

Spiegelkabinett der Klänge

Ein Gespräch zwischen Eva

Huttenlauch, Andi Toma, Jan St.

Werner und Michael Akstaller

Eva Huttenlauch: Ihr unternimmt mit *Spatial Jitter* im Kunstbau des Lenbachhauses eine Verlagerung vom Konzert hin zum Installativen und vor allem hin zum Raum. Diese Veränderung gibt es bei euch kontinuierlich schon seit ein paar Jahren, und ihr denkt sie mit jedem Projekt weiter. Warum diese Entwicklung und was verändert sich dadurch für euch als Musiker, als die ihr ja lange in erster Linie Liveshows gemacht habt?

Andi Toma: Durch die Erfahrungen, die wir mit unseren Liveshows gesammelt haben, ist uns bewusst geworden, dass der Raum, in dem die Klänge reflektiert und akustische Signale verteilt werden, großen Einfluss auf die Musik hat und darauf, wie sie wahrgenommen wird und wie das Publikum reagiert. Unser vorletztes Album *Dimensional People* (2018) haben wir auch schon über ein Spatial-System räumlich abgemischt. So ein System haben wir mittlerweile im Studio und probieren viel damit aus. Die Raumsituation im Kunstbau ist ja eigentlich eher schwierig und daher herausfordernd für uns.

Eva: Der Kunstbau ist wie ein Tunnel oder ein langer Schlauch, der in den 1970er Jahren beim Bau des U-Bahnhofs Königsplatz als Hohlraum übrig geblieben ist und seit 1994 vom Lenbachhaus als Ausstellungsraum genutzt wird. Er ist 110 Meter lang, 15 Meter breit, 5 Meter hoch, hat eine lange Nachhallzeit und durch den vielen Beton wirkt er eher spröde und hart.

Andi: Genau, die enorme Länge und Höhe und die daraus resultierenden räumlichen Hall-Reflexionen erscheinen zunächst ziemlich ungünstig, wir haben aber versucht, aus diesen „Nachteilen“ Vorteile zu machen und genau diese Gegebenheiten zu nutzen. Zum Beispiel kann man Schallquellen im Kunstbau nicht gut orten, weil sie durch die Raumgröße und den Hall diffus werden. Wir haben also gezielt herausgearbeitet, welche Frequenzen wir auf die Reise schicken und wo wir bewusst mit Reflexionen und Resonanzen des Raumes arbeiten können und stimmen die musikalischen Signale darauf ab. Wir haben bei den Kompositionen darauf geachtet, Punkte im Raum zu finden, an denen man dessen Eigenheiten mit dem Klang zusammenführen kann. Das heißt, wir haben ein Stück bzw. viele Stücke *für* und *mit* dem Raum komponiert.

Jan Werner: In der herkömmlichen Welt des Mischens für Stereo integriert man ja Aufnahmen von Instrumenten in bestimmten räumlichen Situationen in ein Modell. Damit kreiert man eine konservierte Modellwelt, die sich ziemlich gut kontrollieren und manipulieren lässt, indem man zum Beispiel schwierige Klänge wegmischt oder künstliche Raumeffekte auf Klänge legt, um Abstände oder Tiefen zu suggerieren. Man stellt sich dadurch beim Hören der Aufnahme automatisch die Klänge in einem Raum – Konzertsaal oder Aufnahmestudio – vor. Konsequenter wäre es aber, mit der Musik in den eigentlichen Raum der Aufnahme zurückzugehen, um ein authentisches Hörerlebnis zu erzeugen. Und das ist es, was wir machen: wir gehen mit der Installation im Lenbachhaus, aber auch anderen Projekten, die wir spatial gedacht haben, den Weg zurück zum Ursprung dessen, wie wir überhaupt zur Musik gekommen sind. Uns hat von Anfang an interessiert, wie man Quellen von auditiv Wahrnehmbarem zueinander in Beziehung setzt, wie man versucht diese Beziehungen nachzuvollziehen und zu beobachten, wo sich Überlagerungs- und Kommunikationsmomente ergeben. Es gibt natürlich unendlich vieles, was einem von vornherein stimmig angeboten wird – gerade bei elektronischer Musik gibt es unzählige Klischees, von denen man weiß, dass damit eine Stimmigkeit im Kopf der Hörer*innen erzeugt werden kann. Aber da uns diese Presets, also die Voreinstellungen, nie gereizt haben, sondern viel mehr die Kombinatorik, die für uns noch nicht so durchdekliniert ist und in der wir auch selbst noch viele Bewegungen entdecken können, war der Schritt zurück in den Raum für uns logisch und konsequent. Der stand also immer schon an, aber wir hatten bisher viel damit zu tun, die oben beschriebenen Modellwelten, die Stereowelten zu kreieren; was in der öffentlichen Präsentation meistens über das Livespielen geschah. *Dimensional People* war dann der Versuch, von der Bühne runter, immer mehr Elemente in den Raum auszugliedern. Raus aus dem Stereokonzept, das ja bei Livekonzerten immer der Standard ist, weil man auf der Bühne zwischen zwei großen Lautsprechern steht, hin zu einer offeneren Inszenierung, zu einer Art mutierendem, erweitertem Bandkörper.

