

## **Vier Klangarbeiten der** ***TONSPUR für einen öffentlichen Raum***

Eine Beschreibung und Analyse der Klangarbeiten

TONSPUR 8: „Kleine Materialmusik“ von Ulrich Eller

TONSPUR 18: „Geordnete Landschaft“ von Hans Peter Kuhn

TONSPUR 16: „Namima (between the waves)“ von Miki Yui

TONSPUR 19: „Psychoanalysis for Record Players“ von Michael Graeve

Im Anhang die erstellten grafischen Partituren.

Dieser Text entstand im Rahmen des Aufenthalts als Artist-in-Residence der  
*TONSPUR für einen öffentlichen raum* in Wien im September 2007.

(c) Florian Kühnle, Berlin, Dezember 2008.

## Anschalten

**Passage** Die *TONSPUR für einen öffentlichen raum* ist eine Reihe von Klangarbeiten im öffentlichen Raum. Die Arbeiten stammen von unterschiedlichen Künstlern und entstehen während eines Aufenthalts der Künstler in Wien. Das Projekt im Museums-Quartier Wien wird von Georg Weckwerth und Peter Szely kuratiert.

Bevor die Reihe im Mai 2006 an ihren jetzigen Spielort, die *TONSPUR\_passage*, wechselte, realisierten die beiden Kuratoren sie in der ERSTE BANK ARENA. Die Arbeiten, die damals entstanden, wurden dort immer zeitweise aufgeführt. Zu diesen Arbeiten zählt auch die hier besprochene ‚Materialmusik‘ von Ulrich Eller. In der ERSTE BANK ARENA finden heute nach wie vor die Live-Events der *TONSPUR*-Reihe statt.

Die *TONSPUR\_passage* befindet sich im Durchgang zwischen Staatsrats- und Haupt-hof im MuseumsQuartier in Wien. Dieser Durchgang ist ungefähr acht Meter lang und drei Meter breit, mit einer gewölbten, circa vier Meter hohen Decke. Die Decke schmückt ein Wandgemälde von Esther Stocker.

An den Wänden verteilt befinden sich acht Lautsprecher, jeweils drei an den Längs-seiten und jeweils einer über dem westlichen und östlichen Eingang zum Durchgang. So können Klänge den Besucher umgeben und umkreisen.

Aus der *TONSPUR\_passage* heraus kann man in den großen Innenhof des Muse-umsQuartiers blicken, wo man das MUMOK, das Leopold Museum, und natürlich die Menschen und den Betrieb im Hof sehen kann.

In der *TONSPUR\_passage* wurden bis zur Entstehung dieses Textes elf Stücke auf-geführt, davor fünfzehn in der ERSTE BANK ARENA.

Alle Stücke werden von einem Computer mit Hilfe des Programmes AudioMulch abgespielt (ausgenommen: die Stücke von Miha Ciglar, *TONSPUR 17*, und Davide Balula, *TONSPUR 22* sind mit dem Programm PureData realisiert). Manchmal wird dabei auf jeden der acht Lautsprecher genau eine Aufnahme bzw. Datei abgespielt, manchmal werden mehrere Dateien oder Aufnahmen vom Künstler erst arrangiert und automatisiert, und dann jedesmal live vom Programm abgespielt und beeinflusst und dann auf die Lautsprecher gegeben.

**Zum Text** Dieser Text ist im Rahmen des Aufenthalts als Artist-in-Residence der *TONSPUR für einen öffentlichen raum* im September 2007 entstanden.

Im Verlauf des Aufenthalts hatte ich die Möglichkeit, alle Stücke der *TONSPUR* zu hören. Die Stücke, die für die *TONSPUR\_passage* komponiert sind, konnte ich so am angedachten originalen Ort hören; die früheren Stücke nicht ganz so realistisch, da ihr originaler Aufführungsort die ERSTE BANK ARENA war und damit ein ge-schlossener großer Raum.

Durch den vierwöchigen Aufenthalt in Wien blieb mir ausreichend Zeit, mich auf die vier hier besprochenen Stücke festzulegen und einen ausführlichen Eindruck von Stücken, Umgebung, Aufführungssituation und Reaktionen der Besucher des Museumsquartiers zu gewinnen.

Weiterhin erstellte ich Aufnahmen aller Stücke, sodass ich die Analyse auch losgelöst vom Aufführungsort in Wien weiterführen konnte. Basierend auf diesen Aufnahmen und den Eindrücken und Notizen aus Wien erstellte ich grafische Partituren, die die Grundlage der textlichen Beschreibungen bildeten.

Abgesehen vom akustischen Wahrnehmen hatte ich in Wien auch detailliert Einblick in die von Stück zu Stück unterschiedliche Machart und Struktur bzw. Programmierung des abspielenden Programms AudioMulch, was mir oft erst ermöglichte, herauszufinden, warum etwas klingt, wie es klingt.

Zudem konnte ich teilweise die einzelnen in den Stücken benutzten Klänge isoliert anhören. Wenn dies möglich war, bemühte ich mich, im entsprechenden Text die Klang- oder Dateinamen zu benutzen, die der Künstler benutzt hat (so bei Ulrich Eller und Miki Yui). Diese Bezeichnungen haben den gelegentlich etwas nichtsagenden oder irritierenden Charakter von Dateinamen, wie man sie sich während eines Schaffensprozesses ausdenkt. Dennoch wollte ich sie aber benutzen, um der Genauigkeit der Bezeichnung willen und ebenso, um die lautmalerische Qualität der von den Künstlern benutzten Namen hervorzuheben. Einen Klang lautmalerisch zu beschreiben ist ein erster Schritt in die Auseinandersetzung.

**Konventionen** Klang- oder Dateinamen wie die oben beschriebenen sind in diesem Text schräg gesetzt, wie z. B. *kaeru* und *kilower*.

Weiterhin werden im Text manchmal Buchstaben und Silben bemüht, um Klänge zu beschreiben. In Anlehnung an die sogenannte Lautschrift sind diese Klangbeschreibungen kursiv und in eckige Klammern gesetzt, wie *[püdüpp!]* oder *[grt!]*.

Eigennamen wie

*TONSPUR für einen öffentlichen raum*  
TONSPUR  
*TONSPUR\_passage*  
ERSTE BANK ARENA

sind bewusst in dieser Schreibweise gesetzt.

Dem Text angehängt sind Adaptionen der handschriftlichen grafischen Partituren oder Transkriptionen, die ich für meine Analyse hergestellt habe.

## Kleine Materialmusik - Ulrich Eller

Die „Kleine Materialmusik“ ist ein Stück für eine mehrkanalige Klanginstallation in einem geschlossenen Raum. Sie lief im Jahr 2004 als TONSPUR 8 in der ERSTE BANK ARENA im MuseumsQuartier in Wien, und damit nicht in der *TONSPUR\_passage*, wie die anderen drei Stücke.

**Technik** Der technische Unterbau von Ellers Stück ist eine Konstruktion aus acht Abspielgeräten, sechs achtstufigen Delayketten, und außerdem Mischstufen. Alle diese ‚Geräte‘ werden durch das Computerprogramm AudioMulch bereitgestellt. Vier der Abspielgeräte (mit den bezeichnenden Namen *pflummi*, *plops*, *styro\_maulwurf* und *zweitonform*) spielen ausschließlich in eine Delaykette hinein, drei weitere (*bluehten*, *pix\_bild* und *trommeln*) spielen sowohl in eine Delaykette als auch direkt auf die Lautsprecher ab, und eines (*aloahesingle*) spielt ausschließlich auf die Lautsprecher ab.

Die Delayketten bestehen aus acht Delays, die hintereinander geschaltet sind. Ein Klang geht von einem Delay zum nächsten, gleichzeitig aber auch nach jeder Delaystufe auf einen Lautsprecher. So entsteht die für das Stück charakteristische Echostruktur.

**Einblende** Ulrich Ellers „Kleine Materialmusik“ trägt einen passenden Namen: Das Stück besteht aus Klängen von Materialien, es untersucht dieses Klangmaterial, und ebenso arbeitet es mit dem Material, aus dem unsere Trommelfelle bestehen. Das Stück hat verschiedene Teile, die sich klanglich unterscheiden oder durch stille Abschnitte voneinander getrennt sind.

**0:00** Den ersten Teil könnte man als Prolog bezeichnen, der, zusammen mit einem analog gestalteten Epilog am Ende des Stückes, eine Klammer bildet. In diesem Prolog erklingen vierzehn sehr kurze Klänge, so als ob sie vorgestellt werden. Sie tauchen im Stück später immer wieder auf. Diese Geräusche sind ein hohes, körniges Reiben oder Kratzen, wie ein [*pfrrrrt!*]; ein hohes, schnelles doppeltes Klopfen wie auf einen hohlen Gegenstand, wie ein [*püdüpp!*]; ein hohes Ploppen wie ein Tropfen in ein Röhrchen, wie ein [*pöpp!*]; ein mittelhohes, sehr trocken klingendes Schlagen, etwas metallisch, wie ein [*tökk!*]; ein raues, schnelles Kratzen, ein bisschen wie reißender Stoff, [*pffft!*]; ein helles Ritzen wie mit etwas Scharfem auf rauher Oberfläche, [*riitz!*]; ein hohes schnelles Rauschen wie reißendes Papier, [*dscht!*]; ein etwas längeres, höher werdendes Reiben mit einem rhythmischen, hohen Klackern dabei, [*dschödöngehi*]; ein etwas tieferes Klopfen wie auf einen hohlen Gegenstand, [*bött!*]; ein kurzes, schnelles und hohes Ratschen, [*grrt*]; ein weiteres mittelhohes trocken-metallisches Schlagen, etwas kratziger als 4., [*krött!*]; ein hohes Klackern wie von zwei Murmeln, [*tikk!*]; ein mittelschnelles Ratschen, langsamer als 10., [*grt!*]; ein körniges Reiben, mit einem rhythmischen Verlauf, [*schödönhi*].

Obwohl die Geräusche einzeln und voneinander getrennt zu hören sind, bleiben sie

aufgrund ihrer Kürze doch schwer dechiffrierbar für das Ohr. Man kann eine grobe Vorstellung entwickeln, wie sie entstanden sein könnten, daher auch die obigen Beschreibungen wie Kratzen, Klopfen, Ritzen oder Tropfen; man kann sie aber nicht eindeutig zuordnen. So bleiben die Geräusche, die Ulrich Eller hier benutzt, wirklich abstraktes Klangmaterial, ohne sich im Geist des Hörers einer vorstellbaren konkreten Handlung oder einem Gegenstand, einer Quelle zuzuordnen. Ihr klanglicher Charakter lässt einen aber durchaus an Materialien denken, an Metall, an raue, sandige Oberflächen, an Glas, an hartes, hohles Plastik etc.

Der Prolog dauert eine Minute, an ihn schließt sich eine Pause von 30 Sekunden an.

**1'30** Im zweiten Teil hört man wieder die vierzehn Geräusche, die dieses Mal aber Delayketten durchlaufen, so dass nach einem Geräusch acht Echos aus den Lautsprechern zu hören sind. Das erste Echo folgt sehr schnell auf das Originalgeräusch - es wirkt weniger wie ein Echo, sondern mehr, als ob das Originalgeräusch durch den Raum huscht. Durch die Wiederholungen entsteht ein Gewebe aus verschiedenen Geräuschen und Echos, die sich zeitlich überschneiden. Die Klänge sind nicht mehr einzeln und getrennt voneinander, sondern beginnen, sich zu mischen.

Gleichzeitig eröffnet sich im Stück an dieser Stelle der Raum und wird auch zum Material, mit dem Eller arbeitet, da Geräusch und Echos aus verschiedenen Lautsprechern und damit Richtungen kommen. Das klingt, als ob das Geräusch durch den Raum springen würde. Alle vierzehn Geräusche durchwandern allerdings dieselbe Delay- und damit Echostruktur; interessant wäre sicher auch gewesen, hier noch eine Variation einzubringen. Vielleicht würde es aber auch von dem einfachen, aber grundlegenden Phänomen des Räumlich-Werdens ablenken.

**2'50** Nach einer kurzen Pause von zehn Sekunden beginnt der dritte Teil, und ein sehr lautes, rascheliges Knirschen (*bluethen*) ertönt. Es klingt wie eine Mischung aus einem heftigen Regenschauer und dem Geräusch, das entstehen würde, wenn man einen riesengroßen Ball aus zusammengeknülltem Papier oder zusammengeknüllter Folie durch die Gegend rollen würde. Das Knirschen wird zweieinhalb Minuten lang gleichmäßig aus sechs Lautsprechern wiedergegeben, zusätzlich wandert ein besonders lautes Knirschen vierzehn Mal über alle acht Boxen, so dass vierzehn kreisförmige Bewegungen im Klang entstehen. Der Raum wird nun nicht mehr chaotisch erschlossen wie im zweiten Teil, sondern mit einer kreisenden kontinuierlichen Bewegung.

**5'55** Das Knirschen wird unterbrechungslos abgelöst von Geräuschen, die wie das schneller werdende Hüpfen eines Flummis auf einer harten Oberfläche klingen. Auch diese Geräusche durchwandern eine Delaykette und somit zeitversetzt die ersten sechs Lautsprecher. Es klingt, als ob rund um den Hörer lauter Gummibälle herumhopsen. Die Delaykette bildet dabei auch einen Rhythmus, der aus zwei Viertelnoten, einer Viertel-Triolen-Pause, zwei Vierteltriolen und wieder zwei Viertelnoten besteht. Mit der selben Delaystruktur mischen sich zu den Flummis auch einige der Geräusche aus dem Prolog (verschieden hohe Klackern wie [*tikk!*], kurze Ratscher [*grt!*], mehrere tiefere murmelartige Klackern [*klakk!*], Ritzen, körniges Reiben). Die kurzen

Geräusche lassen die Wirkung von wirklichen Echos oder Delays entstehen, die längeren Geräusche klingen durch die Delays wie im Raum unherwabernde Flächen, da das Geräusch und seine Echos sich überschneiden.

