

only surviving item from the *Diatope*, which was created at a time when nobody could predict the way in which computer technologies can become antiquated and lose their compatibility so quickly.

---

8/1988 London, 4/1992 Festival d'Evreux, France, 11/1992 UK, 12/1992 Radio France, 3/1994 Institut d'Études Politiques à Bordeaux, France, 1/1997 Les ateliers Upic, Paris), Letter to the author from *Durand Salabert Eschig*, 3/2011.

Stefan Drees (Essen)  
Im Dialog mit dem Bild

Zu den musikalischen Konzeptionen des Komponisten Michel van der Aa

**S**kepsis ist immer wieder dort geboten, wo Visuelles und Musik zusammenfinden sollen. Nicht etwa, weil beide Seiten nicht zusammengehörten – im Gegenteil: In der Regel hat jede Art des Musizierens eine visuelle Komponente, die sich entscheidend auf unsere Hörwahrnehmung auswirkt und sich daher als fundamentale Voraussetzung für das kognitive, emotionale und intellektuelle Erfassen musikalischer Zusammenhänge erweist. Probleme entstehen vielmehr gerade dort, wo bereits bestehender Musik nachträglich Bilder aufgepflanzt werden, um ihr eine ursächlich nicht vorhandene Bedeutung einzuschreiben und damit den Vorgang des Musikhörens zugunsten einer bestimmten Lesart zu kanalisieren. Diesen häufig anzutreffenden Fehler weiß der niederländische Komponist Michel van der Aa (\*1970) zu umgehen: Seine Konzeptionen begreifen bestimmte Arten des musikalischen Agierens und die daraus resultierenden visuellen Informationen mit ein und definieren sie als essenzielle Elemente einer künstlerischen Arbeit, die nicht bei der Musik haltmacht, sondern immer auch dem Sichtbaren eine tragende Rolle innerhalb des ästhetischen Diskurses zuweist und es somit als »an addition and stretching of my musical and compositional vocabulary«<sup>1</sup> nutzt. Da diese Haltung mit einem natürlichen Verhältnis zur zeitgenössischen Medientechnologie gepaart ist, wird der Einsatz von elektronischen Zuspielungen oder Filmen zum organischen Bestandteil der Kompositionen. Die nachfolgenden Betrachtungen verdeutlichen anhand einiger ausgewählter Kammermusikwerke, mit welcher Konsequenz Michel van der Aa jeweils unter Rückgriff auf solche Verfahrensweisen die Etablierung eines mehrdimensionalen Erlebnisses vorbereitet und die einzelnen Komponenten seiner Arbeit im Hinblick auf die Schaffung eines inter- oder gar transmedialen Wahrnehmungsvorgangs zusammenführt.<sup>2</sup> Der analytische Blick

---

1 Michel van der Aa, zit. nach Jonathan W. Marshall, *Freezing the Music and Fetishising the Subject: The audiovisual Dramaturgy of Michel van der Aa*, in: Cat Hope / Jonathan W. Marshall (Hgg.), *Sound Scripts: Proceedings of the 2007 Totally Huge New Music Conference*, Bd. 2, Perth 2009, S. 16–25, hier S. 18.

2 Ausgeklammert werden hingegen explizit für das Musiktheater entstandene Kompositionen wie *One* (2002), *Afterlife* (2005/06) und *The Book of Disquiet* (2008), da ihre Untersuchung eines argumentativen Zugriffs bedürfen.

auf die Kompositionen muss daher das unauflösliche Zusammenwirken der verschiedenen Gestaltungselemente ebenso berücksichtigen wie die Überlagerung und gegenseitige Beeinflussung damit verbundener Wahrnehmungsmodalitäten.

## I – Medien-Dialog

Ein prägnantes Beispiel für den kontrollierten Einsatz einfacher Medientechnologie bietet die Komposition *Memo* für Violine und tragbaren Kassetten-Rekorder (2003):<sup>3</sup> Michel van der Aa schreibt dem Ausführenden hier vor, an einigen Stellen sein Spiel zu unterbrechen, um ein Aufnahmegerät – »a small ›ghetto-blaster‹ or larger dictation recorder like the Sony TCM-939« mit eingebautem Mikrofon und Bandzähler<sup>4</sup> – zu bedienen und den Vortrag mitzuschneiden sowie das Aufgenommene an den dafür vorgesehenen Stellen auch wieder abzuspielen.<sup>5</sup> Mit der Bedienung des Geräts integriert der Komponist ein theatrales Element in den Werkverlauf, durch das ein dialogisches Verhältnis zwischen Interpret und Medium ausgeprägt wird.<sup>6</sup> Es ermöglicht dem Geiger, während der Aufführung in Beziehung zu einer technisch generierten Erinnerungsspur zu treten, die seinen Instrumentalvortrag aus einer anderen Perspektive zeigt – nämlich aus jener der heute vielfach als unzureichend empfundenen »low tech«-Klangqualität eines analogen Kassettenrekorders –, die jedoch trotz ihrer klanglichen Unterschiede zum live gespielten Instrument notwendig ist, um die auskomponierte Mehrstimmigkeit und die durchdachten Wechselwirkungen zwischen aktuell erzeugtem und konserviertem Klang überhaupt erst in Gang zu bringen. Charakteristisch hierfür ist, dass die vom Band erklingende Erinnerungsspur Gleiches auf andere, medial veränderte Weise vorführt, da Lautstärke und Tonqualität von Anfang an bewusst in ihrer Differenz zum Live-Geigenklang wahrgenommen werden sollen.<sup>7</sup>

Eingebettet ist dies in eine musikalische Dramaturgie, die sich aus der Abfolge von solistischen und medial begleiteten Abschnitten ergibt: Michel van der Aa komponiert einen bogenförmigen Verlauf, der von einer relativ statischen Klangsituation ausgeht, mehrere Verdichtungsstadien enthält und schließlich erneut in eine statische Phase mündet, die jedoch gegenüber dem Beginn eine andere Qualität aufweist. Dadurch ergibt sich eine Mehrteiligkeit, deren formale Nahtstellen durch ein auf die Rewind/Play-Funktion des Kassetten-Rekorders be-

---

3 Ein Video-Mitschnitt des Werkes mit der Geigerin Maaïke Aarts findet sich auf dem Internetportal *YouTube*, <<http://www.youtube.com/watch?v=dHsokxNZn6g>>, Seitenaufruf: 8. März 2011.

