

Immersion im Möglichen

Yves Netzhammer und Bernd Schurer im Gespräch mit Marcus Maeder

Publikation *Soundscapes/Hörlandschaften*, Stadt Zürich, Amt für Hochbauten, November 2007

Das aus einem Kunst am Bau-Wettbewerb der Stadt Zürich als Gewinnerprojekt hervorgegangene „Soundscapes/Hörlandschaften“ von Yves Netzhammer und Bernd Schurer sah sich in der Umsetzung der grossen Aufgabe gegenüber, gleich drei Schulhäuser an unterschiedlichen Standorten in der Stadt Zürich mit einer künstlerischen Intervention zu versehen, der ein einheitliches Konzept zugrunde liegen sollte. Netzhammer und Schurer entschieden sich dazu, die Gebäude akustisch zu beleben. Pro Schulhaus wurde eine künstliche Fauna mit Tieraufnahmen angelegt, welche sich interaktiv ans Geschehen in den Fluren anpasst. Ist viel Betrieb in den Gängen, zieht sich die Tierwelt wie in der Natur zurück; wird es still, beginnt sie sich auszubreiten. Jedem Schulhaus wurde ein Element zugeordnet – es sind Geräusche von Tieren zu hören, welche im Wasser, in der Luft oder an Land leben. Ergänzt ist die Computer- Kamera- und Lautsprecherinstallation durch Wand- und Bodenbilder von Yves Netzhammer, welche auf einer frei assoziativen Ebene auf die jeweiligen Elemente und Tiergruppen eingehen.

Maeder: Zuerst nähme mich wunder, wie es zu eurer Zusammenarbeit, zur Kooperation eines bildenden Künstlers und eines Musikers in diesem Projekt gekommen ist.

Netzhammer: Der Auslöser war sicher, dass wir uns in einem angewandten und trotzdem künstlerischen Kontext wie Kunst am Bau auf die Qualitäten von Sound, Ort und Information gemeinsam einlassen wollten und uns so nicht innerhalb der Konvention eines statischen Kunstwerks zu behaupten brauchten. Kennen gelernt haben wir uns ja einige Zeit vorher über das interdisziplinäre Moment eines Theaterprojekts, wo wir uns mit einer anderen Qualität von Umsetzung – von zeitbasiertem Denken und Arbeiten auseinanderzusetzen hatten.

Maeder: Bernd hat ja im Vorfeld für ein paar Videoarbeiten von dir Musik produziert. Kann man sagen, dass über das Feld der Architektur, über ein Kunst am Bau-Projekt eure Kooperation ganz neue Richtungen eingeschlagen hat?

Schurer: In diesem Projekt hat es ja klare Rahmenbedingungen gegeben, die zu erfüllen waren. Einerseits entspringt die Umsetzung des Projekts unserer je eigenen künstlerischen Perspektive auf eine Problematik, welche hier zu lösen war, und andererseits sollte – was auch in der Ausschreibung gewünscht war – Interdisziplinarität zwischen den verschiedenen Medien stattfinden. Das hat für uns beide im Sinn von installativ/im Raum arbeiten bedeutet, Spezifiken eines Ortes herauszuarbeiten und für eine spezielle Situation zu versuchen, mit unseren Mitteln eine Lösung zu finden. Das heisst, dass man sich in einen Prozess der Weiterentwicklung begibt. In unserem Projekt hätte sich das nicht einfach mit angestammten Kniffen machen lassen, es musste eine Auseinandersetzung stattfinden, und diese hatte auch sehr stark mit Sprache zu tun. Unsere Methode ist sehr häufig das Gespräch, in dem man versucht, die unterschiedlichen Vorstellungswelten zu synchronisieren und erst später gibt es dann einen Schritt Richtung Realisation.

Netzhammer: Die früheren Kooperationen sind natürlich schon eher vom Bild her geführt worden. Das hat mit Produktionstechnik und nicht mal mit inhaltlicher oder qualitativer Ausrichtung zu tun. Es ist sicher so gewesen, dass ich mir erhofft habe, dass ich durch Bernds Kompetenz meine Arbeit nochmals neu kennen lernen kann, um sie schlussendlich auch zu erweitern und zu verbessern. Ein solches Kunst am Bau-Projekt stellt eine ganz andere Art von Zusammenarbeits- und Kommunikationssituation dar – natürlich auch dadurch, dass es in drei Schulhäusern zu realisieren war, und dieses uns auf der Ebene eines Kommunikationsmodells, welches wir künstlerisch anstreben, interessierte. Da konnte ich mir von Anfang an keine konventionell bildnerische Arbeit vorstellen. Und ich habe mir von solchen „Fremdkompetenzen“, die ich bei meinem Gegenüber ja nur erahnen kann – in diesem Fall bei Bernd – versprochen, wie eben das, was ich nicht kann, auf einmal bezüglich der Qualitäten, die man in der eigenen Arbeit vielleicht sucht und sich in einem Fremdmedium sich als präziser erhofft, realisierbar wird.

