

Nachwort

Hören und ergo-audition: einst und heute

Michel Chion

Die Frage, in welcher Beziehung die Erzeugung und das Hören von Klängen stehen, wird seit Langem erörtert: Hört derjenige, der einen Klang hervorbringt (Musiker, Maschinenführer, jemand, der ein Hi-Fi-Gerät bedient, Kunsthandwerker etc.) besser als derjenige, der ihn einfach nur hört, ohne auf ihn einzuwirken? Hört er schlechter? Anders? Die Bedingungen haben sich mit dem Auftauchen neuer Formen der Interaktivität verändert. Deshalb erscheint es mir sinnvoll, in diesem Kontext noch einmal auf ein zentrales Konzept des Hörens, die sogenannte *ergo-audition*, einzugehen.

1998 habe ich in einem Buch mit dem Titel *Le son ergo-audition* wie folgt definiert: das Hören dessen, der den gehörten Klang gleichzeitig auf die eine oder andere Weise verursacht oder auf diesen einwirken kann. Es bedurfte eines Neologismus, einer besonderen Bezeichnung, weil dieses Sich-selbst-Hören eigenen Gesetzen folgt, die sich von denen des reinen Hörens (ohne Einwirkung auf den Klang) unterscheiden – wobei man Letzteres auch nicht als *passiv* bezeichnen sollte, nur weil es nicht zu sehen ist, da das reglose Zuhören, sei es dasjenige eines Psychoanalytikers oder einer Person, die Musik hört, den Zuhörer in seiner Gesamtheit aktiviert und seine besten Fähigkeiten freisetzen kann.

Wir haben es daher mit *ergo-audition* zu tun, wenn der Zuhörer gleichzeitig, teilweise oder zur Gänze, bewusst oder unbewusst, für den Klang, den er hört, auch verantwortlich ist: indem er ein Instrument spielt, eine Maschine bedient oder ein Fahrzeug lenkt, Geräusche verursacht – durch seine Schritte, seine Kleidung, seine Bewegungen oder Handlungen, indem er Flüssigkeit in ein Gefäß gießt oder auch indem er spricht.

Das Spektrum der Möglichkeiten ist groß und schließt auch das verkannte Phänomen der Ohrgeräusche mit ein.

Ein Sonderfall der *ergo-audition*: Tinnitus

Tinnitus war für mich lange etwas Abstraktes, Unfassbares. Dann, vor mittlerweile vier Jahren, hörte ich in einer von Stress und Langeweile geprägten Zeit ständig ein Ohrensausen, das seither nicht mehr aufgehört hat und mich vielleicht immer begleiten wird, auch wenn ich es glücklicherweise meistens vergesse. Am Anfang war es furchtbar, inzwischen habe mich aber – mithilfe eines Psychiaters und eines Antidepressivums – daran gewöhnt. Ich habe damals durch Gespräche mit anderen Betroffenen und im Zuge von Recherchen gelernt, dass es die verschiedensten Ohrgeräusche gibt. Die meinen sind verdoppelt (jene von Jean-Jacques Rousseau waren drei- oder gar vierfach); in meinem Fall handelt es sich einerseits um eine konstante Note im mittleren Frequenzbereich, annähernd ein Gis, sowie insbesondere um intensive hohe Pfeiftöne mit einer Frequenz von etwa 11.200 Hertz. Diese *pulssynchronen* Pfeiftöne wiederholen sich ständig in einem präzisen Rhythmus: jenem meines Herzens.

Wie mir ein Angiologe, den ich konsultierte, zeigte, indem er mich das Pulsieren der Arterie im Hals hören ließ, sind meine Hörgeräusche exakt isochron mit dem Rhythmus dieser Arterie. Sie beschleunigen und verlangsamen sich mit meinem Herzrhythmus und werden von meinen Aktivitäten und folglich meiner körperlichen und nervlichen Verfassung beeinflusst. Sie sind auch durch andere Faktoren wie Blutdruck, Luftdruck, Stresspegel etc. beeinflussbar.

Nun ist mein Herzschlag ein innerer Rhythmus, auf den ich einen begrenzten, aber konkreten Einfluss habe. Zwar bin ich kein Yogi, dass ich ihn durch reine Willenskraft verlangsamen könnte, doch kann ich ihn einfach durch körperliche Anstrengung beschleunigen. Anfangs litt ich vor allem daran, dass diese Ohrgeräusche mir in hohem Frequenzbereich den Rhythmus meines Herzschlags aufzwingen, einen Rhythmus, den wir die meiste Zeit gerne vergessen würden. Es ist so, als ob man mich zwingen würde, mir meines Herzens bewusst zu sein, indem man mich ohne Unterlass darauf hinweist: Es schlägt zu rasch, pocht langsamer, es könnte aussetzen etc.

Ich habe auch herausgefunden, dass ich diese Ohrgeräusche jederzeit fast ganz zum Verstummen bringen kann – wenn ich den Kopf in eine höchst unbequeme Stellung bringe, die unmöglich lange auszuhalten ist: tief zur Brust herabgezogen, sodass das Kinn auf den oberen Knochen des Brustbeins aufliegt. In dieser Position höre ich die hohen Pfeiftöne nicht mehr – was vermutlich auf einen veränderten Verlauf von Venen und Nerven zurückzuführen ist.

Es handelt sich also um Töne, die mir aufgezwungen sind, mit denen ich aber *spielen* kann: Sie sind – wie übrigens die meisten durch die Umgebung entstehenden Töne – als interaktiv zu begreifen.

Das heißt, dass ich nicht nur für meine Gesundheit und meine Krankheiten verantwortlich bin (denen ich durch eine gesunde Lebensweise zumindest teilweise vorbeugen sollte), sondern auch für den Rhythmus meiner Ohrgeräusche. Ich bin dafür verantwortlich, anstatt dazu verurteilt zu sein, sie zu ertragen. Dies zu wissen, stellt einerseits eine gewisse Befreiung dar. Andererseits ist es aber auch eine neue Form der Entfremdung und eine neue Quelle der Schuld – als ob man die Ohrgeräusche hätte, die man verdient.

Was ich mit dieser Anekdote zum Ausdruck bringen will, ist, dass unsere Beziehung zu Klängen durch die verschiedensten Situationen geprägt ist und dass der einfache Begriff des Hörens dieser Vielfalt nicht gerecht wird. Hier könnte man, sofern *ergo-audition* beteiligt ist, von einem Sich-selbst-Mithören sprechen.

Ein weiteres Beispiel für ergo-audition: das Hören der eigenen Stimme

Betrachten wir eine banalere, allgemein vertraute Situation, die jedoch viel komplexer ist, als es den Anschein hat: das Hören der eigenen Stimme. Wir sollten die Laute, die wir hervorbringen, während wir sie hören, eigentlich in jedem Augenblick kontrollieren können. Das Sich-selbst-Hören scheint einem Spiegel zu entsprechen, der die Aktivitäten unserer Stimme wiedergibt, wobei seit der Verbreitung von Tonaufnahmen durch Kassettenrekorder, Anrufbeantworter, Videokameras mit Ton etc. allgemein bekannt ist, dass die Stimme, die die anderen hören, sich von derjenigen unterscheidet, die wir selbst hören (Letztere ist vor allem immer viel höher).

