

Johannes Goebel

Trennung der Ohren vom Körper

Medientechnologie und Wahrnehmung

Computertechnologie und Multimediaproduktionen, virtuelle Wirklichkeiten und interaktive Szenarien versprechen ein völlig verändertes Verhältnis von Sprache, Tönen und Bildern – eine völlig neue Art der Wahrnehmung. Texte, Musik und visuelle Räume können im Computer gespeichert, neu konstruiert und beliebig miteinander verknüpft werden. Musiktheater, Musikproduktionen, Konzerte und Aufführungen werden ein anderes Gesicht erhalten. Wir befinden uns erst am Anfang der Entwicklung dieses neuen technologischen Potentials für den künstlerischen Einsatz.

Ich möchte einige Überlegungen mitteilen, die sich bei mir im Laufe der Zeit in meinem Arbeitsumfeld am ZKM Karlsruhe entwickelt haben. Das Institut für Bildmedien und das Institut für Musik und Akustik arbeiten seit ungefähr acht Jahren, wofür das im Herbst 1997 bezogene neue Gebäude eine hervorragende Ausstattung besitzt, vor allem für experimentelle Arbeiten mit »High Tech«. Das Institut für Bildmedien hat seinen Schwerpunkt in der interaktiven Kunst, im Institut für Musik und Akustik stehen Live-Elektronik, Klangsynthese und der Einsatz vielkanaliger Lautsprecherumgebungen im Mittelpunkt. Ein wichtiges Anliegen ist das Ausloten, wie bewegte Bilder und Musik zusammengebracht werden können. Dabei geht es weniger um »multimedial« als um »intermedial«.

I

Mit der Erfindung des Lautsprechers wurden die Ohren vom Menschen abgetrennt, die Hände der Musiker abgeschnitten und ihre Stimmen entkörperlicht. Die Menschen brauchen nicht mehr zusammenzukommen, um sich zu hören, um Musik zu hören. Kurz nach Erfindung des Telefons im letzten Jahrhundert wurde in den USA bereits die stereophone Übertragung eines Konzerts mittels zweier Telefone an jedem Ende durchgeführt.

Mikrofon und Lautsprecher funktionieren wie das Trommelfell im Ohr des Menschen: akustische Schwingungen werden über mechanische Bewegung in elektrische Signale umgewandelt. Mikrofon und Trommelfell wandeln die Schallwellen, die die Membran in Bewegung versetzen, in elektrische Ströme – ein Lautsprecher erzeugt durch die sich vor- und zurückbewegende Lautsprecher»pappe«

aus den elektrischen Strömen wieder mechanisch akustische Ereignisse. Mit dem Mikrophon wurde also das Trommelfell aus dem menschlichen Körper nach außen gelegt und mit dem Lautsprecher die originale Schallquelle vom hörenden Ohr beliebig entfernt. Die Stimme und das Ohr wurden unabhängig vom Menschen im Raum platzierbar. Kurze Zeit nach Erfindung von Mikrophon und Lautsprecher konnte mit der Tonspeicherung auch der zeitliche Zusammenhang von Tonerzeugung und Hören aufgehoben werden. Nun waren die Körper von Musikern und Hörern räumlich und zeitlich entkoppelt. Die »reine« Zeitkunst wurde zeitlich portionierbar. Damit änderte sich sowohl die Interpretation von Musik als auch ihre Rezeption, es änderten sich Produktion und Distribution und es wurden künstliche Klänge möglich, die nur über Lautsprecher erzeugt werden konnten und die es in der Natur nicht gibt, obwohl unsere Ohren sie wahrnehmen können.