**7'25** Die Flummigeräusche werden dichter, da in immer kürzeren Abständen ein neues abgespielt wird. Nach einer Weile klingen die Flummis und ein letztes körniges Reiben abrupt aus. Eine Interpretation des hörbaren Flummis wäre, dass die dritte räumliche Dimension hier nicht über die Bewegung der Geräusche erschlossen wird, so wie der zweidimensionale Raum zuvor, sondern über das Geräusch selber. Dieses hat den Ursprung, dass ein Flummi senkrecht auf- und abspringt. Möchte man das gar von einer physikalischen, akustischen Perspektive betrachten, kann man im Flummi auch das mechanische Grundprinzip des Schalls wiedererkennen: kleine Luftteilchen, die sich hin und her bewegen, gegenseitig anstoßen und von Flächen in die andere Richtung zurückgeworfen werden...

Nach den Flummis folgen noch andere Geräusche, die schon im Prolog zu hören waren, mit einer anderen Delaystruktur: erst ein Ritzen, dann verschieden hohe Ploppts [*pöpp!*] und [*püdüpp!*], ein metallisches [*tökk!*], das Stoff-Reißen [*pfift!*].

**7'50** Nach diesen Geräuschen erklingt jetzt aus allen acht Lautsprechern ein vielstimmiges Geploppe in allen Tonhöhen. Es ist kein klarer Rhythmus zu erkennen, sondern es klingt, als ob es rundherum um den Hörer auf viele kleine Kunststoffbehälter oder -rohre regnet. Das Geploppe wird dichter und dichter und hält für 90 Sekunden ungefähr gleich stark an. Dann wird es wieder dünner, bis nur noch einzelne Ploppts zu hören sind. Nach einer weiteren Minute nimmt das Ploppen wieder zu, wird dichter und steigert sich eine Minute lang.

Der Tropfen auf eine schwingende Fläche ist ein einfaches perkussives Prinzip, welches man auch bei Blechdächern oft hören kann. Dieser Abschnitt ist also eine Trommelpartie vieler kleiner Trommeln.

**11'38** Anschließend ertönt ein sehr seltsamer Klang namens *maulwurf*. Es ist ein langer, vieltöniger Cluster, als ob man viele metallische Saiten einer Zither anschlagen und mit einem Vibrato ausklingen lassen würde. Er baut sich unregelmäßig über alle acht Lautsprecher auf, wiederum aufgrund der Delayketten. In diesem Klang ist auch ein höheres Element enthalten, was immer wiederkehrt und klingt wie eine Mischung aus dem Zither-Cluster und einem metallischen Schrei einer Möwe.

Die *maulwurf*-Klangwolke hält für siebzig Sekunden an, wird dann leiser und klingt aus. Danach erklingen, von kurzen Pausen getrennt, noch zwei solche Wolken dieses Klanges. Der *maulwurf* ist, im Vergleich zu den bisherigen, auch einzeln zu hörenden Klängen, einer der seltsamsten Klänge im Stück, noch weitaus schwerer als die anderen einer Quelle zuzuordnen.

**15'46** Daraufhin folgt wieder ein sehr perkussiver Teil. Mehrere kurze Klänge, die wie trockene Trommelschläge klingen, durchlaufen eine Delaykette und akkumulieren sich wie zu einem dichten, polternden Schlagzeugsolo. Manche der Klänge klingen nur wie das Geräusch eines aufschlagenden Schlagzeugsticks auf einem Trommelfell,

manche haben einen etwas längeren Klang, als ob Trommelfell und -kessel noch kurz nachschwingen.

Nach fast einer Minute kommen ein kräftiges, sich bewegendes Rauschen, ähnlich einem hohen Meeresrauschen, und ein beständiges Klackern von Murmeln, ähnlich dem *[tikk!]* aus dem Prolog, hinzu. Das Murmelklackern ist sehr leise.

**18:00** Nach gut zwei Minuten wird das Trommeln langsam leiser und verstummt, das Rauschen und Klackern wird kurz darauf ebenfalls leiser. Ohne Unterbrechung durch Stille setzen jetzt neue Klänge ein. Sie klingen wie statische, ewig anhaltende Glockenklänge, metallisch, dröhnend, mit einer reichen unharmonischen Obertonstruktur.

Dazu mischt sich vier Mal, jeweils zwei Mal auf Lautsprecher eins und vier bzw. drei und sechs, für zehn Sekunden der Klang *alo-a-he* hinzu, der wie ein steinernes Schürfen oder Reiben klingt und an das Geräusch eines Mühlsteines denken lässt.

Der Epilog - sehr ähnlich dem Prolog - schließt das Stück ab, indem noch einmal vierzehn einzelne Geräusche wie zu Beginn nacheinander zu hören sind.

**Ausblende** Die „Kleine Materialmusik“ spielt mit verschiedenen Arten von Materialien und mit deren unterschiedlichen Möglichkeiten. Die Klänge klingen wie entstanden beim Bearbeiten oder Umgehen mit Materialien; aufgrund ihrer Abstraktheit sind sie auch Schallmaterial, akustisches Material, das keine illustrative Funktion oder semantische Bedeutung hat. Wie ein Bildhauer mit Holz oder Ton (hier im Sinne von töpfern) arbeitet, so arbeitet Eller mit dem vergänglichen Material Schall. Er bedient sich dabei aller Fähigkeiten, die das Material selbst bietet: Neben Lautstärke und Tonhöhe bringen die Richtung, aus der ein Geräusch kommt, sowie manche Geräusche per se den Raum ins Spiel. Auch Merkmale, die mit der Zeit spielen, nutzt Eller: von Klängen, die einen Rhythmus haben, also eine in der Zeit geordnete Struktur von Ereignissen, bis zu Klängen, die eher einem Zustand entsprechen, wie die Glockenklänge am Ende des Stückes.

## Geordnete Landschaft - Hans Peter Kuhn

„Geordnete Landschaft“ heißt die TONSPUR 18 von Hans Peter Kuhn. Sie lief als dritte Arbeit in der *TONSPUR\_passage* vom November 2006 bis zum Januar 2007 und ist eine achtkanalige Klangarbeit für einen öffentlichen Raum, den die Passage darstellt.

**Technik** „Geordnete Landschaft“ wird im Gegensatz zu beispielsweise „Kleine Materialmusik“ ausschließlich abgespielt. Während des Abspielens werden - von einer Lautstärkeregelung abgesehen - keine Veränderungen mehr erzeugt wie bei Ulrich Ellers oder Miki Yuis Stück. Die Klänge, die man aus den acht Lautsprechern der Tonspur hört, sind genau so in acht 36 Minuten langen Dateien gespeichert und werden direkt abgespielt und über die Lautsprecher wiedergegeben.

**Einblende** Das Stück ist in drei lange, deutlich voneinander getrennte Teile eingeteilt. Die Art und Weise, in der Hans Peter Kuhn die Klänge zusammenstellt, lässt sich wirklich am passendsten als Klanglandschaften beschreiben.

**0'00** Der erste Teil beginnt mit breitfrequentem, sich über die Lautsprecher bewegendem Rauschen und Zischen. Es besteht aus mehreren verschiedenen Arten von Rauschen, auch ein hohes Pfeifen wie von einem Flugzeugtriebwerk ist zu hören und ein leichtes Brummen wie von einem Motor. Manche der Geräusche pulsieren leicht.

**0'45** Nach circa 45 Sekunden setzt ein Geräusch ein wie das einer beschleunigenden U-Bahn, ein gleichmäßiges, aber höher werdendes Brummen. An seiner höchsten Stelle wird es begleitet von dem Kreischen der Räder auf den metallenen Schienen und verschiedenen Klappergeräuschen, die sich durch kurze Delays wie eine Echostruktur von einem Lautsprecher zum anderen jagen. Alle diese Geräusche klingen, als könnten sie von einer U-Bahn stammen, allerdings sind sie nicht so eindeutig, dass man das mit Sicherheit behaupten könnte.

**1'40** Das U-Bahn-artige Brummen beginnt dann, in der Tonhöhe wieder tiefer und langsam leiser zu werden. Nachdem es verklungen ist, beginnt es in ähnlicher Form ein zweites Mal. Zu ihm und dem immer noch hörbaren vielschichtigen Rauschen kommt nun noch ein sehr tiefes, leises und zwischen den Lautsprechern waberndes Brummen hinzu.

**2'41** Aus dem sehr flächigen, ruhigen Klangbett, das man bisher hört, springt nun eine Art Klang hervor, der die nächsten acht Minuten immer wieder zu hören sein wird. Es ist ein schnelles, über die verschiedenen Lautsprecher verteiltes Klappern oder Ratschen, ähnlich den Echostrukturen aus Ulrich Ellers Stück, aber lauter und prägnanter. Insgesamt taucht es ungefähr 27 Mal in leicht unterschiedlichen Formen auf.

**4'00** Außerdem sind gelegentlich auch stimmenartige Echostrukturen zu hören. Mit diesen Klängen sind die Elemente des ersten Teils vollständig, die die nächsten acht Minuten füllen: Den Rahmen, oder vielleicht besser Himmel und Erde der geordneten Landschaft Teil eins, bilden das hohe Rauschen, wie Wind in Bäumen, und

- das tiefe, pulsierende Brummen. Dazwischen gibt es verschiedene Echostrukturen; einige, die wie ein resonantes menschliches Singen oder Rufen klingen; einige wie U-Bahn-Geräusche oder U-Bahn-Räder, die über einen Gleisstoß fahren; manche eher wie ein Händeklatschen mit Echo; manche wie leise nahe Klackergeräusche. Alle haben aber die typische Echoverteilung über die Lautsprecher.
- 5'00** Das hohe Rauschen wird nach einer Weile etwas tiefer und unauffälliger, das Pfeifen darin verschwindet, als ob sich Tageszeit und Licht oder die Bewölkung am Himmel verändern. Das Geräusch der schneller und langsamer werdenden U-Bahn erklingt noch mehrere Male.
- 5'30** An zwei Stellen gibt es sehr laute und markante rufähnliche Klänge (auch 8'00). Sie wirken wie langgedehnte Durchsagen und haben eine deutliche (Sprech-) Melodie.
- 9'40** Kurz vor Ende der ersten Phase verschwinden das Rauschen und die leisen Echostrukturen vollständig. Das tiefe Brummen bleibt übrig und es kommen noch mehrere ratschende Echostrukturen dicht gedrängt, während ein leises schabendes Geräusch dazukommt und sich über die acht Lautsprecher im Kreis dreht.
- 10'30** Nachdem es leiser wird und abreißt, verschwindet zuletzt das tiefe Brummen und es folgt eine Stille von ungefähr einer Minute.
- 11'40** Der zweite Teil von „Geordnete Landschaft“ - vielleicht könnte man also auch sagen, die zweite Region, Landschaft, Szene - beginnt mit einem sehr halligen und weiten, mitteltiefen Rauschen, das sich zwischen den Lautsprechern bewegt. Es erinnert etwas an das Geräusch von Verkehr in einem entfernten Tunnel. Darin eingebettet erklingen leise immer wieder weit entfernte Rufe wie von Stimmen und tiefe, grollende Windböen oder Atmer.
- 13'20** Sehr prägnant sticht daraus ein hohes, summendes Quietschen hervor, das den Hörer kurz wie ein Satellit umkreist.
- 13'50** In der vierzehnten Minute des Stückes taucht ein homogenes Zischen auf, das wie eine Gasleitung klingt. Es wird mit der Zeit lauter und voluminöser. Sehr leise sind wieder erste Echostrukturen wie in der ersten Phase zu hören. Zu den Echostrukturen kommt auch vereinzelt wieder das aus dem ersten Teil bekannte, klar hörbare Klatschen mit Echo hinzu.
- 15'30** Das Gasleitungsgeräusch verändert zwischenzeitlich leicht seine Klangfarbe. Immer wieder ertönen die entfernten, verhallenden Rufe, das Klatschen und andere metallische Echos.
- 16'40** Das hohe summende Quietschen beginnt wieder und hält zwei Minuten an, begleitet von tiefem Poltern und tiefen Schabegeräuschen, die manchmal auch sehr laut und nah zu hören sind und eine Veränderung im rauschenden Grundteppich mit sich bringen.
- 19'40** Das Geräusch der Gasleitung verebbt langsam, bis es nicht mehr zu hören ist, das weite Rauschen vom Anfang, die Echostrukturen und verhallenden Rufe bleiben hörbar.
- 21'00** Das hohe Quietschen taucht noch einmal auf, dazu noch eine grollende Windbö, dann wird der gesamte Soundtrack des zweiten Teils leiser und endet. Danach folgt wieder eine gute Minute Stille.

- 23'35** Der dritte Teil beginnt mit einem tonal surrenden Rauschen, über dem ein brumrender, verhallender Ton immer wieder und wieder zu hören ist, der wie ein knarrender Cello-Ton mit Echos klingt. Dieser reduzierte klangliche Zustand hält eineinhalb Minuten an.
- 25'00** Verhallt, aber gut hörbar tauchen zunehmend tiefe, zeitlupenhafte Rufe von Stimmen auf, ein bisschen wie tiefe Walgesänge.
- 26'40** Der entstehende, etwas schaurige Eindruck bekommt kurz darauf aber noch eine andere Note, wenn - wie aus einer anderen Welt - ebenfalls hallend und entfernt, musikalische Klänge erhört werden können; wie eine kurze Phrase eines Klaviers oder einer Orgel, die eine harmonische Entwicklung erahnen lässt.
- 27'10** Diese musikalische Welle wird aber schnell wieder von einem anderen Geräusch beinahe überdeckt, von einem hohen, glitzernden Flirren, das ein bisschen an Geräusche erinnert, die entstehen, wenn man eine CD oder Kassette schnell vorspult und dabei mithört. Darunter sind nach wie vor die tiefen Walgesänge und das Rauschen mit dem Celloton zu hören.
- 29'35** Das Flirren hält vier Minuten lang an, verändert sich aber ständig leicht. Nach einer Weile ist gleichzeitig die musikalische Phrase ein zweites Mal zu hören, man kann die Anfangswendung wiedererkennen.
- 30'20** Während Flirren und Walgesänge sehr langsam verschwinden, taucht das Geräusch auf, das neben dem anhaltenden surrenden Rauschen das letzte Drittel der dritten Phase prägt: ein mit Echo versehenes hölzernes Klappern, wie das helle Klappern eines Windspiels aus Bambus, in wechselnder Tonhöhe. Das Klappern fliegt über die verschiedenen Lautsprecher um den Hörer herum.
- 34'30** Am Ende verebbt auch das surrende Rauschen und es bleiben für eine Weile nur die hölzernen Klapperer über, bis das Stück nach 36 Minuten zu Ende ist.