Es gibt einen Unterschied zum Sehen: Das Sich-Sehen (ich weiß mich gesehen) gleicht dem Gesehen-Werden aus der Perspektive des anderen, des betrachteten Objekts – als endlicher Körper im Raum –, wie Jacques Lacan mit seinem Konzept des Spiegelstadiums gezeigt hat.

Tatsächlich gehört das Sich-Hören einer ganz anderen Ordnung an. Selbst wenn man das Feedback der eigenen Stimme von einem weiter weg stehenden Lautsprecher hört – eine vertraute Situation für Redner und dank der Akustik in Kirchen einst auch für Priester –, die Tatsache, dass man sich im selben Augenblick von innen hört, verändert die Situation: Es entsteht ein Kontinuum zwischen dem Sich-von-innen-Hören (durch Mitschwingen) und dem Sich-von-

außen-Hören (über die Ohren, die Reflexionen der Schallwellen von den Wänden, einen Lautsprecher, der die Stimme verstärkt etc.), welches das eine mit dem anderen verbindet. Ebenso verbindet jeder Ton ständig innen und außen.

Dass unsere Stimme so ist, wie sie ist, beruht auf der Anatomie des Kehlkopfes und auf hormonellen Faktoren (Testosteron bei Männern etc.), aber auch darauf, dass wir uns hören. Die Stimme Gehörloser, die (neben dem Erlernen der Gebärdensprache, die zum Glück nicht mehr belächelt wird) zu sprechen gelernt haben, hat nur deshalb einen besonderen Klang, weil sie sich nicht hören.

Der Arzt Alfred Tomatis hat in seinem Werk *L'Oreille et le langage* die etwas extreme These vertreten, dass die Stimme nur jene Frequenzen enthält, die man auch hört, was ihn darauf brachte, die Stimmprobleme von Schauspielern und Sängern zu behandeln, indem er sie ihre Stimme über Kopfhörer hören ließ. Die Stimme war zuvor durch Filter manipuliert worden war und konnte dadurch *korrigiert* werden.

Dem französischen Philosophen Jacques Derrida kommt das Verdienst zu, in seinem 1967 erschienenen Essay *La voix et le phénomène* (dt. als *Die Stimme und das Phänomen*) die Bedeutung und Besonderheit dieser Erfahrung des Sich-sprechen-Hörens hervorgehoben zu haben. Er setzte sich jedoch nicht mit der Befremdlichkeit dieser Erfahrung auseinander, in der er meines Erachtens vorschnell eine Erfahrung unmittelbarer Selbstgegenwart sah. Trotz seiner Entdeckung schien sich Derrida nicht mit der Komplexität des Sich-sprechen-Hörens zu beschäftigen, die nicht nur Wille und Wirkung in Zusammenhang bringt, sondern auch äußere Wahrnehmungen und eine innere Wahrnehmung, die zwar eine Verbindung eingehen, aber nicht ineinander aufgehen.

Tatsächlich hören wir die anderen sprechen, noch bevor wir uns selbst sprechen hören, und unser Sprechen orientiert sich an den Stimmen anderer, die wir nachahmen und uns aneignen, indem wir sie ein oder zwei Oktaven höher wiedergeben. Findet sich hier nicht etwas von jener Entfremdung wieder, die wir bereits im Spiegelstadium geortet haben, obwohl die Modalität eine andere ist?

Während das Spiegelbild aber, schenkt man Lacan Glauben, vervollständigend ist (man sieht sich zur Gänze), kann das Bild des Sich-sprechen-Hörens nicht nur nicht vervollständigt werden, sondern ist auch in ein Sprechen-Wollen entfremdet. Unsere Stimme ist uns größtenteils fremd – von außen gehört ebenso wie von innen.

Der Spiegel wirft uns tatsächlich unser Bild zurück, auch wenn wir reglos oder inaktiv verharren. Der Spiegel der Stimme – eine gern verwendete Metapher – impliziert, dass man spricht, dass man eine Intention projiziert, die uns daran hindert, uns objektiv zu hören (abgesehen von professionellen Sängern, die ihren stimmlichen Ausdruck ständig über ihr Gehör korrigieren.)

Sich über das Echo hören

Während das Hören der eigenen Stimme – zeitversetzt und von außen – ein neues Phänomen ist, trifft man in den Bergen seit jeher auf das Echophänomen, das zeitlich spürbar versetzt, in der Wiedergabe der Klangfarbe sowie des gesprochenen Wortes aber so präzise ist, dass man seine eigene Stimme authentisch von außen hören kann. Das ist, selbst im Zeitalter der Tonaufnahmen, eine seltsam ergreifende Erfahrung.

Ist das Echo ein Äquivalent des Spiegels? Manche Psychoanalytiker wie Didier Anzieu (*Das Haut-Ich*, 1985), die den Mythos von Echo und Narziss aufgreifen, in dem sowohl Echo als auch Spiegel eine Rolle spielen, behaupten dies mit Bestimmtheit. Das Echo, davon erzählt der Mythos, setzt eine zeitliche

Verschiebung voraus. Aber das synchrone Echo – oder das nach menschlichem Zeitbegriff fast synchrone – existiert: Es ist die Reflexion unserer eigenen Stimme, die von der Umgebung zurückgeworfen wird – eine Reflexion, die uns nur bewusst wird, wenn sie fehlt, was selten der Fall ist. Das Problem ist, dass dieser akustische Spiegel sich aus Gründen, die mit den physischen Eigenschaften des Klanges und des Hörens zusammenhängen, mit dem *originalen Klang* vermischt.

Das zeitversetzte Sich-sprechen-Hören von außen ist jedoch offensichtlich eine Erfahrung, die seit Beginn des 20. Jahrhunderts immer mehr Menschen kennen. Lange konnte man die Differenz zwischen der eigenen, von innen gehörten Stimme und derjenigen, die andere hören, auf Unvollkommenheiten der Wiedergabegeräte zurückführen.

Heute weiß man, dass diese Differenz auf einer völlig anderen Hörposition beruht.

In den 1950er Jahren konnten nur wenige ihre Stimme von außen hören – die meisten haben sie beim ersten Mal gar nicht erkannt. Heute haben Millionen Menschen, in manchen Ländern fast alle, die Möglichkeit, diese Erfahrung zu machen: durch Telefonanrufbeantworter, Amateurvideos, Kassettenrekorder. Und das Unbehagen, seine Stimme zu hören, ist immer dasselbe. Nur jene, die sich aus beruflichen Gründen häufig Aufnahmen ihrer Stimme anhören – Schauspieler, Radio- und Fernsehmoderatoren, Politiker – gewöhnen sich daran, während sie gleichzeitig häufig lernen, *für das Mikrofon* zu sprechen.

Ergo-audition, Regulation und Sondierung

Im Kontext der Arbeit kann das Geräusch der Handlungen, die man durchführt, dazu dienen, die Effizienz der jeweiligen Tätigkeit, etwa die Wucht eines Hammerschlags, den Fortschritt einer Sägearbeit, den Umgang mit einem Werkzeug, zu regulieren.

