

Sabine Schäfer

TopoPhonien

Vom Spezifisch-Werden des Raums und der Wahrnehmung

Es gibt viele Faktoren, die in das Zustandekommen der künstlerischen Inspiration, in die spezifische Ausführung des einzelnen Kunstwerkes hineinspielen und es schwer machen, über das eigene künstlerische und ästhetische Denken zu schreiben. Auch findet meine künstlerische Arbeit recht unterschiedliche Ausdrucksformen und Ansätze, da das Komponieren immer von einem Ausloten der spezifischen Möglichkeiten und Potentiale ausgeht, die für das jeweilige Kunstwerk gegeben sind. Mein künstlerischer Werdegang sowie die Erfahrungen, die ich durch meine Arbeiten der letzten sechs Jahre gewinnen konnte trugen dazu bei, daß sich verschiedenste Stränge sowohl innerhalb der Raumklanginstallationen (z. B. Ausprägung verschiedener Installationsarten) als auch innerhalb der Radioproduktionen (z. B. experimentelle Sprachbehandlung, Arbeit mit literarischen Textvorlagen u. v. m.) entwickelten. Entsprechend des Themas dieser Ausgabe möchte ich vor allem auf die kompositorischen und ästhetischen Aspekte meiner Raumklanginstallationen eingehen, wobei insbesondere die Bedeutung der Klangbewegung als substantieller Aspekt meiner Raumklangkunst thematisiert wird.

TopoPhonien

Meine Klanginstallationen resultieren aus dem Raumklangkunst-Projekt *TopoPhonien*, das von mir gemeinsam mit Sukandar Kartadinata (Softwareentwicklung, Hardwarebau) zwischen 1990 und 1992 entwickelt worden ist. Dem Vorhaben liegt die künstlerische Idee zugrunde, Klang dreidimensional im Raum zu bewegen. Dieser Ansatz, die Klangbewegung als neu hinzukommenden musikalischen Parameter in die Komposition einzubeziehen, hängt mit meinem speziellen Interesse an der elektroakustischen Musik zusammen.

Durch meine fast zehnjährige Erfahrung als Composer-Performer (Keyboards – Synthesizer, Live-Elektronik, Klavier) im Bereich der experimentellen Improvisation entwickelte sich für mich generell ein sehr sinnlicher Bezug zum elektroakustischen Klang. Die Erfahrungen mit multimedialen Projekten in den 80er Jahren und später auch bei elektroakustischen Kompositionen (u. a. durch das Studium verschiedener Klangsynthesen) eröffneten eine unerschöpfliche Klangwelt, deren stereophone Wiedergabe mir jedoch im Laufe meiner praktischen Arbeit als Mangel und Einengung erschien. Ich wollte der elektroakustischen Musik hinsichtlich der für sie charakteristischen Komponente »Lautsprecher«, der sogenannten Klang- oder Schallquelle, einen ihr originären Zusammenhang geben.

Im Gegensatz zu akustischen Instrumenten, bei denen die Klangerzeugung mit dem Ort des Erklingsens identisch ist, besteht in der elektroakustischen Musik eine räumliche Trennung dieser beiden Ereignisse. Diese Chance, Klangquellen im Raum frei zu positionieren und daraus autonome, bewegte Klangräume im Raum zu schaffen, inspirierten die Realisierung von Lautsprecherinstallationen und damit auch das Projekt *TopoPhonien*.

Spezifisch für meine Raumklangkunst ist somit der um die Bewegung erweiterte, komponierte Klangraum. Die Lautsprecher bilden eine Matrix, eine Spur, über die der Klang »in den Raum gesetzt« bzw. »im Raum bewegt« wird. Es entsteht ein Lautsprecherkörper, durch den verschiedene »Bewegungszustände« des Klangs realisiert werden können. Bei den Installationen, die den architektonischen Raum umfassend einbeziehen, ist die Struktur des Lautsprecherkörpers von den Dimensionen und der akustischen Beschaffenheit des jeweiligen Raums inspiriert; der Raum wird durch den Klang erfahrbar. Gerade aber weil der aus dem Lautsprecher ertönde Klang durch die reale

Bewegung seine gewohnte, fixe Lokalität verliert, kann der architektonische Raum mit seinen spezifischen Gegebenheiten neu bzw. akustisch anders erlebt werden. Es handelt sich also sowohl um ein Spezifisch-Werden des Raums als auch um die Kreation spezifischer Klangräume. Beides bedingt einander und erzeugt neue (Wahrnehmungs-)Qualitäten.

