

Von Waschmaschinen und Algoraves

Ein Wochenende Dynamisch Akustische Forschung in Nürnberg

Katja Heldt

Es ruckelt und brummt, zischt, schleudert und vibriert. Ich liege flach auf dem Rücken auf einer großflächigen Holzplattenkonstruktion in etwa eineinhalb Meter Höhe. Um mich herum sind in regelmäßigen Abständen Löcher in das Holz eingelassen, in denen zehn Waschmaschinentrommeln montiert sind, deren Zusammenspiel des Schleudergangs die Platte zum Vibrieren bringt und wahnwitzige Rhythmen durch die Körper der neben mir verteilt liegenden Zuschauer*innen jagt.

Diese Klanginstallation ist ein Projekt der »DAF – Dynamisch Akustische Forschung / Interaktive Medien«, die im Rahmen des zum zweiten Mal stattfindenden Festivals *It Isn't Happening* in Nürnberg *Auf AEG* stattfindet – einem imposant revitalisierten Industriegelände des ehemaligen Elektrokonzerns und Waschmaschinenherstellers AEG, auf dem nun Kunstgalerien, Spielstätten und Kulturorganisationen angesiedelt sind.

»Was fällt einem ein, wenn man an Nürnberg denkt? Vielleicht Reichsparteitag oder Weihnachtmarkt? Sicherlich kommt man nicht sofort auf eine vibrierende Klangkunstszene,« erzählt Jan St. Werner bei einem Spaziergang über das Gelände *Auf AEG*. Bekannt als eine Hälfte des legendären Elektroduos Mouse on Mars leitet er als Professor an der Akademie der Bildenden Künste Nürnberg (AdBK) die Projektklasse mit dem klingenden Namen »DAF – Dynamisch Akustische Forschung / Interaktive Medien«. »In Nürnberg gibt es einige ehemalige Industriebau-

ten aus den 1960er Jahren von mittelständischen Firmen, die für typisch deutsche Qualitätsprodukte wie etwa die bekannten Waschmaschinen von AEG standen. Seit den späteren 90er Jahren haben AEG sowie einige andere Firmen in Nürnberg geschlossen und die damals noch brachliegenden Flächen wurden zu vielfältig genutzten Kulturstätten umdefiniert. Das wirkt sich auf die Kunst in der Stadt aus, in Nürnberg passiert gerade viel und es gibt eine immer mehr steigende Anzahl an Künstler*innen, die sich gezielt entscheiden hierher zu kommen, gegen große Metropolen wie Berlin und den dort bestehenden Konkurrenzdruck.«

Zu dieser vibrierenden Klangkunstszene gehört zweifellos auch die DAF, eine Klasse, die sich für jedes Projekt aufs Neue zusammensetzt und allen Student*innen der Akademie aus verschiedenen Kunstsparten offen steht, die sich mit Klang, Akustik und Sound beschäftigen möchten. Mit ihrem unkonventionellen Ansatz hat sich die Gruppe durch verschiedene Projekte, Ausstellungen, Performances, interdisziplinären Kooperationen und Workshops ein breites internationales Netzwerk aufgebaut und bespielt längst nicht mehr nur Nürnberger Räume.

»Die Gruppe hat eine besondere Zusammensetzung, alle Studierenden der Kunstakademie, die Interesse haben, dürfen mitmachen, ob sie nun ein besonderes Verständnis von Musik haben oder aus anderen Kunstsparten kommen. Nicht selten kommen auch internationale Mitglieder dazu, die

Lust haben mit dem harten Kern der Gruppe projektweise zusammenzuarbeiten,« erklärt Werner weiter. »Die Grundidee der Projektklasse ist, dass wir mit Sound als Material arbeiten wollen – also dem Bereich, der vor den kulturhistorisch abgesteckten Begriff der Musik fällt. Musik

ist ein solch großes Feld, dazu gehört nicht nur die Wahrnehmung des Klangs, sondern auch viele kulturelle Zuschreibungen. Wir gehen mit unserer Forschung darüber hinaus. Wir arbeiten vielmehr multiperspektivisch und gehen davon aus, dass jeder eine eigene Wahrnehmung oder Vorstellung davon hat, was klanglich passiert.«

Das Denken über Sound und vor allem *in Sound* muss nicht erst beigebracht werden, das funktioniert automatisch und intuitiv.