Die Variation der *harmonischen Klangfarbe* (der mit den Klangharmonien verbundenen spezifischen Klangfarbe) des Geräusches, das das Füllen eines Behälters erzeugt, ist eine vertraute Orientierungshilfe für den Cafetier oder auch für jeden anderen, der ein Glas füllt. Das gilt auch für ein blindes Fräulein, das Diderot in seinem *Brief über die Blinden* preist und über die er schreibt: Goß man ihr ein Getränk ein, so erkannte sie am Geräusch der fallenden Flüssigkeit, wann ihr Glas voll genug war.¹

Ob es sich um Kohle handelt, die man in den Ofen schüttet (ein weiterer vertrauter Klang, der seit den 1960er Jahren seltener geworden ist), um ein Glas, in das man Flüssigkeit gießt, eine Zuckerdose oder ein Salzgefäß, die man auffüllt – es ist immer der temporär sich verändernde Effekt der harmonischen Klangfarbe, der dem *ergo-auditeur* als Anhaltspunkt dient. Eine subtile Empfindung, ein Beispiel aus vielen vertrauten, charakteristischen melodischen Profilen, die kaum spezifiziert und geortet werden und dennoch *Archetypen* sind und typische Grundassoziationen auslösen.

Auch das Schälen einer Frucht oder eines Gemüses erzeugt überall auf der Welt eine signifikante Änderung der harmonischen Klangfarbe, die der Schärende kennt, über die er akustisch sein Handeln überprüft, die ihm aber gleichzeitig eine typische akustische Befriedigung verschafft. Die Lust an der *ergo-audition*, die Feststellung eines akustischen Feedbacks auf das, was man tut, könnte eines unserer Handlungsmotive sein.

Jede Handlung, die darauf abzielt, einen Gegenstand zum Klingen zu bringen, um festzustellen, ob dieser leer oder voll ist, könnte teilweise durch diese

1 Denis Diderot, »Brief über die Blinden«, in: ders., *Philosophische Schriften*, Bd. 1, Berlin 1961, S. 105.

ergo-auditive Lust motiviert sein. Wir haben es hier mit einer interessanten Überdeterminierung zu tun.

In der *Aeneis* will ein Trojaner seine Gefährten warnen und fordert sie auf, die Stadttore nicht für das berühmte Trojanische Pferd zu öffnen. Um ihnen zu beweisen, dass es sich um eine Falle handelt, schleudert er eine Lanze auf das Holzobjekt:

Sic fatus validis ingentem viribus hastam
in latum inque feri curvam compagibus alvom
contorsit. Stetit illa tremens, uteroque recusso
insonuere cavae gemitumque dedere cavernae.

Sprach's, und erhob mit Gewalt die ungeheuere Lanze,
Und in die Seit' und den Bauch, den krummgewölbten des Untiers
Schwang er hinein. Sie stand und erbebt'; im erschütterten Schoße
Tönete hohl ringsher und erscholl mit Gerassel die Höhlung.²

Ähnlich verhält es sich mit den Geräuschen unserer Schritte, deren Widerhall wir gerne hören.

Über die Heide hallet mein Schritt;
Dumpf aus der Erde wandert es mit.³

In der *Eidyllia Das Erntefest* des griechischen Dichters Theokrit wendet sich eine Person an den Erzähler, der über die Straße hastet, mit den Worten: ... da unter dem wandelnden Fuß dir jeglicher Stein aufschreit, von wuchtigen Schuhen gestoßen.⁴ Der Klang unserer Schritte ist hier Ausdruck von Vitalität, von Glück – auch jenes Glücks, uns mit der Welt, der Umwelt zu verbinden. Der Aufschrei der Steine gilt den Schritten, ist eine an sie gerichtete Antwort – und daraus erwächst ein besonderes Vergnügen.

Seine Schritte nicht zu hören, hingegen bedeutet, den Weg zu verlieren. Mephistopheles sagt zu Faust, der sich anschickt, sich in das Reich der Mütter zu begeben:

Nichts wirst du sehn in ewig leerer Ferne,
Den Schritt nicht hören, den du tust.⁵

Die ergo-auditive Lust an der Ausscheidung

Ergo-audition umfasst auch *ungehörige* Klänge, die man selbst in einer Zeit, die sich modern und liberal wähnt, nur verschämt und mit bedeutsamem Gekicher erwähnt. Wenden wir uns nun jenen Geräuschen zu, die auf den natürlichen Funktionen der Ausscheidung beruhen.

Wie es in einem japanischen Haiku heißt:

Je pisse sur les
feuilles mortes

2 Vergil, *Aeneis*, Zweiter Gesang, Vers 50–53, online verfügbar unter http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=2918&kapitel=4&cHash=d16c79430a2#gb_found.

3 Theodor Storm, *Über die Heide*, online verfügbar unter http://gutenberg.spiegel.de/?id=5&xid=2786&kapitel=106&cHash=6755b23f75heide#gb_found.

4 Theokrit, *Das Erntefest*, online verfügbar unter <http://www.zeno.org/Literatur/M/Theokrit/Lyrik/Idyllen/7.+Das+Erntefest>.

5 Johann Wolfgang von Goethe, *Faust. Der Tragödie zweiter Teil*, in: *ders., Werke*, Bd. 3, München 1998, S. 192, 6246f.

Bruissement⁶

*Ich uriniere
auf die verwelkten Blätter
Rauschendes Rascheln*

Das Geräusch wird oft einfach mit den physiologischen Prozessen, konkret mit dem Urinieren und der Defäkation, assoziiert – häufig unfreiwilligen Geräuschen, die gesellschaftlich tabuisiert und manchmal umso peinlicher sind, weil sie sich nicht von Geräuschen ganz anderen Ursprungs unterscheiden. Es gibt keinen Unterschied zwischen dem Geräusch eines Wasserstrahls und dem eines Urinstrahls. Die Differenz entsteht nicht durch die Flüssigkeit, sondern durch die Menge und Stärke des Strahls sowie durch den Ort, an dem er auftrifft.

Jedes Kind, insbesondere jeder kleine Junge, der seinen Urinstrahl lenken kann, experimentiert damit, an unterschiedlichen Orten bzw. in diverse Gefäße zu urinieren, um unterschiedliche Geräusche zu erzeugen – so wie er auf unterschiedliche Gegenstände klopft, diverses Spielzeug schüttelt etc., weil es ihm eine bestimmte Lust bereitet. Diese ergo-auditive Lust kann unter Umständen mit einer Erleichterung oder körperlichen Anstrengung verbunden sein.

Die ergo-auditive Beziehung ist beim Urinieren für Mädchen und Jungen unterschiedlich, bei der Defäkation jedoch für beide Geschlechter ähnlich.

Diese Spiele haben bei Kindern sowohl einen forschenden als auch einen motorischen Aspekt. Jugendliche oder Erwachsene bewahren sich diese ergo-auditive Lust, was sich dann zeigt, wenn sie ein Motorrad am Drehgriff beschleunigen, wenn sie laut ihre Spielkarten auf den Tisch klatschen (oder in asiatischen Ländern klangvoll ihre Mahjong-Spielsteine ablegen) etc.

Der Shining-Effekt

Eine besondere Form der ergo-auditiven Lust stellt sich ein, wenn die Handlung selbst unverändert bleibt, aber durch die Umgebung einen anderen Klang annimmt.

Seit Stanley Kubricks Film *Shining* (UK 1980) in die Kinos kam, bin ich immer wieder überrascht von der Faszination, die eine der Szenen auslöst – nämlich jene, in der ein kleiner Junge auf seinem Dreirad durch die endlosen Gänge des Hotels Overlook fährt. Die Kamera folgt ihm, fährt mit ihm auf gleicher Höhe durch das Labyrinth. Als sein Gefährt über einen Teppich gleitet, verändert sich das Geräusch des Rollens und wird gedämpft; sobald es wieder auf das Parkett kommt, verändern sich Klangfarbe und Tonstärke erneut etc.

