

## Klang sehen

### Douglas Simon im Gespräch mit Alvin Lucier

*Douglas Simon:* Ich würde gern über zwei Stücke etwas erfahren – über *The Queen of the South* und über *Tyndall Orchestrations* –, in denen dem Publikum sichtbare Vorgänge, die sich bei der Ausführung des Stücks ergeben, präsentiert werden. In beiden Fällen findet eine Übersetzung von einer Erscheinungsform in eine andere statt, und zwar von Schall in ein sichtbares Gebilde und umgekehrt, und entlang der Trennlinie, an der sich diese Übersetzung vollzieht, läßt sich der Vorgang gut mitverfolgen. In *The Queen of the South* zum Beispiel kann man an dem Punkt, an dem Schall in Vibrationen umgesetzt wird, die Getreidekörner spratzeln sehen. In *Tyndall Orchestrations* beeinflussen Schallwellen eine Flamme. Und soweit ich es verstehe, findet von den Spielern aus ein quasi-improvisatorischer Prozeß statt, oder zumindest kann solch ein Prozeß stattfinden; gleichzeitig sind die Spieler jedoch Teil eines Rückkopplungsprozesses, denn sie verfolgen, gerade so wie das Publikum, die sichtbaren Vorgänge mit. Insofern handelt es sich bei dem visuellen Aspekt nicht um eine Begleiterscheinung, sondern um eine Zwischenstufe innerhalb eines komplexen Prozesses. Siehst du das auch so?

*Alvin Lucier:* Nun, die Grundvorstellung war ganz einfach. Ich dachte dabei an eine Möglichkeit, die Spieler freizulassen, aber es gleichzeitig so einzurichten, daß sie nicht improvisieren. Ich habe schon mehrmals betont, daß Improvisation nicht das ist, was die Leute sich darunter vorstellen. Im Barock zum Beispiel bedeutete es, Formeln, das heißt rhythmische und melodische Motive, nach dem Baukastenprinzip aneinanderzufügen. Wenn du improvisierst, stützt du dich auf deine Vergangenheit, also handelt es sich nur zum Teil um eine spontane Angelegenheit. Wenn man einem Jazzmusiker zuhört, wiederholt er oft das gleiche; wenn er das nicht täte, hätte er keinen eigenen Stil. Und da wir uns immer mehr einer schriftlosen musikalischen Sprache annähern, deren Eigenschaften und Empfindungen sich nicht in der herkömmlichen Notation wiedergeben lassen, wollte ich eine Situation herbeiführen, in der die Spieler keiner stilistischen Einschränkung unterworfen sind, oder jedenfalls keiner, die ich ihnen als Komponist auferlege, sondern einer Einschränkung, die sich aus dem natürlichen Material ergibt, das der Musik zugrundeliegt. Wenn du ein Stück spielen sollst, das dich vor die Aufgabe stellt, Klänge einer Materie auszusetzen und die Schwingungsformen, die die Klänge in dieser Materie annehmen, mitzuverfolgen, wie es in *The Queen of the South* der Fall ist, oder eine Flamme durch Klänge in Bewegung zu versetzen, wie in *Tyndall Orchestrations*, dann hast du zwei Möglichkeiten. Die eine ist die, einen Klang hervorzubringen, den du sowieso schon spielen kannst, oder eine Musik, die du kennst, und abzuwarten, wie sich das auf das jeweilige Material auswirkt; in dem Fall kommt dabei nur «son et lumière» heraus. Dieser Vorschlag kommt immer als erster: daß ich beispielsweise eine Beethoven-Sinfonie einschalte und dann sehe, was die Flamme dabei für Sprünge macht. Oder man kann, um diese naive Situation zu vermeiden, etwas noch Naiveres tun und von einem Spieler verlangen, daß er sehr aufmerksam verfolgt, was unter den gegebenen Umständen geschieht, und diese Vorgänge als eine – ich wollte schon das Wort «Partitur» benutzen –, als ein Verfahren benutzt, die Klangerzeugung fortzusetzen.