**Ausblende** Hans Peter Kuhns Stück besteht, im Verhältnis zur beachtlichen Länge betrachtet, aus einer ökonomischen Anzahl von Geräuschen. Alle drei Teile bestehen aus ein bis zwei durchgehenden, rauschartigen Grundgeräuschen; weiterhin aus Elementen, die sich ungefähr eine Minute lang erstrecken, sowie aus verschiedenen kurzen perkussiven Echostrukturen, die oft wiederkehren. Trotz der übersichtlich erscheinenden Liste von Zutaten, mit denen sechsunddreißig Minuten gestaltet sind, wirkt das Stück weder statisch noch langweilig. Die kontinuierlichen Klänge wandeln sich subtil, die Lautstärkeverhältnisse ändern sich langsam, aber beständig, alle Geräusche haben irgend etwas Bekanntes und behalten dennoch etwas, das man nicht erkennen kann. Man kann vermuten, dass Hans Peter Kuhn seine Klang-Landschaft in eine ähnliche Ordnung gebracht hat, wie sich die Landschaft einem sich Bewegenden darstellt während eines Spazierganges oder einer Fahrt mit einem Verkehrsmittel: eine Ordnung der wahrgenommenen Abstände. Dabei sind - wie bei der Fortbewegung - räumlicher und zeitlicher Abstand nur synonyme Maßeinheiten für dieselben Zwischenräume zwischen zwei Zuständen. Die Ordnung, die ein Hörer in das Stück bringen kann, manifestiert sich also durch Dauer, Laufzeit, Entfernung und wie bei jedem Wahrnehmungsprozess auch durch Gruppierung von Ereignissen: sich wiederholend, variierend oder neuerscheinend.

Durch das Grundrauschen haben alle drei Phasen eine dichte Stofflichkeit, die einen umgibt und einhüllt wie ein fortlaufender Strom von diffusen Eindrücken, die man nicht alle entziffern kann. Dadurch fühlt man sich in die Mitte der *TONSPUR\_passage* gezogen und nimmt weniger die umgebende Geräuschwelt wahr als z. B. bei Miki Yuis Stück. Die einzeln unterscheidbaren Geräusche sind alle mit viel Hall oder Echo versehen und bewegen sich über die einzelnen Lautsprecher. Sie wirken dadurch weit entfernt und schwer zu halten, man bekommt das Gefühl einer Bewegung. Manche Geräusche klingen ‚wie in Zeitlupe gehört‘, wie die langgezogenen Rufe oder ‚Walgesänge‘, die fast bis zur Unkenntlichkeit verlangsamt sind. Andere Klänge wirken sehr schnell, wie das hohe Flirren, und auch die eng gestaffelten Echos erzeugen das Gefühl, dass Klänge über mehrere Reflexionen schnell an einem vorbei jagen. Geräusche wie das Ratschen, das Klatschen, die Rufe oder das hölzerne Klappern sind immer wieder zu hören, klingen aber jedesmal ein bisschen anders, als ob man aus dem Zug lauter Bäume vorbeiziehen sieht, alle ähnlich, keine zwei gleich. Mal treten sie dichter auf, mal spärlicher. Man fügt sie zu einer Gruppe zusammen, die einen Teil des Stückes charakterisiert. Letztendlich klingen einige Geräusche auch tatsächlich, als hätten sie ihren Ursprung in einer Form der Fortbewegung. Die erste Phase lässt an unterirdische U-Bahn-Welten denken mit Fahrgeräuschen und aus Tunneln dringenden Durchsagen oder an Flugzeuge mit dem hohen Triebwerkspfeifen; das Rauschen zu Beginn der zweiten Phase erinnert ein bisschen an Klänge aus einem Autotunnel.

Diese Assoziationen sollten aber vielleicht nicht als zu bedeutend genommen werden, da die Klänge nur daran erinnern und auch andere Ursachen haben könnten. Vielleicht kann man Hans Peter Kuhns Landschaften auch eher sehen wie Gemälde - ein bewegter Untergrund, darauf viele kleinere Flächen oder Strukturen, Linien; alle drei Landschaften zusammen ein Triptychon...

## Namima (between the waves) - Miki Yui

„Namima“ ist die TONSPUR 16 von Miki Yui, die in der *TONSPUR\_passage* von Mai bis Juli 2006 lief. Das Stück ist eine achtkanalige Klangarbeit für einen öffentlichen Raum, den die Passage darstellt.

**Technik** Der technische Unterbau von „Namima“ ist wie bei den anderen TONSPUR-Stücken mit dem Computerprogramm AudioMulch gelöst. Insgesamt fünfzehn Abspielgeräte spielen die verschiedenen Audiodateien ab. Über verschiedene Mischstufen gelangen die Töne zum Teil direkt zu den Lautsprechern, zum Teil durchlaufen sie, ähnlich wie bei Ulrich Ellers Stück, ein- oder mehrstufige Delayketten, aus denen nach jeder Stufe ein Teil des Signals zu einem Lautsprecher gesandt wird. Diese Delayketten erzeugen den Effekt, dass ein Klang sich über alle Lautsprecher bewegt und so der Eindruck entsteht, dass der Klang sich um den Hörer herumbewegt. Die Verknüpfungen der Signalketten sind allerdings weniger systematisch als bei Eller und haben mehr etwas von einem Gewebe.

**Einblende** Miki Yuis Stück besteht durchgehend aus sehr abstrakten Geräuschen, die laut ihrer Angabe alle aus ihrer nächsten Umgebung stammen. Diese kleinen Geräusche („small sounds“) nennt sie einerseits eine abstrakte Erinnerung, gleichzeitig sollen sie dem Hörer ermöglichen, sich selbst und die ihn umgebende Klangwelt in der Passage als Ganzes zu hören. Auch ‚Namima‘ lässt sich in drei Teile einteilen, die alle jeweils einen kurzen, andersartigen Abschluss haben.

**0'00** Der erste Teil ist geprägt von einem Klang, der sich in der Tonhöhe nach unten bewegt, einem Heulen. Es ist dem Heulen des Windes ähnlich und schwappt in der Tonhöhe ungefähr einen Ganzton nach unten, als ob es an einem vorbeizieht und man wie bei einem Krankenwagen den Dopplereffekt hört. Das Heulen heißt bei Miki Yui *kilower*, zumindest heißt die Datei mit diesem Klang so. Das Heulen setzt immer wieder von Neuem an, bewegt sich meistens von oben nach unten in der Tonhöhe, manchmal gibt es auch eine leichte Aufwärtsbewegung.

**0'40** Zum *kilower*-Heulen kommt nach einer Weile ein hohes, leicht vibrierendes Klingeln hinzu, das in einer der Dateien namens *mpsi* enthalten ist, weshalb es hier so genannt wird.

**1'05** Mit dem Klingeln tritt auch ein rauschendes, kratzendes Atmen oder Zermahlen auf, wohl aus der Datei *kaeru*.

**1'55** Nach einer kurzen Stille beginnt wieder das *kilower*-Heulen gemeinsam mit einem hohen kreiselnden Schaben. Das Sirren oder Heulen wird lauter, an einer Stelle bilden zum ersten Mal zwei unterschiedliche Heuler eine Schwebung. Auch das Klingeln ist kurz ganz leise wieder zu hören.

**3'00** Dann folgt wieder ein kurzer stiller Moment, kurz darauf beginnen *kilower*-Heulen und *kaeru*-Atmen wieder und erklingen fast zwei Minuten lang immer wieder. *kaeru*

- und *kilower* bewegen sich dabei zwischen allen acht Lautsprechern der Passage hin und her.
- 4'50** Darauf folgt ein kurzer Teil, in dem nur zwei kurze knurrende Klackern vorkommen, deren Echos sich über alle Lautsprecher verteilen. Nach einem kurzen stillen Moment erklingen für 45 Sekunden noch einmal das *kilower*-Heulen und *kaeru*-Atmen.
- 5'50** Ein Geräusch wie ein entfernter Schwarm Krähen, ein rauhes hallendes Kratzen, beginnt danach und hält drei Minuten an, während seine Lautstärke erst nach 90 Sekunden langsam leiser und dann wieder lauter wird. Vermutlich stammt das Geräusch aus der *atmosphere.goww*-Datei und durchläuft mehrfach die Delayketten. Anders als die vorigen Geräusche klingt dieses sehr weit entfernt und hat auch nicht die Tonhöhenveränderungen, die den ersten Teil bestimmen. Einmal während dieses Geräusches und an seinem Ende ist allerdings wieder das *mpsi*-Klingeln zu hören und auch ein hohes Sirren.
- 9'20** Am Ende des ersten Teils hört man ein bisher noch unbekanntes Geräusch: *glopb*. Es klingt etwas hölzern und ein bisschen wie das Gluckern von Flüssigkeit in einer Flasche. Es hat einen Rhythmus aus Zweiunddreißigstel-Triolen und Achteln, zwei Tonhöhen, und ist in verschiedenen Längen und Versionen zehnmal zu hören. Es bringt auch jedes Mal ein leichtes Hintergrundgeräusch mit sich, daher kann man vermuten, dass es ein sehr leises Geräusch ist und schwierig aufzunehmen war. Der Hintergrund klingt etwas wie ferner Straßenlärm, welcher nicht zu den Geräuschen aus ‚nächster Umgebung‘ gehört und so einen subtilen Kontrast zum sehr nahen Gluckern bildet. Das Gluckern kommt immer aus dem selben Lautsprecher in der einen Ecke der Passage.
- 9'50** Im Abschnitt mit den *glopbs* ist immer wieder auch ein hölzernes, schnelles Geglucker namens *ancie* zu hören. Es klingt etwas wie ein sehr schnell abgespieltes hölzernes Windspiel und wirbelt mit schnellen Echos über die acht Boxen der Passage.
- 11'15** Nach erneuter kurzer Stille beginnt ein langer zweiter Teil, der fast ausschließlich von zwei Geräuschen erfüllt ist: einem leicht vibrierenden, die Tonhöhe langsam wechselnden Klang ähnlich dem eines singenden Glases; und ein tieferes, wummerndes Dröhnen, wie von einem Motor oder einem heruntertransponierten Zirkus-Trommelwirbel. Beide Klänge stammen aus der Datei *atmosphere.goww*. Über einen Zeitraum von vier Minuten erklingen diese beiden Klänge immer wieder, wobei beide über die Lautsprecher hin und her oszillieren und das Dröhnen in seinem Kommen und Gehen immer lauter wird. Der zweite Teil wird von einem Geräusch bestimmt, das eine Tonhöhenveränderung von unten nach oben hat, anders als der erste Teil mit dem *kilower*-Klang. Das Dröhnen und das hohe Singen bilden einen starken Kontrast in der Tonhöhe. Es ist allerdings nicht so, dass das kräftige Dröhnen das Singen überwältigt, denn das Singen setzt sich trotz seines fragileren Klanges gut durch und hält die Balance.
- 14'30** Zwischendurch ist einmal kurz das hölzerne *ancie*-Gluckern zu hören, wie auch am Ende, nachdem das letzte Dröhnen verklungen ist.
- 15'45** Auf das abschließende *ancie*-Gluckern folgen zwei *glopbs* und darauf eine Weile das *mpsi*-Klingeln und das *kaeru*-Kratzen; anschließend 30 Sekunden Stille.

**17:35** Die nächsten fünf Minuten, der dritte Teil, werden bestimmt von einem Klang, der wie eine sehr tiefe oder heruntertransponierte Mundharmonika klingt. Er besteht aus einem sehr oft erklingenden Grundton, ungefähr Fis, und zwei weiteren Tönen eine Quart (H) und eine große Sext (Dis) darüber, die gelegentlich ertönen. Alle Töne klingen hallend und so, als würden sie aus weiter Ferne herwehen, mal lauter, mal leiser werdend. Je nach Lautstärkeentwicklung und Hallstärke klingt es manchmal wie ein verhangenes Sinfonieorchester in einem sehr großen Saal, das immer die gleiche sehr getragene Dreiklangs-Wendung spielt. Die Tonhöhe entwickelt sich in diesem Teil auch eher nach oben. Oft ist erst mehrmals, wie in einer wiegenden Art, das Fis zu hören, bevor sich die Melodie zum H oder Dis hochschwingen kann, so als müsste sie erst Schwung holen.

Die Töne stammen aus verschiedenen Dateien, die sich größtenteils ähneln und nur Unterschiede im Detail haben: *mas.winlan4.23*, *nami*, und *winlan.end* (wie immer diese Namen auch entstanden sein mögen).

**18:50** Mehrmals erklingt in den fünf Minuten ein [*Ting!*] mit mehreren Echos, wie das Geräusch, wenn man leicht gegen ein Weinglas schlägt, das über die Lautsprecher um einen herumwandert.

**19:50** Manchmal ist wieder das hölzerne *ancie*-Gluckern zu hören; später wieder ein einzelnes, aber sehr lautes [*Ting!*].

**20:45** Während der letzten zwei Minuten kommt noch ein ganz neuer Klang hinzu, ein tiefes, schilferndes Grollen, das auch aus den *winlan*-Dateien stammt. Es klingt wie ein riesiger Malstein, könnte allerdings auch wieder der Vogelschwarm aus *atmosphere.goww* sein. Manchmal in diesem Klang erklingen auch kurze, stimmenhafte Quaker, die [*oak-oak*] machen.