Es ist, also ob ein Zug über eine Brücke fahren und dann auf festem Boden wieder auf den Bahndamm gelangen würde; es ist diese Differenz, die das Kind antreibt, während es das Fahrzeug mit seinen kleinen Beinen steuert.

Ich habe diese Faszination, obwohl sie sich auch in mehreren Filmen von Robert Bresson einstellt, als Hommage an Kubrick *Shining-Effekt* genannt; sie beruht darauf, dass ein und dieselbe Handlung eine andere akustische *Antwort* findet, wodurch eine ergo-auditive Feedbackschleife ausgelöst wird, die zu immer weiteren Erkundungen der Klänge der Welt einlädt. Selbst die Geräusche unserer Schritte sind uns nicht zur Gänze eigen, sind nicht Teil von uns. Sie erscheinen wie eine Antwort des Bodens, der Welt, auf unsere Handlungen und öffnen so die ergo-auditive Falle: die Feedbackschleife, die uns an ihre immer wieder anders klingenden Antworten fesselt.

6 »Hosha«, in: Maurice Coyaud, *Fourmis sans ombre. Le livre du haïku, Paris 1978, S. 158.*

Der Klang wird hier zu einem Symbol des Beherrschens, aber auch zu einer narzisstischen Falle.

Allein die Tatsache, dass das produzierte Geräusch mit der funktionalen Geste korrespondiert – auch und besonders dann, wenn dies nur partiell geschieht –, ruft ein bestimmtes Feedback hervor, das jene erwähnte Falle ist: Man verliert nie völlig das Interesse, während man dieses bei der Symmetrie, in der der Klang servil die Intention der funktionalen Geste wiedergibt, zu der man in einer nur beiläufigen Beziehung steht, sehr wohl verlieren würde.

Die ergo-auditive Feedbackschleife

Der Shining-Effekt ist daher mit der systematischen Nicht-Entsprechung von Ursache und Klang (oder Handlung und Ergebnis) verbunden, die seinen Zauber ausmacht: unterschiedliche Effekte, die, vorhersehbar oder nicht, eine Reaktion auf ein und dieselbe Handlung sind.

Die ergo-auditive Feedbackschleife betrifft jedoch nur einen Teil des Klangs, sie lässt uns empfinden, welche der Phasen, die der Klang durchläuft, nicht die unmittelbare Folge unserer Geste sind, was sich unserer Kontrolle durch jene Geste entzieht, die der Klang fortsetzt.

Man kann also folgende Fälle unterscheiden:

- Ton und Geste sind nahezu oder ganz isomorph, etwa, wenn man das Gaspedal eines Autos durchdrückt oder am Griff eines Motorrads dreht, um zu beschleunigen. In diesen Fällen erzeugen bereits die feinsten Nuancen der *akustischen Antwort* auf die Geste ergo-auditive Lust. Diese Antwort scheint *logisch* und kohärent mit der Ursache verbunden zu sein. Eine solche Geste erzeugt einen stärkeren oder höheren Klang, je nachdem mit welcher Vehemenz sie ausgeführt wird.
- Bei bestimmten Instrumenten gibt es einen Isomorphismus, der jedoch beabsichtigt und zeitversetzt ist: Wird beim Geigenspiel eine gehaltene Note *coll'arco* gestrichen, so sind dieser keine Informationen über die Bogenführung zu entnehmen.
- Klang und Geste sind nicht isomorph, wenn man beispielsweise kurz einen Klang auslöst, der sich dann ausbreitet. Etwa, wenn man kurz auf einen Klangkörper wie eine Glocke schlägt und diese noch tönt, auch wenn wir nicht mehr anwesend sind.

Dieses dritte Beispiel, dass man einen Klang, den man ausgelöst hat, nicht bis zu seinem Verstummen verfolgt, ist am häufigsten zu beobachten – als wollten wir uns von der Bürde des Zuhörens befreien.

Dieses Etwas-Auslösen, Zum-Erklingen-Bringen, das sich uns entzieht, gilt auch für Spiele wie Flipper und andere, die in jüngerer Zeit als interaktiv bezeichnet werden.

Mit einer Bewegung verbundene ergo-auditive Falle

Wie schon Heraklit wusste (»Man steigt nie zweimal in denselben Fluss«), ist alles einer ständigen Veränderung unterworfen und das Wasser im Fluss sich nie gleich. Das Wasser strömt allerdings zwischen Ufern und in einem Flussbett vorwärts, das sich nicht bewegt – zumindest nach menschlichem Zeitmaß. Der Klang, den es erzeugt, ist massiv, gleichförmig, statistisch konstant. Wenn wir uns an eine andere Stelle des Ufers begeben, uns nähern oder entfernen, verändert sich unablässig die Tonhöhe und wir haben, je nach Position unserer Ohren sehr unterschiedliche Wahrnehmungsqualitäten. Nach diesen Klängen orten wir *Klangpunkte*, deren (statistische) Stabilität die Wirkung unserer veränderten

Distanz oder Aufmerksamkeit hervorhebt.

Für diesen an Tonhöhen reichen Klang – der eine exakte Festlegung und Lokalisierung ermöglicht – sind folgende Faktoren charakteristisch: Er verändert deutlich seine harmonische Klangfarbe, auch wenn man sich nur ein wenig nähert oder entfernt oder den Kopf dreht.

Eine Person, die an einer leichten einseitigen Minderung des Hörvermögens leidet, was häufig vorkommt, hört hohe Frequenzen (die sich gerichtet ausbreiten) besser oder schlechter, je nachdem, in welche Richtung sie den Kopf wendet und ob die Ohren der Schallquelle zugewandt sind. Wir sind daher in einer Feedbackschleife gefangen, bei der Verdacht auf Intentionalität besteht: Der Klang scheint mit seiner Transformation auf unsere Bewegung zu *antworten*. Wir sind halb gefangen in einer ergo-auditiven Feedbackschleife, wie ich es mit meinen Hörgeräuschen bin, die ich, je nach Kopfhaltung, mehr oder weniger höre: gefangen nicht zuletzt durch die dabei empfundene interaktive Lust.

Bewusste oder unbewusste ergo-audition

Zu Beginn des Westerns *Spiel mir das Lied vom Tod* (IT, US 1968) von Sergio Leone warten drei bewaffnete Männer schweigend auf einem verlassenem Bahnhof auf den Zug, mit dem ihr Opfer ankommen soll: ein kahlköpfiger Schwarzer (gespielt von Woody Strode), ein unrasierter Weißer (Jack Elam) und ein Mann mit Bart. Der Schwarze und der Unrasierte sitzen, der Bärtige steht vor ihnen.

Ein Tropfen zerplatzt auf dem kahlen Schädel des regungslos dasitzenden Schwarzen – es tropft rhythmisch von der Decke, wie ein Schwenk der Kamera zeigt. Statt sich zu entfernen, setzt der Mann einen breitkrepigen Hut auf. Der Klang des Tropfens, der nunmehr auf die Hutkrempe fällt, ist gedämpfter.