Rückgewinnung des Körperlichen

Mein Verlangen, den Wahrnehmungshorizont zu erweitern, neue sinnliche Erfahrungswelten zu öffnen und auch alte wieder zu entdecken motivierte mich, den Aspekt der körperlichen Erfahrung über die wirkliche, nicht simulierte Bewegung des Klangs deutlicher ins Spiel zu bringen. Die Bewegung des Zuhörers im Raum verstärkt diese sinnliche Anschauung, denn die Hörspektive und damit auch die Raumerfahrung können verschieden wahrgenommen werden. Bewegung im Raum wird Zeit. Zeitempfinden realisiert sich durch Raumempfinden und umgekehrt. Raum wird durch das Erleben der im Raum real bewegten Klangereignisse zur Erfahrung von Zeit.

Durch die exakte Synchronisation zwischen digitalen Klangerzeugern und dem computergesteuerten Klangverteilungssystem entsteht eine vollkommene Verbindung von Klang und dessen Bewegung, die die Zuhörer Analogien zu ihrer realen, klangbewegten Umwelt empfinden läßt. Innerhalb eines Kontextes, wie er nur für körpergebundene Technologien und Medien kennzeichnend ist, erhält das Digitale (hier: der digital erzeugte Klang) eine neue Sensibilität.

Dieser Ansatz, mit den Möglichkeiten der sinnlichen Erfahrung zu arbeiten, ist in meinen Arbeiten grundlegend. Die sinnlichen Momente in der Klangkunst aber sind auch deshalb wichtig, weil sie in unserer alltäglichen Erfahrungswelt so spärlich geworden sind.

Raumklang-Installationsarten

Im Laufe meiner künstlerischen Arbeit haben sich verschiedene Installationsarten herausgebildet, vier Typen, denen jeweils unterschiedliche Intentionen zugrunde liegen.

Die begehbare RaumKlangInstallation:

Der Lautsprecherkörper umfaßt den gesamten architektonischen Raum. Die Spieldauer ist beliebig lang. Der Raum ist visuell inszeniert. Der Besucher betritt die Installation zu irgendeinem Zeitpunkt und verweilt nach Belieben. Er kann sich im Raum frei bewegen. Bei der Komposition bzw. Produktion werden sowohl charakteristische Merkmale der Architektur als auch akustische Gegebenheiten berücksichtigt (Beispiele: *TopoPhonicZones*, 1992; *TopoPhonicPlateaus*, 1995; *AquaAngelusVox*, 1998 in Koproduktion mit Joachim Krebs).

Die konzertante RaumKlangInstallation:

Die Installation ist für ein sitzendes Auditorium konzipiert. Der universell angelegte Lautsprecherkörper umfaßt meist kreis- oder hufeisenförmig den Zuschauerraum. Zum Teil sind diese Arbeiten mit Videoinstallationen oder bewegten Lichtinszenierungen gekoppelt. Die Komposition hat eine festgelegte Dauer, weshalb die dramaturgische Anlage des Stückes deutlicher den Kriterien einer »Musik«-Komposition folgt. (Beispiele: *TopoPhonicSpheres*, 1993; *TopoPhonicScenes*, 1993; *TopoPhonie #4*, 1997).

Das RaumKlangObjekt:

Das Lautsprecherensemble ist in einer zweidimensionalen Anordnung als Objekt gestaltet, dem sich der Besucher nähern, von dem er sich entfernen und – je nach Objekanlage – um das er auch herumgehen kann. Die Spieldauer ist unbegrenzt (Beispiele: *Hörbild*, 1994/95; *SonicLines No.1*, 1998).