Die meisten Musikmetaphern und Musikverfahren spielen sich nach wie vor in der konventionellen Stereowelt ab und perpetuieren den Mythos, dass zu zwei Ohren zwangsläufig eine Stereoabmischung gehört.

Eva: Und was bedeutet dieser Schritt raus aus dem Modell und rein in die Wirklichkeit des Raumes konzeptionell für eure Installation im Lenbachhaus?

Andi: Wichtig ist, dass wir dem Raum nicht etwas aufzwingen wollen, im Sinne einer fertigen Komposition, die wir mitbringen, die aus Lautsprechern kommt und dann verhallt. Sondern wir hatten den Luxus, wirklich mit dem Raum arbeiten zu können. Sowohl bei der Vorbereitung der Komposition als auch während und mit der Installation selbst. Wir schicken Signale in den Raum, wir arbeiten mit Schallgeschwindigkeit, wir bündeln die Klänge impulsmäßig sehr stark und wir beobachten, wie sie sich in den 110 Metern Raumlänge bewegen. Daher setzen wir bewegte Lautsprecher ein, um Wege zu verkürzen oder zu dehnen und wir arbeiten jeweils mit dem Impuls, der vom Raum selbst zurückkommt, als Reflexions-Impuls aber auch als Resonanz-Impuls. Technisch versuchen wir diese Möglichkeiten so weit wie möglich auszureizen und damit zu experimentieren, und doch ist es am Ende eine Komposition. Aber die Lautsprecher zwingen dem Raum nicht die Musik auf, sondern die Impulse, die aus den Lautsprechern kommen, sind auf den Raum abgestimmt – das finde ich das Interessante daran. Denn sonst geht man in Kompositionen meistens nicht auf die Raumverhältnisse ein.

Eva: Bevor wir konkreter über die Installation sprechen: Was bedeutet der Titel *Spatial Jitter*?

Jan: *Spatial* bedeutet räumlich, in unserem Fall, den Raum durch Klang verstehen oder beschreiben. In der Renaissance spielten spatiale Techniken eine große Rolle, so hat zum Beispiel die Mehrchörigkeit zur Ausdifferenzierung von perspektivischen Erfahrungen in Kirchen beigetragen. *Jitter* wiederum ist ein Begriff aus der Digitalsignalverarbeitung. Man benutzt ihn auch in der Granularsynthese, wenn Klangpartikel nicht regelmäßig ausgelesen werden. *Jittering* kann zum bewussten Hervorrufen von stotternden oder rhythmisierten Klangartefakten genutzt werden. Vielleicht könnte man den Titel mit *Räumliches Zittern* übersetzen.

Eva: Könnt ihr beschreiben, wie die Installation genau aussieht – was ist zu sehen und zu hören, was bringt ihr in den Raum hinein an Klängen aber auch an Objekten?

Jan: Unsere erste Assoziation zum Kunstbau war das Bild eines Flippers, wegen seiner prägnanten Form und Gestalt. Davon ausgehend haben wir überlegt, wie wir unser Bild erzählen und welche Fragen wir stellen: Wie stellt man sich Klang vor? Wie erfahren wir ihn? Wann

wird aus akustischen Details ein Klang oder umgekehrt, wie kann ein Klang wieder in seine Bestandteile zerlegt werden? Wie definieren und vermitteln wir das Phänomen *Hören*, also wie sprechen wir darüber? Welche Informationen übermittelt Sound, und welche davon können oder wollen wir wahrnehmen? Und zuletzt: Können wir daraus ein Spiel entwickeln? Oder wie können wir durch eine Verschiebung der Aufmerksamkeit den Klang wieder aus seinen Bedeutungen lösen? Und da kam uns die Idee, dass die Flipperkugel einen Klang repräsentieren könnte, wobei das ein etwas triviales Bild ist, da eine Klangwelle ja nicht einen einzigen Ort hat, also durch Raumkoordinaten definiert ist. Eine Klangwelle ist nicht wie ein Photon, das eine Reise von A nach B durchläuft, sondern ein und derselbe Klang breitet sich aus und ist aus verschiedenen Perspektiven wahrnehmbar. Du kannst ganz nah an der Ursprungsquelle stehen, du kannst aber auch 100 Meter entfernt sein und hast eine zeitgleiche Wahrnehmung, die zu völlig unterschiedlichen ästhetischen Erlebnissen führt. Trotzdem ist es exakt dasselbe Ereignis. Im Kunstbau tritt nun also ein Klang imaginär die Reise durch diesen langen Raum an und bricht sich an diesen Säulen oder wird dazwischen festgehalten, geht also quasi in einen *Tilt Modus*. Dann gehen wir in dieses Spektrum, das sich in dem Moment gefrorener akustischer Vibration aufbaut, rein, zoomen ran, und finden in diesem Moment, in dieser imaginär festgehaltenen Situation, neue Bewegungen und neue Strukturen. Es können sich ganz neue Kompositionen zeigen in diesem einen Moment, der so in der Realität niemals festzuhalten wäre. Wenn wir das aufnehmen und eine Frequenzanalyse machen, können wir feststellen, dass an der Stelle dies oder jenes passiert ist oder sein könnte. Und das ziehen wir auf und ziehen es immer größer. Und wenn man alle Fragmente und alle Möglichkeiten durchdekliniert hat, dann kann so eine Reise vom Eingang des Kunstbaus bis hinten zur Glaswand eine große Menge an Hörerlebnissen hervorbringen. Aus einem Fragment wird eine ganze „Kompostruktion“.