4 *Performance notes* zur Partitur Boosey & Hawkes BB 3173, Berlin 2005, o. S.

5 Die Idee einer Verdopplung des Interpreten durch einen eigenhändig gefertigten Mitschnitt verwendet Michel van der Aa erstmals im zentralen Teil seiner *Here*-Trilogie, nämlich in der Komposition *Here [in circles]* für Sopran und Ensemble (2002), wo die Sopranistin ihren Gesang mit einem Kassetten-Rekorder aufnimmt und später wieder einspielt.

6 Theatrale Elemente dominieren allerdings bereits den Auftritt des Musikers, vgl. die *Performance notes* (wie Anm. 4): »The violinist carries the machine in one hand when he/she enters the stage. Put the cassette recorder on a music stand, slightly tilted and aimed towards the audience.« Im Idealfall wird dies zudem durch die Beleuchtung unterstützt, vgl. ebd.: »it is preferable to have the musician under stage lights and the audience in the dark«.

7 Vgl. ebd.: »The playback of the recorded material should be at a rather high volume and should blend with the violin. It is fine if the sound is slightly distorted during playback.«

zogenes Agieren markiert werden. Zunächst stimmt der Geiger eine »senza vibrato« über zwei Vierteltakte ausgehaltene Quinte a–e<sup>1</sup> an, der eine ebenso lange Pause folgt, und startet dann ab T. 5 demonstrativ die Aufnahme.<sup>8</sup> Die Statik des Beginns mit seinen ausgehaltenen Zweiklängen wird ab T. 23 durch zunehmende rhythmische Bewegung und metrische Wechsel aufgelockert. Auch die verfremdeten Klänge des Zurückspulens werden in den Vortrag mit einbezogen (vgl. Nbsp. 1): In T. 43 erreicht der Geiger durch geräuschhaftes Streichen hinter dem Steg einen ersten Höhepunkt und liefert zugleich eine klangliche Vorwegnahme des hörbar gemachten Bandrücklaufs (T. 44 und 46: »REW/PLAY«), der anschließend von der Violine mit Flageoletts kommentiert wird (T. 47–48). Das Abschaltgeräusch des Rekorders (T. 49: »REW key clicks off«) dient wiederum als Auslöser für das neuerliche Anschalten des Geräts (»PLAY« auftaktig zu T. 50), das der Komponist durch Einforderung gestischer Unterstützung akzentuiert (»look at cassette recorder move right hand slowly towards play button«) und damit den Impuls zum zweiten, nunmehr mehrstimmigen Durchgang durch das zu Beginn erklangene Material liefert. Von hier an notiert der Komponist auch die vom Band erklingende Stimme in die Partitur, wodurch nicht nur die Ausführung erleichtert, sondern auch die tatsächliche Klanggestalt von *Memo* abgebildet wird.

Nbsp. 1: Michel van der Aa, *Memo* für Violine und tragbaren Kassetten-Rekorder (2003), T. 42–74  
 © 2004 by Boosey & Hawkes / Bote & Bock Berlin, GmbH & Co. KG

Ausgehend von der Steigerung rhythmischer Komplexität offenbart sich in T. 50–91 analog zu T. 1–43 ein Vorgang der Verdichtung, der den aus Live-Spiel und Aufnahmeanteilen zusammengefügt vierstimmigen Satz ebenso umfasst wie eine wechselseitige Verschränkung von

8 Generell fordert der Komponist eine möglichst exakte und klar artikulierte, auf Agogik verzichtende Ausführung, vgl. ebd.: »All notes should be played the full notated length. Play as »square« as possible with distinct attacks and clear note endings. Do not decrescendo near the end of the note.«

vorgetragener und aufgezeichneter Violinstimme. Dieser erste Verdichtungsabschnitt wird in T. 91 abrupt beendet («press stop button as fast as possible»), um einem zweiten solistischen Anlauf, diesmal jedoch weitaus virtuoser als zuvor, Raum zu geben (T. 92–114). Ihm folgt eine Arpeggien-Passage (bis T. 148, ab T. 132 im Tempo beschleunigend), die zu Beginn erneut vom »REW/PLAY«-Klang des Rekorders eingefärbt wird (T. 115–119). Nach dem schlagartigen Abreißen der Arpeggien-Textur («stop suddenly / freeze movement», T. 148), fädelt der Komponist ab T. 150 eine Rückkehr zur Stimmung des Beginns ein, lässt den Interpreten diesen Abschnitt (bis T. 152) aufzeichnen und verwendet die Aufnahme dann nach einer eher ruhigen, teils zweistimmigen Passage ab T. 176, um erneut im Dialog von Violine und Rekorder-Aufzeichnung eine vierstimmige Textur aufzubauen. Das Ende des Stücks (ab T. 168) besteht schließlich aus einer Konfrontation von leerer G-Saite und deren immer wieder abgespielter, zuvor aufgenommener Kopie, die bis zum endgültigen Stoppen des Geräts durch den Solisten (T. 200: »STOP« und »keep finger on stop button, then release«) den am Ende inszenierten Aufeinanderprall identischen Materials in Original und Erinnerungsspur – trotz ihrer zwischenzeitlichen Vereinigung – als unüberbrückbare Differenz zwischen beiden Klangqualitäten herausstellt.