In der Entwicklung der Menschen liegt das Kriterium für die Menschwerdung in der Befähigung zum Sprechen. Schon rein physiologisch betrachtet ist das Muskelspiel, das die Lautformung für die menschliche Sprache erfordert, weitaus komplexer als etwa die körperlichen Voraussetzungen für den Werkzeugbau (Lewis Mumford). Das Zusammenwirken der Muskeln, das Sprechen wird über die Ohren kontrolliert – ohne Hören kein Sprechen. Die Ohren besitzen eine unendliche Differenzierungsfähigkeit für Klangfarben, denn die Differenzierung von Klangfarben ist die Grundlage des Sprechens, Klangfarbe ist das entscheidende Merkmal für die Unterschiedlichkeit von Sprachen. Und im Rahmen einer und derselben Sprache können wir verschiedene Personen anhand ihrer individuellen Klangfärbung unterscheiden. Unsere Ohren können Klangfarbe am feinsten von allen akustischen Phänomenen unterscheiden. Deshalb ist Klangfarbe auch die am differenziertesten formbare Eigenschaft in der Musik. (Tonhöhe, Lautstärke und zeitliche Proportionen sind dagegen wesentlich weniger fein abstufbar.)

Die Ohren sind jene Sinne, die die menschliche Umgebung kugelförmig in jeder Richtung wahrnehmen, unabhängig etwa von der Blickrichtung. Die Ohren nehmen in kleinster Zeitauflösung wahr. Bereits in den ersten Millisekunden eines Geräusches wissen wir, woher es kommt. Wir können uns entscheiden, bei Gefahr sofort in die entgegengesetzte Richtung wegzulaufen oder – um uns zu vergewissern – den Kopf mit den Augen in die Richtung des Geräusches zu wenden. Erst nach der Ortung erkennen wir Tonhöhe und Klangfarbe. Die Ohren überwachen unsere Umgebung wenn wir schlafen und sie können während des Schlafs vertraute Geräusche von ungewohnten unterscheiden. Die Größe und die Beschaffenheit eines Saals, eines Raums oder einer Landschaft teilen sich am schnellsten über die Ohren mit. Die Augen müssen erst herumgeführt werden, um sich ein Bild machen zu können. Die Ohren sind der nie schlummernde Bewacher unserer weiteren Umgebung und geben uns die schnellste Information über den uns umgebenden Raum.

Die Verknüpfung von Zeit und Raum ist für uns am unmittelbarsten im Hören. Das tibetische Totenbuch sieht das Ohr als die letzte Verbindung des Sterbenden mit seiner Umgebung an. Der Zuspriech soll auch noch erfolgen, wenn keine Reaktionen des Sterbenden mehr sichtbar sind.

Mit dem Abschneiden der Ohren vom Körper in Form des Telefons begann vor über einhundert Jahren das Zeitalter der »Telepräsenz«. Zum ersten Mal war es möglich,

menschliche Gefühle in direktem Hin und Her über große Entfernungen auszutauschen. Der wesentliche Unterschied zur Telegraphie, die ja auch blitzschnell war, lag darin, daß nicht nur ein Text, sondern das Sprechen selbst, übermittelt wurde – Stimmfärbung, Sprechgeschwindigkeit und Lautstärke. Identität, Verstellung, Klarheit, Gefühl – alles, was wir mit den klanglichen Eigenschaften der Stimme vermitteln und was wir aus ihnen erfassen, wird »mitgeschickt«. Und sollte einem das in der Ferne Ausgedrückte zu nahe kommen, kann man schnell auflegen und die Verbindung abbrechen ... Ein genaueres Betrachten der einhundertjährigen Erfahrungen mit der Technologie einer Telepräsenz könnte uns viele Hinweise auf die Qualitäten neuerer Entwicklungen geben, die der Telepräsenz gewidmet sind. Es dürfte kaum eine einzelne Technologie die »Immersiveness«, das völlige Einbeziehen des ganzen Menschen, so umfassend erreichen, wie es über das Hören bereits allein über Lautsprecher bzw. Kopfhörer möglich ist.

Hören dringt direkt zu uns durch. Nur der Schmerz, den unser Körper erlebt, kann alles übertönen. Wir haben durch unsere Stimme und unser Sprechen, durch unsere Ohren und unser Hören jene Verbindung zwischen »Innen« und »Außen«, die uns die größte Vielschichtigkeit des zeitlich gebundenen Ausdrucks und der zeitlich gerichteten Wahrnehmung ermöglicht.