Der begehbare RaumKlangKörper:

Der Lautsprecherkörper ist in ein Objekt integriert, das einen umschlossenen Raum bildet, den der Besucher betreten und in dem er beliebig lange verweilen kann. Die Lautsprecher sind verborgen (z.B. hinter Akustikstoffen), um die artifizell produzierten Räumlichkeiten der Raumklangkompositionen selbst authentischer wahrnehmbar zu machen. Um den Klangkörper zu beherbergen, werden künstliche »Hörinseln« im realen Raum geschaffen. Die Spieldauer ist auch hier unbegrenzt. Diese recht junge Installationsart wurde im letzten Jahr – als Koproduktion mit dem Komponisten Joachim Krebs – durch die gemeinsame Projektreihe *SonicRooms* initiiert (Beispiel: *SonicRooms No. 1*, 1997/98).

Anhand von zwei sehr unterschiedlich konzipierten, begehbaren Raumklanginstallationen sollen im Folgenden verschiedene kompositorische Herangehensweisen erläutert werden.

TopoPhonicPlateaus

TopoPhonicPlateaus ist eine Raumklanginstallation, die für den Sternensaal in Donaueschingen konzipiert wurde. Dieser ca. 350 qm große Saal besitzt keine besonders reizvolle, anregende Architektur und ist in seiner Nutzung als kleiner Veranstaltungssaal mit Bühne künstlerisch ohne interessante oder wesentliche Bedeutung, in diesem Sinne also ein unspezifischer Ort. Die unscheinbare Ausstrahlung brachte mich damals auf den Gedanken, den Raum komplett mit schwarzem Molton auskleiden zu lassen und dadurch eine fast vollständige Neutralisierung dieses architektonischen Raums zu erreichen. Gleichzeitig hatte die Moltonauskleidung zur Folge, daß eine recht trockene Akustik entstand. Ich hatte damit eine »Black Box« geschaffen, die mir a) die Möglichkeit geben konnte, einen den gesamten Raum umfassenden Lautsprecherkörper zu kreieren, der sehr feinnuanciert agieren konnte, da die Ortbarkeit des Klangs ausgezeichnet war und b) eine fein strukturierte Textur im Klang zuließ. Da ich mich damals kompositorisch und forschend noch intensiv mit Selbstspielklavieren beschäftigte und besonders für den computergesteuerten Konzertflügel von Bösendorfer Kompositionen programmiert hatte, kam ich auf den Gedanken, die vorhandene Bühne für den Computerflügel zu nutzen und einen gemeinsam agierenden Klangkörper aus Flügel und Lautsprecherensemble zu bilden (siehe Abbildung 1). Um den Raum synchronisiert bespielen zu können, waren beide Komponenten über eine digitale Steuerung miteinander gekoppelt. Wichtig erschien es mir allerdings, eine genuine Verbindung zwischen Flügel und Lautsprecherensemble zu schaffen. Es sollte ein symbiotischer Klangkörper entstehen, bei dem Flügel- und Lautsprecherklang nicht mehr zu trennen waren, die Komponenten aber auch ein paralleles Eigenleben führen konnten.

