oberton (eine Oktave über dem Grundton) erklingt nur das eine Mal, wenn der Draht exakt in der Mitte zum Schwingen gebracht wird, der zweite Oberton (die Quinte über der Oktav) erklingt an den zwei Stellen, an denen ein Drittel der Länge erreicht ist. Den dritten Oberton hört man an den drei Stellen, die ein Viertel der Länge markieren, usw. Die periodische, proportionale Wiederkehr der leicht erkennbaren niedrigen Obertöne teilt die Dauer des Installationsprozesses in ähnlich klingende Klangphrasen mit verschachteltem Charakter, so daß man schon innerhalb einer annehmbaren Zeitspanne einen repräsentativen Eindruck des ganzen Stückes erhält. Auf die Struktur dieser verschachtelten Zeitauffassung bin ich in späteren Stücken öfters zurückgekommen. Durch längeres Hören wird der erste Eindruck durch neue Details oder größere Entschiedenheit ergänzt, doch es gibt keine wirkliche „Entwicklung“ der großen Form wie bei traditioneller Musik (jenseits der sogenannten Phasen- oder Prozeßmusik).

Einige meiner anderen frühen Installationen beschäftigen sich mit der Manipulation der Wahrnehmung des architektonischen Raums, die durch subtile akustische Verfahren erzielt wird. In *Niche* (1979) und *Water Works* (1980) wird ein aus alten Segeln bestehendes Zelt an der Decke aufgehängt. In *Niche* war jeder Punkt der Hängung durch Seile und Flaschenzüge mit einem System computerkontrollierter Kurbeln verbunden; *Water Works* operierte mit einem komplexen Verbund von Eimern und pumpenbetriebenen Wasserballast. Das wogende Zelt schafft innerhalb der Architektur des Ausstellungsraumes eine eigene ständig veränderte Architektur – man sieht, hört und fühlt sie, während man vom Stoff eingehüllt wird. Bei *Niche* dienten computergenerierte Klänge dazu, die entstehenden akustischen Veränderungen schlaglichtartig hörbar zu machen. Dagegen habe ich in *Water Works* alle elektronischen Klänge eliminiert, um mit Hilfe von visuellen und taktilen Elementen sowie durch die Wirkung auf die Klänge der Umgebung die direkte Wahrnehmung der architektonischen Veränderung zu ermöglichen.

Auch in diesen Stücken gibt es wie bei *Under The Sun* durch das Sich-Heben und -Senken des Zelts eine zyklische Zeitstruktur – wenn auch mit komplexen Verschiebungen zwischen den verschiedenen Punkten der Aufhängung. Außerdem gibt es Parallelen zwischen der Zeit- und der Raumerfahrung: Man kann an einem Ort verharren und von dort aus beobachten, wie sich das Zelt hebt und wieder senkt, oder man kann im Raum umhergehen, um die architektonische Veränderung noch prägnanter zu erleben. *Under The Sun* demonstriert eine Annäherung an die Zeit nach dem Motto „take it or leave it“. Der Betrachter ist eingeladen, einem fortschreitenden Prozeß zu folgen, er

entscheidet mit seinen Füßen: Er kann den Raum verlassen, sobald er sich zu langweilen beginnt. Unter dem Zelt geben seine Füße dem Besucher jedoch außer der Möglichkeit, sie zu beenden, auch ein Gefühl der Kontrolle über den Charakter und den Verlauf der Erfahrung.

Mit *Under The Sun II* (1984) kehrte ich zum pythagoräischen Experiment zurück. Diesmal befindet sich der Draht über den Gleisen einer Modelleisenbahn. Der Scherenstromabnehmer der Lokomotive isoliert die einzelnen Obertöne, wenn die Bahn vorwärts oder rückwärts über die Gleise rollt. Die Installation ruht, bis ein Besucher auf einen Schalter tritt, der den Stromzufluß auf die Gleise leitet; die Bahn setzt ihre Fahrt genau dort fort, wo der letzte Besucher sie zurückgelassen hat. 1996 stellte ich für die sonambiente-Ausstellung in Berlin eine Variante mit dem Titel *When John Henry Was A Little Baby* her, bei der die Teilnehmer Geschwindigkeit und Richtung von zwei Zügen direkt kontrollieren konnten. Diese Stücke übertragen letztlich dem Betrachter die Kontrolle über die Position, die in dem früheren Werk die Teflonschleife markiert hatte.

Viele Klanginstallationen arbeiten damit, daß der Hörer oder Besucher selbst den Beginn des zeitlichen Ablaufs auslöst und auch wieder beendet. Allgegenwärtig ist dies auch beim privaten Hören von Musikkonserven. Doch man muß sich darüber im klaren sein, daß die heute selbstverständlichen Schalter für Pause, Aufnahme und Rücklauf im Konzertsaal eigentlich unbekannt sind. Obwohl es sich hier um die einfachsten Mittel der Interaktivität handelt, illustrieren sie doch einen grundlegenden Unterschied zwischen der Zeit im Konzert und in einer Installation.

Mitte der 80er Jahre wandte sich meine Aufmerksamkeit Improvisationsstrategien, komponierten Strukturen, reduzierter Signalverarbeitung und anderen Verfahren zu, die nur innerhalb der Bedingungen einer zeitgerichteten Aufführung Sinn machen. Darüber verlor ich die Begeisterung für Installationsprojekte. In den frühen 90er Jahren begann ich mich für die Parallelen zwischen dem heutigen Denken über „networking“ und „shared responsibility“ und den Traditionen des Spiritismus zu interessieren. Verschiedene Aspekte der Séance-Kultur thematisierte ich in Installationen und Konzertstücken bis hin zu *Truth In Clouds* (1996-99), einer „Kammer-Installation“, von der verschiedene Versionen zur Aufführung kamen.