Und genau deshalb kann das Ohr nicht geschlossen werden, deshalb dringen die größten Verletzungen über das Ohr in uns ein, deshalb kann Musik die stärkste Droge sein, deshalb hören viele Menschen bereits in der Kindheit oder Jugend auf, das Hören weiter zu entwickeln, deshalb ist Zuhören das Schwerste überhaupt. Im Hören nehmen Außenwelt und Innenwelt den direkten Kontakt auf – innere Stimme und Umwelt treffen sich unmittelbar in der Zeit.

Bereits mit Kopfhörern lassen sich akustische Umgebungen technisch erzeugen, die unsere Ohren mit einem (fast) kompletten tönenden Raum umgeben. Mit vier bis acht Lautsprechern können wir uns ein dreidimensionales akustisches Umfeld schaffen, das alle Fähigkeiten des Ohres mit einbezieht. Für die Augen konnte bisher derartiges noch nicht erreicht werden. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis auch dort die überzeugende Simulation erreicht wird, die der Auflösungsfähigkeit des Auges angemessen ist. Ein wichtiger Unterschied wird allerdings immer bleiben: Mit den Ohren sind wir seit eh und je daran gewöhnt, Dinge zu hören, die wir nicht mit den Händen greifen können, die wir nicht sehen können. Abstraktion ist immer die Grundlage von Hören gewesen, sei es in künstlerischer oder in nicht-künstlerischer Hinsicht. Für die Augen aber ist das Sehen direkt verbunden mit einer »Berührbarkeit«, wenn auch nur potentiell oder virtuell. Die Verifikation des Gesehenen kann im und über den Raum erfolgen. Das Gehörte aber war bis zur Erfindung der Tonspeicherung stets nur in der Erinnerung nachvollziehbar. Ein Sich-Vergewissern im gegenständlich-visuellen Bereich kann durch räumliche Bewegung der Augen und des Körpers erfolgen, ein Sich-Vergewissern mit den Ohren ist nur in der Zeit, im Nacheinander der Töne möglich. Selbst mit Hilfe der Tonspeicherung bleibt das Hören direkt zeitgebunden. Nur im zeitlichen Nacheinander können die Ohren wahrnehmen. Ähnliches gilt natürlich auch für Bewegung im Raum, für Gesten oder Tanz. Doch das Vermögen der Augen, zeitgebundene Bewegungen im Raum zu differenzieren, reicht nicht an jene der Ohren heran, zeitliche Abläufe differenziert wahrzunehmen.

Die Augen können eine extrem große Komplexität gleichzeitiger visueller Eindrücke durch ein »Herumfahren« im Raum auf eine Zeitlinie des Abtastens bringen, sie können Entfernung, Dimension, Form und Farbe als Simultanwelt feinsten Abstufungen in der Betrachtung »zusammensetzen«. Dagegen analysiert der Gehörssinn auf Grund seiner sehr schnellen zeitlichen Auflösung aus allen akustischen Eindrücken, die simultan und als eine einzige große Schallwelle auf das Trommelfell eindringen, feinste Komponenten in ihrem zeitlichen Verlauf und ordnet sie einander zu. Man könnte sagen: Der Gesichtssinn ist synthetisch und der Hörsinn analytisch. Beim Sehen gestalten wir aktiv Zeit, indem wir die Augen herumführen – beim Hören nehmen wir unmittelbar Zeit wahr, die wir in der Wahrnehmung auflösen.

