

# Was Stimme ist und sein könnte ...

**Thinking is a noisy process. Penser fait du bruit.**

(Jocelyn Robert)

Unter dem Titel *Human Voice/Computer Vox* fand im Juni ein kurzes, aber ungewöhnlich breit gefächertes Symposium statt, initiiert von der das New Media Institute Banff in den kanadischen Rocky Mountains leitenden Künstlerin Sara Diamond.

Die innere Stimme des Denkens, die Stimme als Emanation (bisher) einzigartiger Körper mit jeweils anderer Geschichte, die Stimme als Trägerin von Sprachen und Akzenten, von Emotionen, von Geschichten, von Gesang, die Stimme als Ausdruck der Persönlichkeit, ihrer Fragmentationen, Identitätsbildung und Entwicklung. Die entkörperlichte Stimme, die von Aufzeichnungstechnologien gespeichert und von Sendetechnologien in weit entfernte Räume transportiert wird. Die digitalisierte Stimme, die komprimiert, gefiltert, zerstückelt, prozessiert, getriggert wird. Die künstliche Stimme aus Varianten von Text-to-Speech-Programmen synthetisiert und wieder fragmentiert, prozessiert, übertragen. Die Stimmen anderer Lebewesen, wie sie in den Aufnahmen der Environmentalisten dargestellt werden. Und jene künstlichen Stimmen, die Robotern und Agenten zuwachsen, damit sie mit uns sprechen können wie Unsereins... Maschinen beginnen unsere Stimmen und selbst die Emotionen, die sie transportieren, zu »verstehen«, auf sie zu reagieren, ja, sie herauszufordern. Der charakteristische Abdruck einer Stimme wird Teil von Überwachungs- und Sicherheitssystemen, in denen selbst der Grad der Verkalkung unserer Gelenke als deren spezifische »Stimme« gespeichert werden kann. Während also mit unseren Sinnen nicht mehr wahrnehmbare Vorgänge in unseren eigenen Körpern, in unserer natürlichen Umwelt, in mit uns vernetzten Maschinen, auf unhörbaren Frequenzen aus den Tiefen des Alls und den Oberflächen unserer Bildschirme Stimmen bekommen, geht die Stimme einer Mehrheit von Menschen immer noch im Rauschen der ungleich verteilten Zugänge zur Medienmacht unter: »Eine kollektive oder individuelle Stimme einzubringen ist gleichbedeutend mit der Überwindung von Schweigen, Isolation und Marginalisierung. Die Stimme zu erheben ist ein fundamentaler Akt der Selbstverwirklichung. 'Speaking

48 Machines' spielen dabei eine wichtige Rolle, sei

es als alternatives Radio, als Stimmen auf Video, als Verstärker von Protesten, von Rede und Gesang.« (Sara Diamond)

Es war wie bei allen subventionierten Events in Kanada selbstverständlich, daß bei dem Event *Human Voice/Computer Vox* in Banff mindestens so viele Frauen wie Männer ihre Stimme erheben konnten, genauso wie KünstlerInnen aus Quebec und VertreterInnen der First Nations. Der Komponist David DeLeary, ein Objibway aus der Walpole Island First Nation Reserve in Southern Ontario, Archer Pechawis, ein in zweiter Generation in Vancouver aufgewachsener Multimedia Künstler sowie Louise Profeit-LeBlanc, eine Geschichtenerzählerin und Angehörige der Nacho N'yak Dan First Nation aus dem Yukon umrissen in der Kürze eines Panels ein zwiespältiges Bild ihrer Versuche, die Stimmen ihrer »Elders« in eine völlig verwandelte Welt hineinzutragen. Louise Profeit-LeBlanc erhob ihre Stimme, die zugleich die Stimme jener Frau ist, die sie die Kunst des Storytellings gelehrt hat, und gab einen berührenden Einblick in dieses tradierte »Stimmwerk«, das heute in englischer Sprache in Printmedien, in CDs, via Radio und TV am Leben erhalten wird, während parallel dazu versucht wird, die indigenen Sprachen unter anderem mit Hilfe künstlerischer Projekte wiederzubeleben. David DeLeary versucht erfolgreich, zeitgenössische Populärmusik, E-Musik, »intertribal music«, digitales Sound Design, Film und Video zu integrieren. Er ist davon überzeugt, daß die Stimme seiner Vorfahren auch in die Musik der schwarzen Sklaven in Nordamerika Eingang gefunden und den Blues mitbestimmt hat.

Geschichte tauchte in dem Symposium zum Beispiel auch als jene von Radiostimmen (Sabine Breitsameter) oder in Gestalt von John M.Chowning auf, der Aspekte seiner bahnbrechenden Entwicklungen der Voice Synthesis präsentierte. Auch von dessen Entwicklungen beeinflusste, aktuelle Positionen der Computer- und elektro-akustischen Musik waren stark vertreten, allerdings fast durchweg in ihrer institutionalisierten, an nordamerikanischen Universitäten praktizierten Form. Das gemeinsame Stichwort lautete hier »Kontrolle«: Kontrolle von Samples, synthetischen Sounds, der räumlichen Verteilung von Sound im Raum, von neuen Instrumenten/Soundgeneratoren, ihrer Präsentation bei Performances, wenn möglich durch für das Publikum interessantere Gesten als dem Drücken von Keyboard Tasten usw. usf. Zu dieser Diskussion trug Pamela Z ein ganz unakademisch vibrierendes Beispiel bei, indem sie in ihrer Lecture-Performance unter Einsatz