Eva: Wie würdet ihr das beschreiben, was man in diesen rangezoomten Momenten hören oder erleben kann?

Jan: Wir haben bestimmte allgemeine Fokussierungen und unser Gehirn hat Präferenzen für bestimmte Frequenzen oder Muster und Modelle, die wir alle in unsere Wahrnehmung integrieren, die wir erlernt haben, die wir kulturell unhinterfragt mit uns herumtragen, aber dennoch hört jedes Ohr anders und ist jedes Ohr anders geformt. Manche haben vielleicht einen Tinnitus oder andere unbeabsichtigte unangenehme Präferenzen, die sie gerne los wären. Wir arbeiten also mit einem diffusen Wahrnehmungspublikum, was uns wiederum viele Freiheiten gibt. Da es ohnehin keine eindeutige Realität oder stringente Wahrheit gibt, müssen wir nicht streng wissenschaftlich-mathematisch überlegen, wie alles für jede*n klingen

würde und das nutzen wir aus. Wir haben einen Weg gefunden, über spektral arbeitende Klangsynthese diese Spektren an bestimmte Situationen anzupassen, zu modulieren, zu rhythmisieren, harmonische Aspekte stärker rauszuarbeiten und Mikrobewegungen, die auch gegeneinander laufen, zu inszenieren. Dazu kommt die Dynamik der Lautsprecher und so wird ein interreflexives System aufgebaut, das zwar von einer Bewegung durch die ganze Raumlänge ausgeht, aber immer wieder auch zurückschießt. Da ist beispielsweise bei 80 Metern was angekommen, aber eigentlich hat sich ganz vorne schon wieder was aufgestaut und so verweist es aufeinander. Das ist im Grunde wie ein Spinnennetz oder ein Spiegelkabinett. Ein Spiegelkabinett der Klänge.

Eva: Und dann fährt ja unter dem Kunstbau auch noch die U-Bahn durch.

Andi: Was man aber nicht hört. Das ist eigentlich Wahnsinn, das könnte man auch mal klanglich aufarbeiten. Also kein Hin-und-her-Schwingen sondern lineare Wellenbewegungen entsprechend der Energie der U-Bahn durch die Länge des Raums...

Eva: *Spatial Jitter* ist in erster Linie ein auditives Erlebnis. Aber die Klänge müssen ja irgendwo rauskommen – also sind im Raum Lautsprecher zu sehen, die zwar als Objekte keine Rolle spielen, sondern instrumental eingesetzt sind, aber sie sind Eigenkreationen, die euren Anliegen entsprechen. Man könnte also sagen, ihr erfindet und präsentiert hier ästhetische Erlebnisse, für die es bisher keine geeigneten Lautsprecher gab. Wie kamt ihr auf diese Objekte und wie setzt ihr sie ein?

Jan: Man sieht zwei verschiedene Arten von Lautsprechern: Einen großen Horn-Lautsprecher, mit dem man den Klang richten und durch den Raum schicken bzw. an einen bestimmten Ort führen kann. Die Form des Horns bildet die Form nach, durch die der Klang repräsentiert wird, also sie zeigt die Ausbreitung der Schallwelle an, die man sich weitergedacht immer größer werdend vorstellen kann. Und daneben gibt es mehrere Lautsprecher-Objekte, die Michael Akstaller von der Dynamischen Akustischen Forschung (DAF) gebaut hat. Die DAF ist meine Klasse an der Kunstakademie in Nürnberg, die sich für zwei Semester 2020/21 auch auf die Akademie in München ausgeweitet hatte. Mittlerweile ist sie ein eigenes Kollektiv. Diese Objekte sind aus einem Projekt mit der Berliner Firma Holoplot entstanden, die Wellenfeldsynthese herstellt. Wellenfeldsynthese ist ein Klangerzeugungsmodell, mit dem man Klänge mit Hilfe mehrerer Lautsprecher punktgenau an einem speziellen Ort im Raum erst konstruiert. Jeder Lautsprecher gibt seinen Anteil dazu, dass dort, wo sich die Wellen treffen, der Klang aufgebaut wird. Und da diese Firma ihren Keller geräumt hat, haben sie der DAF die Lautsprecherbauteile angeboten, mit denen