II

Ausgehend von dieser Unterschiedlichkeit von Ohren und Augen, des Hörens und Sehens möchte ich den Einsatz von Medientechnologie interpretieren. Die Tendenz, Bilder, Töne, Buchstaben, Information, Wissen und Wünsche mit der Digitalisierung als nun endlich frei verfügbar und verbindbar zu sehen, beruht auf einem Menschenbild, dem ich ein anderes gegenüberstelle. Der Einsatz von Technik war stets eng mit anthropologischen und philosophischen Überlegungen verbunden – oft so eng, daß man den Unterschied zwischen Technologie und »Anderem« nicht mehr sehen konnte oder wollte. Am deutlichsten kann das vielleicht im künstlerischen Einsatz von Computertechnologie hervortreten. Aus den Unterschieden zwischen Hören und Sehen ergeben sich Konsequenzen in der Bewertung des Einsatzes digitaler Technologie für Augen und Ohren, vielleicht auch neue Blickwinkel auf das kulturelle Potential der Computertechnologie.

Augen und Ohren sind nicht zu verwechseln. Das ist ein simpler Satz. In der Welt von High-Tech-Multimedia wird er aber oft übergangen. Aus der Unterschiedlichkeit wird recht selten künstlerisches Potential freigesetzt. In der Forderung des Einsatzes von Multimedia auf der Bühne, im Traum an das verlorengegangene Gesamtkunstwerk mit ursprünglich kultisch-religiöser Bindung und seiner Revitalisierung durch säkulare Oberflächen, wird der Unterschied von Hören und Sehen oft übergangen, übersehen und überhört. Ein einfacher Trugschluß hat dies ermöglicht: Dadurch, daß Töne, Bilder, Wörter, Formeln digital gespeichert, reproduziert, verändert oder synthetisiert werden können, dadurch daß mit der Präzision einer digitalen Steuerung analoge Prozesse wie Licht, Farbe, Geruch, Luftbewegung, Temperatur, Klangfarbe oder Lautstärke kontrolliert werden können, dadurch, daß technologisch alle diese Prozesse in ihrer Steuerung und Speicherung auf denselben digitalen Grundlagen der Bits und Bytes aufbauen, wird der Unterschied der Erlebnis- und Gestaltungsmöglichkeiten für Auge und Ohr unterschlagen. Die Art der Speicherung und Bearbeitung im Computer erfolgt völlig unabhängig davon, wie das Gespeicherte und Bearbeitete uns wieder für die Sinne zugänglich gemacht wird. Die Speicherung und Bearbeitung in der digitalen Form erfolgt völlig unabhängig von der Zeitauflösung unserer Sinne.

Die Computertechnologie scheint Raum und Zeit in Bezug auf unsere Sinneswelten zu austauschbaren Größen gemacht zu haben. Die Sinneswelten des Menschen sind aber komplementär, einander ergänzend und nicht redundant. Jeder unserer Sinne

besitzt eine Einzigartigkeit, besitzt eigene Zeiten und Räume, wird in uns unterschiedlich wahrgenommen, ist unterschiedlich in uns eingebunden. Jeder Sinn hat seine eigene Geschichte und alle gemeinsam bestimmen im Wechselspiel unser Erleben. Indem Computertechnologie und Informatik ein beliebiges Vertauschen von Raum und Zeit auf den Abstraktionsebenen des digitalen Raums ermöglichen, wird im naiven Umgang nahegelegt, sie wären von Raum und Zeit auch für unser Erleben und für unsere Erfahrung losgelöst.