## II – Technische Erweiterung des Musikerkörpers

Dass das Miteinander von gespieltem und aufgezeichnetem Klang in Werken mit elektronischer Zuspiegelung demgegenüber eine ganz andere Qualität annimmt, lässt sich anhand der Komposition *Oog* für Violoncello und Soundtrack (1995, rev. 2000) verdeutlichen. Zwar wird hier, ganz ähnlich wie in *Memo*, das Gegenüber von Interpret und Medium zum Gegenstand einer Inszenierung, da der Cellist durch eine »completely dark ambience with a spotlight on the cello player« ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt und die Platzierung des CD-Players auf der Bühne – und zwar »above or below the music stand« – den Ausgangspunkt der mediale Extension unterstreicht.<sup>9</sup> In klanglicher Hinsicht ergibt sich jedoch ein bedeutsamer Unterschied dadurch, dass Michel van der Aa die Klangqualitäten von Celloton und Zuspiegelung einander angleicht und dadurch in der Folge die Möglichkeit gewinnt, mit Wahrnehmungstäuschungen zu arbeiten.<sup>10</sup>

Während des solistisch angestimmten Beginns führt der Komponist zunächst die charakteristischen musikalischen Elemente ein, die den gesamten Werkverlauf bestimmten, aber bereits hier eine gewisse Tendenz zur gegenseitigen Durchdringung aufweisen: Da ist erstens der kontinuierlich gestrichenen Klang, wie er sich nach einer kurzen Stillephase im lang ausgehaltenen Ton es (ab 00:10 »da niente« hervortretend und »non vibr.« vorzutragen) manifestiert; da sind zweitens verschiedene Arten von Arpeggien und Spiccato-Spiel, die entweder in Verbindung miteinander (01:28–01:43) oder als Kontrast zu den Haltetönen (00:48–01:00) eingesetzt werden; und da sind drittens perkussive Impulse, die entweder in regelmäßiger Abfolge

9 *Performance notes* zur Partitur, Donemus / NEAR / Muziegroep Nederland, Amsterdam 2003, o. S.

10 Um dies zu erreichen, fordert er eine Verstärkung und Abmischung des Celloklangs, vgl. ebd.: »The cello should be amplified and mixed evenly balanced with the tape.«

auf dem Resonanzkörper des Instruments hervorgebracht und mit einer ruhig gestrichenen G-Saite als klanglichem Kontrapunkt kombiniert (00:26–00:47) oder in Gestalt sich beschleunigender rhythmischer Werte auf Doppelgriffen eingesetzt werden (01:01 und 01:27). Gleichzeitig schreibt Michel van der Aa dem Cellisten jedoch auch gestische Elemente vor, durch deren Ausführung der solistische Beginn eine Erweiterung ins Visuelle hinein erfährt: Während der Musiker etwa ab 00:26 in gleichmäßigen Sechzehnteln auf den Korpus klopft, hält er beim Streichen der leeren G-Saite plötzlich inne (»freeze movement RH, leave the bow on the string, then continue from this position«) und lässt am Ende gar das Klopfen selbst abreißen (»stop as if torn off«). Was hier an musikalischem Material und kommentierender Gestik eingeführt wird, greift der Komponist im weiteren Verlauf sowohl im Cellopart als auch in der fast ausschließlich aus elektronisch bearbeiteten Instrumentalklängen generierten Zuspiegelung wieder auf, so dass der musikalische Fortgang den Eindruck einer logischen Weiterentwicklung dieses Beginns hinterlässt.

So wie dem Cellopart mit seinem sukzessiven und simultanen Gegeneinander von ruhigen Tönen und Arpeggien bzw. Klopflauten von Beginn an eine Aufspaltung in verschiedene Ereignisschichten und virtuelle Zweistimmigkeit zukommt, entfaltet sich auch das Verhältnis zwischen Instrument und Soundtrack innerhalb eines mehrschichtigen Ereignisraums. Die Zuspiegelung tritt während des abermaligen Vortrags einer kombinierten Klopf-Streich-Aktion zunächst unmerklich in das musikalische Geschehen ein (ab 01:44) und gewinnt dann – permanent crescendierend – als artifiziell anmutende Facette innerhalb des Klangergebnisses Kontur, während der Cellist die Arpeggien und Spiccati wieder aufgreift. Bei 02:23 bricht diese Entwicklung im *fff* ab, um gleich darauf bei 02:24 mit Eintritt der Zuspiegelung der Öffnung eines weiten, verhallten Klangraums Platz zu machen. Von nun an arbeitet der Komponist auf eine immer stärkere Verzahnung beider Schichten hin und treibt diese bis zum Extrem: So lässt er den Cellisten Pizzicati als Abschlussimpulse zu den zugespielten Klängen artikulieren (03:32–03:55) und durch gestische Aktionen mit dem Bogen (»Swish bow through the air«, 04:26 und 04:38) Geräuschklänge erzeugen, die ihr Pendant in den elektronischen Klängen des Soundtracks finden. Schließlich verwischt er durch hoquetusartige Wechselwirkungen in Gestalt von Rhythmusimpulsen, verteilt zwischen Zuspiegelung und Live-Musiker (ab 05:53–bis 06:01), die tatsächliche Präsenz der unterschiedlichen Klangquellen zugunsten einer klanglichen Gesamterscheinung. Erst in der Endphase des Stücks tritt als neuer Aspekt (ab 06:41) die melodische Entfaltung einer einfachen Cellokantilene hinzu, während im Soundtrack eine aus sukzessive einsetzenden Tonhöhen basierende Akkordschichtung den harmonischen Hintergrund dazu bildet. Kurz vor Schluss (08:42,7) kehrt die initiale Situation mit ihrer Fixierung auf die Tonhöhe es wieder, doch erklingt diese nun vom Zuspiegel, während der Cellist den Vortrag durch eine entsprechende Streichbewegung lediglich simuliert (»Playback the e<sup>b</sup> in the tape – with the bow slightly lifted from the strings«).