wir seither experimentieren. Unsere Objekte sind eher Aktivierungsmaschinen für den Raum und wir können damit im Kunstbau Klänge über die Wände schießen. Ein konventioneller Lautsprecher bzw. seine Membran ist ja eigentlich nicht mehr als ein kleines Häutchen, das vibriert und Luftmoleküle in Bewegung versetzt und dadurch Schall erzeugt. Oder eben Klang wiedergibt, weil eine bestimmte Quelle, ein bestimmtes akustisches Signal in einen elektrischen Impuls übersetzt wird und dieser Impuls bewirkt, dass die Membran auf bestimmte Weise schwingt. Lautsprecher haben immer auch eine Art Kitschqualität, weil sie konstruiert wurden, um etwas naturgetreu abzubilden, was es im Original bereits gibt. Dazu kommen viele, zum Teil absichtliche Färbungen. Er arbeitet also in einem bestimmten Frequenzbereich, von dem man weiß, dass dort die menschliche Aufmerksamkeit besonders sensibel ist. Lautsprecher suggerieren eine Art natürliche Repräsentation des Originals. Das ist so differenziert und filigran, dass man damit komplexeste Klangquellen abbilden und wiedergeben kann. Wir aber gehen raus aus diesem Repräsentationsmodell. Uns wurde bei der Entwicklung der Installation klar, dass wir nicht mit konventionellen Techniken arbeiten wollen, da dort die vorab getroffenen Entscheidungen zu stark sind. Dem wollten wir entfliehen und benutzen daher die von uns entwickelten Lautsprecher *selbst* als Instrumente.

Eva: Dass der Horn-Lautsprecher in seinem früheren Leben mal ein Moving Head-Schweinwerfer war, ist Zufall und ihr bezieht euch damit eher auf andere historische Objekte aus dem frühen 20. Jahrhundert. Ich finde ja immer Synästhesie-Momente interessant, wenn Licht und Sound zusammenkommen, womit schon im 18. Jahrhundert experimentiert wurde. Ich denke dabei an das Farbenklavier von Louis-Bertrand Castel von 1725 oder die Komposition *Prométhée. Le Poème du feu* von Alexander Skrjabin von 1910, womit wir in der Zeit des Blauen Reiter wären und bei den Zeitgenossen von Wassily Kandinsky, der sich ja auch viel mit synästhetischen Fragen beschäftigt hat, die bei uns am Lenbachhaus eine Rolle spielen. Euer Scheinwerfer-Lautsprecher als Objekt ist eine schöne zeitgenössische Synthese aus Licht und Sound. Genau wie die Tatsache, dass man in eurer Installation immer reflexartig zu dem Wandstück hingehen möchte, das beschallt wird, weil man denkt, der Sound kommt aus der Wand. Ähnlich wie beim Licht: Man möchte immer hin zum Licht, obwohl da gar nichts ist... Vielleicht können wir später noch über diese Wahrnehmungsfragen sprechen.

Jan: Tatsächlich spielt es konzeptionell für uns keine Rolle, dass der Lautsprecher mal ein Scheinwerfer war, sondern wir haben nach einer Möglichkeit gesucht, einen Lautsprecher präzise und maximal in alle Richtungen drehen zu können und so kamen wir darauf, dass diese Moving Heads geeignet wären. Andi hat davon

auf Ebay zwei riesige in den Niederlanden gekauft, mit einem Transporter abgeholt, und die haben wir in Berlin umgebaut. Unsere Anknüpfungspunkte waren aber tatsächlich eher die *Intonarumori* von Luigi Russolo und den Futuristen, die um 1910/1920 entworfen wurden. Also Geräusch-Maschinen, in denen Ketten rattern oder Drähte gezogen werden. Darin liegt unsere Idee, dass der Lautsprecher selbst ein Resonator, ein Klangkörper ist. Er ist vielleicht auch das theatralische Element der Installation, der schwarze, geheimnisvolle Kasten. Er hat die Aufgabe eines Erzählers. Unser Moving Head ist so menschlich-gestisch durch seine Bewegungen und das Horn als Gesicht, was auch nochmal eine ganz andere Klangcharakteristik beinhaltet und dadurch auch was Dadaistisches, etwas Absurdes.

Eva: Der Lautsprecher als Instrument: Ich würde hier gern einen Moment bleiben, weil das die Essenz der Installation ist. Wie funktioniert das genau, dass ihr die Lautsprecher nicht konventionell nutzt, sondern an eure Bedürfnisse anpasst?