Doch gerade unsere Sinne machen in jedem Sekundenbruchteil deutlich, daß bei dieser Betrachtungsweise etwas nicht stimmt. Etwa die Anwendung derselben mathematischen Formel auf Bilder oder Töne, auf eine Bewegung im Bild und eine musikalische Geste wird zu völlig unterschiedlichem, nicht automatisch aufeinander beziehbarem Erleben führen. Ein einfaches Beispiel aus der Geschichte kann das verdeutlichen: Die Wiederholung des ersten Teils eines Musikstücks »beim Doppelstrich« hat nichts mit Symmetrie im räumlichen Sinn zu tun. Oder die rhythmische Überlagerung von Duolen und Triolen hat nichts mit dem Goldenen Schnitt in der Fassadengestaltung von Häusern zu tun. Wohlgedenkt gelten diese Aussagen nur für die Welt des Erlebens. Für die Welt der Konstruktion, der schöpferisch-gestaltenden Spekulation, für die Welt des zwischen Abstraktion und Konkretion wandernden Künstlers sieht das anders aus. Die Gedanken Paul Klees über die Geste des Dirigierens eines Dreiertakts und dem zeichnerischen Rhythmus der Segel von Booten, die philosophische Verquickung von Musik und Zahl oder die Übersetzung von Klangfarbe zu Lichtfarbe sind für Reflexion, Konstruktion und Gestalten wichtig und werden auch in den resultierenden Arbeiten aufgehoben. Doch sind die erlebbaren Ergebnisse aus diesen Ansätzen nicht identisch mit den Gedanken, die sie hervorbrachten. Es handelt sich um völlig unterschiedliche Zeitebenen.

Die wechselnden Hierarchien der menschlichen Sinne werden vermeintlich gleichgeschaltet, indem die digitale Verfügbarkeit der Quellen – der Töne, Bilder, Buchstaben und Ablaufsteuerungen – durch die Computertechnologie möglich ist und die unterschiedlichen Quellen in der mathematischen Behandlung gleich sein können. Aber diese vermeintliche Gleichschaltung der Sinne beruht nicht auf der Technologie, sondern sie ist eine kulturelle und gesellschaftliche Perspektive. Denn gerade diese Technologie ermöglicht eine extreme Differenzierung und Ausgestaltung der jeweils spezifischen Eigenschaften dessen, was unsere Sinne wahrnehmen können. Ein Ausloten der unterschiedlichen Hierarchien der Sinne im Wechselspiel des Erlebens kann mit dieser Technologie künstlerisch gestaltet werden. Doch das Interesse an einer solchen Nutzung der Technologie trifft sich nicht mit den Interessen der Unterhaltungsindustrie und ihrer Kunden.

Für den digitalen Computer müssen alle Ereignisse, die unsere Sinne wahrnehmen können, in mehr und weniger große Maßeinheiten zerlegt werden. Wenn die Informationen quantitativ erfaßt sind und in Bits und Bytes vorliegen, können sie all jenen Operationen unterworfen werden, die uns Mathematik und Informatik zur Verfügung stellen. Und selbstverständlich sind auch im Computer aus reinen Formeln solche Ketten von Bits und Bytes synthetisch zu erzeugen, die in künstliche Bilder und Töne umgewandelt werden können. Unsere Sinne nehmen stets analog wahr. Jedes digitale Signal muß für unsere Wahrnehmung dem Bereich der Sinne, des

Analogen angepaßt werden. Und jeder unserer Sinne besitzt ein eigenes Raum-Zeit-Kontinuum; die komplexe Verflechtungen dieser Kontinua in unserer Wahrnehmung, unserem Erleben und in unserer Vorstellung ist die Voraussetzung dafür, daß wir Sinn entdecken und Sinn gestalten. Unsere Sinneswahrnehmungen, unser Gestalten für unsere Sinne ist aufs engste mit »Sinn« verbunden. Was wir für sinnvoll oder sinnlos halten, läßt sich nur über die Sinne kommunizieren. Ein völliger Verlust von Sinn läßt sich durch Unterbindung von Sinneseindrücken erreichen, ebenso wie eine massive Überflutung der Sinne zu Desorientierung und eine bewußte Verminderung der Eindrücke zu Konzentration führen kann. Die Interpretation dessen, was wir über unsere Sinne wahrnehmen, bestimmt das, was wir für sinnvoll oder sinnlos halten.

Mit dem Computer können wir die Zahlenketten eines Textes direkt in Töne umwandeln, wir können mit einem Bild Töne steuern oder mit Tönen die Zündung einer Rakete auslösen. Wir können aus dem Startlärm der Rakete ein Bild ableiten, das in einer virtuellen Wirklichkeit als Musikinstrument erklingt. Die Kriterien für den Sinn solcher Verbindungen, die der Computer ermöglicht, liegen außerhalb des Computers – aber das, was die Sinne wahrnehmen, wie sie »angesprochen« werden, bestimmt unsere Möglichkeit, solche Kriterien für Sinn zu entwickeln und anzuwenden.

