

# Kopfräume

Das Innere des Kopfes sei als kugelartiger Klangraum gedacht, als Ort, an dem Räume von sehr differenzierter Gestalt geformt werden: akustisch-geometrische Kopf-Architekturen. Ein Aufführungsraum für spezifisch dafür entworfene Gebilde.

Mit den ersten Untersuchungen, wie mit Klang geformte Räume verschiedener Größenordnung gehört werden, stellte sich heraus, daß bei engen, körpernahen Ton-Räumen der ganze Körper beim Vermessen von Raum beteiligt ist. Dieses Vermessen geht über das stereophone Hören mit den Ohren hinaus, bei dem vor allem die Phasendifferenz der Schallwellen zwischen den Ohren berechnet wird. So entstanden seit Beginn der 70er Jahre körperbezogene Ton-Raum-Objekte, bei denen der Körper direkt in die Ton-Bewegungen eingebunden wird. Das Sich-selbst-im-Körper-Hören ist hier wesentlicher Teil der sinnlichen Hör-Empfindung. Als Weiterdenken der körperbezogenen Ton-Raum-Objekte entstanden 1986 die ersten *Kopf-Raum-Stücke*.

Die Haut wird oft als Körpergrenze gesehen, als eine zum inneren Organismus gewandte Hülle und als eine Schutzmembran der Umwelt gegenüber. Akustisch verstanden ist die Haut eine durchlässige Membran mit Drucksensoren. Die alles überziehende Haut mißt die auftreffenden Schallwellen als physikalische Energie und gibt diese Information über neurale Systeme an das Gehirn weiter. Die Haut löst Hör-Empfindungen aus. Sie ist, akustisch verstanden, keine Abgrenzung von innen und außen. Durch die Haut dringen Schallwellen in den Körper ein, fließen durch den Körper durch, soweit sie nicht von Organen absorbiert oder vom harten Skelettbau reflektiert und kanalisiert werden. So können im akustischen Raum – im Gegensatz zum visuellen Raum – Grenzen nicht nur unter, über und um den Körper gezogen werden. Akustische Grenzen können auch durch den Körper verlaufen.

Im *Vertikalen Raum für eine Person*, einem Ton-Raum-Objekt von 1976, steht die Person auf einer zylinderartigen Basis mit eingebauter Schallquelle, sie bildet damit selbst den Schaft einer imaginären, akustischen Säule. Über der Person ist eine Zylinderscheibe mit eingebauter Schallquelle als Kapitell montiert. Der Martellato-Ton setzt kräftig von der Basis ab, wandert an Intensität abnehmend durch die Körperachse zum Piano-Kapitell: Hören mit der Schädeldecke, wie die Ton-Bewegung sich aus dem Körper bewegt. Das Stehen ist nach oben gerichtet. In der Umkehrung bewegt sich der Ton von oben kommend vertikal auf den Körper zu, dringt in das Innere, senkt sich an Intensität rasch zunehmend durch die

Körperachse in die Forte-Basis. Das Stehen ist nach unten gerichtet: Hören mit den Fußsohlen. Durch die vertikale Bewegung von Ton wird das räumlich nach unten gerichtete Crescendo zum Einsinken in den Boden – eine Art akustisches Verwurzeln.

Ein weiteres Beispiel: In der *Ton-Liege* von 1975 wird die Gestalt eines pendelartigen Ton-Raumes ausschließlich im Inneren des Körpers akustisch-körperlich wahrgenommen. Zwei Lautsprecher, einer im oberen und ein zweiter im unteren Bereich des Körpers, sind in das Liege-Objekt eingebaut. Gestrichenes Ton-Material, tiefe, verfremdete Cellotöne tasten den Körper abwechselnd oben und unten, hin- und herschwingend ab. Es ist ein Liegen in der Achse einer Ton-Bewegung. Der Ton-Raum schwingt im Körper, die Töne fließen wellenartig im Körper auf und ab. Über ein Begreifen im taktilen Sinn des Wortes ist es ein Begreifen, Bewußtwerden des Körpers, des eigenen Körpers.