Jan: Was wir im Kunstbau in erster Linie machen ist, die Distanzen zu nutzen und die Klänge über Bande zu schießen, also über die Wände. Wie du eben sagtest: Es gibt diese Momente, in denen du auf eine Wand schaut und denkst, der Klang kommt aus der Wand und du siehst ein Bild, ein akustisches Bild, aber du siehst *keinen* Lautsprecher. Wir setzen also die Lautsprecher so ein, dass man den Klang nicht herkömmlich in einem idealen Abstand zum Gerät möglichst früh abfängt und möglichst unverfälscht in der Lautsprecherdarstellung erfährt. Sondern wir komponieren und inszenieren explizit die verschiedenen Distanzen, Brechungen, Reflektionen und Perspektiven, die zu diesem Schallsignal möglich sind. Und dafür ist der Kunstbau ziemlich gut geeignet. Ich nehme nochmal den Flipper-Gedanken auf: Wir schießen eine Kugel in den Raum, metaphorisch für einen Klang, und wir beschreiben die Metamorphose seiner ursprünglichen Form, die sich immer mehr dem Raum anpasst, ihn aktiviert, ihn also selbst auch in Schwingung versetzt, aber auch vom Raum verformt wird. Wie stellt sich diese Reise über diese ganze Länge dar und wie unterschiedlich kann sie wahrgenommen werden?

Andi: Wir wollen die Quelle so unwichtig machen wie möglich. Das heißt, dass wir die Lautsprecherschwingungen als Soundquelle möglichst ausblenden und uns dafür auf die Reflektion konzentrieren, die von der Wand zurückkommt. Oder anders: die Lautsprecher bündeln viele kleine Klangquellen und verteilen die Frequenzen auf der Wand. Somit erzeugt *eine* Lautsprecherquelle ein *multipl*es Bild.

Eva: Und was lösen diese Sounds aus unsichtbaren oder indirekten Quellen in unserer Wahrnehmung aus? Die Bewegung der Klänge, auch in Verbindung mit dem Licht, ist ja ein ungewöhnliches Phänomen für das menschliche Gehirn.

Michael Akstaller: Die Dynamisierung, die beim Licht sehr spannend ist und auch beim Sound schon immer spannend war, nutzen wir hier auch. Die dynamische Bewegung von beidem kommt aus demselben Urtopf; also den Lichtdesigner und den Soundmacher interessiert dasselbe. Nur beim Sound stellte sich noch nicht die Frage, wie er sich bewegen kann. Auch die Überlegung, dass sich Licht bewegt, ist ja erst irgendwann modern und präsent geworden.

Jan: Das stimmt, weil man es bei Sound einfach nicht will oder nicht braucht. Sound ist darauf ausgerichtet, unsere psychisch wahrgenommene Welt maximal stabil zu inszenieren. Und diesen Aspekt entziehen wir dem Raum, wir vertonen ihn neu. Das ist auch konzeptueller Bestandteil von *Spatial Jitter*, dass du, selbst wenn du dasselbe Stück hundertmal hörst, je nachdem wo du im Raum stehst oder welche Überlagerungen sich durch die Bewegung der Lautsprecher ergeben, immer etwas Neues hören kannst. Du hörst eigentlich auch deswegen immer wieder etwas anderes, weil es die eine stringente Wahrheit, wie der Raum klingen müsste, hier nicht gibt.

Andi: Die Bewegung von Klängen ist ein wichtiger Aspekt und zugleich ist sie schwer zu verfolgen. Daran muss man sich auch erst mal gewöhnen. Normalerweise hört man die Aufnahme von Musik über Stereolautsprecher und alles ist auf einen Punkt fokussiert. Bewegung dagegen geschieht eher in der Natur oder der Umgebung. Im Straßenverkehr, wenn sich ein Auto nähert und du es hörst, so dass du ausweichen kannst, funktioniert das Hören auch als Schutzmechanismus. In unserer Installation hast du ein Klangereignis, ohne den Umstand, dass man sich vor etwas schützen muss, sondern du bist vielmehr aufgefordert, die Sinne offen zu halten und zu versuchen, die Klangbewegung zu verfolgen. Ich hab das selbst gemerkt, als wir damit experimentiert haben: Ich war so abgelenkt oder habe versucht, in meinem Interface-Hirn die Bewegung einzuordnen oder zu begrenzen. Und sobald man sich wirklich drauf einlässt und die Augen schließt, hört man das Ganze viel hochaufgelöster oder bewegter. Also die Wahrnehmung und das Bewusstsein sind schon ziemlich stark auf das Fixieren von Ereignissen trainiert.