Die im Klang erreichte Reprise erweist sich damit in der Realität als Täuschung, die durch eine Verquickung verschiedener Wahrnehmungsmodi entsteht. Mit seiner engen Verknüpfung von Live-Performer und Soundtrack arbeitet Michel van der Aa von Anfang auf eine Situation

hin, die durch Annäherung beider Ebenen charakterisiert ist und dadurch den technologisch erweiterten Musikerkörper als Ganzheit in den Mittelpunkt stellt. In diesem Sinn hat bereits Jelena Novak die Auflösung der Grenzen zwischen Musiker und Soundtrack als bedeutsamen Aspekt der hier wie in anderen Werken des Komponisten realisierten Konzeption festgehalten:<sup>11</sup> »Where does the performer's body stop? Where are the performer's edges?« Diese Fragen sind insofern berechtigt, als sich die reale Bühnenpräsenz nicht mehr nur auf den Musiker selbst erstreckt, sondern auch den Klang umfasst, den er nicht mehr selbst produziert, obgleich er noch vorgibt, dies zu tun. Der Performer muss also im Kontext einer »prosthetic relation with the electronic sound system« gesehen werden und bildet mit der elektronischen Zuspiegelung eine Einheit, innerhalb derer die ursprüngliche Kausalität von Spielaktion und Klanggebung aufgelöst ist.<sup>12</sup> Es genügt daher nicht, die in *Oog* via Soundtrack vorgenommene Erweiterung des Musikerkörpers als »conflicted dialogue« des Cellisten »with a mechanised version of him or herself«<sup>13</sup> zu betrachten; vielmehr geht es hier um eine selbstverständliche Aufwertung des Kunstwerks zu einem umfassenden Wahrnehmungserlebnis, was durch Erweiterung der Musik in den visuellen Bereich hinein erfolgt und die Gesamtheit der Komposition mit all ihren visuellen und klingenden Komponenten im Blick hat.<sup>14</sup>

### III – Instrumentales und korporales Musiktheater

Dass Visualität in Michel van der Aas Schaffen auch dort eine zentrale Rolle spielt, wo auf die Verwendung von Medientechnologie verzichtet wird, lässt sich an zwei sehr unterschiedlichen Beispielen ablesen. So stellt der Komponist in *Quadrivial* für Flöte, Violine, Violoncello und Klavier (1997) den Melodieinstrumenten einen in mehrerer Hinsicht auffallenden Klavierpart gegenüber. Die besondere Stellung des Pianisten erklärt sich zunächst einmal durch Präparierung einzelner Klaviersaiten (dis<sup>3</sup>, b<sup>2</sup>, gis<sup>2</sup>, e<sup>2</sup>, a<sup>1</sup>, D) mit Schlingen aus Bogenhaar, die eine Produktion kontinuierlich gestrichener Klänge ermöglicht.<sup>15</sup> Die hieraus resultierende Klangqualität dient dazu, die tatsächliche Herkunft der Klangereignisse zu verschleiern oder beim Zuhörer zumindest Unsicherheit über deren Zuordnung zu bestimmten Instrumenten zu erzeugen: Das Stück beginnt mit einem vibratolosen Unisono-Klang auf dem Ton h, gespielt von Flöte (mit H-Fuß), Violine und Violoncello (T. 1–5), dem kurz darauf ein gemeinsam von Flöte, Violine und Klavier zweimalig angestimmter Akkord (fis<sup>2</sup>-gis<sup>2</sup>-a<sup>2</sup>, T. 10–12 und T. 14–17) folgt. Während das gis<sup>2</sup> des Klaviers noch liegenbleibt, artikulieren die übrigen Instrumente bereits ein versetzt vorgetragenes Unisono-b<sup>2</sup> (ab T. 19), dem sich das Klavier erst später (ab

11 Die folgenden Zitate nach Jelena Novak, *Prosthetic Music: Michel van der Aa's case*, in: Website *Vanderaa.net* ([www.doublea.net](http://www.doublea.net)), <[http://www.doublea.net/articles/a\\_novak.html](http://www.doublea.net/articles/a_novak.html)>, Seitenaufruf: 7. März 2011.

12 Vgl. hierzu auch die Erläuterungen zur Präsenz als performativer Qualität bei Erika Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt a. M. 2004, insbes. S. 160–176.

13 Marshall, *Freezing the Music* (wie Anm. 1), S. 19.

14 Entsprechendes kann beispielsweise auch in Bezug auf Michel van der Aas Kompositionen *Auburn* für Gitarre und Soundtrack (1994) und *Rekindle* für Flöte und Soundtrack (2009) beobachtet werden.

15 Dazu heißt es in den *Performance notes* (Partitur, Donemus / NEAR / Muziegroep Nederland, Amsterdam 2000, o. S.): »Knot together a few hairs from a bow of a string instrument. Thread the hair around the string in the piano and tie a piece of elastic to both ends.«

T. 22) anschließt. In der Folge gerät diese immer wieder variierte Akkordschicht durch rhythmische Ausdifferenzierung der Melodieinstrumente zunehmend in Bewegung, die Ruhesituation des Beginns wird schrittweise aufgelöst, so dass bis zum Mittelteil die Spannung innerhalb der instrumentalen Textur zunimmt.