Als künstlerische Arbeit können diese Objekte jeweils nur von einer Person erlebt, erfahren werden. Eine einsame Kunst-Erfahrung. Was auch für die *Kopfräume*<sup>1</sup> gilt. Doch scheint mir an diesem künstlerischen Ansatz nichts ungewöhnlich zu sein. Meine körperbezogenen Ton-Raum-Arbeiten sprechen letztlich nicht den einzelnen Körper oder den einzelnen Kopf an. Sie setzen sich vielmehr mit *dem* Körper beziehungsweise mit *dem* Kopf auseinander. Bei diesen tief ins körperliche Selbst eindringenden Arbeiten wird der einzelne Hörer sehr direkt angesprochenen. Mehr als in den großen Ton-Raum-Architekturen und Installationen ist der Hörer hier in hohem Maße herausgefordert, sich selbst mit seinem Bewußtsein, seinem Wahrnehmungsvermögen, mit seiner Sinnlichkeit in den künstlerischen Diskurs der Arbeit einzubringen. Ohne ihn bleibt Arbeit unvollendet.

Die *Kopfräume* führen die Arbeiten zum Hören mit dem Körper weiter. Die Arbeit *Kopfräume* setzt sich damit auseinander, wie das Innere des Kopfes wahrgenommen werden kann. Auf eine sehr ungewohnte Art führt diese Innenvermessung aber auch zur Frage nach dem Ich-Raum, zum Ich-Bewußtsein, zum Selbst.

Man kann sich Klang im Kopf, im Gehirn vorstellen, Melodien aus dem Hör-Gedächtnis aufrufen, stumm hören, stumm singen, kom-

1 Bernhard Leitner, *Kopfräume/ Headscales*, 1986-2002, Edition ZKM, (hrsg. v. ZKM Karlsruhe), Hatje Cantz Verlag 2003.

plexe musikalische Gebilde innerlich hörend analysieren. Einen körperlich überwältigenden Klangraum kann man sich im Kopf, im Gehirn jedoch ebenso wenig aufrufen, wie einen leisen Raum, in dem eine körperliche Hör-Spannung erzeugt wird. Auch räumlich verteilte Töne kann man nicht im Kopf, im Gehirn als Imagination hören. Die *Kopfräume* sind jedoch als räumliche Klanggebilde im Kopf real.

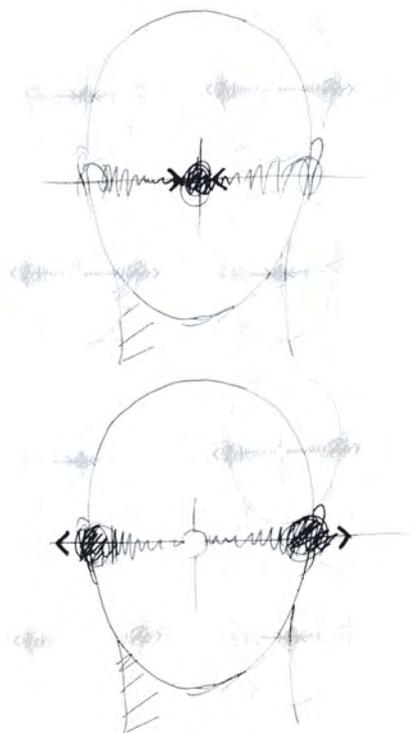
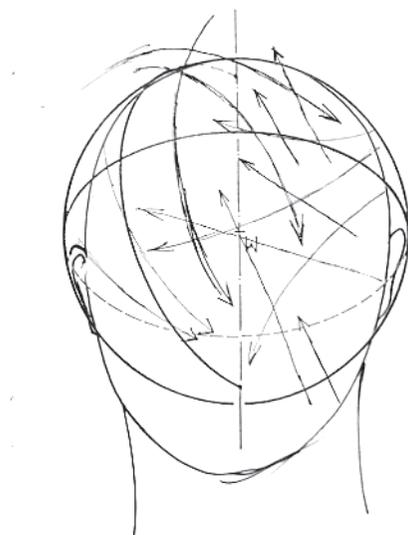
Das Sehen verzweigt sich über das Netz von Millionen Synapsen im gesamten Gehirn. »Nicht das Auge, sondern das Gehirn ist das Organ des Sehens.«<sup>2</sup> So wird auch jeder Schall- druck, von Körper und Ohren höchst nuanciert registriert, bearbeitet und weitergeleitet, letztlich sinnzugeordnet zum elektro-chemischen Hören im Gehirn. Während Hören als Außenraumreferenz wissenschaftlich gut bearbeitet scheint, ist das Im-Kopf-Lokalisieren von Ton hingegen eine wenig erforschte Hör-Tätigkeit des Gehirns.