TopoPhonicPlateaus (1995) begehbare RaumKlangInstallation

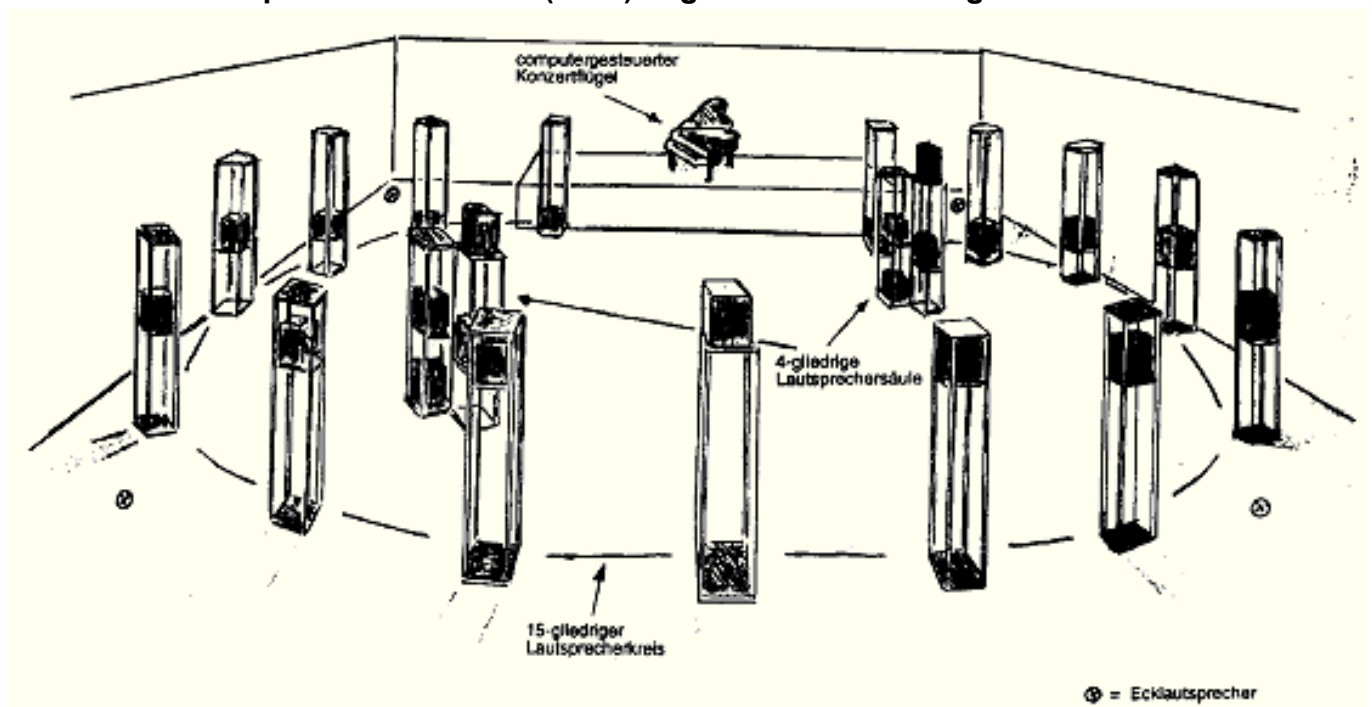


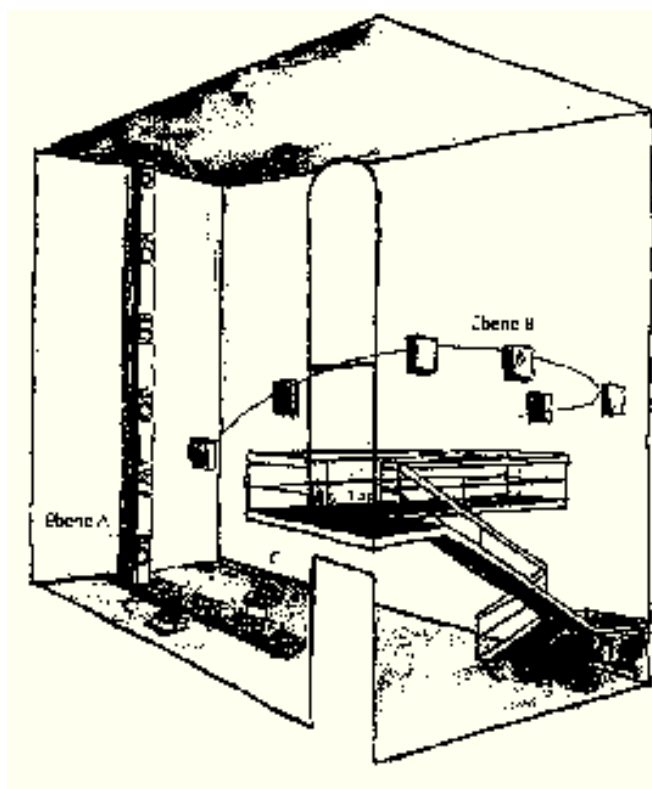
Abb. 1: Lautsprecherkörper mit Computerflügel. Der Lautsprecherkörper besteht aus vier Komponenten: einem fünfzehngliedrigen Lautsprecherkreis mit auf- bzw. absteigend positionierten Lautsprechern; zwei jeweils viergliedrigen Lautsprechersäulen und vier

Ecklautsprechern, die sogenannte Aurafelder breit in den Raum legen.