**22:50** Zum Abschluss des dritten Teils und des Stückes erscheint noch einmal das hohe *mpsi*-Klingeln vom Anfang, ein kurzes Raschelgeräusch, dann ein lauter hoher Ton [*piep!*] und noch einmal das *mpsi*-Klingeln, dann ist das Stück nach fast vierundzwanzig Minuten zu Ende.

**Ausblende** An dem Raschelgeräusch ist interessant, dass es weniger abstrakt klingt als alle anderen Geräusche im Stück. Es klingt mehr nach Körper, Haptik und damit nach einer ‚aufnehmenden Person‘, welche - obwohl die Geräusche aus dem direkten Körperumfeld stammen sollen - im Großteil des Stückes hinter die abstrakten Geräusche zurückgetreten ist.

Die Klänge in „Namima“ lassen sich vielleicht besser als mit ‚abstrakt‘ mit Worten wie hager, schlank, ökonomisch oder reduziert beschreiben, was aber nicht in einem negativen Sinn gemeint ist. Es sind nur viele Klänge der Künstlerin von einer sehr klaren, einfachen oder grazilen Art, und das spiegelt sich auch im Stück als Ganzem wider.

Ebenso sind die Bewegungen in den Klängen und die Intervalle in den Tonhöhen meistens von kleinem Umfang, so wie man auch keine großen Bewegungen brauchen würde, um sein direktes Körperumfeld zu durchmessen.

Und da ein ‚nah‘ auch einen Antipoden ‚fern‘ braucht, um Sinn zu ergeben, so sind in Miki Yuis Stück in gewisser Weise auch die Geräusche vertreten, die nicht zum

nahen Körperumfeld gehören. Unter dem *glop*-Glucksen lässt sich leiser Straßenlärm vermuten, darüber hinaus gibt die feine Komposition ausreichend Nischen frei, um andere, nicht zum Stück gehörende Geräusche zum Hörer dringen zu lassen. Das ist wahrscheinlich auch nicht nur wichtig, sondern eine Stärke des Stücks, denn nicht zuletzt wird Miki Yuis ‚Sammlung von abstrakten Erinnerungen‘ im Moment des Hörens auch zu einem Teil der Erinnerungen des Hörers, welcher in die Komposition auch die aktuellen Geräusche der Museumsquartier-Umgebung und sicherlich auch seine eigenen Gedanken hineinkomponiert.

## Psychoanalysis for Record Players - Michael Graeve

„Psychoanalysis for Record Players“ ist die TONSPUR 19 von Michael Graeve, die in der *TONSPUR\_passage* von Januar bis April 2007 lief.

**Technik** Die technische Struktur hinter Michael Graeves Stück besteht aus acht Abspielgeräten, die jeweils eine Aufnahme auf einen der acht *TONSPUR\_passage*-Lautsprecher abspielen. Es wird auf die Aufnahmen kein Einfluss live während des Abspielens ausgeübt außer Lautstärkeregelungen.

**Einblende** Das Stück besteht aus Geräuschen von Plattenspielern, die entstehen, wenn nicht das gewöhnliche Hörmaterial - die auf der Platte aufgenommene Musik z. B. - zu hören ist. Dabei macht Graeve tatsächlich den Titel des Stückes nachvollziehbar. Aus den Tiefen der elektromechanischen Geräte holt er Geräusche hervor, von denen sich wahrscheinlich nicht einmal die Plattenspieler selbst vorher hätten träumen lassen. Auch Graeves Stück besteht aus unterschiedlichen Teilen, die durch Stille voneinander getrennt sind.

**0'00** Das Stück beginnt mit zwei Klängen, einem Rauschen und einem Brummen. Das Brummen hat ungefähr eine Tonhöhe von 123 Hz, besteht aber nicht nur aus einer einzigen Frequenz, sondern auch aus zusätzlichen harmonischen Schwingungen. Es klingt wie ein Netzbrummen eines alten elektroakustischen Gerätes, hier wahrscheinlich das der Plattenspieler. Da Michael Graeve in den USA lebt und so wahrscheinlich mit Plattenspielern arbeitet, die für ein Stromnetz von 60 Hz Wechselstrom gebaut sind, liegt diese Erklärung nahe. Dieses Geräusch ist daher auch das erste und basale Lebenszeichen eines Plattenspielers: ist er an das Stromnetz angeschlossen und angeschaltet, erklingt bereits dieses Geräusch.

Das Rauschen könnte ebenso vom Plattenspieler selbst herkommen oder aber von einer Schallplatte, während die Nadel noch in der Vorlauftrille läuft, bevor die auf der Schallplatte gespeicherte Aufnahme beginnt. Beide Geräusche sind nicht völlig statisch, sondern schwingen leicht in sich.

Nach einem kurzen Moment setzt ein hohes, singendes Geräusch ein, ähnlich einem Glas, das man zum Schwingen bringt, indem man mit dem Finger darauf herumfährt. Ob es so entstanden ist oder ob sich vielleicht sogar das Glas unter dem Finger entlang gedreht hat wie eine Schallplatte unter der feststehenden Nadel, lässt sich nicht feststellen. Das Singen hat eine Frequenz von circa 980 Hz, was ungefähr der dreifachen Oktave des Brummens entspricht. Die beiden Töne haben ein einfaches harmonisches Verhältnis zueinander.

**1'20** Nach einer guten Minute werden Brummen und Rauschen leiser, kurz darauf verebbt auch das hohe Singen, indem es immer löcheriger wird und noch ein paar Echos auf den verschiedenen Lautsprechern hervorruft. Daraufhin folgt eine halbe Minute Stille.

- 1'50** Der zweite Teil beginnt mit mehreren motorenhaften Geräuschen. Sie haben alle einen Rhythmus, an dem man hören kann, dass sie etwas Drehendes antreiben. Neben ihrem Brummen sind immer wieder raschelnde, schabende Geräusche zu hören. Sie klingen, als ob das Mikrofon während der Aufnahme an drehende Teile oder das Gehäuse des Plattenspielers gerät. Manche Raschelgeräusche klingen auch, als ob sie mit federnden Hebeln zu tun haben.
- 2'40** Unterschiedliche Motorengeräusche aus unterschiedlichen Richtungen wechseln sich ab. Eines der Geräusche beinhaltet auch ein regelmäßiges Klicken. Weitere federnde Geräusche, ein bisschen wie ein [*dennung*], sind zu hören, dann mehrere raue, metallische Kratzer und Schleifgeräusche. Zeitweise sind diese Geräusche so laut, dass das Motorbrummen kaum noch zu hören ist, es liegt aber die ganze Zeit unter den anderen Geräuschen. Vermutlich ist es auch Teil des Grundes, der die Kratzer und Schaber entstehen ließ. Immer wieder ist auch tieferes Gepolter zu hören. Die gesamte Passage klingt, als ob die laufenden Plattenspieler mit Mikrofonen wie mit endoskopischen Sonden von innen untersucht werden und jede mögliche Position und Hebelstellung der Plattenspieler ausprobiert wird.
- 4'08** Verschieden schnelle und verschieden klingende Motorengeräusche und Klapperklänge halten an. Zwischenzeitlich ist ein Jaulen zu hören, das von einem Gummieriemen stammen könnte. Auch tiefer und höher werdende Schleifgeräusche sind zu hören, manche von ihnen klingen wegen ihres Rhythmus fast wie bullernde Pumpengeräusche.
- 6'30** Gegen Ende der Passage werden Klappern und Schleifen wieder seltener, und ein relativ ruhiges, nur leicht vibrierendes Gemisch aus Motorengeräuschen bleibt übrig. Es wird noch einige Male begleitet von einem Klang, der fast wie eine Rückkopplung klingt. Unter einem letzten Klappern des Mikrofons kommt der noch laufende Motor zum Stillstand. Nun ist für einige Sekunden noch das hohe Rauschen zu hören, wonach eine Minute völlige Stille folgt.
- 8'24** Der dritte Teil beginnt mit summenden Geräuschen, sie klingen etwas höher als die brummenden Motoren aus dem zweiten Teil. Sie begleitet wieder ein hohes Rauschen, das etwas rau klingt, wie ein hohes Rieseln von Sand. Die summenden Geräusche haben ebenfalls einen gleichmäßigen Rhythmus, zu ihnen gehört auch ein Kratzen, das vom Klang her entfernt an ein grunzendes Geräusch erinnert.
- 8'45** Nach einer Weile kommt ein weiteres, sehr hohes und relativ lautes Rauschen hinzu, kurz darauf ein mittelhohes und auch sehr lautes Dröhnen mit einer Grundfrequenz um 100 Hz, ähnlich dem rückkopplungsartigen Dröhnen aus Teil zwei.
- 9'40** Es kommen weitere tiefe rhythmische Dröhnen dazu, sie klingen fast wie die Geräusche einer langsam drehenden Waschmaschine. Die Rhythmen aller dieser Geräusche sind gleich schnell, es stellt sich keine (Phasen-) Verschiebung zwischen den verschiedenen Patterns der Geräusche ein, sondern sie rollen alle mit der selben Geschwindigkeit 'voran'. Die einzelnen Klänge variieren in sich allerdings schon, mal ist ein Klappern lauter, mal leiser etc. Ein schabendes Geräusch scheint auch um einen herumzukreisen.
- 12'30** Diese Klangkulisse klingt, als ob man inmitten einer großen Getreidemühle sitzen würde. Sie hält kontinuierlich drei Minuten an, dann hören das schabende Geräusch

- und einige Brummtöne schlagartig auf. Ein höheres Brummen beginnt stattdessen, kurz darauf ein schabendes, aber unregelmäßiges Geräusch und weitere Brummtöne. Die verschiedenen 'Stimmen' dieser Collage aus Brummen und Kratzen scheinen unterschiedlich viel zu sagen zu haben.
- 14'00** Nach gut einer Minute verebbt mit einem kleinen Klick-Geräusch der letzte Brummtönen, nur das hohe sandartige Rauschen bleibt hörbar. Über eine Minute hinweg wird es langsam leiser, dabei sind noch ein paar wenige kleine tonhafte Klänge zu hören. Dann folgen zwei Minuten Stille.
- 16'50** Der vierte Teil klingt wie ein räumliches Schlagzeugsolo. Aus verschiedenen Richtungen, und aus größerer Entfernung als Brummen und Kratzen, kommen verschiedene Klapperer und Polterer mit gleichmäßigem Rhythmus. Es beginnt mit einem mittelhohen [*patam-patam*], dann kommt ein etwas tieferes [*pu dum*] und ein Klicken hinzu, dann ein sehr lautes resonierendes Schaben und ein tieferes Wummern.
- 20'00** Nach einer Weile verstummen die tieferen Geräusche, und nur ein Klicken und ein schlappender Klang bleiben übrig, an dem man gut Räumlichkeit und den Mikrofonabstand erkennen kann, die vermutlich bei der Aufnahme gegeben waren. Dann folgen eine langsame Ausblende und eine Minute Stille.
- 22'22** Der fünfte Teil des Stückes besteht wieder aus motorenhaften Geräuschen um 100 Hz, ähnlich Teil drei. Hier beginnt allerdings jeder Brummtönen abrupt, ist dann nur ein paar Sekunden zu hören, und hört dann ebenso abrupt wieder auf; und manche haben leicht unterschiedliche Tonhöhen. Das abrupte An und Aus geschieht mit mehreren Brummtönen gleichzeitig, so dass nie Stille entsteht, sondern sich ein 'Patchwork' bildet. Manchmal wird ein Ton auch begleitet von einem Kratzen. Nach zwei Minuten ist dieser Teil abgeschlossen und es folgt wieder eine gute Minute Stille.
- 25'35** Daran schließt sich ein kurzer einminütiger Teil an. In ihm ist ein mehrstimmiges Summen aus allen Richtungen gleich stark, aber leise zu hören. Es klingt wie zuvor schon wie mehrere, verschiedene Summen gleichzeitig. Von Beginn an kommt aus einer Richtung mit unregelmäßigen kurzen Unterbrechungen ein viel härteres und lauterer Geräusch, ein resonierendes Kratzen - ein Plattenspieler bekommt hier also eine besonders laute Stimme. Am Ende dieses Abschnittes werden die summenden Geräusche ausgeblendet. Es folgen achtzig Sekunden Stille.
- 28'05** Der siebte Teil beginnt mit einer - im Kontrast zum vorherigen Summen und der anschließenden Stille - viel hektischeren Kulisse. Es ist auch ein Summen, allerdings ein höheres um 247 Hz, so als ob die Plattenspielermotoren sich nun schneller drehen als im vorausgegangenen Teil. Wie üblich besteht es aus mehreren einzelnen Stimmen, die aus unterschiedlichen Richtungen kommen; und wie vorher begleiten sie kratzende Geräusche. Diese sind auch höher, aber weniger laut, weniger hart und daher weniger prominent als das Kratzen im vorhergehenden Teil. Einige der Kratzgeräusche haben einen leichten rhythmischen Lautstärkeverlauf. Genauso abrupt wie das Summen und Kratzen begonnen hat, hört es auch wieder auf.
- 28'35** Nach kurzer stiller Atempause ertönt ein ähnliches Klanggemisch, allerdings sind

die Kratzgeräusche höher, und ein Summen ist kaum zu hören. Vereinzelt kann man leise ein paar wenige klickende Geräusche hören. Dieses Kratzensemble ist auch nur wenige Sekunden lang.

**28'56** Auf dieses folgt ein nächstes, etwas tiefer und weicher und ohne Summen, auch nur ein paar Sekunden lang; und ein weiteres, sehr ähnlich dem zu Beginn des siebten Teils. Hier fehlt allerdings völlig das Kratzen, oder - genauer - ist es zu einem dezenten, tiefen und langsamen Schaben geworden.

**29'37** Nach sekundenlanger Pause erklingt wieder eine Variante des Summgemischs mit Kratzgeräuschen. Die Summgeräusche sind vergleichbar, die Kratzer sind hier wieder höher und haben einen schnelleren Rhythmus.