*Douglas Simon:* So daß es so aussieht, als ob die physikalischen Phänomene an die Stelle einer musikalischen Tradition treten.

*Alvin Lucier:* Richtig.

*Douglas Simon:* Dem Publikum wird kein Lichterglanz zur Untermalung eines Stücks Musik vorgesetzt; vielmehr ist alles Bestandteil ein und desselben Prozesses.

*Alvin Lucier:* Genau. In der Notation beider Stücke habe ich festgelegt, daß bei Bedarf eine Videoanlage benutzt werden soll. In *The Queen of the South* sind die Materialien auf flache Bodenplatten ausgestreut, anders geht es nicht, und ein großes Publikum kann eine Aufführung ohne Videoschirme kaum mitverfolgen. Die Übertragung der schwingenden Substanzen auf Videoschirme ist eigentlich Glück im Unglück. Man macht dem Publikum die Bildebene zugänglich, aber gleichzeitig hebt man damit die Schwerkraft auf, man stellt die Platten senkrecht auf ihre Kante, man verändert die räumlichen Zuordnungen, man führt etwas vor, was physikalisch nicht möglich ist. Und zweitens, wenn man das Bild in ein Video übersetzt, wendet man ein mechanisches Phänomen in ein elektronisches. Als Dick Field, ein befreundeter Kunsthistoriker, das Stück sah, zeigte er auf die Platte am Boden und sagte: «Das hat mit Kunst nichts zu tun», als er jedoch den Videoschirm betrachtete, meinte er: «Das da schon!» Durch die schlichte Notwendigkeit, das Phänomen für das Publikum sichtbar zu machen, überträgt man es oder versetzt es einen Schritt nach oben oder nach unten; man macht daraus mehr als eine bloß physikalische Demonstration. Durch Übersetzung in ein anderes Medium entsteht Kunst.

*Douglas Simon:* Hättest du das Stück auch so gemacht, wenn du in dem Augenblick, als du auf die physikalischen Phänomene gestoßen bist, nicht bereits vorgehabt hättest, ein Stück für Spieler zu machen?

*Alvin Lucier:* Du meinst ...? Das verstehe ich nicht ganz.

*Douglas Simon:* Nun, es gibt zum Beispiel die Wirkungsweise der Chladni-Platte. Das ist an sich noch kein Stück und mag nicht einmal als Inspiration für ein Stück ausreichen; die Tatsache, daß es als Anleitung für Spieler benutzt werden kann, und daß du Spielern eine Möglichkeit zur Aufführung bieten wolltest, mußte gleichzeitig gegeben sein, damit ein Werk wie dieses überhaupt entstehen konnte.

*Alvin Lucier:* Für mich ging es dabei um die Entwicklung zusammengesetzter Gestalten: mehrere Leute spielen in dasselbe Medium hinein und erzeugen kollektive Bilder. Die Chladnischen Figuren stellen in der Regel die betreffende Situation ganz klar dar; unter der Voraussetzung, daß die Anordnung korrekt funktioniert, ergeben sich symmetrische Figuren, mit anderen Worten, die Platte muß absolut eben und die Substanzen müssen einwandfrei sein, wenn sich symmetrische Figuren ergeben sollen. Das Wunderbare an einem aufführenden Ensemble ist jedoch, daß es nicht symmetrisch, sondern mit vielen Mängeln behaftet ist.

*Douglas Simon:* Wenn wir uns einig sind, daß der Kunstcharakter sich durch die Übertragung der Bewegungen des Materials auf den Videoschirm einstellt – gibt es physikalische Phänomene, die dich momentan beschäftigen, aus denen aber noch kein Stück geworden ist, weil du die Form noch nicht gefunden hast, in die du sie gießen könntest?