Der unrasierte Mann wird vom Summen einer Fliege gequält, die auf seinem Gesicht herumspaziert oder neben ihm schwirrend ihre Bahnen zieht. Er fängt sie schließlich mit seinem Revolverlauf, verschließt die Mündung mit einem Finger. Dann hält er den Revolverlauf an sein Ohr, als wollte er sich an den Geräuschen der gefangenen Fliege, die nun in seiner Gewalt ist, ergötzen. Man hört das ein- und aussetzende Summen des Insekts, stellt sich vor, wie es gegen die Wände des Revolverlaufs anfliegt. Der Klang ist gedämpft, da er aus dem Inneren des Revolvers kommt.

Und der dritte der wartenden Männer, der ergraute Bartträger, lässt gelangweilt seine Finger knacken, indem er an ihnen zieht.

Wir können diese drei Klänge in ihrer Interaktion mit den Personen beobachten: Der Wassertropfen, die Fliege, das Knacken der Finger sind Klänge, die diese *wartenden Toten*, die Charles Bronson fünfzehn Minuten später erschießen wird, unmittelbar mit ihrem Körper erzeugen oder die ihnen von der Außenwelt zukommen. Sie eignen sich diese mehr oder weniger an, indem sie Mittel finden, sie zu verändern.

Indem er seinen Hut aufsetzte, veränderte und akzentuierte Woody Strode den Klang des passiven Geräuschs des Wassertropfens auf seinem kahlen Schädel. Er machte daraus einen aktiven Klang.

Jack Elam fing die Fliege, um über sie in seinem Revolverlauf verfügen und sie nach Belieben summen lassen zu können, bevor er sie wieder freiließ. Auch er beherrschte, in winzigem Maßstab, einen Klang seiner Umwelt, weil der Ton der eingesperrten Fliege, der nun aus dem Waffenlauf zu hören war, die Klangfarbe verändert hat.

Diese Töne verweisen aber auch auf das Geheimnis der ergo-auditiven Beziehung: Ist das Geräusch von der Person beabsichtigt? Wird der Shining-Effekt bewusst oder unbewusst erzeugt?

Will der Mann, der seinen kahlen Schädel mit einem Hut bedeckt, seinen Kopf schützen? Oder Wassertropfen in der Hutkrempe auffangen, um damit seinen Durst löschen zu können, ohne seinen Platz verlassen zu müssen (ein Symbol der Geduld)? Oder will er den Klang verändern? Mit dieser Vieldeutigkeit betont das Kino das Geheimnis der *ergo-audition*.

Tatsächlich unterstreicht die Fähigkeit des Films, sich Gesichtern zu nähern – und Sergio Leone ist einer jener Regisseure, die eine Vorliebe für extreme Großaufnahmen haben –, deren Undurchdringlichkeit und damit die Tatsache, dass wir Außenstehende bleiben und weder die Absichten noch die Gedanken der dargestellten Person kennen. Wir können unter anderem auch nicht wissen, welche Beziehung sie zum Hören, zur *ergo-audition* hat.

In diesem Zusammenhang ist auch eine Sequenz aus dem Film *Playtime* (FR 1967) von Jacques Tati interessant, in der Hulot in einer gläsernen Halle warten muss, in der die Stille selbst die leisesten Töne peinlich erscheinen lässt. Er verbringt ein paar Minuten in Gesellschaft eines hyperaktiven Geschäftsmanns, der, ebenfalls wartend, Dokumente unterzeichnet, aktiv wird und in einer Art akustischen Narzissmus Tätigkeiten nur um ihrer Geräusche willen auszuführen scheint.

Dieser Mann scheint sich all der Klänge, die er erzeugt, nicht bewusst zu sein oder diese – im Gegenteil – zu machen, um seine Wichtigkeit, seine Funktion zu demonstrieren. Diese Geräusche, die präzise, klare, abgeschlossene Handlungen nachzeichnen, verleihen ihm ein Image, das von Präzision und Tüchtigkeit zeugt. Der funktionsorientierte Geschäftsmann steckt sein Terrain ab, indem er heftige und überdeutliche Geräusche macht – ohne Reaktion. Man könnte sagen, dass er sich gerne arbeiten hört, seine Freude daran hat, dass der Ton exakt die Konturen der Handlung ausfüllt und deren autoritativen Charakter zur Geltung bringt. Es stellt sich unwillkürlich die Frage, ob er sich hört und versteht.

Wenn ich Kurse gebe, kommt es vor, dass ich einen Studenten zwanghaft mit einem dieser Kugelschreiber mit Druckknopf herumspielen höre und ich frage mich, ob er sich dieses enervierenden Klickens bewusst ist.

Wenn man sich durch die Stimme von laut mit ihrem Handy telefonierenden Mitmenschen gestört fühlt, fragt man sich unwillkürlich, ob sie sich ihres lauten Sprechens bewusst sind. Man geht davon aus, dass jeder ein Bewusstsein über seine äußere Erscheinung und der Kleidung, die er trägt, hat; die akustische Erscheinung hingegen wird vernachlässigt.

Teilweise oder totale Verdrängung der inneren und äußeren Geräusche, die wir hervorbringen

Der Mensch beginnt sein Leben mit lauten Schreien, Tönen, derer er sich nicht bewusst ist, die er sich nicht äußern hört (taube Kinder schreien im Übrigen genauso wie hörende). Der Erwachsene führt dieses Verhalten fort, schenkt vielen der Klänge, die er erzeugt, keine Beachtung und wird sich ihrer nur unter bestimmten Bedingungen bewusst, etwa wenn er sie verheimlichen möchte oder wenn er möglichst unauffällig sein will. Glücklicherweise sind wir uns unserer Geräusche nicht ständig bewusst. So wie wir fast immer auch gewisse visuelle Wahrnehmungen verdrängen müssen (etwa die unserer Nase, die von jedem Auge aus einem anderen Blickwinkel gesehen wird), müssen wir – auf viel systematischere und radikalere Weise – permanent unsere Kaugeräusche verdrängen, um nicht darunter zu leiden. Dabei helfen uns wirksame Feedback-Reflexe ...

Eine neue ergo-audition?

Hat die Welt der modernen Technologie neue ergo-auditive Situationen geschaffen? Gewiss. Wenn ich einen kurzen elektronischen Ton auslöse, indem ich die Taste eines Geldautomaten betätige, oder wenn ich auf die Tasten der Fernbedienung drücke, um die Lautstärke der Musik zu erhöhen, die aus den mehrere Meter entfernt stehenden Lautsprechern ertönt, experimentiere ich mit neuen ergo-auditiven Situationen, in denen meines Erachtens nur eine schwache Beziehung zwischen meiner Intention, dem physischen Akt und dem Ergebnis an sich besteht. Es kommt oft vor, dass dieselbe Geste unterschiedliche Klänge auslöst. Umgekehrt könnten auch unterschiedliche Gesten ein und denselben Klang erzeugen.

Die Geste, mit dem Finger auf eine Kunststoffoberfläche zu tippen (beim Geldautomaten), sollte bei jeder Taste denselben Ton ergeben. Wenn man mit dem Finger auf die winzigen Tasten einer Fernbedienung drückt oder die Computermaus über ein Symbol zieht, dürfte das Klangvolumen sich deshalb nicht ver Hundertfachen.