III

Musik ist gemeinsam gestaltete Zeit. Sie ist die einzige vielschichtig ausgebildete Möglichkeit der Menschen, nur *in* der Zeit und ohne Sprache etwas Gemeinsames zu tun. Zu keiner anderen Gelegenheit als zu einem Konzert treffen sich Menschen, um gemeinsam gleichzeitig etwas zu Erleben, das keinen Abbildcharakter hat und keine »Handlung« besitzen muß, das nicht fürs »Überleben« notwendig ist. Für mich persönlich gehört ein Konzert mit unbekannter Musik – etwa mit »neuer« Musik – zu den beeindruckendsten Situationen des menschlichen Zusammenlebens: Niemand weiß genau, was geschehen wird, alle hören zu, alle konzentrieren sich auf jeweils persönliche Art auf etwas nur in diesem Moment Entstehendes – und jeder erlebt etwas anderes. Und anschließend wird natürlich über das Erlebte »geredet«.

Dieses Potential hat auch die Technologie nicht geändert. Im Gegenteil: Mit neuen Technologien können wir neue Werkzeuge und Instrumente entwickeln, die eine andere, vielleicht neue Musik hervorrufen. Mit dem Lautsprecher als Schallerzeuger und der Computertechnologie als »Instrument« haben wir den höchsten Grad an gestalterischer Offenheit erreicht, der jemals akustisch erreicht werden kann.

Was sich allerdings durch Technologie fürs Musikmachen und Musikhören änderte, wurde bereits eingangs unter dem Stichwort »das Trennen der Ohren vom Körper« angesprochen. Die gemeinsame Zeit von Musikern und Zuhörern kann aufgelöst werden. Es besteht keine Notwendigkeit mehr, sich auf den Weg zu machen, um Musik zu hören. Sie ist überall »abrufbar«, sie kann überall erklingen. Dazu kommt, daß über die Ohren der von anderen Tätigkeiten unabhängige und direkte Zugang zum »Lebensgefühl« geöffnet ist, ohne unmittelbare Gewalt und ohne Drogen. Das gilt auch für Sprache, vor allem aber für Musik. Mit dem Lautsprecher hat dies eine völlig neue Qualität erreicht und mit dem Einsatz digitaler Technologie ihre klarste Ausformung erhalten. Diese Qualität ist von zwei Polen bestimmt: einerseits kann jeder, unabhängig von der sozialen und räumlichen Umgebung, »seine« Musik selbst

bestimmen; andererseits bietet die Musikindustrie parallel auf allen Kanälen die gleichen Musikmuster in stets neuem technischen Gewand. Der potentiellen Wahl steht als Gegengewicht das Massiv der stets gleichen Muster gegenüber. Diese Muster ändern sich fortlaufend auf der Oberfläche, ihre Strukturen aber bleiben fast unverändert. Der Grund dafür ergibt sich aus dem bisher Gesagten: Da das Hören unmittelbar und tief in uns Wahrnehmung und Erfahrung verknüpft, schließen die meisten von uns ihre musikalische Prägung spätestens als Twen ab. Danach wählen wir fast nur noch jene Musik, die uns in dem bestätigt, was wir einmal mit ihr empfunden haben. Musik ist das mächtigste Mittel dafür, alte Empfindungen so wieder wachzurufen, als seien sie noch aktuell.