Schurer: Mir fällt da der Begriff des Palimpsests¹ ein. Manchmal funktioniert das wie Übermalungen, man schreibt quasi eine Topografie in eine Bild- oder Klangwelt ein, welche vorher schlichtweg nicht existiert hat. Es ist fast so eine Art Territorialisierung, Überlagerungen also von unterschiedlichen medialen Formen, was es fast nicht mehr ermöglicht, in einer linearen Erzählstruktur drin zu bleiben, man schafft sich auf eine ganz andere Art und Weise eine Referenz, was mir bei Yves Arbeiten unglaublich leicht fällt – schon beim Betrachten, so dass ich die Möglichkeit sehe, sehr weit zu springen.

Maeder: In einem Kunst am Bau-Projekt wird die Kunst ja bis zu einem gewissen Grad funktional. Wo will eure Kunst funktional sein und wo nicht? Mit „funktional“ meine ich auch pädagogische Aspekte. Ihr wollt den Kindern ja etwas von der Welt zeigen.

Schurer: Ich glaube, das ist an der Schwelle. Unser Projekt sperrt sich mehr gegen Funktionalität, als das auf den ersten Blick vielleicht scheinen mag. Was sicherlich stimmt, ist, dass unsere Arbeit mit einem Gedankensprung zu tun hat, mit der Möglichkeit, sich vorzustellen, dass es noch eine andere Welt gibt. Und damit das möglich ist, braucht es eine Offenheit im System. Es braucht eine Öffnung, durch die etwas von dieser analogen Welt in die andere, Virtuelle übertragen werden kann.

Das ist erstmal ganz banal dadurch gelöst, dass es eine Interaktionssituation gibt. Diese befindet sich in der ganz konkreten, architektonischen Situation, in den Räumen, die mit Kameras überwacht werden, welche die Situation analysieren und diese Informationen in eine nach ihren eigenen Gesetzmässigkeiten funktionierende, virtuelle Welt übertragen. Das heisst, dass Aktionen der Anwesenden in der virtuellen Welt in einer Art Spiegel offenbart werden. Aber diese andere Welt ist sehr beschleunigt, und das wiederum braucht eine aktive Beteiligung der Sinne und des Denkens der Leute. Wir möchten zum Nachdenken bewegen, was es bedeutet, in so einer Geräuschlandschaft drin zu sein. Und dazu gibt es auch noch eine andere Form von Spur, das sind die drei Zeichnungen in den drei Schulhäusern, welche sehr unterschiedlich umgesetzt sind und welche alle drei sehr viel mit der Phantasie und den Möglichkeiten zu tun haben, sich in unser Modell hineinzudenken. Unsere virtuelle Welt ist vielleicht einfach so eine Art Modell mit künstlerischen Inhalten, welches versucht, poetisch ein Gedankenspiel anzuregen.

Maeder: Der kompositorische Prozess ist ja durch den Umstand der Audioaufnahme in eurem Projekt ziemlich transformiert. Der Komponist Pierre Boulez hat da dagegen ideologisiert, indem er die Verwendung von Geräuschaufnahmen als in jedem Fall anekdotisch bezeichnete². Jetzt könnte man in eurem Fall sagen, dass eine mögliche Form von Organisation darin bestehen könnte, dass man eine Population anlegt, also auf der Basis von künstlerischer Intelligenz mit Agenten³ operiert. Mich interessieren die Probleme, welche dabei auftauchen, wenn man sich das im konkreten Raum eines Schulhauses denkt. Wenn nun Betrieb in den Gängen der Schulhäuser ist, zieht sich die Population zurück, wenn Ruhe ist, beginnt sie sich auszubreiten. Das will ja irgendwie einen pädagogischen Effekt haben – der Buddhismus sagt dazu, glaube ich, „Achtsamkeit“ gegenüber der Welt. Bezogen auf Bernds Handwerk: Was ist anders, wenn man eine akustische Komposition mit Aufnahmen umsetzt im Vergleich zur Komposition eines Musikstücks?