Diese Geräuschkombi bleibt nun länger so erhalten, die Summgeräusche beben leicht, was eine Schwebung zwischen verschiedenen Frequenzen sein könnte, gelegentlich ändern sie ganz geringfügig ihre Tonhöhe, die Kratzgeräusche behalten ihren Rhythmus kontinuierlich bei. Sie geben der Klangkulisse insgesamt etwas sehr ‚Geschäftiges‘ mit ihren schnellen, fleißigen Mahl- und Schabegeräuschen.

**32'45** Nach mehr als drei Minuten ändert sich etwas. Die Geräuschkombi, die man nun lange hören konnte, löst sich auf und enthüllt ihre Einzelteile: zuerst wird das Gemisch aus Summtönen leiser und verschwindet, danach hören entweder abrupt oder leiser werdend die fünf oder sechs verschiedenen Kratzgeräusche auf, wodurch man sie auch erst als einzelne Bestandteile identifizieren kann.

**33'32** Nachdem sie alle verstummt sind, bleibt ein sehr leises Summen hörbar, eine leise Version des schon bekannten Summens. Darüber sind ab und zu wieder leise, klickende Geräusche zu hören und ein einzelnes Ploppen. Dann verebbt auch das leise Summen ganz, und dreißig Sekunden Stille folgen.

**34'38** Der achte und letzte Teil des Stückes hat wieder Ähnlichkeiten mit dem dritten Teil. Er beginnt mit einem hohen Rauschen, das von einem leisen, unauffälligen Kratzen begleitet wird. Zu ihm kommt ein raues Brummen von ungefähr 100 Hz hinzu, das mit einem leisen Ticken beginnt und in seinem Klang unregelmäßig pulsiert. Als drittes Element wird ein hohes Schleifen hörbar, sehr leise, und als viertes ein leises tiefes Brummen. Gelegentlich hört man ein Klacken.

**36'17** Nach einer Weile kommt ein weiteres, rhythmisches Kratzen hinzu; und ab und zu ein metallisches Schaben, das immer wieder für einige Sekunden zu hören ist.

**39'00** Nach gut vier Minuten verstummen in kurzem Abstand die meisten der obigen Geräusche; das hohe Rauschen bleibt übrig, ein einzelnes Brummen verändert sich und wird resonanter, verbissener; das metallische Kratzen ist noch ein paar Mal zu hören.

**39'20** Dann verstummt alles außer dem hohen Rauschen, das auch zu Beginn des Stückes zu hören war. Es ist ein gleichmäßiges, konturloses, aber sanftes Geräusch, das den Schluss des Stückes bildet, wie ein kurzes Nachwirken der gehörten Klänge im Ohr. Nach stolzen 40 Minuten 30 Sekunden, einer realistischen Länge für eine psychoanalytische Sitzung, ist das Stück zu Ende.

**Ausblende** Michael Graeves Stück ist etwas weniger abstrakt als die anderen drei besprochenen Stücke, hauptsächlich deswegen, weil der Titel dem Hörer einen deutlichen Hinweis

gibt, woher die Geräusche stammen und wie sie ungefähr entstanden sind. Das ist dem Stück aber in keiner Weise abträglich.

In seiner akustischen Gruppentherapie erhebt Graeve die Plattenspieler zu Charakteren, die unbefangen das über sich berichten, was sie beschäftigt, wenn sie nicht ihre dienende Funktion erfüllen und Schallplatten abspielen. Was zu Tage kommt, ist ein umfangreiches Repertoire an weitaus ungeschliffeneren und ungewohnteren Klängen, als Schallplatten sie im Normalfall bieten.

Michael Graeve, also vermutlich der begleitende Psychoanalytiker, verfolgt einen mehr forschenden Ansatz als Miki Yui oder Hans Peter Kuhn. Klanglich wirkt es, als hätte er tatsächlich jeden Winkel und Innenraum der Plattenspieler mit dem Mikrophon ausgelotet, sie geradezu (er verweist hierauf in seinem Text zum Stück) mit dem Mikrophon haptisch abgetastet wie sonst die Nadel die Plattenrinne abtastet, und auch äußerlich seine Plattenspieler aus jeder möglichen Perspektive betrachtet.

Die Teile seines Stückes wirken entsprechend auch mehr thematisch gruppiert nach kratzigeren Teilen, brummigeren Teilen, schneller und langsamer drehenden Teilen oder perkussiven Teilen, als ob die Plattenspieler von verschiedenen Aspekten ihres Wesens erzählen.

## Abschalten

**Resumee** Alle vier hier besprochenen Stücke benutzen Geräusche in einer eher abstrakten Art und Weise. Michael Graeve geht etwas forschender und experimentierender vor, Miki Yui verfolgt ein Konzept der kleinen, körpernahen, vielleicht oft überhörten Klänge, Hans Peter Kuhn lässt durch seinen Titel viel Freiraum für eigene Vorstellungen, und Ulrich Eller arbeitet direkt am Basisphänomen, am Klang als Material mit Möglichkeiten.

Diese abstrakte Verwendung ist natürlich nicht nur diesen Künstlern eigen, dennoch ist sie etwas Besonderes. Klänge werden oft in unprominenter Weise benutzt bzw. wahrgenommen. Das liegt teils in der Funktionsweise menschlicher audio-visueller Wahrnehmung selbst begründet, teils aber auch in zeitgenössischem Geschmack und Gewöhnung.

So werden Klänge oft benutzt als Illustration, Begleitung, als Generator von Atmosphäre oder Glaubwürdigkeit, wie im Soundtrack eines Films oder Hörspiels. Ohne Frage führt der Ton dabei natürlich ein wichtiges und berechtigtes Dasein, da die akustische Wahrnehmung tiefer und unbewusster eingreift als die visuelle das jemals könnte.

Teils werden auch die vielen Möglichkeiten des Klanges reduziert auf einen uniformen Katalog bewährter Mittel oder eingängiger Bausteine, wie in großen Teilen der Musik.

Auch die Masse an Informationen, die uns über den akustischen Kanal erreichen und die wir unterbewusst verarbeiten, ist überraschend groß, schafft man es, sie aus ihrem unterbewussten Kanal herauszuheben.

Hier in diesen vier reinen Klangarbeiten zeigt sich eine andere Möglichkeit: Klang als Material an sich, gleichwertig zu Holz, Farbe, Stein. Unabhängig von dem, was wir sonst aus Klängen herausfiltern, wie Informationen über den Ursprung eines Klanges, inhaltlich-semantische Bedeutungen von Worten, Herkunft eines Dialektes und Ähnliches, kann man sich bei diesen Arbeiten weitgehend konzentrieren auf die Form und Abmessungen eines Klanges, auf seine Entwicklung, seine Bewegungen im Raum, auf Verwandtschaften und Wiederholungen.

Allerdings verlangt die Abstraktheit in Verbindung mit der Länge der Stücke von einem Hörer auch durchaus Hingabe, Zeit und Konzentration, die in der *TONSPUR\_passage* als Durchgang zwischen zwei Höfen nicht immer leicht zu bekommen ist. So eilen viele potenzielle Hörer, die das MuseumsQuartier von Osten her betreten, einfach durch die Passage hindurch, ohne dass die *TONSPUR*-Klänge eine Chance erhalten, sich von der akustisch überfüllten Alltagsumgebung abzugrenzen.

Das Potential, das die vier besprochenen Arbeiten der *TONSPUR\_passage* an einem Ort wie der *TONSPUR\_passage* einem Hörer bieten, ist allerdings immens. Da der

Hörsinn nicht erst in eine Richtung gelenkt werden muss, um wahrzunehmen, sondern alle Richtungen gleichzeitig und unabhängig bedient, bleibt den Gedanken und dem Blick des Hörers die Freiheit, sich auf andere Wege zu begeben, sei es innerhalb des MuseumsQuartiers oder darüber hinaus. In diesem Zustand des divergenten, aber vernetzten Wahrnehmens entstehen unzählbare Möglichkeiten zur ‚intersinnlichen‘ Kombination und Inspiration.

Miki Yui schreibt selber zu ihren „Small Sounds“ (mit denen sie sich nicht nur in der ebenso benannten Arbeit in der *TONSPUR\_passage* beschäftigt):

*reality / imagination*

*listening to what is around me.*

*The work starts from listening.  
Not to listen to a specific event,  
try to listen to the whole,  
to the resonance,  
to the interference between  
different sounds in the space.*

*Like a dreamer.*

*We are hearing continuously.  
Sounds from environment gives us  
a map of where we are,  
of which kind culture we live in.  
An important factor which forms us.  
We receive the vibration,  
it influences our thoughts and behavior.*

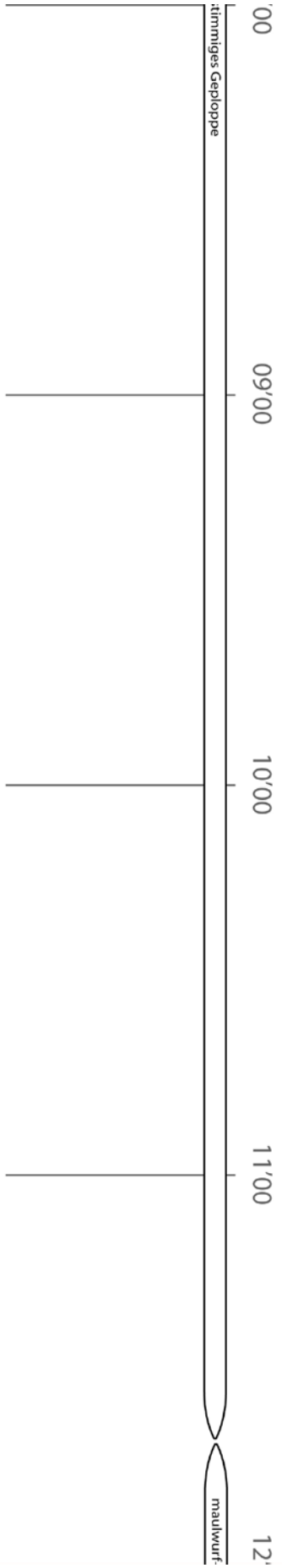
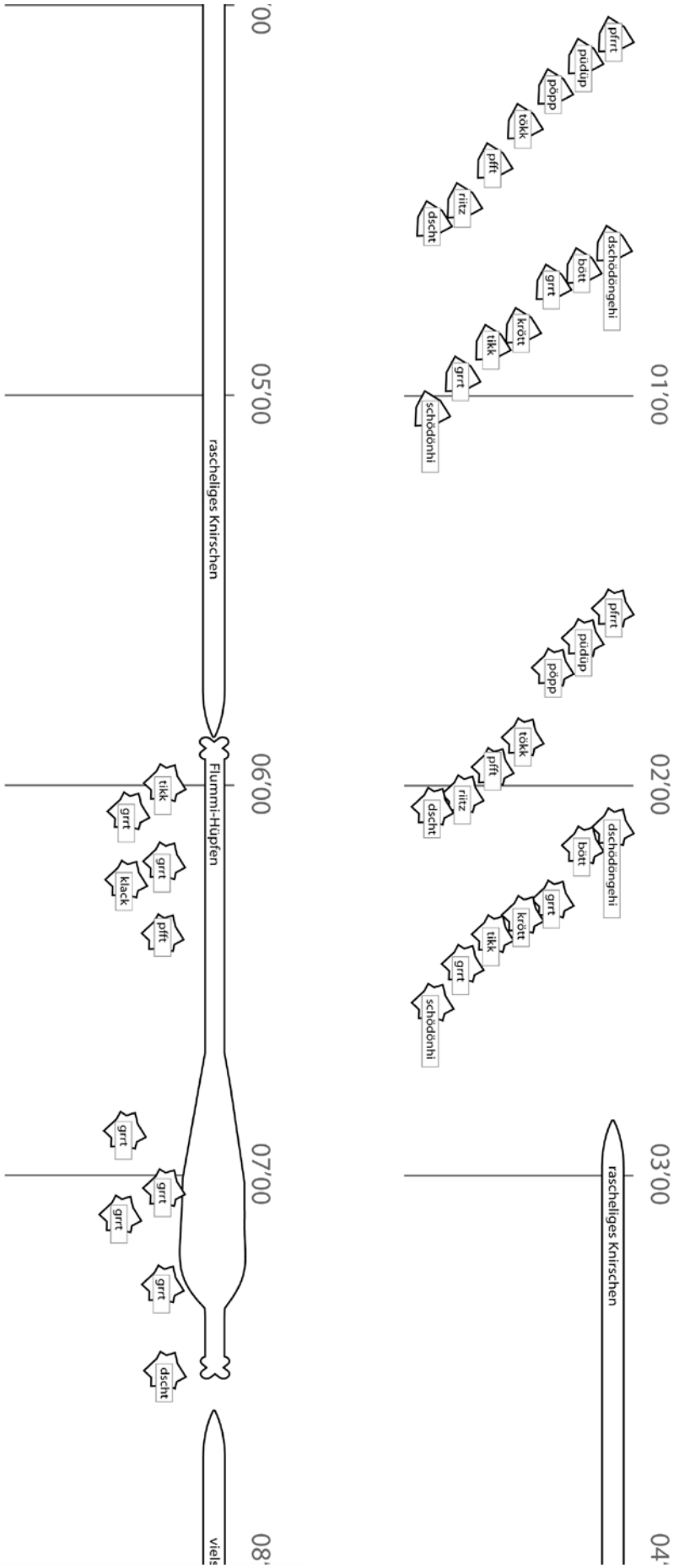
*small sounds are taken from my surrounding  
and woven as the fragments of vague memories.*