*Alvin Lucier:* Ja, ich habe immer mehrere Ideen im Kopf, aus denen ein Stück werden könnte oder auch nicht. Ich muß warten, bis eine Idee sich herauskristallisiert hat, um zu verstehen, wie ich sie benutzen kann. Wenn ich allerdings das Grundprinzip hinter einer Idee wirklich verstanden habe, kann ich das Stück meist sehr schnell abschließen. *Bird and Person Dyning* ging so schnell; ich hatte die Idee und die Geräte und dazu noch Glück. Ich befürchte fast, daß ich mit dem *Tyndall*-Stück nicht erreicht habe, was ich erreichen wollte, damit ein richtiges Stück daraus wird. Ich habe erst einmal die schwingungsempfindliche brennende Flamme, ich habe Spieler, die in die Flamme hineinspielen, um Bilder zu erzeugen, und ich habe zu ihrer Begleitung andere Spieler, die verwandte Phänomene nutzen, wie sie bei Flammen in Glaszylindern auftreten. Das ist wirklich ganz hübsch; von außen beschwört es jedenfalls ein Bild, das ich schön finde. Ich würde diese Bilder gern von innen heraus zustande bringen, aber die Vokal- und Instrumentalinterpreten verfügen nicht immer über die notwendige Kontrolle, um der Flamme die von mir gewünschten Gestalten zu geben; ich möchte, daß sich die Flamme in Vögel und Blumen und solche Dinge verwandelt. Das ist offenbar sehr schwierig, denn wenn die Flamme ausgelenkt wird, bleibt sie nicht dort stehen, sondern schnell zurück, und elektronische Klänge wollte ich in diesem Stück nicht verwenden. Mit Sinusgeneratoren läßt sich die Flamme bei bestimmten Frequenzen ohne weiteres zum Stillhalten bringen, aber das ist zu puristisch, zu wissenschaftlich, das hat zuviel von einer physikalischen Demonstration an sich. Da sind mir die unbeholfenen Bemühungen der Spieler viel lieber. Das Bild von einer vollständigen Aufführung jedoch – mit einer Sängerin, die allein im Dunkeln sitzt, einer schallempfindlichen Flamme, vier Spielern um sie herum mit Bunsenbrennern in Glaszylindern sowie einem gelegentlich aus der Dunkelheit auftauchenden Vogelruf – gefällt mir sehr.

*Douglas Simon:* Könnte eine Aufführung des Stücks sichtbare Resultate erbringen, mit denen du nicht einverstanden wärest?

*Alvin Lucier:* Nein, ich bin vollkommen bereit, jedes sichtbare Resultat zu akzeptieren. Wenn man sich eine Flamme anschaut, sieht man, daß sie an verschiedenen Stellen auf verschiedene Weise brennt. Da gibt es blaue Stellen und gelbe Stellen und noch andere Farben. Durch das Singen eines lauten Tons kann man nun die Flamme flackern und sich winden lassen und sie sogar auslöschen. Wenn man sich hingegen auf kleine Sachen konzentriert, kann man die Mitte einer Flamme herunterziehen, während ihre Ränder fast unbewegt bleiben. Mit leisen Tönen läßt sich die Flamme auf einer Seite leicht krümmen. Der Drang der Spieler, die Flamme zu heftig zu bewegen, ist immer ein Problem gewesen, aber wenn sie bereit sind, mit kleinen Veränderungen zu arbeiten, bin ich mit dem hörbaren Resultat einverstanden. Die Vergrößerung der Flamme auf einen Videoschirm verändert den Maßstab zur Genüge, so daß die Spieler nicht dem Publikum zuliebe große Veränderungen vornehmen müssen. Das Video bewirkt automatisch ein ausreichendes Maß an Differenzierung. Jetzt vergessen wir das alles einmal für einen Augenblick, vergessen wir, daß ich mit den Bildern und den Klängen und den Ergebnissen, die damit erzielt werden, gewissenhaft und ehrlich umgehen will. Ich bat Joan La Barbara, die das Stück diese Woche im Diplomat Hotel singt, mit einer ihrer außergewöhnlichen Vokaltechniken zu experimentieren, einem komplexen, schillernden Triller, der nicht nur die Flamme in wunderschöne Bewegung versetzt, sondern dessen Klangbild auch gut ins Stück zu passen scheint. Er klingt wie Musik der Sioux-Indianer, und wahrscheinlich war es ehrlicher, daß ich meine Überzeugungen hinsichtlich der Präzision von Klang und Resultat beiseite ließ und sie bat, mit dieser äußerlichen Bildebene zu arbeiten.