ihrer in mehrfachem Sinne starken, physischen Ausstrahlung Methoden des Biofeedback zum Triggern ihrer Sounds einsetzte. Einen entkörperlichten Ansatzpunkt demonstrierte der Pianist Peter Taussig, der mitten in einer erfolgreichen Solistenkarriere von seinem Körper im Stich gelassen wurde und aus dieser Situation herausfand, indem er lernte, zur Interpretation bedeutender Werke der klassischen Musik sein »Musical Sculpting System« einzusetzen: er produziert CDs, die nicht mehr Aufzeichnungen der auch gestischen Interpretation eines Werkes im realen Raum sind, sondern zur Gänze in einem graphischen Environment entstehen, das wiederum ein Disklavier kontrolliert. Ein bisher für wesentlich erachteter Schritt der Interpretation musikalischer Notation wird übersprungen und die dem Musikbetrieb zugrunde liegende Verwertungskette Original-Interpret-Wiedergabe-Distribution infrage gestellt.

Auf ganz andere Art verleihen KünstlerInnen, die aus der reichen Tradition kanadischer Audio-/Sound-/Radio-Art kommen, ihren oft in Vernetzung mit anderen KünstlerInnen entstehenden Arbeiten Stimme. Die Performance/Radiokünstlerin Anna Friz hat in einem Work in Progress, zu dem auch ihre Walkie-Talkie-Lecture/Performance in Banff zählte, dem Radio die weibliche Stimme einer »Pirate Jenny« zugeordnet. Steve Heimbecker und Ken Gregory vertreten spezifische Positionen einer als bildende Kunst verstandenen Sound-Art, die ihren Ausdruck in Performances und Installationen findet, denen die Entwicklung raffinierter räumlicher Aufnahmemethoden und interaktiver Systeme vorangeht. Hildegard Westerkamp und Andra McCarthey problematisierten – von der Soundökologie und Soundscape kommend – die Arbeit des »Field recordings« an der feinen Grenze zwischen Überwachung und legitimen Mitschnitten des urbanen Lebens und seiner Stimmen.

Zwei ausgereifte, künstlerisch völlig überzeugende und makellos umgesetzte Beispiele einer interaktiven immersiven Installationskunst präsentierte die Ausstellung in den großzügigen Räumen der Walter Philipps Galerie. David Rokeby's *n-Cha(n)t* ist eine Weiterentwicklung seines seit zehn Jahren andauernden und in der Zwischenzeit auch das Internet einbeziehenden Projektes *The Giver of Names* und manifestierte sich in dicht neben- und hintereinander von der Decke hängenden Monitoren, die Bilder von Ohren und Händen zeigten; die Hände bedecken die Ohren oder geben sie – nach überraschenden Parametern – frei. Jeder Monitor ist mit Lautsprechern verbunden, die Sätze ausstrahlen, und mit ei-

nem Mikrofon, in das die BesucherInnen Sätze sprechen kann. »*n-Cha(n)t* ist eine vernetzte Community von »Givers of Names«, die ihre individuellen internen Zustände laufend abgleichen. Wenn sie ungestört miteinander kommunizieren können, verfallen sie irgendwann in ein »chanting«, in einen gemeinsamen Fluß von verbalen Assoziationen«. Auch *La Salle des Noeuds* von Emile Morin und Jocelyn Robert ist ein Work-in-Progress (seit 1996). Die immersive Installation in Banff bestand unter anderem aus von der Decke hängenden, zarten Netzen aus über einhundert flüsternden Kleinlautsprechern, 120 Relays, großen Projektionen von wechselnden Portraits und einem Disklavier, dessen Tasten sich via GPS und eines auf sie projizierten Textes wie von unsichtbarer Hand gespielt bewegten. Das alles (und mehr) in einer bewußt die Definition des physischen Raumes verschwimmen lassenden, automatisierten Beleuchtung. Beide Installationen veränderten sich laufend, unvoraussagbar aber nicht zufällig.

Andere Installationen, die auf zum Teil technisch noch sehr experimentelle Art Stimmen der BesucherInnen als Material und Interface einfordern, wurden nur in kurzen Demos vorgestellt, genauso wie neue audiovisuelle Instrumente und Spiele zum kollektiven Musizieren, Multimedia-Opern oder Filme, deren Soundtrack aus unzählbaren Fragmenten besteht, aus denen neue Stimmen zusammengesetzt werden. Nur als Fußnoten kamen humorvolle aber trotzdem nicht leichtgewichtige Projekte wie *Chats für das Schnurren von Katzen aus aller Welt* (Elizabeth VanderZaag) oder Projekte wie jene von Naoko Tosa vor, die versucht, in ihren Installationen und on line-Projekten die Emotionen der UserInnen zu verwerten und sich damit ziemlich spekulativ am Rande einer AI-Forschung bewegt, die in der Zwischenzeit die ungeheure Komplexität der Interfaces zwischen Mensch-Maschine-Mensch ziemlich ernüchtert einschätzt.

Das dichte Symposium von Banff hat vor allem den vorherrschenden naiven Zugang zu dem, was Stimme ist und sein könnte, infrage gestellt und auf ein noch ganz offenes Forschungsgebiet verwiesen, das über viele ExpertInnen verfügt, die aber wenig voneinander wissen. ■