Jan: Die menschliche Wahrnehmung ist von Natur aus faul. Sobald du etwas erkannt hast, ordnest du es ein und heftest es ab. In unserer Installation versuchen wir dagegen, den noch nicht eingeordneten, den oszillierenden Schwebezustand möglichst lange aufrechtzuerhalten, so dass der ganze Raum schwingt und unruhig bleibt. Interessant ist die Beziehung zum Bild, weil du Klang eigentlich meistens präsentiert bekommst wie Kino. Dir wird eine Idealposition zu einer Narration angeboten, zum Beispiel vor der Konzertbühne, und du suchst natürlicherweise dem Punkt, an dem

du beide Lautsprecher am ausgeglichensten hörst; oder im Konzertsaal, den Platz, von dem aus man das Orchester am besten hört. Aber man setzt sich nicht ins Orchester rein oder läuft darin rum, sondern man ist in einem räumlichen Frontalverhältnis fixiert. Wenn man bei der Metapher bleibt und sie auf einen Klangkörper anwendet, wäre es bei unseren Überlegungen idealerweise so, dass du nicht nur im Orchester rumläufst, sondern dass du es auch noch schaffst, in die Geige reinzuwandern oder dir bestimmte Frequenzen oder bestimmte Saiten zu vergrößern und sie dir genauer anzuhören. Oder du hast ein Klangereignis wie die U-Bahn, die da fährt und dann zoomst du dich ran und gehst unten an die Räder und hörst, wie sie über die Gleise schwingen und sich dort Resonanzen bilden. So etwas zu komponieren ist zwar eine Utopie, aber es ist trotzdem unser Anliegen, mit dieser Installation im Kunstbau, die innere und äußere Wahrnehmung aufeinandertreffen zu lassen. Unser Gehirn ist durchaus in der Lage, sich auf Veränderungen, Ergänzungen oder Unterlassungen einzulassen und mit sehr ungewöhnlichen Realitäten zu arbeiten, wenn sie sich mit einer schlüssigen Absicht präsentieren.

Andi: Aber es fehlt eben in der Wahrnehmung die Verknüpfung zu einer physikalischen Bewegung. Und das meinte ich, dass man versucht, sich komplett frei zu machen von der Verbindung mit einer Klangquelle, wie man sie in der Stadtumgebung oder der Natur hat. Also man hört einen Vogel singen oder den Flügelschlag und schaut automatisch hin. Man sieht ihn nicht unbedingt, aber durch die Erfahrungswerte, die man abrufen kann, hat man ihn vor seinem geistigen Auge.

Jan: Ein interessantes Phänomen ist ja, dass wir auch mit dem Ohr sehen und mit dem Auge hören. Das heißt, es findet eine Synchronisation bestimmter Wahrnehmungsereignisse in bestimmten Momenten statt. Das menschliche Gehirn ist darin extrem gut, aber eben auch extrem bestechlich. Film oder Theater basieren vorwiegend auf diesen Zaubertricks. In dem Moment, in dem ein harter Gegenstand auf den Tisch gestellt wird und irgendjemand lässt was aufeinander klacken oder macht in der Nachvertonung ein synchrones Geräusch, dann ist ganz klar, da wurde eine Flasche abgestellt, da wurde eine bestimmte Handlung vollzogen. Antonin Artaud hat sich vehement gegen diese Synchronizitätstricks in Theater und Film ausgesprochen. Er konnte es nicht ertragen, dass im Kino Bilder zu sehen waren, deren Tonspur aber über Lautsprecher neben der Leinwand abgespielt wurde. Für ihn hatten Bild und Ton dadurch nichts mehr miteinander zu tun, während sie im Theater noch authentisch ineinander verschränkt waren. Diese Kritik ist sinnvoll, allerdings ist es unser Ansatz, diese Trennungen eher noch stärker hervorzuheben, um den Raum zwischen den Sinneseindrücken weiter zu öffnen.

Andi: Ja, man sieht etwas und es wird abgehakt. Es wird gespeichert und notfalls später mit einem anderen akustischen Erlebnis wieder abgerufen. Wir machen uns jedenfalls keine Gedanken mehr darüber. Visuelle und akustische Ereignisse arbeiten oftmals ganz gut zusammen, aber ich glaube, das behindert auch bestimmte Erfahrungen.

Eva: Womit wir nochmal über Synästhesie sprechen könnten, also die fälschliche Kopplung getrennter Wahrnehmungsbereiche im Gehirn. Klassischerweise ist beim Synästhetiker das Sehen bestimmter Farben mit dem Hören bestimmter Klänge zusammenschaltet und umgekehrt. Das eine ruft automatisch das andere hervor. In extremer Ausprägung ist das sicher ein schwer erträgliches und belastendes Zusammenspiel von Sinnesreizen.