Es ist eigenartig, daß es bislang nur zwei Interpretinnen gibt, die das Stück so realisiert haben, wie ich es mochte. Vor einigen Wochen haben Ellen Band und Jacqueline Humbert das Stück an der York University in Toronto gesungen. Sie sind keine ausgebildeten Sängerinnen und es fiel ihnen schwer, die Flamme durch herkömmliche Stimmtechniken in Bewegung zu versetzen. Sie erwiesen sich jedoch anderweitig als gute Interpretinnen, weshalb ich ihnen vorschlug, etwas ganz Extremes zu probieren, und sie fingen an zu quieken, hohe, komplexe, quietschende Töne auszustößen, die nun die Flamme auf eine interessantere, wenn auch weniger kontrollierbare Weise auslenk-

ten. Es hörte sich an wie Tiere. Das war in Kanada, und wir hatten uns über kanadische Bilder unterhalten – die Tundra und solche Dinge. Sie saßen beide in verschiedenen Winkeln zur Flamme, und es war dunkel und man konnte nicht sagen, woher die Laute kamen und was es für Laute waren. Die Beschwörung dieses Natur-Bilds war einfach wunderschön.

*Douglas Simon:* In Zusammenhang mit *Tyndall Orchestrations* haben wir von der Eleganz gesprochen, die dieses Prozeß-Konzept an sich hat, und über die Tatsache, daß es sich um einen geschlossenen Kreislauf handelt. Dennoch gibt es darin Raum für Klanggestalten, die scheinbar in keiner Beziehung zum eigentlichen Material des Stücks stehen, für die Vogelklänge etwa. Ich wage einfach einmal die Vermutung, daß es nicht notwendig Vogelklänge sein müssen, aber wie kannst du erklären, daß so etwas in dem Stück überhaupt vorkommt?