Klanginstallation mit Waschmaschinen beim Festival *It Isn't Happening* © Dynamische Akustische Forschung.

Bereits die Ursprungsidee für die Gründung der Projektklasse hat einen eigentümlichen interdisziplinären Ansatz: Die Akademie in Nürnberg hatte sich für Forschungsgelder beworben, die eigentlich aus der Raumfahrt

sen genügend Essen bekommen. Oft verbringen wir auch Abende miteinander, bei denen ich über Musik und Musikgeschichte erzähle, oder ich lade Gäste ein, die alternative Musikkonzepte vorstellen. Das Denken über Sound und vor allem in

Wenn man sich zwischen den Klängen aufhält, bewegt und zuhört, wird man selbst zum Teil des Stücks, man wird nicht einfach bespielt, sondern es liegt an einem selbst, wie man seine Ohren streckt und wie man den Raum wahrnimmt.

stammen und mit denen der Versuch unternommen wird, die Lehre an Kunstakademien in die Entwicklung technologischer Forschung einzubeziehen und neue Ideen zu entwickeln. So entstand zunächst der Lehrstuhl für interaktive Medien, der schließlich um den Zusatz »Dynamisch Akustische Forschung« erweitert wurde. »Die Akademie und ich kamen zusammen, da hatten wir mit Mouse on Mars bereits eine Installation mit Robotern ausgestellt, die thematisch in eine ähnliche Richtung ging.« sagt Werner, der als Professor bereits an der MIT in Cambridge in den USA gelehrt hat und dort mehrere Kooperationen mit seiner Nürnberger Klasse realisiert. Ob nun beim *PEOPLE* Festival im Funkhaus Berlin, *Festival of Future Nows* im Hamburger Bahnhof in Berlin, oder in der Kooperation mit dem norwegischen Ensemble neoN und einer mehrtägigen Residenz und Performance im Henie Onstad Kunstsenter in Oslo im Rahmen des *Ultima Festivals* entwickelte die Gruppe in verschiedenen Zusammenstellungen Projekte, die sich auf unterschiedliche Weise mit Klang an der Grenze zur Musik beschäftigen.

»Die Student*innen arbeiten eigentlich selbstständig, sie entwickeln eigene Projektideen, finden Kooperationspartner und realisieren ihre Arbeiten. Meine Rolle ist vielleicht die eines Impulsgebers, Katalysators oder sogar Managers, der zum Beispiel dafür sorgt, dass wir bei Forschungsrei-

Sound muss nicht erst beigebracht werden, das funktioniert automatisch und intuitiv. Klang selbst ist ein sehr bewegliches und schnelles Transportmittel, das effektiv zum Austausch zwischen Mensch und Mensch und zwischen Mensch und Umgebung führt. Wir haben in der Gruppe einen sehr praktischen und pragmatischen und weniger einen theoretischen Anspruch. Im Gegensatz zu Musikhochschulen, an denen die Strukturen rigider sind, wo Instrumentenlehre, Musiktheorie, Notation, Orchestrierung usw. Teil des Curriculums sind, können wir uns unvermittelt mit Klang auseinandersetzen. Wir wollen uns auch nicht den Soundstudios zuordnen, da es auch dort explizite Ordnungskriterien und Traditionen gibt, die für unsere Künstler*innen hier erstmal nicht relevant sind.« erläutert Werner, während wir uns weiterhin über das weitläufige Industriegelände aus den 1960er Jahren bewegen.

