

In den vier Alben – *AMBIENT 1 Music for Airports* (1978), *AMBIENT 2 The Plateau of Mirror* (1980, zusammen mit Harold Budd), *AMBIENT 3 Day of Radiance* (1980, zusammen mit Laraaji) und *AMBIENT 4 On Land* (1982) – hat Brian Eno musikalisch die Koordinaten dessen, was Ambient Music sein kann, formuliert. Dort finden sich Endpunkte und Anfangspunkte eigener Entwicklungen. So markieren die Ambient-Musiken den Wechsel vom Performer zum Komponisten, der das Tonstudio als Instrument benutzt. Auch sei bereits in *Music for Airports*, so seine eigenen Worte, sein Konzept einer Generativen Musik der 90er Jahre¹ angelegt. In dem Zeitraum, der zwischen *AMBIENT 1* und *AMBIENT 4* liegt, entstehen ebenso seine Videopaintings und Videoinstallationen, in denen er das Licht als malerisches Medium entdeckt und bewegte Bildmuster analog zu seiner Raum auskleidenden wie Raum generierenden Musik gestaltet.

Viele Ambient-Musiken von Brian Eno, vor allem aber *On Land*, boten genügend Potential, das von nachfolgenden Generationen jüngerer Elektroniker rezipiert werden konnte und so den Ambient-Stil in verschiedenen Richtungen wie Ambient House, Ambient Dub, Organic Ambient Music, Dark Ambient und so weiter erweitern konnte: Brian Eno hat mit Ambient nicht nur das Satiesche Konzept der Klangtapete wieder belebt, sondern der Idee einer ornamentalen Musik Raum verschafft. Einer Musik, die sich in dem nicht genau bestimm- baren Zwischenbereich zwischen ernster neuer und funktionaler Musik bewegt, die sowohl als akustisches Environment in Klanginstallationen funktioniert, als auch im Kontext neuer elektronischer Musik weitere Varianten gefunden hat und mitunter auch mit esoterischem Anspruch psychische Gestimmtheiten mit unaufdringlich aufdringlichem Gestus induzieren will – so zumindest bei manchen Vertretern des Ambient-Stils. Den Weg, den Eno von der *Music for Airports* zu *On Land* zurückgelegt hat, kann mit denselben Dialektiken der Gestaltung, wie sie für das Ornament in der Bildenden Kunst geltend gemacht worden sind² beschrieben werden: Mit dem permanenten Wechselspiel von Einfachheit und Komplexität, von Raum und Oberfläche, von Abstraktheit und Naturalität – übrigens Ambivalenzen, die durchaus von Eno als Konnotation des Ambient mitgedacht sind.

Ornamentale Musik

Das Ornament ist, ob in der unmittelbaren Geste des Verzieren oder in der Rhetorik, in der es seinen Ursprung hat, in der Musik, in der Architektur und im Kunstgewerbe

Barbara Barthelmes

Von der Klangtapete zur Landschaft

Brian Eno und seine Ambient-Alben

zunächst etwas Hinzugefügtes. Es soll akzentuieren, gliedern, ausfüllen oder rahmen, auf jeden Fall aber die Aufmerksamkeit des Betrachters von sich weg auf den Träger, an dem es haftet, lenken. Dabei muss es dem Zweck, dem Sinn der Rede, der musikalischen Figur oder Bauaufgabe entsprechen, das heißt, dem Prinzip des »decorums« folgen und sich dem Ort und der Form anpassen, um das, worauf es hinweist, nicht zu übertönen. Umgekehrt kann aber auch der Träger des Ornaments mit dessen zunehmender Dichte und Intensität von diesem vollkommen verschlungen werden und ganz verschwinden.