Im Mittelpunkt von *Truth In Clouds* steht ein mit Möbeln und Kunstobjekten des 19. Jahrhunderts ausgestatteter Séance-Salon. Am besten wird das Stück auch in einem Haus dieser Zeit aufgeführt. In der Mitte des Salons steht auf einem runden Tisch ein umgedrehtes Weinglas. Besucher, die das Glas auf dem Tisch hin- und herschieben, steuern über ein gut getarntes elektronisches System die Lautsprecher, die in den Möbeln und Objekten im Raum versteckt sind. Das aus den Lautsprechern dringende Klanggeschehen imitiert das Sprechen der Geister, der entkörpernten Stimmen und der selbstspielenden Instrumente, das wirkliche Séancen ausmachte. Ein über dem Tisch hängender Projektor projiziert auf die Oberfläche des Tisches computergenerierte Textfragmente, die – gesungen oder gesprochen – auch aus den versteckten Lautsprechern erklingen.

In einer abgelegenen Ecke des Salons oder in einem angrenzenden Raum spielt eine Gruppe von Musikern, deren Instruktionen vom Computer aus den Bewegungen des Glases erstellt werden – mit Hilfe von kleinen elektronischen Anzeigetafeln auf den Notenpulten werden also auch die Musiker durch den Séancetisch dirigiert. In verschiedenen Varianten führen sie Auszüge von Partituren aus der Zeit von 1350 bis 1850 auf. In einer noch weiter ausgearbeiteten Version des Stückes werden

auch die Akteure und Sänger in ähnlicher Weise dirigiert, und im Verlauf der falschen Séance entwickelt sich eine Erzählung von tragischer Liebe.

*Truth In Clouds* verwischt die Unterscheidung zwischen Installation, Konzertstück und sozialem Ereignis. Es gibt die interaktive Teilnahme der Zuhörer, aber zu den vom Publikum kontrollierten Elementen zählen auch Live-Musiker. Doch die Musiker stehen nicht im Mittelpunkt der Aufführung – sie sitzen eher am Rand des Raums als in der Mitte einer Bühne. Die Aufführung beginnt, sobald das Glas bewegt wird, und endet, wenn es länger als eine Minute unbewegt steht. Auch die Erzählung wird nur so lange fortgesetzt, wie sich Besucher aktiv beteiligen. In direkter Erfüllung der vom Stück gestellten Aufgabe (eine Séance verlangt die Finger verschiedener Hände am Glas) sowie als natürliche Folge seiner gesamten Rahmenbedingungen ermutigt das Stück zur sozialen Interaktion der Besucher untereinander.

Dieses Stück hat weder die zyklische noch die statische Qualität, die viele meiner früheren Installationen aufweisen – statt dessen gibt es eine narrative musikalische Entwicklung, wie sie für Konzertmusik typisch ist. Die Herausforderung besteht darin, die Besucher zu ermutigen, länger zu verharren, als nötig ist, um sich einen ersten schnappschußartigen Eindruck des Geschehens zu verschaffen. Verschiedene Elemente im Stück wurden im Sinne dieser Zielsetzung gestaltet:

- Dichte und Verlauf der verschiedenen Eindrücke wirken stimulierend und machen Lust, herumzulaufen und alles zu erforschen, besonders wenn sich die Aufführung auf verschiedene Räume verteilt; dazu benötigt man Zeit.
- Jede Erzählung ist ein Angelhaken. Ob sie auf den Tisch projiziert wird oder von einem Elchkopf gesprochen wird, es ist schwierig, eine einmal begonnene Geschichte vor ihrem Ende zu verlassen.
- Ähnlich wie bei Videospiele ist das interaktive Programm nicht statisch: Die Besucher der Séance erreichen, je länger sie spielen, umso höhere Belohnungen: noch aufregendere Musik, noch ungewöhnlichere Geräusche, noch schnelleres Sprechen, noch bizarrere Texte usw.

Der soziale Charakter des Salons begünstigt ebenfalls den längeren Aufenthalt. Vor oder nach dem Spiel mit dem Glas setzen sich die Besucher in bequeme Sofas und gut gepolsterte Stühle, um zu plaudern, zu trinken, zu rauchen.

Im Idealfall findet die Aufführung in einem Landhaus statt, dessen Abgeschiedenheit das Publikum länger verweilen läßt – wie die Zeugen eines geheimnisvollen Mordes während eines typischen englischen Wochenendes auf dem Lande.

In *Truth In Clouds* gibt es mehr als nur einen Hauch von Haus- oder Kammermusik: Nicht nur, daß die Interpreten in einer dezentrierten, probenartigen Anordnung präsentiert werden, auch sonst wird den Besuchern das Gefühl gegeben, sich zu Hause zu fühlen. Insgesamt herrscht eine informelle, entspannte Atmosphäre. Beginn und Ende der Instrumentalaufführung, das Kommen und Gehen und das Plaudern des Publikums sowie viele andere Unterbrechungen, die jedes Konzert sprengen würden, sind wesentlicher Teil von *Truth In Clouds*. Indem ich Aspekte des Konzerts mit denen von Installationen kombiniert habe, wollte ich „Musik, unterbrochen“ – durch das Telefon, die Kinder, die

überkochende Suppe – anerkennen: als Kontrapunkt zum täglichen Leben vor den Konzertsaalüren. In diesem Stück lenkt jede Unterbrechung die Aufmerksamkeit auf die Fragmente musikalischer Zeit – ganz ähnlich wie die Ablenkungen des Familienlebens die Bedeutung der seltenen Momente der Ruhe unterstreichen.