Schießende Pulser

Quer durch den Hof und über das gesamte Gelände *Auf AEG* hinweg erklingen unregelmäßige laute Klickgeräusche, die sich wie scharfe Wurfgeschosse anhören und aus verschiedenen Richtungen zu kommen scheinen – eine weitere Klanginstallation im Rahmen des Festivals, die die Grundidee der DAF verdeutlicht.

Michael Akstaller, Assistent von Jan St. Werner und fester Teil der »Dynamisch Akustischen Forschung« zeigt uns zwei verschiedene Konstrukte, die den Klang erzeugen. »Hier haben wir zwei Versionen des Pulsers, mit denen wir in der DAF sehr oft und gern arbeiten, weil wir so mit einer einfachen Methode Klang und Raum erforschen können. In beiden Fällen wird ein Puls – im wahrsten Sinne des Wortes – abgeschossen, der dann dort abprallt, wohin man ihn richtet.« Die erste, originale Variante erinnert an eine Art Megafon mit einer Schaltung und zwei Reglern. Akstaller schaltet den Pulser an und schießt den Klang in verschiedene Richtungen. »Die Ausgangsidee der Pulser in Form eines Megafontrichters ist, dass man sie in die Hand nimmt, sich damit durch den Raum bewegt und erforscht wie sich das Umfeld anhört, wenn es den Klang reflektiert. Das Geräusch ist eigentlich ein statisches Signal von einem Synthesizer, dabei lassen sich Puls und die Wiederholungsfrequenz, also quasi die Tonhöhe manipulieren. Spannend ist das was zurückkommt: Je nach Oberflächenbeschaffenheit, Winkel oder Hindernissen klingt das Echo unterschiedlich und der Raum wird bei jeder Bewegung anders wahrgenommen. Eine glatte Wand klingt natürlich

anders als ein Baum, Fensterläden, ein Auto oder ein Baugerüst.«

Das andere Konstrukt, das Akstaller in der Hand hält, ist auf einer Platte befestigt und ist in



Pulser für akustische Raumerforschung © Dynamische Akustische Forschung



dreifacher Ausführung auf dem Gelände verteilt an Laternenpfeilern, Bäumen oder an einem Baugerüst befestigt. »Hier schlägt eine kleine Holzkugel auf ein Stück Plastik, das aussieht wie ein Kühlakku, daneben ist eine Batterie für den

Klänge, die durch den Raum schießen, entsteht ein Metaraum. Durch den Klang macht der Raum bzw. dieses Gelände einen Sinn, es wird zu einem Instrument und bekommt eine Art Identität oder Persönlichkeit. Wenn man sich zwischen den

Da das Coden viel abstrakter ist, als Musikinstrumente zu spielen, dauert es meistens etwas bis es sich eingroovt, aber dann klingt es meistens richtig gut. Sowohl der Prozess als auch die Kriterien der Sounds sind frei und offen und das Ergebnis wird erst durch das richtige gemeinsame Hören musikalisch.

Strom angebracht und ein kleines Licht für die visuelle Wahrnehmung. Mit der Fernbedienung lassen sich auch hier Geschwindigkeit und Frequenz steuern. Je nachdem, wo wir auf dem Gelände stehen, hört es sich an, als würde der Sound wandern, als würde sich der Klang verändern und somit auch die Wahrnehmung des Raums. Dabei bleibt die Funktionsweise der Pulser genau gleich.«

Eine Weile lang lauschen wir dem Echo der Pulser, verstellen Frequenz und Geschwindigkeit und hören den sich stets verändernden Klang, der von den Wänden widerhallt. »Ursprünglich haben wir diese Pulser zusammen mit dem Medienkünstler Moritz Simon Geist in einem Workshop entwickelt, zunächst um zu hören, was die Umgebung macht, wenn man sie mit Klang erforscht, aber auch wie wir uns im Raum orientieren und inwiefern Klang eine Rolle spielt. Nun haben wir die Pulser weiterentwickelt und verwenden sie in vielen Arbeiten oder eben in der veränderten Form auf dem Gelände montiert«, berichtet Werner während wir uns langsam weiterbewegen. »Durch diese recht einfachen