Die zeitgenössische Kunst hat diese ergo-auditiven Möglichkeiten aufgegriffen: Bei interaktiven Videoinstallationen wird der Besucher (oder sollte man sagen Betrachter, Zuhörer, Spieler?) häufig aufgefordert, ein akustisches oder visuelles Phänomen zu beeinflussen. Die Intention dabei ist, uns das Vergnügen zurückzugeben, das wir als Kinder dabei empfanden, die Reaktionen der Welt auf unser Tun zu erforschen.

Meines Erachtens ist diese Interaktivität in visueller Hinsicht interessanter als in akustischer.

Gemeinsam ist den interaktiven Multimedia-Arbeiten, wie etwa Videospiele oder CD-ROMs, aber auch aktuellen DVDs, dass sie dem Publikum ermöglichen, auf Dauer und Geschwindigkeit akustischer und visueller Ereignisse einzuwirken, sei es in sehr aktiver Weise (wenn es sich um ein Spiel handelt) oder auch in einem begrenzt interaktiven Rahmen (bei DVDs oder gewissen CD-ROMs). In beiden Fällen hat die unterschiedliche Zeitlichkeit von Ton und Bild wesentliche Konsequenzen: Während es möglich ist, ein Bild anzuhalten, *einzufrieren*, ist es unmöglich, den Ton anzuhalten, ein *Standbild* des Tons zu erzeugen, weil ein Ton Zeit als eine seiner räumlichen Dimensionen benötigt. Ein Klavierton definiert sich beispielsweise unter anderem als allmähliche Entwicklung von maximaler Intensität hin zu minimaler Intensität, und diese Entwicklung bedarf einer gewissen Zeitspanne. Wenn man eine Zwanzigstelsekunde eines Klaviertons anhält, um dieses Fragment in einer *Endlosschleife* zu wiederholen, erhält man dummerweise eine gehaltene Note oder einen Akkord (wenn man Harmonien hört), der nichts mehr mit einem Klavierton oder -klang zu tun hat. Gewisse digitale Techniken heute erlauben es, musikalische Klänge oder sprachliche Laute in begrenztem Rahmen durch digitales Sampling zu komprimieren oder zu dehnen, ohne ihre Identität zu verändern, was für die audiovisuelle Montage, die Synchronisierung von Filmen etc. sehr praktisch ist, um akustische und visuelle Elemente zu resynchronisieren. Doch sobald man den Klang stark verzögert oder beschleunigt, verändern sich Charakter und Tonfarbe zur Gänze, selbst wenn man die Tonhöhe nicht modifiziert.

Ein Klang ist nur dann er selbst, wenn er eine präzise Dauer hat und man ihm diese lässt. In einem Klang ist immer etwas, was man ihm nicht entreißen, was man nicht *einfröieren* kann – wobei der technische Fortschritt keine Rolle spielt. Das Problem wird in hundert Jahren mit noch leistungsfähigeren Maschinen und ausgeklügelteren Computern kein anderes sein. Der Klang widersetzt sich gewissermaßen immer der Interaktivität.

Auf einer banalen DVD ist gut zu beobachten, was geschieht, wenn man ein Bild anhält: Entweder der Ton bricht ab oder wir hören ein musikalisches Thema in Endlosschleife, das sich alle zehn oder fünfzehn Sekunden wiederholt, der Ton wird entweder unterdrückt oder ein Fragment der Tonspur hypnotisch repetiert. Dem *eingefrorenen* Bild entspricht also die Stille oder die sich im Kreis drehende Zeit, die aber dennoch Zeit bleibt.

Wie wichtig Geräusche für Videospiele sind, ist bekannt; ich erinnere mich an die ersten Flipperautomaten mit elektronischen Geräuschen, die in den 70er Jahren in Cafés zu hören waren: Die Geräusche waren entweder eine Einladung (»Spiel mit mir!«), eine Belohnung oder auch eine Verhöhnung, wenn man verlor, und simulierten eine Art Dialog, der sehr amüsant und mitunter hypnotisierend war.

Ist bei den neueren Spielen akustische Innovation möglich? Ich glaube nicht oder nur in begrenztem Maße. Tatsächlich sind bei den Videospiele, die anfangs visuell sehr reduziert waren (z. B. *Pac-Man*), dank finanzieller Investitionen der Produzenten immense Fortschritte zu beobachten, was die Ästhetik der Bilder, die Qualität der Bildwelten, der Farben etc. anbelangt. Im Bereich des Klangs wurden zum einen keine Investitionen getätigt, andererseits können die kleinen Lautsprecher der Computer detailreiche und dicht strukturierte Klänge nicht wiedergeben. Darüber hinaus vermischen sich die Spielgeräusche mit anderen Klängen in der Umgebung, in der gespielt wird, nicht zuletzt mit jenen, die der Spieler selbst (insbesondere mit seiner Stimme) hervorbringt. Während das Bild im Rahmen des Bildschirms bleibt, gibt es für den Ton keinen akustischen Rahmen und man muss akzeptieren, dass er mit allen möglichen anderen Tönen in einem zufälligen Medley untergeht.

In manchen alten Spielen wie dem amerikanischen Billard oder dem Tischfußball ist der Ton eine Belohnung – wenn man die Kugel in das richtige Loch fallen hört. Jemand, der flippert oder ein Videospiel spielt, will nicht nur gewinnen, Punkte sammeln oder einen Gegner besiegen, sondern auch elektronische Klänge auslösen – Score-Signale, musikalische Themen des Triumphs oder des Scheiterns. Nur handelt es sich dabei immer um dieselben Klänge, die nicht durch die Handlung selbst entstehen. Ihre verzögerte Auslösung ist eine Quelle ihres Charmes, eines ganz speziellen Zaubers.

Die elektronischen Geräte haben daher die traditionelle Spielregel der *ergo-audition* sehr wohl verändert: Ob es sich nun um die vier Pieptöne (*tonale Impulse* in schaefferscher Terminologie) handelt, die in Frankreich den geheimen Bankcode signalisieren, oder die Warnsignale, die ein digitales System, ein Computer etc. von sich gibt, wenn wir nicht die richtige Taste gedrückt haben – die Töne bleiben der Anschlagstärke, dem Ausdruck unserer Gesten, gegenüber gleichgültig und akzentuieren diese nur iterativ oder protestieren dagegen (wiederholtes Piepen, wenn man die falsche Taste gedrückt hat).

Auch wenn man die Taste eines billigen elektronischen Klaviers stark oder schwach anschlägt, bleibt der Klang derselbe; man benötigt schon teurere Modelle, um einen erkennbaren Einfluss der Geste auf den Klang, eine bessere Interaktivität, zu erzielen.

Die Nicht-Entsprechung von Intensität der Geste und produziertem Klang ist bereits seit Jahrhunderten für den Cembalisten und den Organisten die Regel, bei deren Instrumenten der Anschlag die Klangstärke nicht beeinflusst. Aber diese Erfahrung macht nur eine kleine Gruppe von Musikern, darüber hinaus verleiht die Mechanik von Instrumenten wie Cembalo oder Orgel jedem Ton subtile Differenzen im Anschlag, die bewirken, dass eine Note, selbst wenn ihre Intensität der Geste des Musikers nicht *gehört*, nie exakt dieselbe ist.

