

MACHT EUCH DIE KLÄNGE UNTERTAN

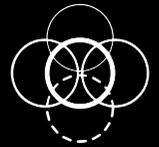


PETER KOLLREIDER, SONIC TRACES, 2022

»Anthropogener Lärm«. Diese zwei Wörter bildeten den Ausgangspunkt unserer Überlegungen zur Ausstellung SenCity. Sie machen deutlich, was oft den Anstoß gibt für einen langen Prozess der Reflexion und (künstlerischen) Aufarbeitung: ein theoretischer Gedanke gepaart mit einer Emotion. Aber was trifft hier aufeinander? Das Anthropozän ist ein Begriff, der es erst in den letzten Jahren in den allgemeinen Sprachgebrauch geschafft hat. Grund ist der Klimawandel und dessen Ursache: wir. Denn das Anthropozän benennt den Zeitraum, in dem menschliche Tätigkeiten begonnen haben das Ökosystem des Planeten wesentlich zu beeinflussen. Und dann der Lärm. Wir verbinden damit etwas Unangenehmes, das uns belästigt, zu viel wird. Abgesehen von kathartischen Momenten, in denen wir im Klangchaos aufgehen, stört uns der Lärm. Es ergibt sich also eine einfache Aussage durch die Kombination der Wörter: Seit der Mensch das Sagen hat kracht's und schepert's und tost's. Dem haben wir widersprochen – und den Titel hinter uns gelassen. Oder vielmehr ist eben genau der oben genannte Reflexionsprozess in Gang gekommen und uns wurde klar, dass es hier zu differenzieren gilt: Was sind menschengemachte Klänge? Was macht sie aus? Wo fallen sie der Kultur zu und nicht mehr der Natur – wo ist die Grenze? Und können diese Menschen-Sounds wirklich einen Einfluss auf unseren Planeten haben?

Anthropophonie - von Menschen gemachte Klänge

Was wir wissen: Es gibt Klänge, die es ohne den Menschen nicht geben würde. Sie sind unmittelbare Folge seiner Bearbeitung der Welt, teils zufällig und unkontrolliert, teils genauestens durchdacht. Aber worin unterscheiden sich diese Klänge von anderen? Es sind die Dinge, die klingen, vibrieren und Schall emittieren – nicht der Mensch. Es ist die Umgebung, in der die Klänge reflektiert werden oder resonieren. Kurz: Eigentlich haben diese Klänge mit dem Menschen nichts zu tun. Er bringt sie nur in Schwingung. Der Titel dieses Beitrages weist auf etwas hin: »Macht euch die Klänge untertan«. Diese Abwandlung der biblischen Erhöhung des Menschen über die Erde markiert eine Bruchstelle, nicht zur Zerstörung, sondern zur Aneignung: Wir gehen davon aus, dass die klingende Welt nur für unsere Ohren existiert.



www.sonictraces.com

Hören

Perspektivenwechsel. Richten wir unsere Aufmerksamkeit auf das Hören, dann sind wir mit anatomischen Einschränkungen konfrontiert. Der Mensch nimmt nur in einem beschränkten Frequenzbereich wahr. Alles darunter und darüber entgeht ihm oder wird nicht als Schall, sondern als mechanische Kraft wahrgenommen. Die Bereiche außerhalb des für den Menschen Hörbaren haben wir lange ignoriert und dabei nicht berücksichtigt, dass sie sich auf unsere Umwelt auswirken können: Meerestiere flüchten vor Infraschall, andere Tiere vor Ultraschall. Passiert das dauerhaft, verändern sich Ökosysteme tatsächlich nachhaltig. Es ist die Art des Hörens, die den Menschen im Umgang mit den Klängen von der Naturwelt unterscheidet. Die Art, wie wir sie wahrnehmen und interpretieren, ihnen eine informative oder ästhetische Qualität zuschreiben. Wir erfassen symbolisch. Das führt dazu, dass wir Klänge produzieren, die uns etwas sagen, uns auf etwas hinweisen. Zum Beispiel das EKG im Krankenhaus oder die Glocke in der Schule. Aber dann ist der Mensch auch noch fähig Freude durch das Gehörte zu empfinden: Wir hören etwas als ästhetisch. Dahinter steckt eine einzigartig produktive Kraft, die der Mensch entfalten kann. Wohlklänge, Musik. Was für ein Wunder! Wenn es uns unmöglich erscheint die Kluft zwischen Kultur und Natur zu überbrücken, dann lehrt uns die Kunst etwas anderes. Ihr ist diese Unterscheidung nämlich im besten Falle fremd.