Klängen aufhält, bewegt und zuhört, wird man selbst zum Teil des Stücks, man wird nicht einfach bespielt, sondern es liegt an einem selbst, wie man seine Ohren streckt und wie man den Raum wahrnimmt.«

Architektur und Klang

Immer noch auf dem Gelände *Auf AEG* setzen wir uns in einer kleinen Gruppe in die Mitte des Geländes auf eine Bank, umgeben von ein wenig Gras und Bäumen. Eine kleine grüne Oase, von der aus man den Klang der drei fest montierten Pulser besonders gut hören kann. Werner schaut über die umliegenden weißen Gebäude: »Bereits der Titel »Dynamisch Akustische Forschung« impliziert die Auseinandersetzung mit Raum, Klang, Akustik und Architektur und deshalb bemühen wir uns auch um viele Kooperationen etwa mit der TU Nürnberg. Allgegenwärtig geht es bei Architektur vornehmlich um visuelle Wahrnehmung, sie wird zunächst immer als dreidimensionales Bild gesehen und nur selten auch als akustisches Phänomen gedacht. Was uns bei der DAF interessiert, ist unter anderem, wie man Architektur hören kann. Gerade der Einsatz der Pulser hilft uns direkt mit der Architektur

Repräsentation der Arbeitsweise in Nürnberg: Das Organigramm DAF © Dynamische Akustische Forschung

bzw. dem unmittelbaren Umfeld zu ›kommunizieren‹. Wenn wir uns durch Architektur bewegen, orientieren wir uns auch durch das Hören. Wenn wir uns darüber bewusstwerden, was wir hören und was andere hören, wenn sie sich durch den Raum bewegen, stellen sich schnell Fragen wie: Was ist überhaupt Umgebung und welche Rolle spielt Architektur als gestalterisches Umfeld, als Raum? Was stellen sich Architekt*innen vor, wenn sie bauen, wie soll Architektur klingen und inwiefern spielt das Hören des Raums überhaupt eine Rolle bei der Gestaltung? Wenn wir mit Architekt*innen direkt sprechen und sie mit solchen Fragen konfrontieren, sind deren Reaktionen nicht selten ratlos. Zum Teil stoßen wir aber auch auf Interesse und es gibt sogar hier in Nürnberg eine kleine Forschungsgruppe mit Architekt*innen, die sehr klang-affin sind. Wir haben zusammen mit DAF ein kleines Forschungsprojekt organisiert und machen uns gemeinsam Gedanken über verschiedene Ansätze, Definitionen, Verständnismodelle.«

Akademie der Bildenden Künste Nürnberg

Als nächstes erhalte ich noch eine Führung durch die Akademie der Bildenden Künste und die Ateliers der DAF am entgegengesetzten Ende der Stadt. Umgeben vom Wald des angrenzenden Tiergartens, schmiegt sich das markante Bauhaus-Gebäudeensemble der Akademie an den Stadtrand.

Silja Beck, die an der Akademie Malerei studiert und zum festen Kern der DAF gehört, führt durch das Akademiegelände. Die Räumlichkeiten für die einzelnen Kunstsparten sind offen und verglast und über einen grünen Innenhof miteinander verbunden. »Es ist sehr angenehm hier zu studieren, alle Klassen arbeiten so dicht aneinander, dass man sich gut kennt und es viel

Austausch zwischen den Kunstsparten gibt. Das ist an vielen Kunsthochschulen anders und stärker voneinander getrennt. Wir helfen uns gegenseitig und lernen so auch viel voneinander. Das ist in unserer Projektklasse ›Dynamisch Akustische Forschung‹ auch so. Seitdem ich in der DAF-Klasse studiere, beschäftige ich mich ganz anders mit dem Thema Klang, meine Sinne dafür sind nun viel stärker geschärft. Ich selbst komme aus der Malerei und hatte Klang früher viel weniger Wert beigemessen, aber jetzt habe ich eine neue Faszination dafür entwickelt – auch wie das Zusammenspiel aus visuellem und akustischem Input die Arbeit in ganz neue Richtungen bringt und neue Facetten der Kunst hervorbringt.«