Wir leben vor allem in einem Klangspektrum, in dem Töne nicht mehr die *natürliche* Interpunktion von Gesten darstellen, sondern, ob sie nun beibehalten

oder hinzugefügt werden, einfach vorhanden sind, um das ergo-auditive Feedback korrekt funktionieren zu lassen. Nicht die elektronische Tastatur selbst macht das Geräusch; dieser Piepton ist hinzugefügt, vorgefertigt, daher isolier- und justierbar (wir haben beispielsweise auf dem Computer die lächerliche Wahl zwischen dem Quaken einer Ente oder dem Geräusch eines Wassertropfens).

Die Kassiererin im Supermarkt wird von einem Piepton gewarnt, dass der Code eines Produkts falsch gelesen wurde, aber dieser Ton ist gleichförmig und steht weder mit ihrer Handhaltung noch mit dem Gegenstand, den er repräsentiert, in irgendeinem Zusammenhang. Sie hat mit unzähligen unterschiedlichen Produkten zu tun, die sie nimmt und auf unterschiedliche Weise über den Laserstreifen zieht: Flaschen, Joghurtbecher, in Plastik abgepackte Wurst, Kartons, Zeitungen, Kleidung, und auf all diese komplexen, ermüdenden und unterschiedlichen Gesten antwortet ein einziger Ton.

Diese Situation, in der der Gegensatz zwischen der Vielfältigkeit einer Handlung und der Einförmigkeit des darauf erwiderten Tons ein maximaler ist, enteignet uns gewissermaßen unseres Handelns und erzeugt als Kompensation den Mythos, dass es Töne gäbe, für die wir zur Gänze zuständig und verantwortlich wären. Was nicht stimmt, zumindest nicht ad hoc. Sogar wenn wir sprechen, wenn wir uns stimmlich äußern, verwenden wir ein Instrument, das uns, selbst wenn es sich in unserem Körperinneren befindet, fremd ist. Man kann sich den Ton eines Instruments nur aneignen, indem man ihn oft spielt. Festzuhalten ist meines Erachtens aber, dass es keinen absoluten Unterschied zwischen natürlichen, weil akustischen ergo-auditiven Situationen gibt, jenen, die vor der Erfindung der Elektrizität anzusiedeln sind, und den *künstlichen*, die durch Letztere ermöglicht wurden (Verstärker). Es kommt daher auf die jeweilige Situation an.

Würde man eine Typologie ergo-auditiver Situationen erstellen, könnte man erkennen, dass es eine beachtliche, aber begrenzte Anzahl von Situationen gibt, die sich nicht auf den Gegensatz zwischen natürlicher Akustik und Elektroakustik reduzieren lassen.

Zwischen tun und hören: bezeichnen

Eine Methode, mit der ich meinen Schülern die ergo-auditive Beziehung bewusst machen möchte, ist die Übung »tun/hören/bezeichnen«, die ich im Folgenden beschreiben möchte.

Ich habe eine ebenso illustrative wie instruktive Übung entwickelt, die ich bereits an mehreren Schulen getestet und aus der ich einige Erkenntnisse gewonnen habe.

Zuerst führe ich die Schüler in das Prinzip des reduzierten Hörens nach Pierre Schaeffer ein (den Ton an sich hören) und lasse sie in Gruppen an Standardtönen üben, indem ich ihnen die wesentlichen Kriterien der Klassifikation und Beschreibung vermittele, etwa die Unterscheidung zwischen Tönen mit präziser Höhe, die Schaeffer *tonal* nannte und Tönen ohne präzise Höhe, die er als *komplex* bezeichnete.

Dann bekommen die Studenten ein paar Stunden Zeit, um unter Anleitung Töne zu *schaffen* und zu fixieren, die einer einfachen Definition entsprechen und sich in einer angemessenen Zeitspanne (weniger als dreißig Sekunden) entfalten. Die Definitionen folgen der Terminologie Schaeffers. Beispiele: ein X' oder *komplexer Impuls*, das heißt, ein sehr kurzer Ton ohne präzise Höhe; oder ein Y'', ein *variabler, iterativer Ton*, das heißt, ein kontinuierlich in der Tonhöhe variierender Ton, der sich aber durch die Wiederholung der Impulse fortsetzt, eine rasche Abfolge kurzer Töne, die einer punktierten Linie ähnelt.

Alle Tonquellen sind erlaubt: akustische oder synthetische Musikinstrumente, Gebrauchsgegenstände, die eigene Stimme etc. Ich habe den Studenten gezeigt, wie man mit der Stimme oder insbesondere mit einfachen Gegenständen die Klasse der neun Grundtöne nach schaefferscher Typologie erzeugen kann: tonale, aber auch komplex aufgebaute Klänge. Man kann beispielsweise mit dem Mund ein langes *ch* sprechen, also einen komplexen Ton mit kontinuierlicher oder iterativer Verlaufsform, dessen Sitz (in der Stimmlage) und Stärke (Dichte) man annähernd kontrollieren kann.

Der Schüler hat wiederum einige Stunden Zeit, um die drei verlangten Klänge zu produzieren, die er dann vor seinen Mitschülern und dem Team präsentieren soll, um danach zu beschreiben, wie er sie hört (nachdem er sie ohne Kommentar von meiner oder seiner Seite vorstellte): Entsprechen sie seiner Intention? Welches Detail ist, abgesehen von den verlangten Spezifikationen, charakteristisch für sie? Diese verbale Erfassung eines Klangs, den man nach Anleitung erzeugte, ist ebenso maßgebend für die anschließende Beurteilung wie die korrekte Ausführung des Tons. Nur so lässt sich feststellen, ob ein Konzept, ein Begriff wie *tonal aufgebauter Klang* wirklich verstanden wurde. Dieser Kreislauf zwischen Hören (ohne Klänge zu erzeugen), Erzeugung von Klängen und verbaler Beschreibung erscheint mir wesentlich.

Es könnte beispielsweise sein, dass ein Schüler meint, einen tonal aufgebauten Klang erzeugt zu haben, weil er die Saite eines Musikinstruments (Gitarre, Geige) verwendete, oder auch einen komplexen Klang mit einem Gebrauchsgegenstand (Metalldose oder Kartonschachtel) – ausgehend von der stereotypen Gleichsetzung von Instrument und Note oder von trivialem Gegenstand und Geräusch. Doch eine solche, präzise mithilfe einer Gitarrensaite durchgeführte Handlung könnte einen komplexen Klang und das triviale Objekt (ein Holzstück, eine Salatschüssel) umgekehrt eine Note hervorgebracht haben. Es ist demnach viel wichtiger, den konkreten Klang zu hören, als seine Erzeugung gemeistert zu haben, indem man einen Gegenstand verwendet, der der Vorgabe entspricht.

Der Zufall kann bewirkt haben, dass der erzeugte Klang den Spezifikationen nicht exakt oder auch gar nicht entspricht, was kein Problem ist, wenn man sich dessen bewusst ist. Problematisch ist es, wenn der Schüler nicht hören kann, was er produziert hat; es wäre besser, er hätte einen komplexen Klang erzeugt, wo ein tonal aufgebauter verlangt war, und hätte verstanden, dass dieser komplex ist und ihn auch entsprechend beschrieben.