Ganz anders das Sehen. Das Sehen kann sich leichter verändern, weil wir über das Auge unsere eigene Veränderung und die unserer Mitmenschen wahrnehmen, zunächst einmal rein äußerlich wahrnehmen müssen. Unser Sehen muß sich ändern, wenn wir uns weiterhin orientieren wollen. Auf der Ebene der Kunst, der Werbung und des Designs sind radikale Veränderungen auf breiter Front möglich. Auf der visuellen Ebene hat Computertechnologie eine offensichtliche Veränderung in allen Lebensbereichen mit sich gebracht. Eine der Grundbedingungen dafür ist, daß wir Formen auch erfassen können, wenn wir nicht genau hinsehen. Das Wegblickenkönnen, das Nichtgenauhinsehen ist Teil des Sehens. Das Überhören oder Weghören kann uns hingegen sehr schnell durch zunehmende Lautstärke ausgetrieben werden. Dann bleibt nur noch weggehen – wenn es möglich ist ...

Aufbauend auf dem bisher Gesagten sei nun eine Definition von »guter« Musik versucht. Ein erstes Kriterium also: Ist es für uns möglich, beim Hören einer Musik sowohl ganz bei der Musik zu sein – bei ihrem Rhythmus und ihren Farben, in der erklingenden Welt, so wie sie auch andere hören können – und gleichzeitig ganz bei uns zu sein – in unserem Erleben, ganz in dem, was wir mit niemand anderem teilen können –, dann mögen wir von »guter Musik« sprechen und wir meinen damit »erfüllte Zeit«. Denn wir erleben Zeit als nicht-geteilt; im Wahrnehmen und Erleben sind Hören und Zuhören, Denken und Fühlen gleichzeitig ohne Rivalität wach und beieinander.

Ein weiteres Kriterium für »gute Musik« liegt in dem Potential einer Musik, sie oft hören und dennoch immer wieder mit ihr erfüllte Zeit erleben zu können. Denn Musik ist ja nur Musik, wenn sie erklingt, wenn sie in der Zeit bewegt wird und damit selbst Zeit bewegt. Das Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit von erklingender Musik läßt deutlich hervortreten, was ich beschreiben möchte: wir können dieselbe Interpretation, dieselbe Aufnahme eines Musikstückes wiederholt hören – das akustische Ereignis ist stets identisch. Aber wir kennen Stücke, die wir im Sinne der eben definierten »erfüllten« Zeit immer wieder neu erleben. Die Betonung liegt auf neu. Diese Musik ist so gemacht und wir können sie so wahrnehmen, daß wir immer wieder andere Perspektiven und Dimensionen, Einzelheiten und Zusammenhänge entdecken können, die uns »in der Zeit« lassen, die nicht die zeitlichen Ebenen auseinanderbrechen lassen.

Dem entgegengesetzt ist Musik, die aus vorgestanzten musikalischen Mustern zusammengesetzt ist und über diese nicht hinausgeht. Es wäre eine Verletzung dieser Musik, ihre eigenen Regeln zu brechen. Das kann ebenso Barockmusik sein

wie zeitgenössisch produzierte Popmusik, das Prinzip ist stets gleich: Die Musik ist nicht auf Konzentration ausgelegt, sondern auf Zeitvertreib. Auch dagegen ist nichts einzuwenden, denn wir brauchen Unterhaltung. Aber dann sind da noch der Lautsprecher und die Medien. Sie bieten die Möglichkeit, stets zum Ohr vorzudringen, überall, jederzeit. Der persönlichen Eigenkonditionierung durch Musik tritt eine Konditionierung zur Seite, die allgegenwärtig ist. Da das Ohr einen »offenen Kanal« bietet und bieten muß, kann es durch den Lautsprecher »optimal« ausgenutzt werden. Unabhängig von Blickrichtung und anderen Tätigkeiten nehmen wir mit dem Ohr auf und selbstverständlich darf das Aufgenommene nicht unsere emotionale Aufmerksamkeitsgrenze überschreiten. Es läuft auf einer separaten Zeitschiene ab, die nicht mit anderen gerade aktiven Zeitsträngen kollidieren darf. Und das funktioniert nur auf der Ebene der Regression, der Wiederholung bekannter Muster. Unsere Wahrnehmung und unsere Erlebnisfähigkeit wird gespalten.