Da eine umfassende Darstellung der Klangkomposition hinsichtlich Sprachbehandlung, Textauswahl, Auswahl des Klangmaterials etc. den Rahmen dieses Textes sprengen würde, greife ich nur eine, aber formbildende Kompositionstechnik heraus, der das Phänomen einer Wahrnehmungsirritation zugrunde lag. Ich entwickelte die Idee, Resonanzfelder des Flügels zu kreieren, die auf dem Lautsprecherensemble bewegt werden können. Daß die extrem trockene Akustik den Flügelklang – trotz freischwingender Saiten - sofort erstickte, nutzte ich in kreativer Weise, indem ich einen künstlich in den Raum hinein verlängerten Flügelklang schuf, der über das Lautsprecherensemble 1 bewegt werden konnte. Den Part des Flügels hatte ich in einer Vorproduktion aufgenommen und sämtliche Resonanzklänge als Samples aufbereitet sowie editiert. In einem späteren Produktionsschritt wurden diese verfremdeten Resonanzfelder über den fünfzehngliedrigen Lautsprecherkreis in verschiedener Weise raumklangbewegt und zeitlich so positioniert, daß sich der künstliche, verfremdete Nachklang unmittelbar nach dem angeschlagenen Originalklang des Flügels in den Raum hinein bewegte und dies auf so natürliche Weise, als wäre solch ein Verhalten des Flügelklangs »normal« – wüßte man nicht, daß die Flügelresonanzen niemals so erklingen, geschweige denn sich so bewegen können. Flügel und Lautsprecherensemble entwickelten ein symbiotisches Verhalten und schufen hier einen spezifischen Klangraum mit neuen auditiven Wahrnehmungsqualitäten.

LOST

Das zweite Beispiel soll die eingangs erwähnten unterschiedlichen Herangehensweisen bei meinen Raumklangerbeiten unterstreichen, die sich durch das Ausloten der spezifischen Möglichkeiten und Potentiale für das einzelne Kunstwerk ergeben. *LOST* ist eine begehbare Raumklanginstallation, die skulptural wirkt. Die Installation wurde für den Lichthof des Badischen Kunstvereins entwickelt. Bei diesem Aufführungsraum (siehe Abbildung 2) handelt es sich um einen extrem hohen (ca. 15 m) und für diese Höhe recht schmalen und schlanken Lichthof, der sich über zwei Stockwerke des Kunstvereins erstreckt und über eine Galerie in ca. halber Raumhöhe betreten werden kann. Der Raum besitzt dazu einen gewaltigen, federnden Nachhall. Diese spezifischen Eigenschaften inspirierten mich zum Entwurf einer Klanginstallation, die den Raum als riesigen Resonanzkörper nutzt und mit großen Gesten agiert. Der Klangkörper des Raumes *LOST* ist vor allem durch den Lautsprecherwinkel (siehe Abbildung 2/Ebene A) geprägt. Diese auf dem Boden in die Waagerechte verlängerte Säule stellt die wichtigste Installationskomponente des Lichthofs dar: über diese Bahn stürzen Klangmassen zur Erde und ziehen sich in bestimmten Phasen auch wieder hinauf.



Beim Betreten des Raums ist der Besucher zeitweilig von einem Klangband umgeben, das sich über einen Lautsprecherhalbkreis (Ebene B) bewegt und die fallenden Klanggesten kontrapunktiert. Auch hier sind Lautsprecher (Ebene C) installiert, die die Aura-Klangfarben – das Klangtableau für die dreidimensional bewegten Klänge der Ebenen A und B – übertragen. So kommt auch hier eine symbiotische Verbindung zustande, diesmal jedoch zwischen dem agierenden Lautsprecherkörper und dem Raum als reagierendem Resonanzkörper, ohne den der Lautsprecherkörper niemals seine Klangintensitäten erreichen könnte.

Jede Raumklanginstallation erhält somit eine eigene Natur, hat eine eigene, dem Raum angepaßte »Gangart« und eine unverwechselbare Klangsprache. Es ist das Spezifisch-Werden des Raums, der Installation, des Dazwischens, das die neuen und veränderten Wahrnehmungsqualitäten hervorruft und eine erweiterte Sensibilisierung des Hörens/Denkens bewirkt.

Abb. 2: Skizze zur Raumklanginstallation LOST in der
Kunsthalle Baden-Baden

© positionen, 37/1998, S. 21-24