Beck führt mich durch einige Räume gefüllt mit Holzplanken, Rigipsplatten, Kabeln, Lautsprechern, verschiedenen Maschinen und Werkzeugen, Instrumenten und Kisten. Die Räume können von den Studierenden frei genutzt werden und so ändert sich der Aufbau fast täglich, je nachdem welches Projekt gerade bearbeitet wird.

»An jedem unserer Projekte arbeitet eine unterschiedliche Gruppe mit und da wir alle aus verschiedenen Disziplinen wie Malerei, Video, Skulptur oder Architektur kommen und alle einen anderen Hintergrund in Bezug auf Musik haben, gibt es immer verschiedene Schwerpunkte. Meistens arbeiten wir aber performativ und es gibt so gut wie immer visuelle Elemente in unseren Arbeiten. Wir haben eine sehr freie Herangehensweise an Klang und betrachten das vielleicht anders als Komponist*innen und Musiker*innen. Ab und zu gibt es Kollaborationen mit der Musikhochschule, bei denen uns schon klar wird, dass wir ähnliche Interessen haben, aber wir selbst machen keine Musik im eigentlichen Sinne – außer natürlich, man geht davon aus, dass alles Musik ist. Wir wollen in unseren Arbeiten Räume und Klänge untersuchen und erforschen und dabei

spielt auch die Arbeit als Gruppe und deren spezielle Dynamik eine Rolle«, erzählt Beck weiter.

»Es wird immer viel diskutiert, aber eigentlich arbeiten wir ergebnisorientiert – unsere Projekte sind ja so ausgelegt, dass wir eine finale Ausstellung oder Performance haben. Unsere Arbeiten sind immer für einen Raum und den Kontext, in dem es stattfindet, entworfen. Wenn wir von Institutionen oder Künstler*innen angefragt werden, etwa um etwas im Rahmen eines Festivals wie hier dem *It isn't Happening* Festival auszustellen oder zu performen, betrachten wir erstmal den Raum und wie wir damit arbeiten wollen. In diesem Fall hat sich ja mit der Anbindung an das Gelände *Auf AEG* angeboten, ein Projekt mit Waschmaschinen und deren komplexen Rhythmen zu machen.«

Wir betreten einen anderen Raum und schauen uns Bilder und Dokumentation vergangener Projekte an.

»Es gibt einige Materialien, die sich durchsetzen und mit denen wir besonders gern arbeiten, vor allem solche die praktisch und einfach in der Handhabung sind. Das ist auch bei den Klängen so, einige ziehen sich durch die meisten Projekte. Bestes Beispiel sind die Pulser, die wir oft benutzen oder Kontaktmikrophone, mit denen man bestimmte Klangelemente extrem verstärken kann.«

Bei einem Projekt in der Schweiz wurde beispielsweise der Klang eines fahrenden Autos und dessen Motor aufgenommen und dieser dann in einer Galerie ausgestellt. Dort schwebte zudem eine große Plastikplane, die mit giftigen Abgasen aus dem Auto gefüllt wurden. »Bei diesem Projekt sieht man, dass wir schon eine *Soundklasse* sind, aber dadurch, dass wir alle aus so bildmotivierten Klassen kommen, haben wir auch immer einen