Mustererkennung ist, wie eingangs beschrieben, in der Überwachung unseres Umfelds eine der wichtigsten Aufgabe unseres Ohrs, da wir unsere Augen nicht überall haben können. Diese Überwachung muß unabhängig von anderen Tätigkeiten funktionieren und auch zeitlich auf einer möglichst unabhängigen Schiene ablaufen. In großer Adaptionfähigkeit können wir fast beliebig akustische Muster verinnerlichen, so daß sie auf der losgelösten Zeitebene »bedient« werden können. Sind die Muster konstant, fühlen wir uns sicher, wir können die Gedanken schweifen lassen oder uns auf etwas anderes konzentrieren. Auch etwas längere Abfolgen von Klangfarben, Rhythmen, Tonhöhen und Lautstärken können zu solchen Mustern zusammengeschlossen werden. Es ist mir nicht bekannt, wo die Schwelle dafür liegt, daß eine musikalische Sequenz als integriertes Muster »ablegbar« ist. Ich denke, es wird sich um einen Zeitraum von wenigen Sekunden handeln, wohl höchstens zwei bis drei Sekunden. Indem wir nun seit Erfindung des Lautsprechers überall jederzeit Musik abspielen und hören können, sind wir in die Lage versetzt, eine Kugel mit bekannten Klängen um uns herum zu schaffen. Es ist ein Schutzwall, der Zeit von uns weghält. Viele Menschen hören beim Arbeiten Musik, die sie sich durch Knopfdruck selbst einstellen.

IV

Lautsprecher und Medientechnologie sind hervorragende Werkzeuge, stets die gleichen Erfahrungen mit sich ständig wandelnden »innovativen« Oberflächen hervorzurufen. Dynamik, Rhythmik, Harmonik werden in den vertrauten Bereichen der jeweiligen Gattung gelassen, die auf eine »Zielgruppe« zutrifft. Lediglich Klangfarben erfahren Varianten. Hier ist die digitale Technologie unschlagbar, uns dasselbe als das gleiche und das gleiche als neues zu bieten. Die digitale Übertragungstechnologie mit Breitbandnetzen ohne und mit Kabel ermöglicht uns, an jedem Punkt zu jeder Zeit exakt jene Muster abzurufen, die uns im Traum lassen, nichts verändere sich und wir seien dennoch jeden Tag ein neuer Mensch – die uns im Nebel lassen, da wir uns nicht ändern müßten, weil sich ja die Welt um uns verändere. Bei allen kulturellen Unterschieden und Differenzierungen wird dennoch eine uniforme Kultur des Zeittotschlagens ermöglicht: Es ist immer viel los.

Doch welches Potential ruht in der Medientechnologie für die bewußte Gestaltung und Erfüllung von Zeit. Wir haben in der Musik mit den akustischen Instrumenten bis

hin zur digitalen Klangsynthese alle Werkzeuge, um den Feinheiten unseres Ohres in jeglicher Komplexität begegnen zu können. Unsere Phantasie hat noch lange nicht die Möglichkeiten erfaßt – die Möglichkeiten bedürfen unserer Phantasie. Wir haben ein neues Instrumentarium, um Augen und Ohren, Gesten, Bilder und Töne zu neuen Erfahrungswelten zusammenzuführen. Wir wissen aus einer einhundertjährigen Geschichte der Telepräsenz für die Ohren, daß Entkörperlichung keine Perspektive künstlerischen Arbeitens und Erlebens ist. Es ist nicht die Technologie, die Wahrnehmung von Erlebnisfähigkeit spaltet. Medientechnologie bietet ein neues Instrumentarium, gemeinsame und erfüllte Zeit zu gestalten. Musiker und Zuhörer werden immer zusammenkommen, um das zu erleben.

(Durch die Redaktion gekürzte Fassung eines Vortrages, den der Autor im Rahmen des Symposiums *Sehen & Hören in der Medienwelt* [2.-4. Oktober 1998] der Deutschen Gesellschaft für Ästhetik e.V. in Hannover gehalten hat.)