Der Schüler – und das hat sich wiederholt bei solchen Übungen gezeigt – hatte die Vorgabe, einen Impuls zu erzeugen, indem er einen Gegenstand mit einer kurzen Bewegung anstößt; nun hat aber der Gegenstand die Resonanz unstimmig verlängert und das Klangobjekt lieferte eine anhaltende perkussive Resonanz. Wer sich auf die Beherrschung der Geste konzentriert (die Töne gehorchen meinem bewussten Willen), weigert sich zu hören, dass der Klang etwas anderes sein kann als die Spiegelung einer Intention und neigt dazu, die ungewollte Resonanz herunterzuspielen, ja oft zu verdrängen.

Also ist es viel wichtiger zu *hören*⁷ als den verlangten Klang zu erzeugen – und dabei die mögliche und häufige Diskrepanz zwischen Geste und Klang zu erfassen. Eine weitere Illustration der Tatsache, dass der Klang nicht unbedingt isomorph mit der Geste oder der Bewegung ist, der er seine Entstehung verdankt.

Es handelt sich hierbei nur um eine Übung ohne ästhetische oder wie man heute sagt *spielerische* Intention. Es versteht sich im Übrigen von selbst, dass man der Klangproduktion nicht die Dimension des Lustvollen nehmen sollte.

7 Anm. d. Ü.: Im Französischen bedeutet *entendre* sowohl *hören* als auch *verstehen*.

Wenn ich als Komponist konkreter Musik *tournages sonores*⁸ mache, entsteht zwangsläufig eine Art audio-phonetische Feedbackschleife zwischen dem, was als Klang freigesetzt wird und dem, was man hört, die ermöglicht, auf lebendige Weise Töne zu erzeugen und eine Unschärfe unseres Hörens impliziert. Wenn wir uns dann die Klänge jedoch noch einmal anhören, um daraus Material für eine Komposition auf Tonträger zu machen, müssen wir, losgelöst von der ergo-auditiven Situation, unsere Aufmerksamkeit darauf richten, was auf dem Tonträger zu hören ist. Dies ist der Moment, in dem man günstige Bedingungen für das Hören vorfinden oder schaffen muss. Ein Hören, bei dem man Schöpfer des Klangs ist, und das Hören eines Klangs, auf den man nicht mehr einwirkt, sind nicht identisch und verlangen einen jeweils anderen Zeitpunkt.

Ein Instrumentalist kann dahin gelangen, sich unmittelbar zu hören. Um so weit zu kommen, sind jedoch jahrelange Erfahrung im Umgang mit derselben Tonquelle vonnöten sowie ein Lehrer, dessen Gehör man vertraut. Manche Instrumente verlangen ein sehr feines Gehör: Insbesondere ein Geiger muss jederzeit mit dem Gehör überprüfen können, was er macht, da die Noten die Gesten nicht vorgeben. Alle Instrumente, deren Möglichkeiten wir nicht kennen, verlangen ein neuerliches Lernen und der beste Musiker wird wieder zum Anfänger. Ein Pianist hat nicht zwangsläufig ein gutes Gehör, wenn er singt oder Schlagzeug spielt: Sein Körper, sein Gehirn müssen eine völlig neue Regulation zwischen Ton und Geste lernen.

Schließlich beruht der Reiz der Übung in der Schwierigkeit, Klänge für sich zu hören, besondere Klänge und keine standardisierten.

In der Realität, *in situ*, sind wir gezwungen, uns von gewissen Klängen, die sich wiederholen oder zyklisch wiederkehren, einen statistischen Mittelwert vorzustellen, von dem jeder Ton eine Abwandlung darstellt. Doch wenn wir einen fixierten Klang nach den Prinzipien des reduzierten Hörens wahrnehmen, müssen wir ihn von generalisierten Bildern abkoppeln, die ihn überlagern, die Abwandlungen derselben Form darstellen und demselben kognitiven Modell entsprechen. Wir interessieren uns beispielsweise nicht für ein einzelnes vorbeifahrendes Auto, nur für dieses und kein anderes, sondern gehen davon aus, dass alle einander ähneln, weil sie alle demselben Schema zu entsprechen scheinen. Es wäre, als würde man behaupten, dass alle Berggipfel vom Tal aus betrachtet ähnlich wären: Tatsache ist, dass sie sich unterscheiden.

Musik ohne ergo-audition

Man muss auch die Interessen der Musik berücksichtigen, die weder interaktiv noch für interpretative Variationen offen ist. Meine Musik, die *Musique concrète*, beruht weder auf Interaktivität noch auf einem Modell, das dem Interpreten bei der Kreation des Klangs und des Rhythmus eine gewisse Freiheit einräumt; mein Ideal in Bezug auf meine eigene Musik ist vielmehr, dass die Intervention des Zuhörers möglichst gering ist – nicht weil ich meinen Willen anderen aufzwingen möchte, sondern weil ich glaube, dass das, was ich zu machen versuche, nur existieren kann, wenn es auf eine bestimmte Weise vorgetragen wird.

Meine Musik wurde komponiert,

- um gehört zu werden, ohne dabei Lärm zu machen,
- um gehört zu werden, ohne sich dabei zu bewegen,
- um in ihrer Gesamtheit gehört zu werden.

8 Anm. d. Ü.: Wörtliche Übersetzung: Akustische Dreharbeiten, Audio-Shooting; von Michel Chion kreierter, an die Filmsprache angelehnter Begriff für die Erzeugung von Klängen vor Mikrofon für eine Aufnahme; der häufig dafür verwendete Begriff *Tonaufnahme* wird seiner Ansicht nach dem intentionalen und kreativen Charakter der Tätigkeit nicht gerecht.

»Ohne Lärm zu machen«: Der Zuhörer sollte sich in aller Stille auf meine Musik einlassen, weil sie zahlreiche subtile Details enthält, die wahrgenommen werden wollen (sie eignet sich daher nicht dafür, im Freien gehört zu werden).

»Ohne sich zu bewegen« bedeutet, dass man konzentriert, präsent und aufnahmebereit sein sollte und sich nicht bewegt, damit einen die Klänge immer auf dieselbe Weise erreichen.

»In ihrer Gesamtheit, vom Anfang bis zum Ende« bedeutet, dass ein musikalisches Werk für mich wie ein Satz ist, der auch nur einen Sinn ergibt, wenn man ihn vom ersten bis zum letzten Wort hört. Man kann diese Musik weder in Ausschnitten hören noch vor ihrem Ende unterbrechen, ohne ihren Sinn zu verändern (was nicht bedeutet, dass man keine Ausschnitte im Radio spielen kann – allerdings nur unter der Bedingung, dass darauf hingewiesen wird, dass es sich lediglich um Ausschnitte handelt).

Ist ein Hören unter solchen Bedingungen möglich? Wie ich meine, durchaus. Ein solches Hören ist nicht passiv – sondern vielmehr höchst aktiv, wie Denken, Meditieren oder andere Aktivitäten, die man nicht sieht.

Das ruhige Zuhören verlangt natürlich, wie auch Yoga und manche Meditationsformen, eine kulturelle und artifizielle Situation. Es darf und kann ergo-auditive Situationen nicht ersetzen, Letztere dürfen aber ihrerseits nicht zur Norm, zum alles beherrschenden Maßstab werden.

In mancher Hinsicht ist meine Kompositionspraxis exakt das Gegenteil zu und eine Kritik an interaktiven audiovisuellen Werken: Diese bewirken oft Klänge, die mir nicht sehr interessant erscheinen, oder ein Feedback zwischen Geste und Klang, das mir repetitiv und stereotyp vorkommt.