*Alvin Lucier:* Es hat mit dem Erwarteten und dem Unerwarteten zu tun. Ich hatte schon vorher geahnt, daß die Spieler daraus eher eine Forschungsarbeit mit einer Geradlinigkeit im Verlauf und einer formalen Struktur machen würden, die mir nicht zusagte. Ich dachte, daß sich der Ablauf dadurch interessanter gestalten würde, wenn ich einen oder mehrere Spieler, oder vielmehr zwei oder mehr Spieler gleichzeitig spielen ließe, so daß der eine Klang die Flamme auf die eine und der andere Klang sie auf eine andere Weise auslenken würde, allerdings gerät man durch diese doppelte Beeinflussungsmöglichkeit leicht in jenes typische Ensemble-Spiel hinein, das immer auf eine Art Crescendo-Form hinausläuft. Es fängt ganz einfach mit einem einzelnen Spieler an, dann folgen zwei gleichzeitig, und es hat den Anschein, daß dieser Art von Musik eine natürliche Form zugrundeliegt, die ihrem Wesen nach dramatisch ist und sich zu immer neuen Gipfeln aufschwingt und wieder in Täler abfällt, und ich brachte einfach deswegen ein anderes Bild hinein, Aufnahmen von Vogelrufen, um diese Kontinuität aufzubrechen und das Aussehen der Flamme auf unerwartete Weise zu verändern. Ich spiele sie sehr laut zu, und dafür gibt es einen praktischen Grund: je lauter sie sind, desto wirkungsvoller stören sie die Flamme. Ich benutze Aufnahmen von Vögeln der Westküste; ich weiß nicht, worin sie sich von Vögeln der Ostküste unterscheiden, jedenfalls bestehen die ersten paar Rufe in einem heiseren Krächzen. Es stammt von Eichelhähern, ohnehin eher unangenehmen Vögeln, und wenn sie dazukommen, zerstören sie die lautere Schönheit, die vom einzelnen Sänger oder Sängern und Spielern ausgeht; ich glaube, es bringt die gewalttätige Seite der Flamme zum Vorschein. Man kann in ihr eine Kerzenflamme oder die Flamme eines Lagerfeuers sehen, Flammen können aber auch etwas niederbrennen oder als Waldbrände auftreten, und der Lärm, den Vögel und Tiere auf der Flucht vor einem Waldbrand machen, mag damit durchaus in Zusammenhang stehen. Doch selbst wenn ich sage, daß Vogelrufe die Flamme in unvorhergesehener Weise beeinflussen – wenn man die Flamme beobachtet und sowohl den Klang als auch das, was man sieht, von der eigenen Erfahrung her interpretiert, sieht es beinahe so aus, als ob sie die Gestalt desjenigen Vogels annähme, der gerade pfeift. Es grenzt an ein Wunder. Vermutlich verhält es sich damit wie mit dem Rorschach-Test, bei dem man Dinge sieht, die eigentlich gar nicht da sind. Wenn in *The Queen of the South* zwei oder mehr Spieler auf einmal ihre Klänge in die Platte eingraben, und es Unregelmäßigkeiten dabei gibt, sei es, daß die Platte nicht absolut eben ist oder das Holz einen Fehler hat, dann fallen die Figuren nicht symmetrisch aus. Einmal kam bei einem Konzert eine Antilope heraus, und in Albany erzeugten wir einen Vogel, einen großen Vogel, der die ganze Fläche einnahm. Ab und zu entstehen Friedenszeichen; das ist nicht weiter verwunderlich, da es ein symmetrisches Zeichen ist.

*Douglas Simon:* Hast du mit den Ausführenden über ihre Eindrücke bei der Mitwirkung an diesen Stücken gesprochen?

*Alvin Lucier:* Nun, ich weiß, daß es Ellen und Jackie großen Spaß gemacht hat. Joan hat es bis jetzt noch nicht öffentlich gesungen, aber sie sagte mir gestern Abend, daß sie sehr gut damit zurechtkommt.

*Douglas Simon:* Könntest du die künstlerischen Fähigkeiten benennen, die du von den Ausführenden erwartest? Ich nehme an, daß sie Dinge zustandebringen können, die außerhalb der Möglichkeiten elektronischer Klangerzeuger liegen.

*Alvin Lucier:* Ich glaube ... in *Vespers* zum Beispiel waren die Sondols und die Tätigkeit der Echo-Ortung so gut aufeinander abgestimmt – die Sondols stellten einfach die idealen Instrumente dar –, daß das klangliche oder das sichtbare Erscheinungsbild im Verhältnis zur Grundidee des Stücks keine Probleme aufwarf. Bei *The Queen of the South* traten Schwierigkeiten auf, weil Instrumentalisten und Vokalistinnen nicht in der Lage sind, Töne sehr lange auszuhalten. Bei Saiteninstrumenten geht das wohl noch; um aber Sand auf einem Stück Sperrholz oder Plexiglas wirklich umherwandern zu lassen, braucht man elektronische Klänge. Ich hatte das Stück ursprünglich für das New Music Ensemble in Providence entworfen, und dort begegnete ich dem gleichen Problem wie später beim *Tyndall*-Stück: die Spieler probierten am ehesten solche Dinge aus, die sie bereits kannten. Das war trotzdem noch interessant, weil sie dadurch in eine knifflige Lage versetzt wurden, die sie ihre Vorstellung davon, wozu Klänge imstande sind, verändern ließ. In beiden Stücken haben Klänge eine konkrete Aufgabe, ist Klang ein Mittel, um etwas zu bewirken, um ein konkretes Ereignis herbeizuführen. Als ich in Florenz *The Queen of the South* auf Video aufnahm, benutzte ich die gleichen Generatoren wie in *Still and Moving Lines of Silence in Families of Hyperbolas*, und sobald diese unaufhörlichen, unveränderlichen Generator-Töne einmal angelaufen sind, geben sie ja nicht mehr nach, sie brauchen nicht zu atmen und können so die Sandkörner ohne weiteres auf der Platte herumdirigieren. Außerdem