Der Vorgang des solcherart in Gang gebrachten instrumentalen Kommunizierens wird durch visuelle Elemente unterstrichen – so schreibt der Komponist beispielsweise den Streichern immer wieder die gestischen Elemente »freeze bowing« und »follow irregularity of bowing in piano« (etwa T. 22–23) vor –, die im Mittelteil, angesiedelt in den Traditionen des »instrumentalen Musiktheaters«, in den Vordergrund rücken: Ab T. 59 gibt der Pianist mit einem Gummihammer auf dem Klavierrahmen zeitlich nicht genau festgelegte Impulse vor, auf welche die übrigen Musiker spontan mit den in Klammern genau ausformulierten Klang- und Bewegungskaskaden reagieren müssen. Da die Hammerschläge für die Instrumentalisten unvorhersehbar sind (»When you do actually strike the piano, this should be unpredictable to the other musicians. The intervals between the brackets should vary, never exceed 5 seconds, shorten the intervals towards the end of the bracket-section.«) und der Pianist darüber hinaus diese Aktionen auch simulieren soll (»From the second repeat of the first bracket on page 6, you can occasionally pretend to hit the piano but stop the mallet just above it.«), wächst der Aufführung eine nervöse Gespanntheit zu, die – analog zum ersten Teil – gegen Ende durch eine musikalische Verdichtung auffällt. Für Flöte, Violine und Violoncello wiederum sind die Reaktionen auf das Verhalten des Pianisten als szenische Anweisungen vorgegeben (»React to the hits as fast as possible and play the material in the bracket as fast as possible and with extreme intensity. Only play after a real hit, ignore the pretend movements.«) sowie später im Hinblick auf die Kommunikation untereinander modifiziert (vgl. Abschnitt G: »From this point, react on each other, creating a continuous flow of material. No Gaps between the sequences.«) Die zunächst nur auf den Pianisten bezogene Musiziersituation verändert sich demnach zugunsten gegenseitigen Aufeinander-Hörens.

Das Stück endet mit einer erneuten Hinwendung zur Ausgangssituation (T. 79–98), die jedoch ab T. 85 ohne gestrichene Klavierröhre auskommt und schließlich in die Rückkehr des initialen Klangs auf dem Ton h mündet (T. 92–98). Der Eindruck von Ruhe wird allerdings nach einem Hammerschlag in T. 88 visuell durch Handlungsanweisungen für den Pianisten gestört, die sich zunächst auf die Antäuschung eines zweiten Schlags (T. 95: »Pretend hit with mallet«) sowie schließlich auf ein weiteres Ausholen (T. 96: »Prepare at shoulder-height as if going to make a third attempt to hit the piano«) beziehen, was sich bei den Streichern jeweils in kurzen, schreckhaften Bogenakzentuierung äußert und in einem spannungsvollen Innehalten endet (»look at piano player, freeze movements for 5 seconds«). Dies macht noch einmal deutlich, wie stark die Aktionen des Pianisten die übrigen Musiker beeinflussen: Das musikalische Agieren der Melodieinstrumente in seiner Einheit von körperbezogener Gestik und daran gebundener Klangerzeugung kann daher allein über die sichtbaren Aspekte der Aufführung erschlossen werden.

In *Wake* für Percussion-Duo (1997) verlässt sich Michel van der Aa gleichfalls auf die visuelle Komponente, bezieht aber weitaus stärker die mit dem Musizieren verbundenen Spielbewegungen ein, um sie für eine Wahrnehmung der Differenz zwischen Hören und Sehen fruchtbar zu machen. Dies erreicht er, indem er den hörbaren Part des ersten Schlagzeugers mit einem rein visuellen Part des zweiten Musikers verschränkt: Bei dessen ersten Einsätzen (T. 26–28 und ab T. 35) glaubt man zunächst an ein Unisono beider Interpreten, obgleich man auch eine gewisse Unsicherheit verspürt, weil der Klangeindruck der auf der Bühne einander gegenüber aufgestellten Musiker trotz identischer Bewegungen nicht mit dem visuellen Eindruck übereinstimmt. Ab T. 39 verschärft sich dies, da die zunehmend eigenständig verlaufenden Aktionen des zweiten Perkussionisten als stumme Bewegungen identifiziert werden können. Dadurch entsteht eine eigentümliche Situation: Die Partitur gibt ein genau komponiertes dialogisches Gewebe vor, dessen Gesamtklang sich jedoch nur durch Lektüre oder Analyse erschließt. Auch die Bewegungsverläufe der Musiker entsprechen diesen Vorgaben; doch weicht letzten Endes das tatsächliche Ergebnis der Aufführung davon ab, weil der Part des zweiten Schlagzeugers lediglich simuliert wird, und zwar so exakt wie möglich, d. h. inklusive sämtlicher Bewegungsverläufe, Schlägelwechsel und körperlicher Anstrengungen. Die Körperlichkeit des Musikers bleibt daher im Sinn eines »korporalen Musiktheaters« gewahrt, obgleich sie im klingenden Ergebnis nicht wahrgenommen werden kann. Dass der Part stumm bleibt, führt zur eigenartigen Situation von Virtualität als Konsequenz eines tatsächlichen miteinander in höchster Präzision koordinierten Musizierens, bei welcher der Zuschauer selbst die visuelle Komponente in Klang umdeuten muss, um den Bewegungen einen Sinn zu geben.<sup>16</sup>

Das Auseinanderfallen von Hör- und Sehwahrnehmung wird hier zum durchgehend aktivierten Gestaltungsmittel. Die Ausbreitung des Materials erfolgt sowohl auf der auditiven wie auch auf der visuellen Ebene, den vom ersten Schlagzeuger erzeugten Klängen entsprechen die Spielimpulse des zweiten, anhand derer sich die Klänge jedoch lediglich imaginieren lassen. So kommt es zu einer Aufspaltung, bei der die Differenz beider Wahrnehmungsarten in den Mittelpunkt tritt, der Hörer also den Vorgang des inneren Hörens – als gedankliche Übersetzung sichtbarer Vorgänge – mit den tatsächlichen akustischen Ereignissen in Zusammenhang zu bringen versucht. Bedeutsam ist die hieraus resultierende Wahrnehmung der Form, denn diese ist dadurch charakterisiert, dass sich das Verhältnis beider Perkussionisten zueinander verschiebt, die zu Beginn erkennbare Dominanz des ersten allmählich in ein gleichwertiges Dialogisieren übergeht, aus dem sich schließlich ein Übergewicht des zweiten Schlagzeugers und damit des visuellen Anteils entwickelt (vgl. Nbsp. 2).<sup>17</sup> Damit ist eine Situation markiert, wie sie ganz ähnlich in *Oog* in Bezug auf das Verhältnis zwischen Musiker und Medium zu finden ist: Die nachträglich einsetzende Schicht wird – zunächst durch Abfärben,