Technik

Was macht also die Anthropophonie - die von Menschen gemachten Klänge - anders? Wir hören in der SenCity viel Geplapper, vielerorts wird dauerhaft durcheinandergeredet. Aber besonders sind die Sounds nicht. Das verändert sich, sobald sich der Mensch seiner Werkzeuge bedient. Es werden Materialien eingesetzt, die so in der Natur nicht vorkommen. Maschinen entstehen, von mechanischen Ungetümen bis zu Quantencomputern. Unser »anders als die Welt Sein« entsteht mittelbar über unsere Technologie. Sie setzt den Schnitt zur Abtrennung von Natur und Kultur (ohne zu werten). Zum Beispiel können wir mit unserer Technologie hörbare Eigenschaften der Dinge verändern, die Klang-Dauer ins Unendliche erhöhen oder die Intensität verstärken. Wir können klangliche Eigenschaften isolieren und sie neu zusammensetzen. Und wir haben die geniale Erfindung gemacht die Klänge festzuhalten und zu speichern. Das erlaubt uns sie auch wieder abzuspielen und in andere Kontexte zu setzen. Ob das alles unsere Umwelt beeinflusst? Zumeist nicht auf Dauer. Ob es uns prägt und damit einen Einfluss darauf hat, wie wir mit der Welt umgehen? Wahrscheinlich schon. Wir verändern uns durch die Technologie, die wir im Umgang mit den Klängen entwickeln. Beim Telefonieren ist das Sprechen selbst nicht systemrelevant. Es sind die seltenen Erden für die Telefone, oder die Strahlungswerte der Funkwellen, oder die in Bits und Bytes zerlegten Informationsteile der Sprache. Es ist nicht die elektronische Musik, die einen Fußabdruck hinterlässt, sondern die Kopfhörer, mit denen wir uns unsere eigene, sichere Grenze nach außen abstecken und dadurch unser Verhalten verändern.

Fragmente

Die Technologie reorganisiert unser Verhältnis zu den Klängen. Wenn Sie eine/n Sound-DesignerIn fragen, ob sie/er die Geräusche mit einem Mikrofon aufgenommen oder stattdessen vorhandene Klänge am Computer nach Wunsch zusammengefügt hat, wird sie/er Ihnen wahrscheinlich mit einer Gegenfrage antworten: Was spielt das für eine Rolle? Weil ihr/ihm klar ist, dass sich alle Sounds aus Teilen zusammensetzen, dass sie sich gestalten und in Gestaltungen einsetzen lassen. Die Trennung von Kultur und Natur wird hier ähnlich aufgelöst wie in der Kunst, nur geht sie von einer anderen Position aus: Die Klänge sind ein Konstrukt, egal woher sie kommen, aus der Natur oder mit technischer Hilfe generiert. Grund für diese Einsicht ist die Möglichkeit, die Geräusche auseinanderzunehmen und zu verändern. Der Umgang mit dem Computer hat uns gelehrt, wie flexibel Klanginformationen sein können. Wir können sie auslesen und sie komponieren - noch bevor sie zu Schall werden. Unsere technologische Umgebung erlaubt es Klänge ohne physischen Träger zu erfinden und zu manipulieren: Kein Ding, das vibriert, keine Luftmasse, die in Wellen den Schall erzeugt, Klänge, die aus Nummern entstehen und bevor sie jemals etwas zum Schwingen gebracht haben, schon angehört werden können. Die kurze Distanz der kleinen Membran in den Ohrstöpseln zum Trommelfell ist die einzige Brücke zwischen dem Kunstprodukt und unserer Imagination. Eine kurze Phase des Kontakts mit der Realität. In der SenCity nennen wir es die Neue Welt. Wir hören in diesem Teil der Ausstellung über die Menschen-Klänge hinaus und hinein in eine computergenerierte Klangumgebung, wobei klar ist die Computer brauchen die Sounds nicht.

Gestalten

Klänge sind mehr als nur ausgesendeter Schall. Sie erzählen von der Beschaffenheit der Dinge, die vibrieren, von der Quelle der Geräusche, von den Oberflächen, die mit dem Schall in Berührung kommen und von der Umgebung, in der sie erklingen. Wir bei SONIC TRACES verwenden diese Eigenschaften, um in einem virtuellen Modell der Realität eine neue, alternative, akustische Realität zu erstellen. Sie ist ein Kombinat aus Aufnahmen und konstruierten Sounds. Sie ist Kultur und Natur zugleich, simuliert beides und nährt sich aus beidem. Dadurch können wir die BesucherInnen in eine Welt einhüllen, in der wir akustisch Bedeutung konstruieren und ästhetische Erfahrungen ermöglichen. Wir erstellen ein begehbare Modell voller Menschen-Klänge. Eine Anthropophonie, die zur Antroposymphonie wird. Mit Sounds, die etwas über den Menschen erzählen, über ihn und sein Denken, über seine Vergangenheit und seine Zukunft. Wir konstruieren aus dem Chaos der akustischen Möglichkeiten ein künstliches Szenario - weg von all dem Lärm der Natur.