Die Kritik am Ornament, wie sie sich am Ende des 19., Anfang des 20. Jahrhunderts in den unter anderem auch für die Musik einflussreichen Ideen von Adolf Loos³ und später im Konzept des modernen Funktionalismus des Bauhauses manifestierte, artikuliert sich genau zu dem Zeitpunkt, an dem es möglich wurde, ornamentale Verzierungen industriell zu reproduzieren. So machte es sich in der Bildenden Kunst an den Bestrebungen des Historismus fest, an dessen Tendenz nicht nur die Architektur sondern auch Alltagsgegenstände Flächen deckend mit ornamentalen Mustern zu überziehen, ohne diese inhaltlich oder funktional an den Gegenstand zu binden. In der Geringschätzung des Ornaments schwingt die Kritik an der industriellen Fertigung der Kunst mit, hauptsächlich aber wendete sich ihre Abwertung gegen das Prinzip der Wiederholung – einem der Wesenszüge des Ornaments. Im Prinzip der Wiederholung manifestierte sich, so der Vorwurf, der Mangel an individueller Ausgestaltung, es sei Ausdruck für dessen Bedeutungsleere. Dem wurde dann entweder die gesellschaftliche Bedeutung wahrer Kunst oder das Dogma »form follows function« entgegengehalten. Die Argumente, die in den 50er und 60er Jahren und später noch von Seiten der ersten neuen Musik gegen die funktionale Musik, gegen das unterhaltende Genre oder die Pop- und Rockmusik und später in der Anfangszeit auch gegen die Minimal Music formuliert wurden, folgten einer vergleichbaren Rhetorik und bezichtigten diese eines seichten, manipulativen und regressiven Cha-

1 Brian Eno, *Generative Music*, in: <http://www.immotionmagazine.com/enol.html>.

3 Adolf Loos, *Ornament und Verbrechen*, 1908.

2 Burkhardt Schmidt, *Kritische Theorie des Ornaments*, Vortrag im Rahmen des Patern Projekts 2006 in Mannheim, <http://www.paternprojekt.org/burkhardt-schmidt-vortrag>.

rakters. Brian Eno hat sich 1978 in der Formulierung seines Konzepts einer *Ambient Music*⁴ explizit auf Muzak, eine industriell gefertigte und vertriebene Musikkonzerte bezogen, was durchaus als Provokation zu verstehen war, auch wenn das heute – dreißig Jahre später – kaum noch nachvollziehbar ist.

So plädiert er für ein Konzept, Muzak positiv zu besetzen, innovativ umzudeuten und hinter den Light-Versionen bekannter Songs und Schlüsselwerke wie deren fragwürdigen Intentionen die Potentiale einer neuen Umgebungsmusik zu nutzen. Ambient Music, definiert als Atmosphäre, als Umgebung, als Stimmungslage, als eine Art farblicher Grundton, weiche, so Eno, in wesentlichen Punkten von Muzak ab: Da, wo Muzak die akustischen und atmosphärischen Unverwechselbarkeiten des Environments mit einem vereinheitlichenden akustischen Teppich überzieht, da möchte Ambient den Raum aufwerten und neu konditionieren. Wo Muzak sich verschiedenen Wahrnehmungsoptionen verweigere, also akustische Prägnanz abschleift, soll Ambient genau diese Qualitäten artikulieren. Ambient möchte Räume eröffnen und nicht als bloßer akustischer Stimulus die Umgebung aufhellen, um die alltägliche Routine zu erleichtern oder gar Biorhythmen zu beeinflussen. Ambient Music muss verschiedene Ebenen des aufmerksamen Zuhörens ansprechen ohne eine besonders zu verstärken. Sie sollte gleichzeitig Hintergrund und Vordergrund sein, einer dezidierten Aufmerksamkeit Genugtuung verschaffen und sich dem jeweiligen Hörkontext beiläufig anschmiegen.

Einfachheit und Verschlungenheit

Die einfache Wiederholung des immer Gleichen führt dazu, dass die Aufmerksamkeit entgleitet oder anders formuliert, dass das Nervensystem gleichbleibende Reize nicht mehr weiterleitet und sie als erwartungskonform aussortiert. Um das zu verhindern, muss entweder die Aufmerksamkeit permanent auf einem bestimmten Level gehalten oder ein Fluktuieren zwischen verschiedenen Aufmerksamkeitsgraden ermöglicht werden. Die ornamentale Gestaltung erreicht dies durch Anreicherung von zusätzlichen Reizen, durch Verkomplizierung. Auf der Ebene der Harmonik und der Rhythmik beispielsweise lässt Eno genauso viel oder aber genauso wenig geschehen, um die Aufmerksamkeit nicht zu verlieren und sie dennoch, wenn auch eher unbestimmt, auf die Musik zu lenken. Rhythmus im traditionellen musikalischen Sinn, Dauern-