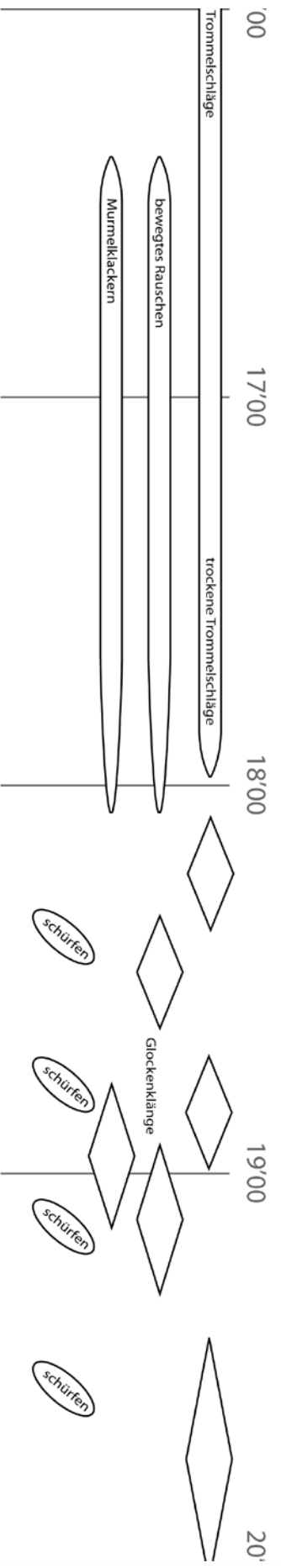
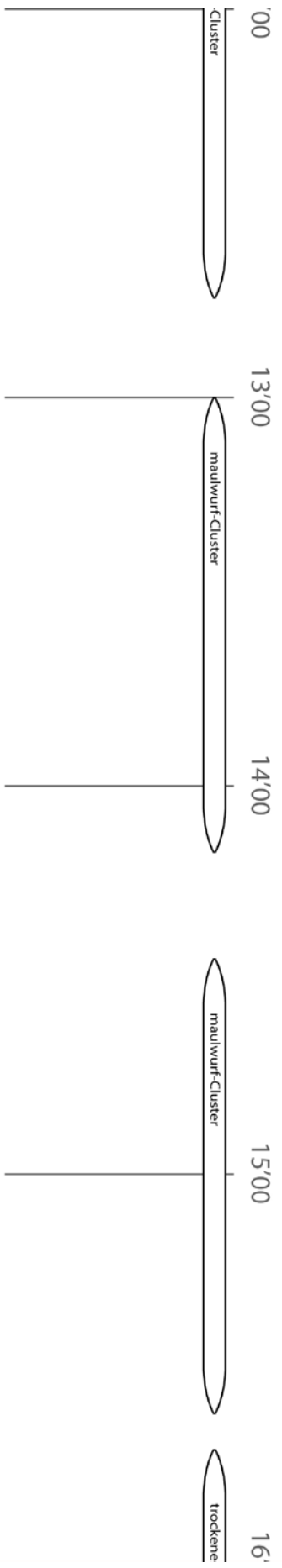
*In different surroundings,  
they generate own qualities each time.*

Florian Kühnle, Berlin, Dezember 2008.

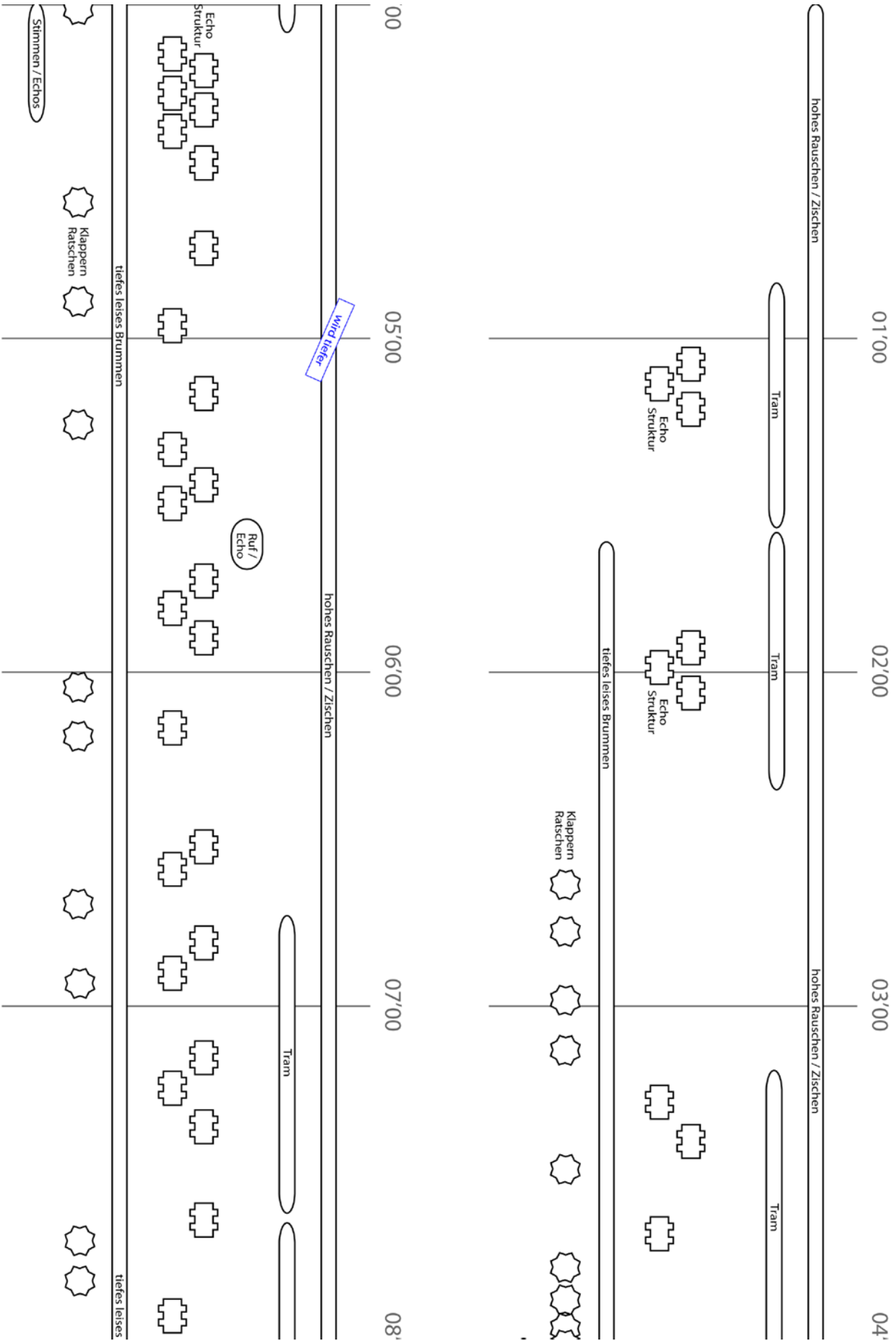
# Anhang

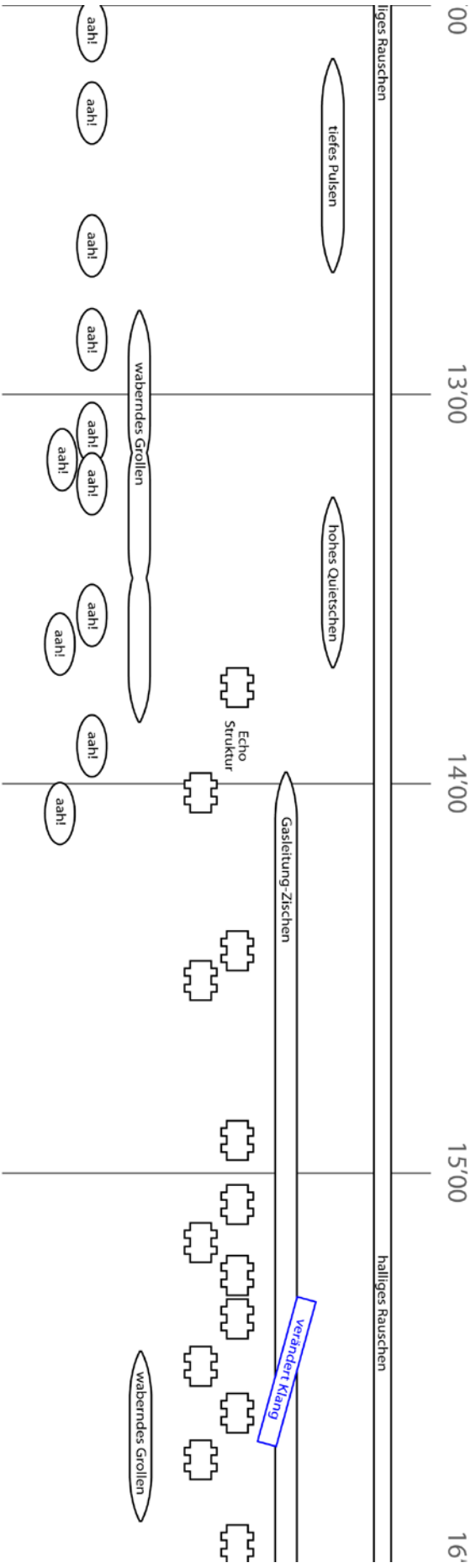
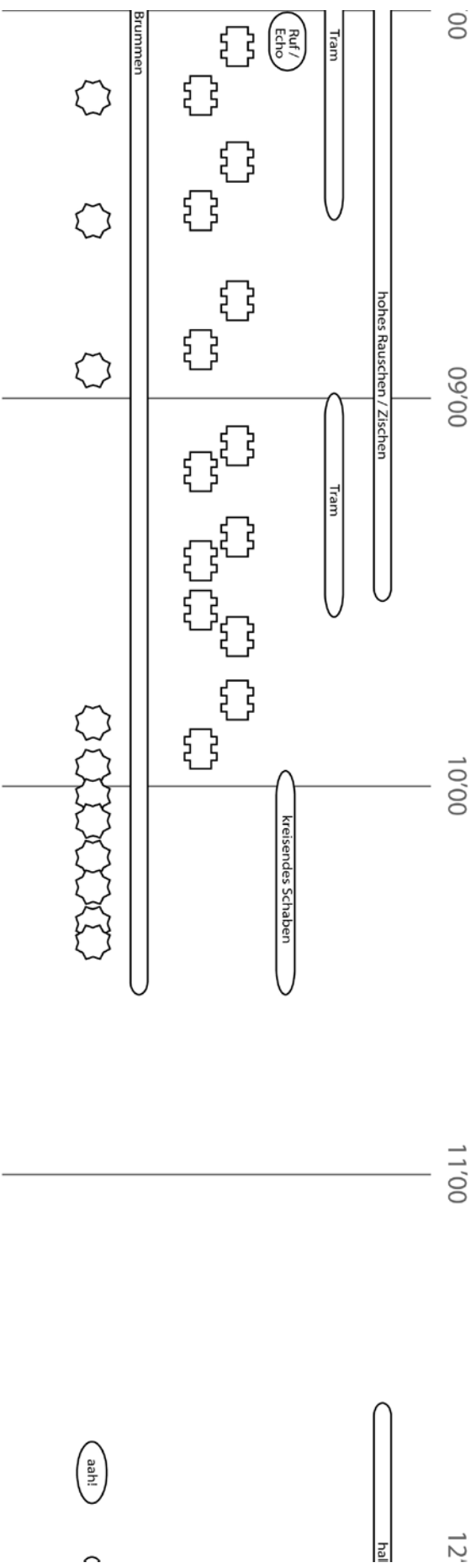
## Partitur Eller