Schurer: Das ist ein Feld, mit dem sich schon ganz viele Komponisten beschäftigt haben und man ist da, glaube ich, auch nicht zu einem abschliessenden Konsens gekommen, was es überhaupt bedeutet, wenn man analog zur Fotografie fragt, wie präzise überhaupt so ein Ausschnitt aus der Zeit, aus der Wirklichkeit in Bezug auf seine Abbildungsqualitäten ist. Ich glaube sogar, dass das ohne die persönliche Erfahrung des Geschehnisses in den wenigsten Fällen möglich ist. Es kann sehr schnell passieren, dass beispielsweise eine Wiese mit Herdengebimmel in Irland sehr ähnlich tönt wie hierzulande eine Alp, sicherlich gibt es da Differenzierungsmöglichkeiten, aber lustigerweise wird das ja dann doch wieder auch sehr unspezifisch: In der Geräuschwelt existieren einfach sehr viele ähnliche akustische Merkmale. In den meisten Fällen, wo man versucht, eine Aufnahme zu machen und von der aufgenommenen Zeit sozusagen auch etwas inhaltlich „erretten“ möchte, ist das auf der Ebene des Akustischen nur sehr schwer zu bewerkstelligen.

Ich habe mich, als wir den Begriff der Soundscape⁴ adaptiert haben, mit Schriften des Komponisten und Theoretikers R. Murray Schafer beschäftigt. Er geht davon aus, dass es eine Möglichkeit gibt, unser akustisches Umfeld zu beschreiben, dass es ein „Tuning“ der Welt und ihrer Geräusche gibt. Veränderungen in der Topografie können anhand der Veränderung der akustischen Qualität, also anhand des Verdrängens oder Verschwindens von natürlichen Geräuschen festgestellt werden. Schafers Texte sind für den modernen Urbanismus wichtig geworden, weil ja seit einiger Zeit von „Noise Pollution“ in Städten, also „Lärmverschmutzung“ und Massnahmen gegenüber unerwünschten Geräuschen, gesprochen wird. Er bezeichnet das als eine in ihrer Qualität sekundäre Soundscape, während die Primäre das natürlich gewachsene Klangumfeld der Natur ist. Und diese existiert ja fast nicht mehr in den urbanisierten Zonen. In unserer Arbeit taucht diese „Natur-Frage“ auf. Unsere Vorstellung von Natur ist ja logischerweise eine völlig verfälschte – eine „reine Natur“ ist ja so gar nicht mehr vorhanden, ausser man würde sich in den Regenwald oder an andere, sehr entlegene Orte auf dieser Welt begeben. Wir versuchen künstlerisch etwas zu konstruieren, was mindestens gedanklich so etwas wie ein verlorenes Paradies darstellt, also etwas, was es so gar nicht (mehr) zu erfahren gibt.

Maeder: Es existiert der Begriff der Akusmatik⁵, welcher für euch wesentlich ist. Die Hauptidee dieser Metaphorik der „Rede hinter dem Vorhang“ besteht ja darin, dass man nur deren Klang, ihrem Sinn horcht und nicht durch die Person des Autors/Vortragenden vom Inhalt abgelenkt wird. Inwiefern lässt sich das auf eure Situation übersetzen?

Netzhammer: Wir haben es diesbetreffend immer wieder schwer – uns selber gegenüber, aber vor allem auch gegenüber den Auftraggebern und gegenüber dem Alltag eines Schulhauses – festzuhalten, was denn die Qualität unserer Arbeit ist. Es ist eine Qualität, welche sich langsam entwickelt und die auch nicht kontrollierbar ist, also im Offenen, als offenes Kunstwerk⁶ funktioniert. Für mich sind das Qualitäten, welche in diesem Zusammenhang enorm wichtig sind und die an einem solchen Ort auch eine Art von Umkehr oder Subversion darstellen. Mit einem so schwierigen Kommunikationsmodell, gerade in der heutigen Zeit, in der ganz viel von Unterhaltung gesprochen wird, ist schon zu merken, dass eben dieses indirekte Reden keinen Ort mehr hat, man setzt im Unterhaltungskult ja immer einen „Attraktor“ voraus.

Es ist ja nicht ganz zufällig, dass wir mit dem schwierigen Begriff der Parallelwelt arbeiten. – Also dass wir dem didaktischen Moment, welches jeder Schule implizit ist und welches einer langen Tradition entspringt, etwas Kompliziertes, Unfassbares und Unbeschreibbares entgegensetzen. Das ist das, was mir sehr wichtig ist, schon als wir unser Projekt angedacht haben – das musste in dieser Art von Konsistenz passieren. Man kann das so umschreiben: Hier lebt in einer sehr fremdartigen Art und Weise eine Reichhaltigkeit, die man weniger gut beschreiben kann als das, was man im Moment gerade im Schulzimmer machen muss. Wir erhoffen uns, dass dieser „Mehrwert“ – ein schwieriger Begriff, der kommt ja aus einer ganz anderen Ecke, – zustande kommt.