32 verhältnisse eingesperrt in ein gleichmäßiges

taktmetrisches Raster, kommen nicht vor. Rhythmus wird entweder aufgefasst als Puls, der mal gleichmäßig und konstant abläuft, mal undefiniert eine auf- und abschwellende Bewegung im Sinne von Ebbe und Flut oder Ein- und Ausatmen bewirkt (zu hören beispielsweise in *Lizard Point* oder *The Lost Day* auf *On Land*). Oder aber subtile rhythmische Verschiebungen entfalten allmählich durch asymmetrische Überlagerung verschiedenen langer Loops melodische Arabesken, produzieren Phasen der Stille oder akkumulieren Cluster. Eno vergleicht sein Verfahren oft mit dem Moiré-Effekt. Dieser Effekt entsteht bei der Überlagerung von Rastern oder Linien. Das Prinzip scheint denkbar einfach: Sich wiederholende melodische Pattern und Loops erzeugen, wenn sie in verschiedenen Proportionen übereinander geschichtet werden, neue und oftmals komplexere Muster.

Sind die Ambient-Musiken harmonisch disponiert, das heißt konstituieren sich die musikalischen Rapports aus distinkten Tonhöhen (zum Beispiel in *Discreet Music*, 1975, oder in 2/1 von *Music for Airports*) setzt Eno meist einen begrenzten Tonvorrat ein, der sich einer bestimmten Tonalität zuordnen lässt (in *Discreet Music* mit dem eines G-Dur Akkords, in 2/1 mit dem eines Des-Dur Akkords). Die Harmonik bleibt aber statisch, da alle Faktoren, die Bewegung suggerieren und Spannungen in harmonische Eindeutigkeit auflösen, außen vor gelassen sind. Eno bevorzugt Sept- und Nonen-Konstellationen und vermeidet konsequent alle Schritte, die eine Tonart bekräftigen würden.

In dem Wechselverhältnis von Einfachheit und Verschlungenheit, das Eno, inspiriert von der frühen Minimal Music, praktiziert – er spricht von Steve Reichs *It's Gonna Rain* (1965) als einer Art Schlüsselwerk für ihn – ist bereits das Prinzip seiner Generativen Musik angelegt; einer Musik, die von einigen wenigen einfachen Elementen ausgeht und durch Wiederholung und Überlagerung, durch bewusstes Einbeziehen von klanglichen Unwägbarkeiten quasi-organisch zu komplexen Gebilden kommt. Solche generativen offenen Prozesse liegen beispielsweise dem Computerspiel *Spo-re* (entwickelt von Will Wright) zugrunde, bei dem die Spieler, von einer Keimzelle ausgehend, selbst komplexe Gesellschaftsformationen entwickeln können und zu dem Brian Eno den entsprechenden Soundtrack verfasst hat.

Ornament und Raum

In der Bildenden Kunst ist der Träger des Ornaments die plastische Form der Architektur oder ein Gegenstand des Kunstgewerbes bzw.

des alltäglichen Gebrauchs. In der Musik kann diese Rolle sowohl der reale Raum, sei es als Außen- oder Innenraum, als auch der Raum, der erst durch Klang generiert wird, übernehmen. Letzterer verdankt sich in den Ambient-Stücken Brian Enos dem Verfahren der Schichtung heterogener Texturen. Sehr oft wird ein Stück durch drones in unterschiedlichen Registern und Klangfarben eingefärbt. Dieselbe Funktion der farblichen Grundierung übernehmen auch pastose Hintergrundgeräusche, eine Art nur peripher hörbarer Overall von Rauschen. Der Eindruck von Weiträumigkeit wird nicht selten durch die Ereignisdichte erzeugt, die Eno oftmals niedrig hält. Die einzelnen Klänge oder Klangereignisse scheinen manchmal in einem leeren Raum zu stehen bzw. sind von Raum umgeben. Vor allem sind es die Möglichkeiten der Studioteknik, die Eno virtuos als kompositorische Mittel nutzt als da wären Echo, Hall, Manipulationen der Abspielgeschwindigkeiten, digitale Delay-Effekte, Time Distortion und dergleichen mehr.

Das Ornament kann seinen Träger akzentuieren, ihn gliedern und seine Gestalt betonen. Auch in den Musiken der Ambient-Tetralogie ist das Verhältnis von Raum und Ornament ganz verschieden artikuliert. Es gibt Ambient-Musiken, die deutlich zwischen Vorder- und Hintergrund unterscheiden und solche, wo Ornament und Raum sich ineinander verschränken bzw. ineinander übergehen. In den verschiedenen Stücken der *Music for Airports* wie auch teilweise von *The Plateau of Mirror* schafft Eno akustische Räume, in denen die Pedaltöne und das Hintergrundrauschen wie eine Art Grundierung wirken – vergleichbar mit dem Grundieren einer Leinwand. Auf diesen Fond wird dann das ornamentale Muster eingezeichnet. *Music for Airports* wurde tatsächlich 1980 als klangliches Environment auf dem Marine Terminal des New Yorker Flughafens La Guardia eingesetzt. Der klangliche Hintergrund übernahm dabei die Funktion der Konditionierung des Raumes, die sich wiederholenden Pattern artikulierten ihn je nach ihrer Struktur unterschiedlich.⁵