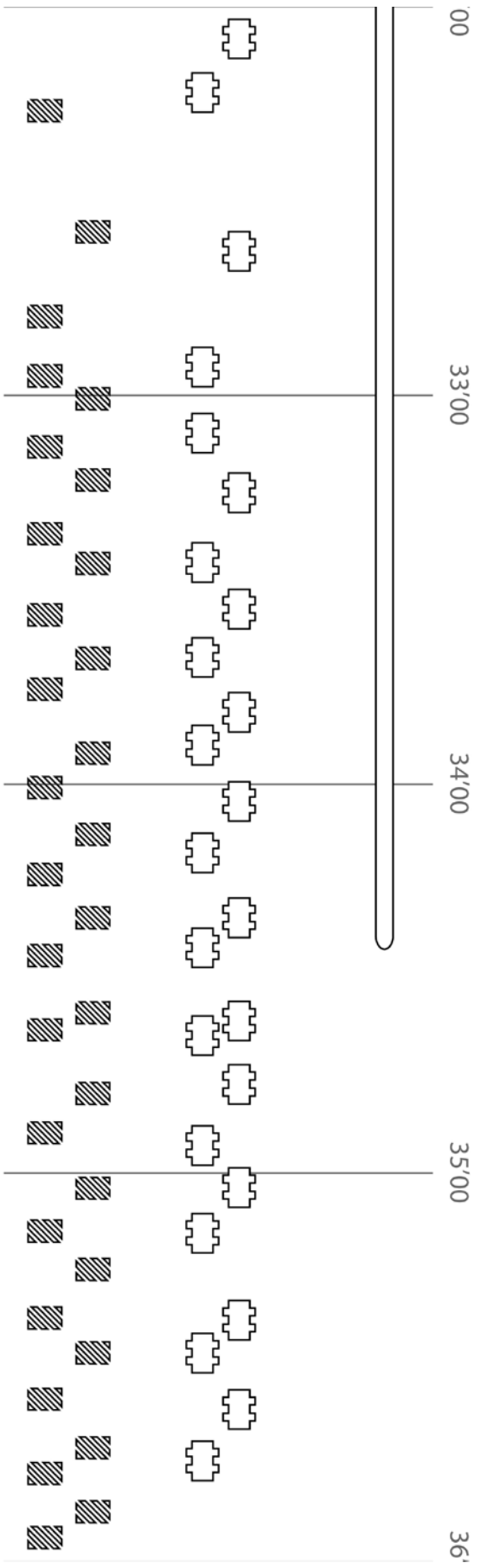
Partitur Kuhn



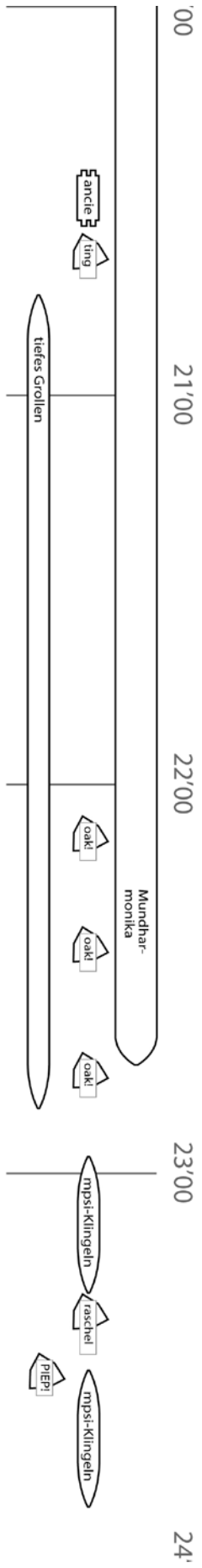
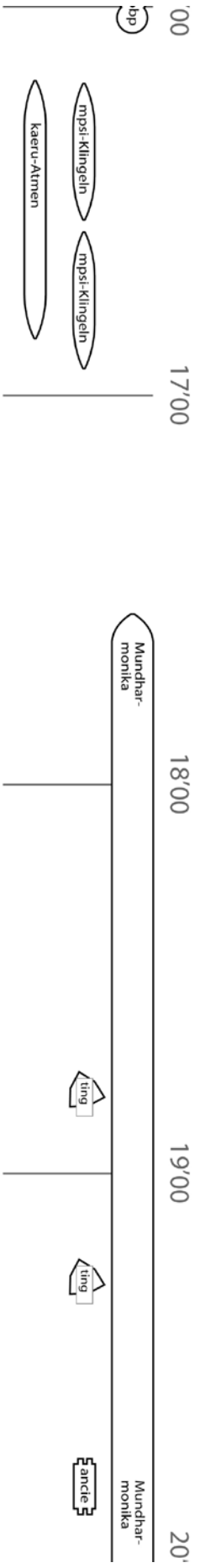
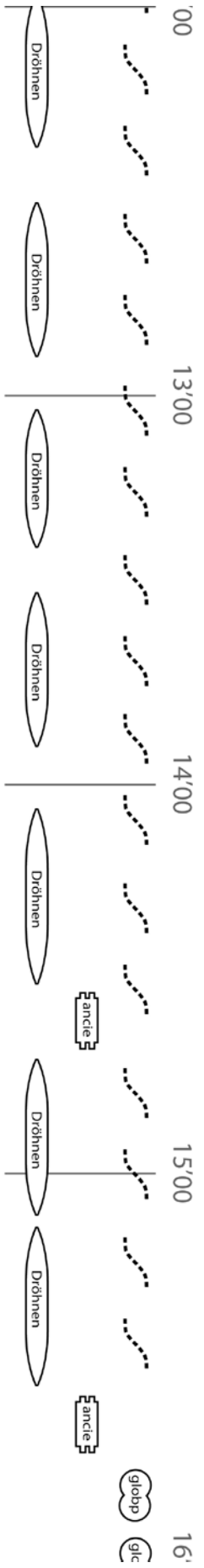




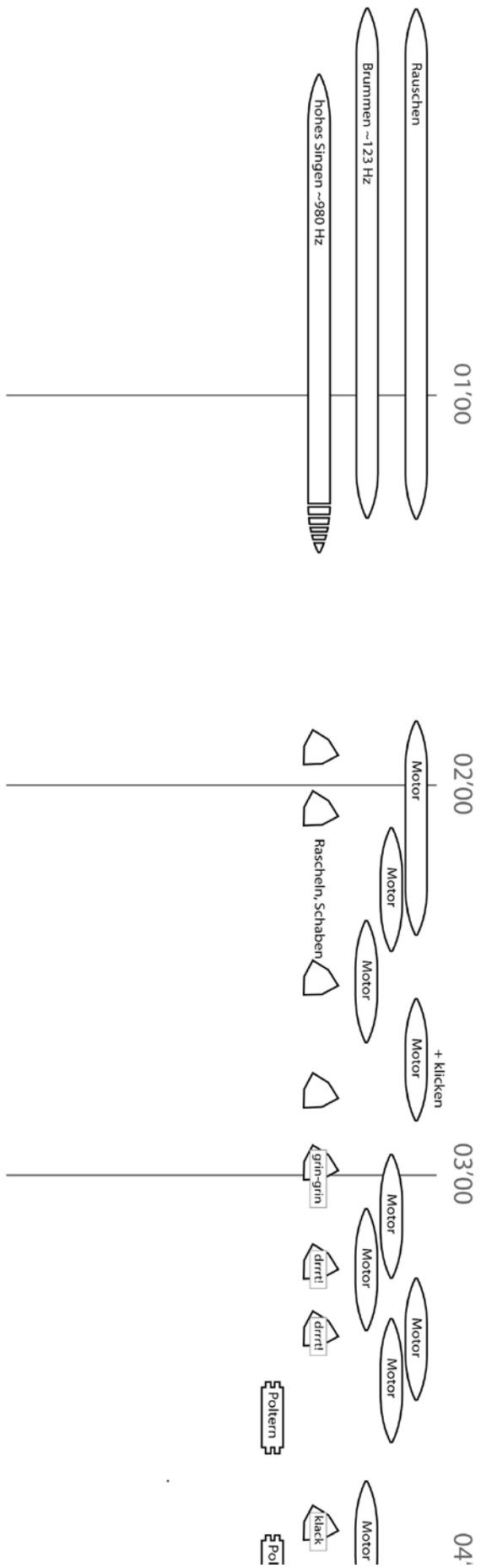
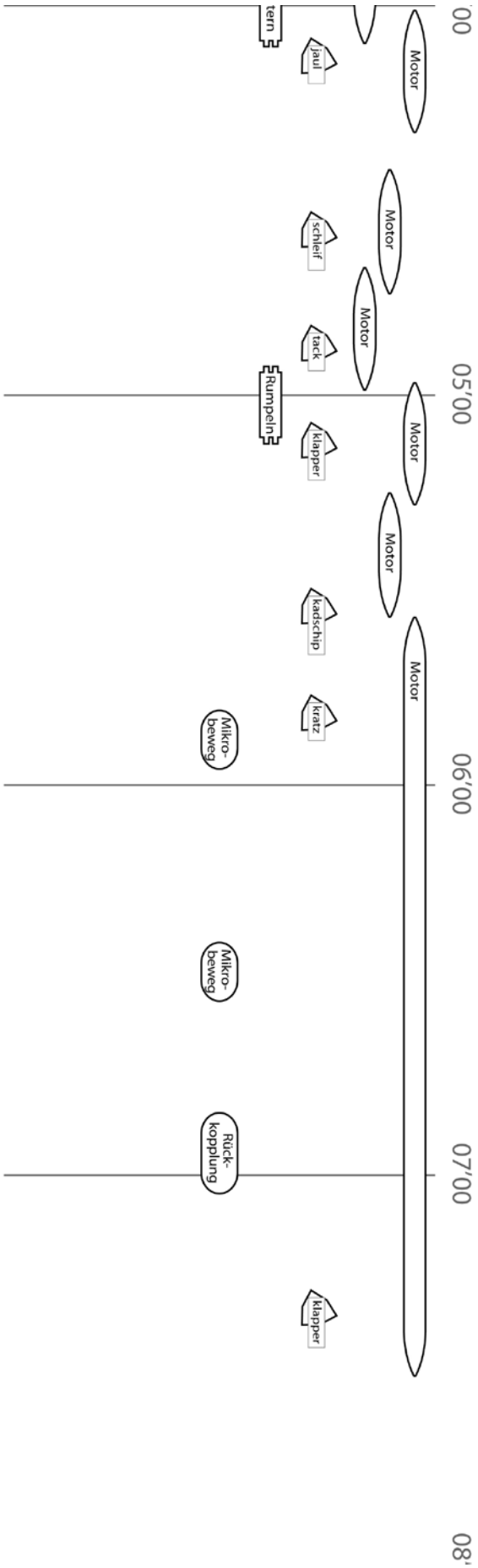


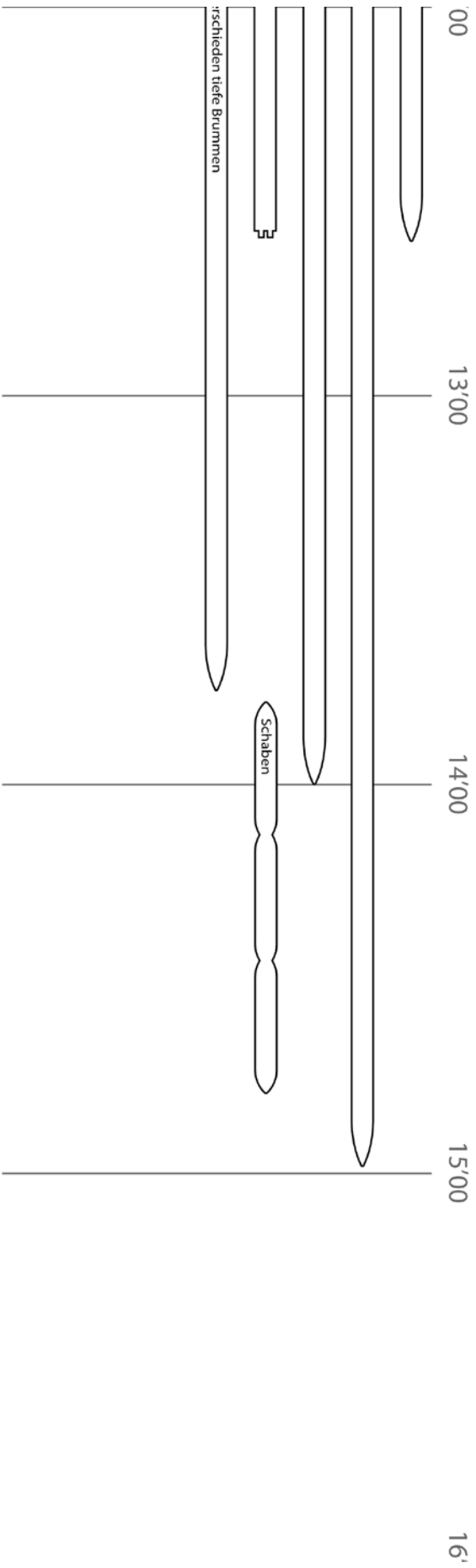
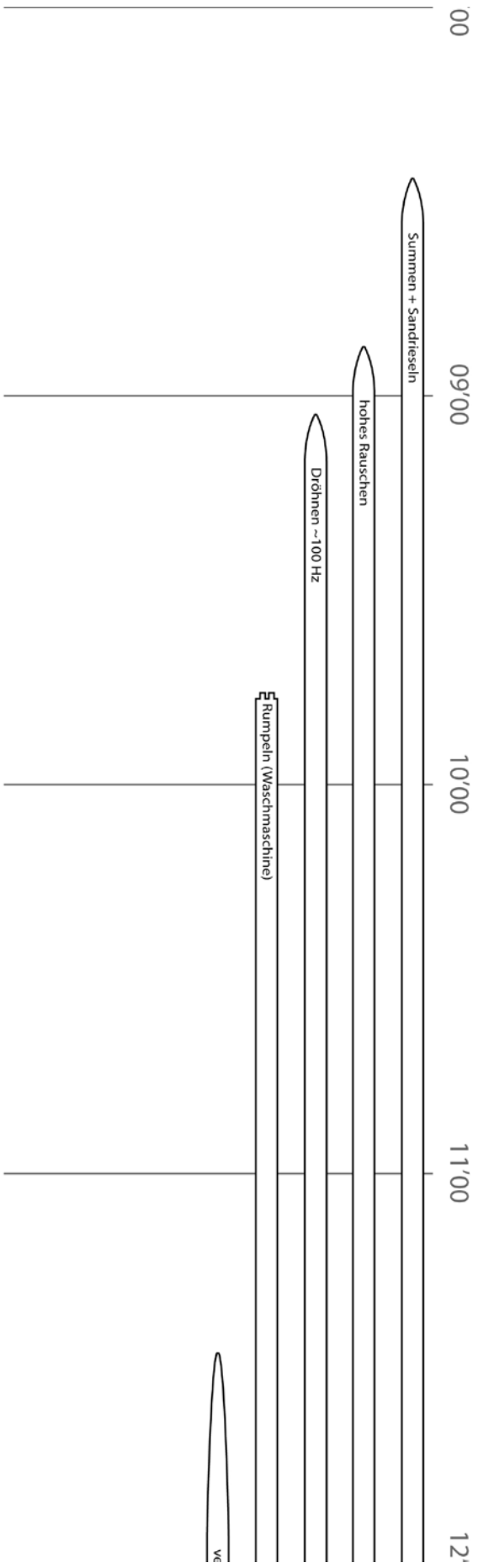