---

16 In seinen *Performance notes* (Partitur Boosey & Hawkes BB 3172, Berlin 2005, o. S.) fordert der Komponist geradezu die Übersetzung von Sehen in Hören: »The connection of the two players becomes clear by combining the inner hearing (translating the pretend movement to a sound) and the acoustic hearing. It's not important that the player mimes but what he mimes, a remembrance to the material of the other player.«

17 Vgl. ebd.: »Halfway through the piece these remembrances develop into an autonomous form and the mime player starts to influence the other player more and more.«



dann durch zunehmend eigenständiges, diese ergänzendes Agieren – zum Spiegel der ersten, was schließlich dazu führt, dass sich die Prioritäten der Wahrnehmung verschieben und das Visuelle am Ende weitaus stärker in den Vordergrund tritt, wodurch die Aktionen des ersten Schlagzeugers als Reaktionen auf das unhörbare Spiel des zweiten Perkussionisten erscheinen.

The image displays three systems of musical notation for a Percussion Duo. The first system (measures 24-29) features 'Player I' with complex rhythmic patterns and 'Player II (mime)' with a text instruction: 'Act as if playing throughout the piece, no sound should be made!'. The second system (measures 55-60) shows 'metal 2' and 'metal 3' with rhythmic patterns and a 'look at player 1' instruction. The third system (measures 143-150) is labeled 'mysterious' and includes instructions for 'soft mallets vibraphone' and 'resonance disks half closed'. The score uses various musical notations including notes, rests, and dynamic markings like *ff* and *mp*.

Nbsp. 2: Michel van der Aa, *Wake* für Percussion-Duo (1997), unterschiedliche Stadien im Verhältnis zwischen den beiden Musikern in T. 24–29 (oben), T. 55–60 (Mitte) und T. 143–150 (unten)  
 © 2004 by Boosey & Hawkes / Bote & Bock Berlin, GmbH & Co. KG

#### IV – Überlagerung von Wahrnehmungsräumen

Die hier erkennbare Beeinflussung von Wahrnehmungsmodalitäten durch Provozieren von Transformationsleistungen wird in jenen Werken verstärkt, in denen der Komponist zusätzlich mit Medien arbeitet, die, das Geschehen auf dem Podium erweiternd, eine eigene »Geschichte« erzählen. Entsprechend führt er in *Transit* für Klavier und Video (2007/2009) alle Ebenen seines Komponierens zusammen: Der Klavierpart des Werkes, basierend auf dem Stück *Just before* für Klavier und Soundtrack (2002), tritt mit den visuellen und klanglichen Aspekten

des 2002 entstandenen Kurzfilms *Passage*, Ergebnis von Michel van der Aas Studium an der New York Film Academy, in Beziehung.<sup>18</sup> Letzterer zeigt – als »portrait of an isolated obsessive-compulsive old man« eine »loneliness verging on insanity« (Misha Spel) erkundend<sup>19</sup> – einen Menschen, der in den Räumen seiner Wohnung mit teils absurd anmutenden Aktivitäten gegen die Einsamkeit ankämpft. Die Tonspur der filmischen Ebene knüpft dezidiert an die Handlungen des alten Mannes an, denen häufig eine musikalische Qualität zukommt, doch ist auch der Film selbst nach musikalischen Prinzipien geschnitten: Die rhythmischen Repetitionen, die sich, zur Filmerzählung gehörend, aus Aktionen wie Stühleschieben, Türeenschlagen und Klopfen ergeben, setzen sich in tonlosen, ständig wiederholten Handlungen und rhythmisch strukturierten Bildfolgen fort, die das Sehen einem bestimmten Rhythmus unterwerfen. Darüber hinaus umfasst der Soundtrack aber auch elektronisch manipulierte Klavierklänge, die sich aufgrund ihrer instrumentalen Herkunft mit den vortragsbedingten Bewegungen des Pianisten und deren gestischer Verlängerung in Beziehung setzen lassen. Im hieraus resultierenden Mit- und Gegeneinander von virtuosen Spielbewegungen, Klängen, Bildern und instrumentaler Klangerzeugung sind die einzelnen Ebenen derart aufeinander bezogen, dass sich die im Notentext vorgeschriebenen Aktivitäten als Kommentare zum Film deuten lassen oder umgekehrt die teils sinnlos erscheinenden Handlungen des alten Mannes ihren Widerhall im Klavierklang zu finden scheinen, wobei durch gelegentliches Ausblenden des Bildes die Aufmerksamkeit vollständig auf den Musiker fokussiert wird. Auffällig ist diesbezüglich bereits die Forderung, nach Ende des ersten Einsatzes »to leave hands on keys« (T. 4), um dann kurz vor dem zweiten Einsatz die Hände rasch von der Tastatur wegzuziehen (»quickly remove hands«, T. 12), also Bewegungen zu machen, die sich gegen die Bewegungs-dramaturgie des pianistischen Vortrags richten, wozu im Soundtrack jeweils als »inhale« bezeichneter, atemähnlicher Klang als Spannung erzeugendes Element tritt (00:07 und 00:47).