In *AMBIENT 3 Day of Radianc* gehen Brian Eno als Produzent und Laaraj (alias Edward Gordon, der unter anderem elektrische Zither spielt) als Komponist einen anderen Weg, der sich deutlich von den beiden vorangegangenen Produktionen unterscheidet. Vor allem in den *Dances 1-3* werden dicht gewebte, mehrfach überlagerte rhythmische Klangmuster entwickelt, die zudem noch in einem gleichbleibenden Beat ablaufen. Durch die zunehmende Dichte und Intensität im Verlauf der Musik entsteht dabei auf der Ebene der Klangwahrnehmung ein Effekt, der im Kontext der visu-

ellen Wahrnehmung gestalttheoretisch als Kippfigur beschrieben worden ist. Aus dem Overall rhythmisierter melodischer Patterns generieren sich neue Formen und Räume.

Auf *On Land*, dem letzten Teil der Ambient-Tetralogie, gibt Eno die Trennung zwischen Vorder- und Hintergrund vollends auf. Er simuliert weniger bestimmte Räumlichkeiten, als dass er disparate Klänge und Klangereignisse in einem auditiven Rahmen oder Raum positioniert.

5 Die Begriffe Raum-Konditionierung und Raum-Artikulation gehen auf Robin Minard zurück. Robin Minard, *Sound Environments/Klangwelten*, Berlin 1993.

GEORGES APERGHIS,
PIERRE BOULEZ,
RICK BURKHARDT, AURELIANO CATTANEO,
CHAYA CZERNOWIN,
PETER EDWARDS, DROR
FEILER, BERNHARD GANDER, SAED
HADDAD, LARS PETTER HAGEN,
ARNULF HERRMANN, MICHELLE
LOU, YAN MARESZ, BENEDICT
MASON, CHRIS MERCER,
EDUARDO MOGUILLANSKY, ISABEL
MUNDY, EMMANUEL NUNES,
FRANZ MARTIN OLBRISCH,
FABIÁN PANISELLO, BRICE PAU-
SET, ENNO POPPE,
VELI-MATTI PUUMALA, MING
TSAO, ROB WANNAMAKER

**DONAUESCHINGER
MUSIKTAGE**
17. BIS 19. OKTOBER 2008
Das Autoren-Festival mit seinen Ausnahme-Interpreten

donaueschinger
musiktage

Informationen: www.swr2.de/donaueschinger

Von der Klangtapete zur Landschaft

Es liegt nicht in der Art des Ornaments, Geschichten zu erzählen. Dennoch können Ornamente naturalistisch oder auch plastisch gestaltet sein. Denn um der monotonen Repetition zu entgehen, hat das Ornament Piktogramme und Natur-Abbilder aufgenommen und so seinen Lauf verkompliziert. Die Geschichte des Ornaments in der Bildenden Kunst ist so von der Dialektik von Abstraktion und Naturalität geprägt.⁶ Eine vergleichbare Ambivalenz findet sich im Ambient in dem Wechselspiel von Technizität bzw. Abstraktheit und Natur bezogenen Assoziationen. Dies fängt bei der Instrumentierung an, die die Herkunft der Klänge für den Hörer unbestimmt lässt. Die ornamentalen Figuren, die melodischen Arabesken, die unspezifischen Klangereignisse sind zwar alle durch die Formung des Tonstudios gegangen. Doch was die Ursprünge vieler Klänge betrifft, ist der Hörer sich nie ganz sicher: Liegt diesem Klang die Aufnahme eines Vogelgesangs, von Flugzeuglärm, einer Orgel oder einer menschlichen Stimme zugrunde oder sind all diese Klänge künstlich produziert und simulieren nur eine Naturähnlichkeit? In einen Dialog mit den sich wiederholenden Pattern treten mitunter bestimmte kleine Klangereignisse, deren klangliche Herkunft nicht zu orten ist und die einen so beiläufigen Charakter haben, dass sie sich mit der akustischen Situation, in der diese Musik gehört wird, vermischen. Für den Hörer ist dann nicht immer klar zu unterscheiden, kommen diese Klänge »vom Band« oder sind dies Geräusche, die sich real in seiner unmittelbaren Umgebung ereignen (so zum Beispiel in *The Lost Day* auf *On Land*).