visuellen Fokus auf die finale Arbeit. Es muss eben gut zusammenpassen.«

Algorave

Am Abend steht auf dem Festivalprogramm von *It Isn't Happening* ein weiteres Projekt der Klasse, ein Algorave (algorhythmischer Rave) – eine Musiksession, bei der im Kollektiv live und in Echtzeit unter Verwendung von Live-Kodierungstechniken ein Beat programmiert wird. In einem kleinen Raum steht ein großer Tisch voller Laptops und Mischpulte. Die Musiker*innen sitzen konzentriert im Kreis an ihren Laptops und wirken durch das live Kodieren mit ihren jeweiligen eigenen Sounds auf eine Sinusquelle ein. Das Publikum kann über eine Projektion an die Wand im Hintergrund nicht nur den live entstehenden Code mitlesen, sondern auch den Chat, über den sich die Musiker*innen absprechen. Live per Skype zugeschaltet ist Shelly Knotts – eine Ikone des Algoraves aus England, die der DAF Klasse zuvor in einem Workshop das Live-Coden beigebracht hatte und nun als »Special Guest« aus der Distanz heraus an dem Rave teilnimmt. Der Rave kann zudem auch online verfolgt und live kommentiert werden: Immerhin gab es elf Klicks, einer sogar aus Moskau.

Alexandru Salariu, ein weiterer DAFLer, hat bereits Erfahrungen im live Coden und beschreibt die Funktionsweisen des Zusammenspiels: »Für heute haben wir bereits vorher Sounds aufgenommen und gleich auf dem Gelände hier gesammelt. Durch die Codes hat jeder sofortigen Zugriff auf die Klangquellen. Im Prinzip sind diese Codes eine Samplestation und man kann verrückte Effekte draufpacken. Es dauert ein bisschen bis man das Live Coden ›geknackt‹ hat, aber dann ist es ziemlich einfach. Das Coden hat den Vorteil, dass man genau hinhören muss, was man selbst

macht und was die anderen machen. Da das Coden viel abstrakter ist, als Musikinstrumente zu spielen, dauert es meistens etwas bis es sich eingroovt, aber dann klingt es meistens richtig gut. Sowohl der Prozess als auch die Kriterien der Sounds sind frei und offen und das Ergebnis wird erst durch das richtige gemeinsame Hören musikalisch.«

Neue Hörperspektiven

Nach dem Algorave stößt die Gruppe gemeinsam auf die erfolgreiche Session an. Michael Akstaller war ebenfalls Teil der Performance: »Dieses gegenseitige Hören beim Algorave ist eigentlich auch elementar für alle Arbeiten unserer Klasse. Die DAF ist praktisch orientiert und eher wenig theoretisch. Wir lernen solche vermeintlich komplizierten Technologien wie Live Coden oder Hacken und gehen insgesamt sehr pragmatisch mit Technik um: Wir nutzen Kontaktmikrophone auf allen möglichen Oberflächen, wir schrauben Maschinen auf, um Klänge zu verändern, wir öffnen Kassetten, um das Band zu loopen. Wenn wir einen besonderen Klang für eine Arbeit suchen, laufen wir einfach rund um die Akademie und nehmen ihn auf. Dafür braucht man kein abgeschlossenes Studium, sondern man kann einfach seine Idee umsetzen. Durch das Studium in der Projektklasse und diese neuen Perspektiven des Hörens hat sich nicht nur meine Wahrnehmung, sondern auch meine Arbeitsweise verändert. Wir lernen intensiv nicht nur auf die Eigenschaften von Sound zu hören, sondern auch auf den Raum, in dem wir uns befinden, und wie wir mit den bereits vorhanden Klängen arbeiten können. Durch die stetige Reflexion innerhalb der Klasse entsteht ein Resonanzraum, der sich auch auf andere Arbeiten in anderen Kunstsparten auswirkt. Dieses besondere Hören ist wohl

mittlerweile bei allen zur Berufskrankheit geworden. Quasi zum DAFschen Syndrom«.

Katja Heldt lebt in Berlin, ist Musikwissenschaftlerin und betreut die Forschungsprojekte Donauschlingen Global sowie DEFRAGMENTATION – Curating Contemporary Music und ist Teil unserer Creative Cloud.