Die *Kopfräume* sind nicht zuletzt aus der Überzeugung und Faszination entstanden, daß mit heutiger Technologie Klang an jeden Punkt einer imaginären Kopf-Kugel plaziert und gehört werden kann. Das Im-Kopf-Lokalisieren stellt ein neues, künstlerisch-gestalterisches Medium dar. *Kopfräume* heißt: sich selbst im Kopf beobachten, den Raum zwischen Gehirn und Kehlkopf wahrnehmen können. Was das »optische« Auge nicht kann, kann die Aug-Akustik: den »Blick«, um 180 Grad gedreht, nach innen richten. Der akustische Blick folgt den Klang-Bewegungen im Kopf und »beobachtet« den Kopfraum anhand

akustisch-konkreter Gebilde. Wo das Sehen nichts mehr sehen kann, vermißt und beobachtet der akustische Blick den – in der Raumpfindung – maßstablosen Inneraum des Kopfes. Auch der akustische Blick kann der Bildenden Kunst zugeordnet werden: Beobachten in der bildenden Kunst heißt Sehen, Empfangen und Senden.

Die als ZKM Edition erschienene Audio-CD *Kopfräume/headscapes* mit Buchhandelsvertrieb (Hatje Cantz) faßt sechzehn Kopf-Raum-Stücke aus den Jahren 1986 bis 2002 zusammen. Einige Beispiele: Schleifenartig durchziehen perkussive Ton-Linien den Kopfraum. Einmal als monophon-lineare Bewegung (*LF\_C38*), in einem anderen Stück als sich selbst umspielende stereophon-lineare Bewegungen von Klang (*PLF\_C38*). Die geometrisch gekrümmten Kurven suggerieren einen gekrümmten Hohlraum. Das Stück *LGWG\_B64* ist eine in sich verwobene Gestalt einer durchlaufenden Klangschleife mit einer Länge von zwei Minuten und 47 Sekunden, einer Breite von ganz eng bis seitlich weit sich entfernend und einer Höhe vom oberen Kehlkopfbereich zum nur erahnbaren oben. Im Stück *GHP* (49 Sekunden) ist der Innenraum kein Hohlraum, eher wie mit einer papierartig knisternden Masse gefüllt, ausgefüllt. In *ZT\_A* und *ZT\_B* wird ein gleichbleibender Tuba-Klang in der Mitte des Kopfes abgebildet, um mit sehr geringfügigen räumlichen Verschiebungen in verschiedene Richtungen eine Gestalt von konzentrierter Unruhe zu formen. In *FLSP\_AA\_91* (34 Sekunden) wird Raum

2 Detlef B. Linke, *Kunst und Gehirn*, Rowohlt Taschenbuch, 2001, S. 28.



Einige der graphischen Arbeiten von Bernhard Leitner zu seinen *Kopfraumstücken*.

punktartig aufgerufen. Ein Raum ohne Krümmungen, der sich eckig, spitz aus imaginären Geraden und Klangvektoren materialisiert. Zwischen den einzelnen, im Kopfraum frei verteilten Klang-Punkten schärfen Zeit-Raum-Pausen den inneren Blick. Im Stück *WLB* wölben sich über und unter der Schädeldecke perkussive Töne als exakt im Raum gezeichnetes Gewölbe, doch die Maße der Gewölbe bleiben offen. Ein geblasenes Material betont die Kopfmitte, um das Wölben kompositorisch zu schärfen. Man kann nicht festhalten, wo der Innenraum des Kopfes endet.

*Kopfräume* sind nur über Kopfhörer, intensiver noch über Ohrhörer erfahrbar. Für ein genaueres räumliches Hören des Kopf-Innen sind offene Kopfhörer zu verwenden. Geschlossene Kopfhörer bauen zwischen Kopfhörer und Ohr einen Resonanzraum auf, einen eigenen Hörraum, welcher der plastischen Im-Kopf-Lokalisierung und der gestalteten Räumlichkeit entgegenwirkt. Ohrhörer bzw. Ohrstöpsel führen den Klang noch direkter ins Hör-Gehirn. Letztlich ist aus Erfahrung und Vergleich anzumerken, daß ein discman die skulpturale Qualität dieser Arbeit besser wiedergibt als ein HiFi-Standgerät. ■