Jan: Und zugleich gibt es auch Kritiker, die behaupten, dass Synästhesie nicht physiologisch oder neurologisch zu belegen ist, sondern dass es eine Art Hypersensibilisierung ist, die einen in bestimmten Momenten quasi überwältigt. Wenn es sensorische Verbindungen sind, die du herstellst, weil du sie gelernt hast, oder weil sie schon früh vorhanden waren, dann könntest du sie theoretisch innerhalb beliebig vieler Wahrnehmungsebenen herstellen. Synästhesie meint ja meistens Klang und Farbe. Aber es können auch Laute sein oder Schwindel, Anspannung, Halluzination, Hunger. Eigentlich sind wir doch alle Synästhetiker, die ganze Zeit. Gerüche, die Erinnerungen auslösen, Geräusche, die Gänsehaut oder Schmerz erzeugen. Wir müssen uns durch einen Dschungel von sensorischen Synchronitäten kämpfen. Das ist vielleicht genau das, was die Kunst kann – das, was die imaginäre Flipperkugel in *Spatial Jitter* macht: Einfach mal diesen einen Moment festzuhalten und rein zu zoomen und zu schauen, was noch drin ist; und dadurch die Regelmäßigkeit aus dem Lot zu bringen und gewohnte Synchronisierungen neu zu konfigurieren.

Michael: Es stellt sich ohnehin die Frage, ob unsere Vorstellung von den getrennten Sinnen überhaupt Sinn ergibt. Also ob es einen Hörsinn gibt und einen Sehsinn und einen Geschmackssinn und einen Tastsinn, oder ob das nicht einfach ein vernetztes Gesamtes ist und wir nur Kategorien drauf legen, um die Kontrolle zu sichern.

Jan: Wir bewegen uns auf dem Boden gesellschaftlicher Verabredungen, die man ständig neu trifft oder die schon sehr lange existieren und weiter tradiert werden. Aber dieser Boden ist nicht immer stabil. Es ist zum Beispiel klar, dass dem Ohr viele Signale aus dem Gehirn gesendet werden, auch darüber, was es hören *soll*, und auch das Auge täuscht sich die ganze Zeit oder *wird* getäuscht. Es macht andauernd Momentaufnahmen, wie beim Film: statt 24 Bilder pro Sekunde, exorbitant viel mehr. Wenn du dich drehst, und wir bewegen uns ständig, hast du kein kontinuierliches Bild, sondern lauter kleine Aufnahmen, die in

Sequenzen aufgeteilt aufeinanderfolgen. Im Mikrosekundenbereich könnte man dieses Zimmer, in dem wir hier sitzen, kontinuierlich komplett umstellen, aber du würdest denken, das macht Sinn, das Zimmer sieht genau so aus.

Eva: Das bringt uns auch zum psycho-akustischen Bereich. Vieles von dem, was wir wahrnehmen produziert unser Gehirn selbst. Es nimmt Vervollständigungen vor und konstruiert eine erträgliche Realität, damit nicht zu viele Eindrücke ungefiltert auf uns einprasseln, da wir sonst nicht klar kämen mit allem, was um uns herum passiert. Das Gehirn täuscht uns und schützt uns damit vor Überreizung.

Jan: Am Center for Imaging Science in Rochester wurden Tests gemacht, wo du ein Vorher und ein Nachher Bild siehst und zwischendurch einen Trennblitz, also es wird zwischendurch kurz dein Wahrnehmungs-Cache geleert. Und du denkst, du siehst zweimal dasselbe Bild, dabei wurden aber fundamentale Bestandteile verändert, ohne dass du es bemerkst. Und um die Verknüpfung zu unserem Projekt herzustellen: genau das ist *Spatial Jitter*. Einen Raum aus vielen Eindrücken oder vielen Koordinaten zusammensetzen und bestimmte Koordinaten dieser Konstruktion immer wieder anders auszulesen und neue Beziehungen herzustellen. Das ist im Grunde unsere Art zu komponieren, mögliche Beziehungen hervorzuheben, die im Gehirn bestätigt oder vervollständigt werden können. Für uns geht es nicht nur ums Hören, sondern um eine gesamt sinnliche, eine *syn-ästhetische Arbeit* – einfach weil wir davon ausgehen, dass alle wahrnehmbaren Elemente zusammenarbeiten. Nicht alle Besucher*innen empfinden das gleich. Manche lehnen es ab, manchen ist es zu atonal oder dissonant, manchen wird vielleicht sogar übel von den zum Teil sehr intensiven Klängen. Aber andere sind möglicherweise sogar ein bisschen euphorisiert und können sich in Verbindung setzen zu diesem Ort und zu ihren Wahrnehmungserlebnissen. Und der *Glitch*, der Störimpuls, die Verzerrung, diese Lücke, das sind genau die Bereiche, für die wir uns zuständig fühlen. Wir haben uns das gar nicht bewusst ausgesucht, sondern es ist eher das, was für uns übrig gelassen wurde von unseren musikalischen Vorgänger*innen. Auf dem Gebiet, auf dem wir arbeiten triffst du auf wichtige Figuren wie Iannis Xenakis, Karlheinz Stockhausen, Maryanne Amacher, La Monte Young, Bernhard Leitner oder Christina Kubisch, die das Unsichtbare hörbar machten. Wir wollen mit diesen Positionen nicht konkurrieren, sondern einen eigenen Entwurf anbieten. Dieser Zustand des Oszillierens zwischen Möglichkeiten und Gleichzeitigkeiten, in dem die Territorien der Wahrnehmung eben nicht abgesteckt sind, sondern in dem du dich in einem Ultra-Beziehungssystem oder einem Hochvernetzungs-Zustand befindest, ist das, wo wir glauben, uns am besten orientieren zu können. Das schließt