Materialität und Medialität

Vinyl -terror & -horror und das phonographische Medium in der Klangkunst

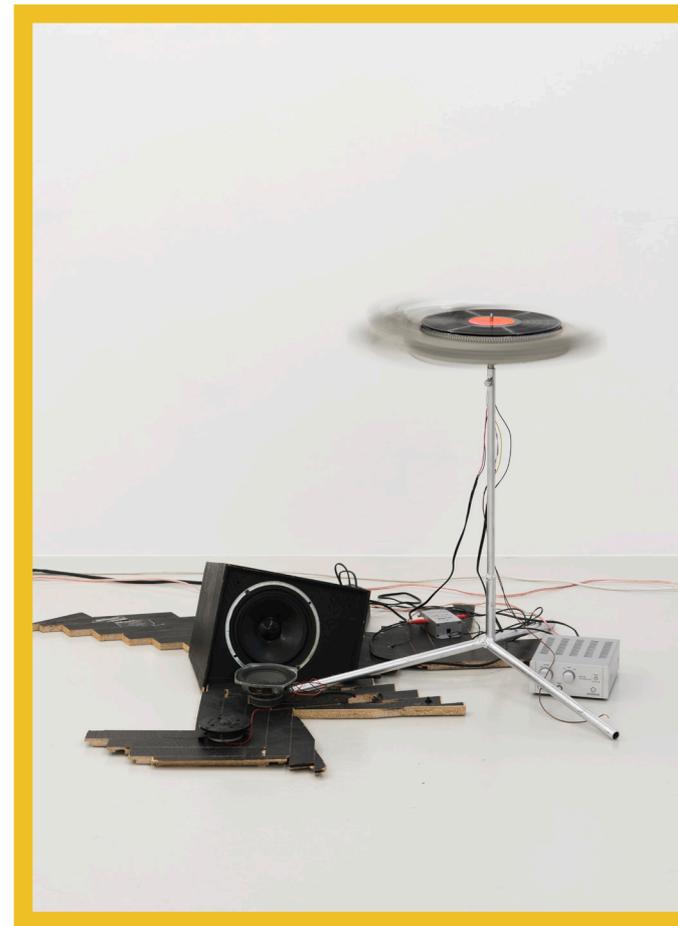
Karin Weissenbrunner

In *Vinyl: The Analogue Record in the Digital Age* aus dem 2015 sprechen die Soziologen Dominik Bartmanski und Ian Woodward dem Plattenspieler eine skulpturale Präsenz zu und halten für die Schallplatte allgemein fest: »Vinyl is as much about sound as it is about look.«¹ Christian Marclay, bekannt als visueller Künstler und mit Plattenspielern improvisierender Musiker seit den späten 1970er Jahren, bezeichnet dieses sinnesübergreifende Merkmal des phonographischen Mediums als »contradiction between the material reality of the art object as a thing and its potential immateriality«². Diese Verschmelzung von materiellem Objekt und Klang in Form einer Plastikscheibe inspirierte über Jahrzehnte zu Arbeiten in den Grenzbereichen von Klangkunst und experimenteller Musik. Das dichotomische Verhältnis des Reproduktionsmediums und dessen gegenseitige Abhängigkeit mit den künstlerischen Praktiken lässt individuelle Dialoge zwischen Medialität und Materialität entstehen.

Materialität

Aufgrund ihrer spezifischen, materialen Repräsentation von Klang und der simplen, mechanisch-rotierenden Vorrichtung zum Abspielen lassen Schallplatten und Plattenspieler einzigartige Objekte und Skulpturen entstehen, welchen sich Ausstellungen wie

The Record as Artwork und *Broken Music* widmeten.³ Beispiele sind Vinyl-Skulpturen von Fluxuskünst-



Vinyl -terror & -horror. OffTrack, Ausstellung in Gether Contemporary, Kopenhagen, 2017. Foto: David Stjernholm