Neben dieser atmosphärischen Unbestimmtheit des Klangobjekts bzw. der Klangereignisse, mit der Eno an der Schnittstelle zwischen realem Raum und virtuellen Raum arbeitet, ist es vor allem die Bezeichnung »Landschaft«, die er für die Ambient-Musik auf *On Land*⁷ geltend macht, und die scheinbar eine Naturbezogenheit suggeriert. Vergewöhnlicht man sich die vier Alben so wird eine Bewegung der Ambient Music erkennbar, die sich vom Ornament aus fixierter Bedeutung, bestehend aus klar erkennbaren Arabesken, die als Figuren auf einem Hintergrund funktionieren, löst hin zu Räumen, die sich aus frei beweglichen Klangfeldern generieren. Mit Landschaft meint er eine bestimmte Stimmung, die über die Art der Klangelemente und deren Aktivität entscheidet: » ... allowing the mood of the landscape to determine the kind of activity, that occur.« Landschaft

als Form hat Rahmen bildende Funktion, zu ihr gehört alles, was sich in ihr ereignet: »everything that happens is part of the landscape.« Landschaft, das sind für ihn »expanded moments of memory«, Momente der Vergangenheit, die, wenn man sich an sie erinnert, sich ausdehnen und im Raum der Erinnerung die Form von Bildern, Szenarien annehmen können. In dieser Auffassung kommt eine entscheidende Dimension des Landschaftsbegriffs zum Ausdruck, die, jenseits der ästhetischen Kategorisierung von Landschaft durch Kunst- und Literaturwissenschaft, eine bestimmte Form der Betrachtung der Welt und Umwelt durch den Menschen erfasst. Landschaft repräsentiert nicht einen bestimmten Naturausschnitt, sondern ist vielmehr ein angeschauter Raum, in dem sich ein kulturgeschichtlich habitualisiertes Anschauungsmuster offenbart. Dessen Spezifik liegt darin, dass das betrachtende oder hörende Subjekt einzelne disparate Elemente in ein Ganzes integriert, dass diesem Raumstruktur, Rhythmus und Atmosphäre als die entscheidenden anschaulichen Qualitäten erscheinen und nicht die spezifische Gegenständlichkeit, die eine Landschaft ausmachen. Weiter gilt, dass diese Art der Wahrnehmung des Raumes Standpunkt bezogen ist, nicht nur in Bezug auf die Perspektive, sondern vor allem in Bezug auf die emotionale Anmutung. Gemeint ist damit jene Ausdrucksfärbung der gegenständlichen Welt, die Ergebnis einer Interaktion zwischen natürlich-gegenständlicher Umwelt und Wahrnehmungsd disposition des Betrachters ist.

Evolving metaphers

»Evolving metaphers, in my opinion, is what artists do.«⁸ In ihrer *Kritischen Theorie des Ornaments* schreiben Raulet und Schmidt⁹, dass am Auftauchen des Ornamentalen und seiner jeweiligen Spezifik auch gesellschaftliche Umbrüche abgelesen werden könnten. Wenn man überhaupt eine Analogie zur Musik, insbesondere zur Ambient Music ziehen kann, so vielleicht derart, dass diese Musik weniger direkt Ausdruck veränderter gesellschaftlicher Verhältnisse ist, als dass sie die Rolle einer epistemologischen Metapher übernimmt, die einen musikhistorischen Umbruch markiert. Indem das Ornament, der Loop, das sich im Unendlichen perpetuierende Muster ein Bild für eine Musik repräsentiert, die alle Klänge als gleichwertig betrachtet und die sich so im Unendlichen der Klänge auflöst. Die Figur der Landschaft dagegen versinnbildlicht den Versuch, temporär und immer wechselnd und ausschnitthaft dem »Ocean of Sound« eine Form, einen Rahmen abzurufen. ■

6 vgl. Anmerkung 2.

9 Gérard Raulet, Burkhart Schmidt, *Kritische Theorie des Ornaments*, Wien 1998.

8 siehe Anm. 1

7 In den liner notes für *On Land* und nachlesbar auf http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/MFA-txt.html. Aus diesen liner notes stammen auch die folgenden Zitate.