Die Ökonomie, die Michel van der Aa auf filmischer Ebene walten lässt, indem er sich auf ein ständig variiertes Grundmaterial beschränkt, zeichnet auch den Klaviersatz aus: Zu Beginn entwickelt sich aus der Aufeinanderfolge von Akzent-Artikulationen der über drei Oktavlagen gespreizte Akkord g-F-as<sup>1</sup> (T. 2–3). Er wird in der Folge immer wieder dazu benutzt, andere musikalische Ereignisse in Gang zu setzen und dient sowohl zur Ableitung von Tonraum-Auffüllungen als auch von zunehmend komplexeren rhythmischen Ereignissen während der ersten Minuten. Entsprechend funktioniert das Bild, das zunächst den urbanen Außenraum zeigt, bevor sich das Geschehen über das zentrale Motiv der zuschlagenden Tür ins private Innere der Wohnung verlagert und die aus dem perkussiven Laut des Türeenschlages resultierenden Impulse vom zweiten Klaviereinsatz an (bei 00:52) sowohl in die Rhythmen der Bildsprache als auch in die Faktur des Soundtracks übernommen werden. Eine Verdichtung des Geschehens erfolgt im weiteren Verlauf vor allem in jenen Passagen, die eine starke Verschränkung der unterschiedlichen Ebenen aufweisen: So spielt der Pianist in T. 23 ein hohes Fünf-

---

18 Der Film »should be projected close to the pianist on stage«, so dass es möglich ist »to see both video and pianist at the same time« (*Performance notes* zur Partitur Boosey & Hawkes, Berlin 2007, o. S.).

19 Marshall, *Freezing the Music* (wie Anm. 1), S. 21.

ton-Cluster ( $gis^4-a^4-b^4-h^4-c^5$ ), das zunächst als Impuls für eine »high resonance« im Soundtrack dient und bei seiner Wiederkehr kurz darauf (T. 28) auf der Ebene des Films um Bild und Klang eines pfeifenden Wasserkessels ergänzt wird. Wirkt hier das Klavierspiel wie ein Auslöser für Filmbild und Kameraeinstellung, kehrt sich dieses Verhältnis kurze Zeit später um: Die Bewegung der Hand vom Tisch zum Gesicht (03:02) scheint der Anstoß für die plötzlich hereinbrechende Folge von 32tel-Ketten im *ff* (T. 47–50) zu sein, deren rasende Textur (ab 03:04) eine rasch wechselnde Bildfolge mit dem Blick von außen auf verschiedene Türen nach sich zieht – als Suche nach dem Eingang zur eigenen Wohnung und damit als Metapher für den Zustand seelischer Zerrüttung deutbar – und, gleichzeitig mit dem Abbruch der Klaviertextur (»stop suddenly«, T. 50) wieder mit einem Close Up auf das halb von der Hand bedeckte Gesicht des alten Mannes endet (03:18). Die hiermit vergleichbaren Abschnitte weisen subtile Veränderungen auf: In T. 74–81 (= 04:52–05:21) entfaltet sich erneut eine von diesem Filmbild angestoßene Klaviertextur, deren Außensequenz jedoch diesmal keine Türen, sondern vor wechselndem Hintergrund den sein Gesicht halb bedeckenden Mann zeigt. Beim dritten Auftreten (T. 101–114 = 06:42–07:36) benutzt der Komponist zwar erneut dasselbe Eingangsbild, blendet jedoch danach den Film zugunsten einer schwarzen Leinwand aus, so dass der Zuhörer bis zu dessen Wiedereintritt (07:35) regelrecht dazu aufgefordert wird, die Klaviertextur durch selbst imaginierte Bildfolgen zu ergänzen.

Auch während der musikalisch dichtesten Passage (T. 117–146 = 07:46–09:42) kommt Michel van der Aa mit der Einblendung relativ weniger Filmbildern aus, so dass die dazwischen liegenden Handlungen des Mannes eher als Imaginationsleistung konstruiert werden. Dem steht eine sehr enge Verflechtung von Klavierpart und Soundtrack gegenüber, die dadurch unterstrichen wird, dass der Pianist mit der linken Hand rhythmisch akzentuierte Muster durchhält, während er mit der rechten Hand Cluster im höchsten Klavierregister spielt und die alternierend hierzu vom Soundtrack erklingenden Cluster in den tiefen Lagen durch Bewegungen der rechten Hand andeutet (»mime playing the low cluster notated in RH staff«), bis diese Entwicklung – im Bild erneut das Zuschlagen der Eingangstür (09:42) zeigend – abrupt abbricht (T. 146: »stop suddenly« und »Freeze movement until next chord«). Ab T. 147 (9:45) kehrt die Musik zu ihrem Beginn zurück, so dass auch hier auf musikalischer Ebene eine Art Reprisesstruktur wahrnehmbar ist. Der Film jedoch wendet sich einem neuen Thema zu, da sich der alte Mann, nachdem er sich beim Blick durch die Lamellen seiner Jalousie selbst wie einen Toten in schwarzem Anzug auf dem Bett liegen sieht (10:39), nun (nach dem letzten Abbruch im Klavier, T. 162 = 10:44, »Pull hands quickly away from the keys«) damit befasst, sich umzukleiden und genau diesen Anzug anzulegen.

Auch wenn diese Beschreibungen letzten Endes nur einen unzureichenden Eindruck vermitteln, deuten sie zumindest an, wie Michel van der Aa in *Transit* ein komplexes Wahrnehmungsszenario schafft, in dem alle Elemente aufeinander bezogen sind, die Bezugspunkte jedoch, gesteuert durch die Strategien des Komponisten, im Sinne von Vordergrund-Hintergrund-Konstellationen ständig verlagert werden – wodurch die Aufführung zu einer Abfolge sich wandelnder Wahrnehmungsräume gerät, die der Imaginationskraft des Publikums eine

wichtige Rolle zuweist. Auch hier dient die medial vermittelte Klang- und Bildquelle als Objekt der Ergänzung wie der Konfrontation: als Alter Ego, das verhindert, dass der Vorgang der ästhetischen Erfahrung auf eine einzige Wahrnehmungsmodalität beschränkt bleibt. Aus dem Gegeneinander von Erfahrenem und Imaginiertem, Realität und Virtualität, entsteht daher eine Situation, die – so lassen die Betrachtungen vermuten – charakteristisch ist für das Wesen des ästhetischen Spiels bei Michel van der Aa. Unter Rückgriff darauf realisiert der Komponist eine ganz besondere Art von audiovisueller Polyphonie, in der Sicht- und Hörbares als gleichberechtigte Ausdrucksträger benutzt werden.