bestimmte Festlegungen aus, die man von einer klassischen Komposition erwarten würde oder von dem, was man skulpturale Installation nennt. So ein Lautsprecher wie unser *Intonarumore* konterkariert dieses Anliegen natürlich etwas, weil er skulptural und visuell sehr stark ist und damit eine gewisse Abgegrenztheit darstellt. Aber auch der hat seine *Glitch*-igkeit, seine Unbestimmbarkeit und Absurdität.

Eva: Vorhin hatte ich erwähnt, dass die synästhetischen, vor allem aber die gattungsübergreifenden Überlegungen von Kandinsky und anderen Mitgliedern des Blauen Reiter für uns am Lenbachhaus eine Rolle spielen. Also das Zusammendenken der verschiedenen Künste – bildende Kunst, darstellende Kunst, Musik. Ich versuche in meiner kuratorischen Arbeit, im Zeitgenössischen Anknüpfungen an die Überlegungen der Avantgarde des frühen 20. Jahrhunderts zu finden und genau da rein zu zoomen. Im Rahmen dieser Programmatik findet auch eure Installation statt, und es gab in den letzten Jahren bereits einige Projekte, die das aufgreifen. Jan, du hast vorhin ein schönes Bild aufgemacht, das ich gern nochmal kurz aufrufen würde, mit dem Orchester und dem Sich-im-Orchester-Befinden und in die Geige hineinschauen. Das war bis zu einem gewissen Grad das, was Ari Benjamin Meyers 2017 mit seiner Orchester-Installation *Symphony 80* im Lenbachhaus gemacht hat. Er hat 80 Orchestermusiker*innen über alle Sammlungsräume des Museums verteilt, die ihre Instrumente spielen und immer wieder Position wechseln und das Publikum läuft zwischen ihnen herum und kann ganz nah an jede*n heran treten und ihnen beim Spielen zusehen: Wie streicht der Geiger seinen Bogen, wie bläst die Trompeterin in ihr Instrument? Hier ging es zwar nicht um kognitive Wahrnehmungsfragen wie bei euch, sondern darum, dass der soziale Raum zwischen Publikum und Orchester in den Fokus gerät und vor allem – daher erwähne ich das – die Frontalsituation mit der imaginären Trennwand war aufgehoben, ähnlich wie in euren akustischen Ereignissen mit den Lautsprechern und eurem Anliegen, sich in den Klang hineinzubegeben. Das sind Momente, die wir unserem Publikum als neue Situation anbieten können, und dann bleibt es reizvoll zu beobachten, was sich daraus für Erfahrungen oder Erkenntnisse ergeben.

Jan: Man könnte eine Kooperation mit Ari machen und aus unserer Perspektive hätten dann noch alle Besucher*innen ein Aufnahmegerät oder Mikrofon dabei, um damit möglichst nah ans Instrument ran zu gehen, und der nächste Schritt wäre dann, mit einem Oszilloskop die Frequenzbilder anzuschauen und mit einer Fourier-Transformation bestimmte Spektren zu vergrößern und zu modulieren. In dem Moment verlässt man allerdings den sozialen und kulturellen Raum und taucht ab in eine, vielleicht nicht reine Klangwelt, aber in eine nicht hierarchische Materialität von Klängen.

Das wäre eine starke psychologische Inszenierung. Und das wiederum greift zurück auf den Anfang des Gesprächs, als wir über *Dimensional People* gesprochen haben: die psychologische Narration, die man aus Klängen ableiten kann. Oder statt Narration einfach das, was man spürt oder sieht, oder dass man selbst mitoszilliert. Man muss ja nicht immer etwas denken oder fühlen, man kann auch einfach mal nur angereichert werden und mitschwingen. So ein Trommelfell ist doch auch nur eine Wand, an der sich der Schall bricht.

Eva Huttenlauch ist Sammlungsleiterin für den Bereich Kunst nach 1945 am Lenbachhaus München und Kuratorin von *Spatial Jitter*. Andi Toma und Jan Werner bilden seit 1993 das Duo Elektronischer Musik Mouse on Mars. Michael Akstaller ist Mitglied des Kollektivs Dynamische Akustische Forschung (DAF).