bleiben sie so lange unhörbar, bis sie in die Materie eintreten. Wenn man eine Geige spielen läßt, bekommt das Publikum eine Mischung aus dem direkten und dem transformierten, über einen Wandler auf das Metall oder Sperrholz übertragenen Geigenklang zu hören, und mir hat es nie gefallen, wirkliche mit transformierten Klängen zu vermischen. Wenn man jedoch einen Sinusgenerator verwendet, bleibt der Ton unhörbar, er existiert lediglich in einem Stromkreis, er wird erst hörbar, wenn er über das Sperrholz nach außen tritt, und das macht mir Spaß. Bei *Tyndall Orchestrations* hingegen bleibt mir dieser Weg verwehrt, da der Schall die Luft durchwandern muß, um zur Flamme zu gelangen. Dazu brauche ich direkt erzeugte Klänge, und da ich solche verwende, ist das Stück für die gleichen Probleme anfällig wie *The Queen of the South*. Indem ich von den Vokal- und Instrumentalinterpreten verlange, sich auf nicht-musikalisches Terrain vorzuwagen und sich möglichst weit von Klängen zu entfernen, die denen in anderer Musik gleichen, erreiche ich in *Tyndall Orchestrations* eine ähnliche Transformation der Gestalten, wie ich sie in *The Queen of the South* mittels Elektronik erreicht habe.

*Douglas Simon*: Ein weiterer Aspekt, auf den du hingewiesen hast, ist der, daß es kaum einen Anhaltspunkt für das Material gibt, mit dem sich diese Stücke realisieren lassen; man kann sich nicht einfach ein Material aussuchen und es dann auf die Stücke loslassen. Das einzige, was wirklich funktioniert, ist eine ständige gehörsmäßige Überprüfung des Materials, während es die Anordnung durchläuft.

*Alvin Lucier*: Richtig, und bekanntlich ist nur ein Ochse wirklich konsequent. Im Idealfall würde man die Anlage aufbauen, die Anlage für die Flamme zum Beispiel, um dann dem Spieler die Lösung der Aufgabe allein zu überlassen. Das wäre ideal, die Ausführenden etwas Schönes daraus machen zu lassen. Obwohl man sich natürlich eine solch unverfälschte Situation wünschen würde, kann es dennoch nicht so einfach ablaufen, weil es sich um ein aufzuführendes Stück handelt und praktische Probleme zu lösen sind. Zum Beispiel spricht die Flamme nicht besonders gut an, wenn die Klimaanlage in Betrieb ist oder Verkehrsgeräusche eindringen, also muß man die eigenen Vorstellungen von Unverfälschtheit revidieren. Es handelt sich um eine subtile Unterscheidung, um die Trennlinie zwischen «son et lumière» und tatsächlicher Schönheit. Wenn du allerdings den Handlungsspielraum der Ausführenden einschränkst, wenn du im voraus alle unliebsamen Elemente ausklammerst, handelt es sich schon fast um «son et lumière», mit dem Unterschied jedoch, daß du damit deine Vorrechte als Künstler in Anspruch nimmst.

\* Der Text wurde dem Band *Alvin Lucier. Reflexionen. Interviews, Notationen, Texte*, hrsg. von Gisela Gronemeyer und Reinhard Oehlschlägel, Edition MusikTexte 003, Köln 1995, entnommen..

Klang sehen. Douglas Simon im Gespräch mit Alvin Lucier, in: Katalog Wien Modern 2001, hrsg. von Berno Odo Polzer und Thomas Schäfer, Saarbrücken: Pfau 2001, S. 111-115.