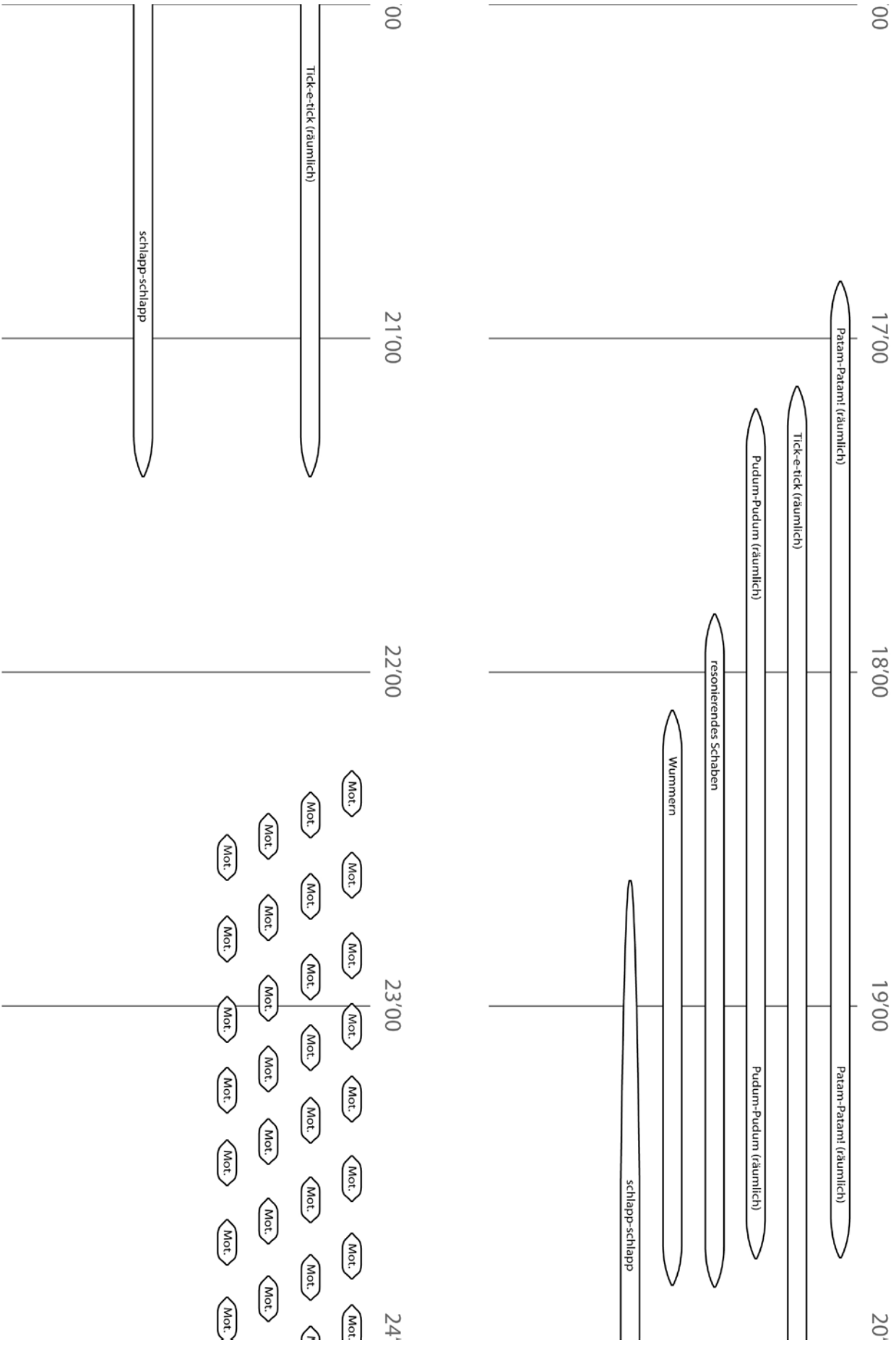


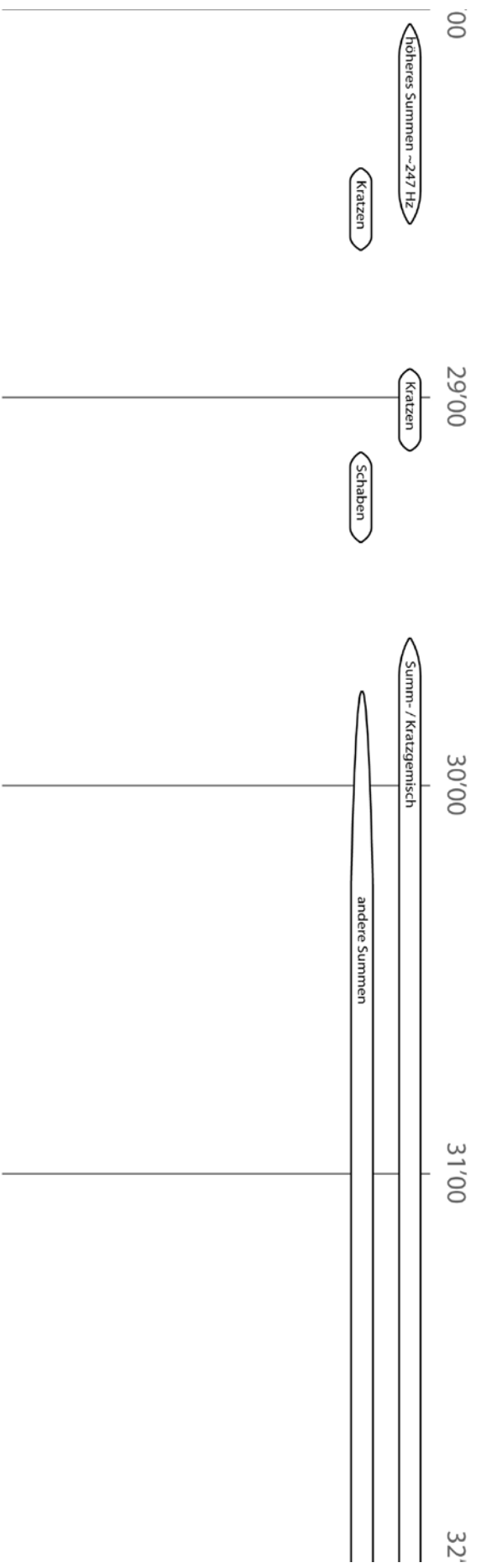
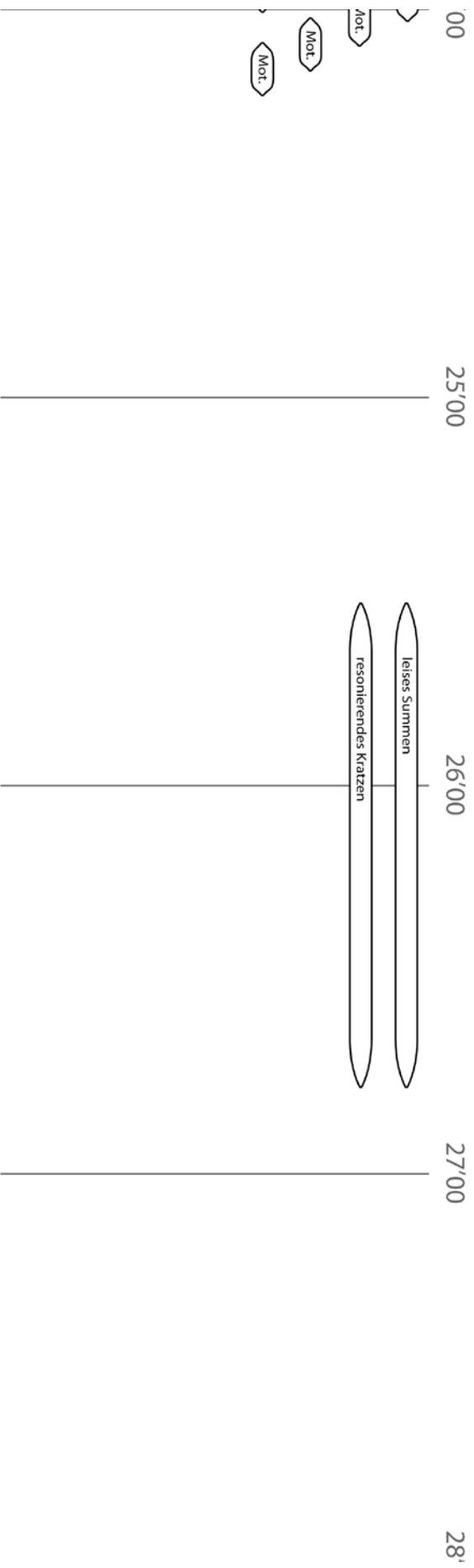


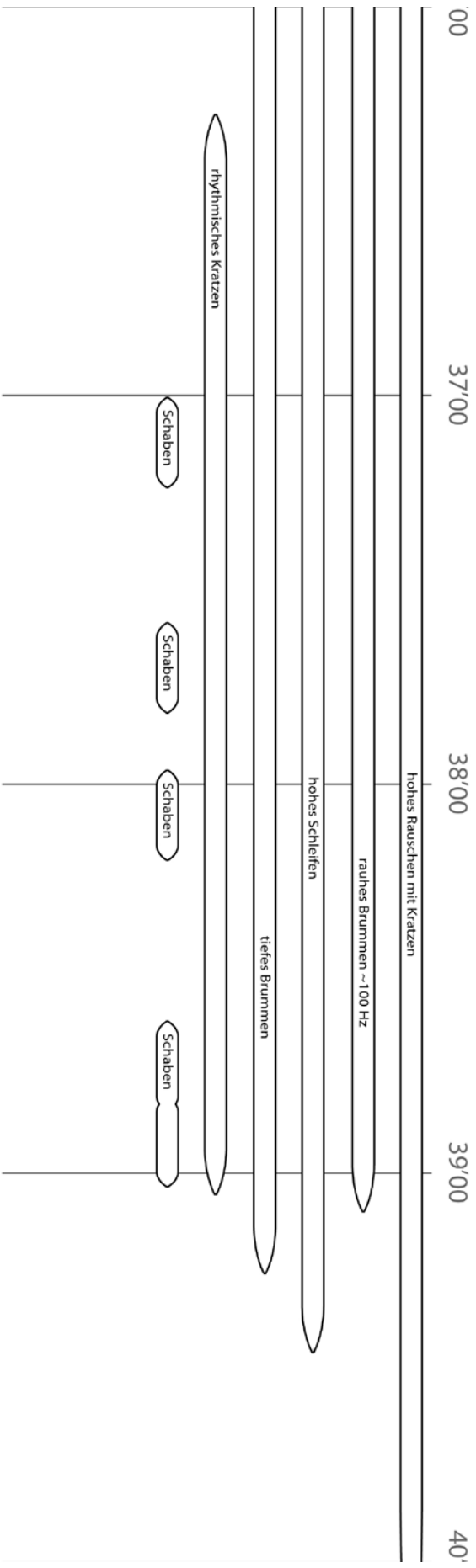
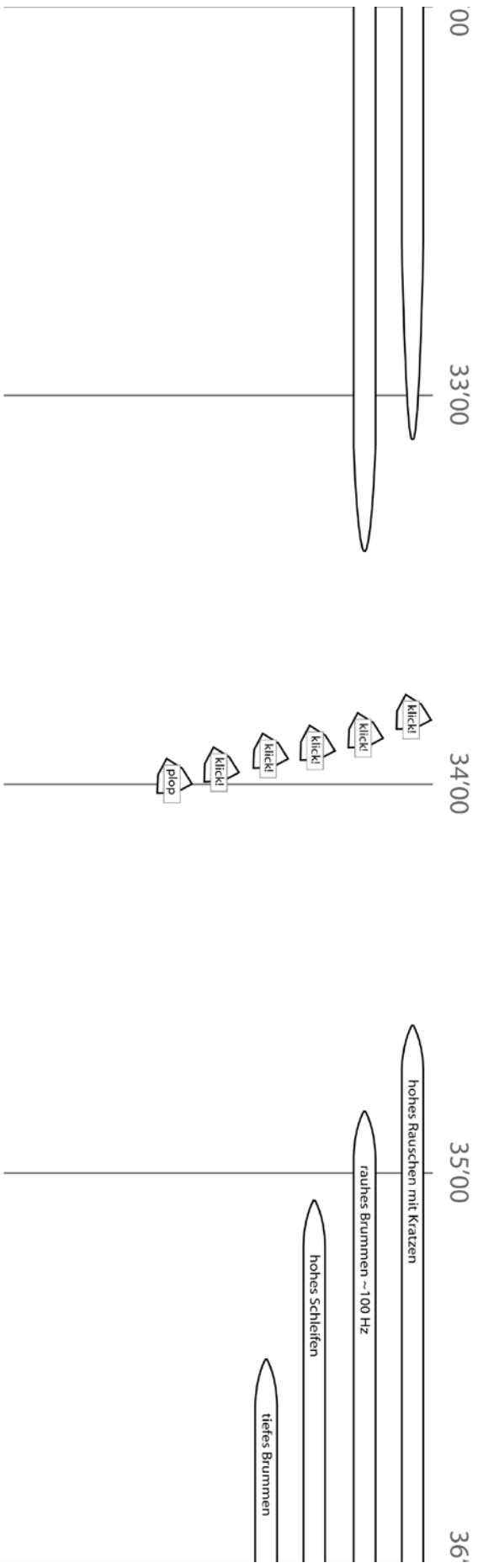
Partitur Graeve

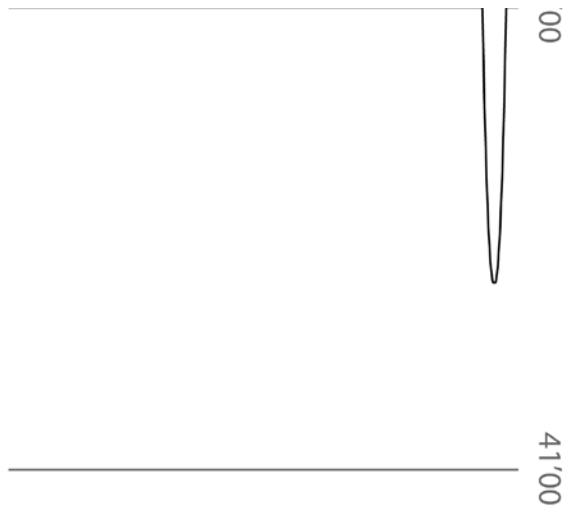












Dank an:  
Georg Weckwerth, Peter Szely, MQ-Team.  
Sabine Groschup.  
EK, IKL, LFH.

Dieser Text:  
© Florian Kühnle 2008.

Die TONSPUR-Reihe:  
TONSPUR für einen öffentlichen raum  
Klangarbeiten im MuseumsQuartier Wien  
Ein Projekt von Georg Weckwerth und Peter Szely  
[www.tonspur.at](http://www.tonspur.at)