Schurer: Wo das dann sehr wahrscheinlich funktioniert, hat stark mit den Orten zu tun, an denen unsere Soundscapes installiert sind. Sie wollen eine räumliche Bereicherung sein, ohne dass sie ein sichtbarer architektonischer Eingriff sind. Sie sind ein Eingriff in die Temporalität und in den Klang der Orte – also in eine Raumsituation, welche nun eine Art von organischem Leben bekommt durch die akustische Bespielung, durch den Klang und seine Diffusion, so dass man den Raum auch ganz anders wahrnehmen kann.

Netzhammer: Es ist ja etwas grossartiges, wenn so eine Baustruktur plötzlich beseelt werden kann durch etwas, was man vorher vielleicht gar nie so klar gehört hat.

Schurer: Die Arbeit hat auch fast so eine Körperlichkeit, fast wie die von grossen Tieren, man kann sie spüren, sie befinden sich in der Architektur, was schön mit den Zeichnungen korrespondiert, auch in der Art von Höhlenmalereien.

Maeder: Höhlenmalereien als frühe Form von Immersion⁷... Ich danke euch für das Gespräch.

¹ Eine antike oder mittelalterliche Manuskriptseite oder -Rolle, welche durch Schaben (Wachs) oder Reinigen wieder beschrieben werden kann, palimpsestieren meint wiederbeschreiben und ist eine Metapher für geistige und kreative Prozesse. Palimpseste untergraben im übertragenen Sinn das Konzept vom Autor als einziger, originaler Quelle eines Werks und stellen seine Bedeutung an das Ende einer langen Kette von vielen Bedeutungen, weil auf dem Palimpsest vor dem eben Geschriebenen anderes oder ähnliches formuliert und/oder verwischt wurde.

² „When noise is used without any kind of hierarchic plan, this also leads, even involuntary, to the ‚anecdotal‘, because of its reference to reality. (...) Any sound which has too evident an affinity with the noises of everyday life (...), any sound of this kind, with its anecdotal connotations, becomes completely isolated from its context: it could never be integrated, since the hierarchy of composition demands materials supple enough to be bent to its own ends, and neutral enough for the appearance of their characteristics to be adapted to each new function which organises them. Any allusive element breaks up the dialectic of form and morphology and its unyielding incompatibility makes the relating of partial to global structures a problematical task.“ (Pierre Boulez: *Boulez on Music Today*, Faber and Faber, London 1971: S. 22 – 23)

³ Bezeichnung für ein zu einem gewissen eigenständigen Verhalten fähiges Computerprogramm. In der AI-Forschung (künstliche Intelligenz) und in der neueren Kognitionswissenschaft genereller Begriff für Menschen, Tiere oder künstliche Wesen.

⁴ Klanglandschaft. Der Begriff *Soundscape* wurde von Raymond Murray Schafer, einem kanadischen Komponisten und Theoretiker und Michael Southworth, einem Städteplaner in den 60er Jahren unabhängig voneinander geprägt. Er bezeichnet heute einerseits die akustische Beschaffenheit einer Landschaft, andererseits ein musikalisches Werk, welches aus Geräuschaufnahmen, so genannten Field Recordings, die nicht von ihrem Kontext getrennt oder abstrahiert werden, besteht und ein Bewusstsein für die klangliche Umwelt schaffen will.

⁵ Der Begriff ist in der elektroakustischen Musik vom französischen Komponisten und Theoretiker François Bayle geprägt und bezeichnet eine Form des Hörens von Musik (über Lautsprecher, ohne Interpreten oder Vorführende), bei der die Aufmerksamkeit nicht durch augenfällige instrumentelle Kausalitäten geweckt, verstärkt oder zerstreut wird. Eine der historisch frühesten Nutzbarmachungen akusmatischer Rezeption schreibt man dem Philosophen Pythagoras zu, der hinter einem Vorhang Platz nahm, um seine Schüler nicht sichtbar zu unterrichten, um auf diese Weise ihre Konzentrationsfähigkeit zu entwickeln.

⁶ Umberto Eco: *Das offene Kunstwerk*, Mailand, 1962. Eine der einflussreichsten Arbeiten zur Ästhetik der Neuzeit. Der Text definiert das offene Kunstwerk dahingehend, dass dieses keinen eindeutigen Sinn transportieren will, welcher von Rezipienten nachvollzogen und verstanden werden muss. Vielmehr ist der/die Wahrnehmende massgeblich an der Erschaffung des Kunstwerks beteiligt, indem sie/er diesem eine individuelle Bedeutung zukommen lässt.

⁷ Vgl. dazu Platon, *Höhlengleichnis*: "Was, wenn unsere wahrgenommene Umwelt nur ein Schatten einer höheren Realität ist" – Immersion umschreibt in der Virtuellen Realität, zum Beispiel in Computerspielen, die kognitiven Erfahrungen (und Erfahrungsgrade) des Spielers, wenn er sich in einer virtuellen, künstlichen Umgebung befindet.