Roman Pfeifer (Essen)

### Narrative Netzwerke

Zu Maximilian Marcolls *Compound No. 2: AIR PRESSURE TRAIN TV*  
für sechs Schlagzeuger und Elektronik (2009)

#### I – Klänge aus dem Off

Der Aufbau eines Geräuschemachers findet vor einem Bildschirm und einer Uhr statt, umgeben von verschiedenen Oberflächen auf dem Boden (Holz, Stein, Metall, Kies) und Pulten sowie auf Kisten in Reichweite, die als Spielfläche und Ablage verwendet werden können. Ein Fundus an unterschiedlichsten Gerätschaften, Schlaginstrumenten und Alltagsgegenständen, Spielzeug, Trödel, Kleinkram und Schrott sowie Apparaten und Geräten mit und ohne Strom aus Küche, Haus und Freizeitelektronik. In diesem Sammelsurium ist die eigentliche Funktion oder das Aussehen der einzelnen Teile nicht von Bedeutung; lediglich die Fähigkeit, interessant zu klingen oder anderes Gerät zum Klingen zu bringen, verbindet sie. Mikrofone, Filter, Aufzeichnungsmedien und Lautsprecher schließen die technologische Klammer, innerhalb derer der Geräuschemacher agiert.

Eine Miniaturversion dieses Aufbaus findet jeder der sechs Schlagzeuger in Maximilian Marcolls *Compound No. 2: AIR PRESSURE TRAIN TV* in Gestalt einer schwarzen Holzkiste (40 x 40 x 40 cm) vor sich (vgl. Abb. 1).<sup>1</sup> In den Deckel der Kiste lassen sich verschiedene Oberflächen (Holz, Metall »geriffelt«, Styropor, Acrylglas) einspannen; neben der Kiste selbst und ihren unterschiedlichen Oberflächen können kleine Bleche, ein Blatt Schmirgelpapier (»1000er«) oder auch Zeitungspapier (»frisch!«) auf einem Stativ als Spielort

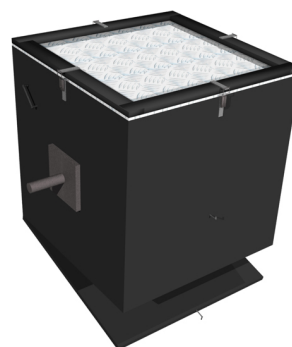


Abb. 1: Black Box  
© Maximilian Marcoll

<sup>1</sup> Die Kisten wurden von Simone Wolf entworfen, vgl. dazu auch die Informationen auf der Website des Komponisten (<http://www.maximilianmarcoll.de/BlackBox.html>, Seitenaufruf: 7. März 2011). Zu den nachfolgenden Details vgl. siehe außerdem das Vorwort zu der im Eigenverlag veröffentlichten Partitur: Maximilian Marcoll, *Compound No. 2*, o. S.

dienen. Als Klangerzeuger dient neben den Händen (Finger, Knöchel, Ballen, Handfläche) eine Auswahl von Gegenständen aus der folgenden Kollektion: Holzkugeln (eine mit ø 5 cm, 20 zu je ø 1 cm), Münzen, Steine (2 cm), Kronkorken, Schmirgelpapier (1000er), Gewebekleidband, Plastiktüten »Typ Gemüsehändler«, Cellophan (»Zigarettenhülle«), Plastikfolien, Aludosen (ø 6 cm), Plastikboxen (Kante 7 cm), Papierstücke (»U-Bahn-Ticket«), Gummi-, Holz- und Triangelstäbe, Schlüssel, Kugelketten, Milchaufschäumer und Druckluftdosen.

Die sechs Spieler sind im Halbkreis um das Publikum platziert und jeweils mit zwei Mikrofonen und einem Lautsprecher ausgestattet. Jeder Spieler trägt einen Kopfhörer mit Klicktrack, durch den seine Aktionen mit Aufnahmen vom Tonband synchronisiert werden. Der Hörer kann aufgrund seiner Position im Raum wählen, was ihm wichtig ist: die klangliche Balance zwischen den sechs Spielern in der Saalmitte oder die erhöhte Sichtbarkeit der Aktionen einzelner Spieler zu den Rändern hin. Auf keinen Fall hat er den völligen Überblick über alle sechs Spieler gleichzeitig. Obgleich die strukturellen Gemeinsamkeiten dieser beiden Aufbauten auf der Hand liegen, muss der Unterschied zwischen der klanglichen Ausgestaltung eines auf der Leinwand sichtbaren Geschehens und dem Zusammenspiel von aufgenommener Klangquelle und instrumentaler Aktion betont werden, die über einen Klicktrack synchronisiert werden sollen.

## II – Synchrese

Der Geräuschemacher arbeitet sich an zwei Dingen ab: Synchronität mit dem Bild und klangliche Nachahmung. Erst die Gleichzeitigkeit mit dem Bild verbindet die Klänge mit den sichtbaren Orten, Dingen und Gesten. Gleichzeitigkeit ist hierbei ein ziemlich dehnbarer Begriff, je nach Genauigkeit des Bildes, das sich der Betrachter davon macht. Vielleicht hört man neben den Schritten auf der Treppe noch das Rascheln der Kleidung, aber wenn die Türklingel erst drei Sekunden nach ihrer Betätigung ertönt, ist diese entweder defekt oder der Geräuschemacher darf einen neuen Versuch wagen.

Die klangliche Nachahmung stellt demgegenüber nicht solche Anforderungen. Nicht, dass hinreichende Ähnlichkeit des Klangs mit den Dingen, die sichtbar sind, unwichtig wäre, aber echte Diamanten klingen nicht besser als Glasmurmeln, Kokosnüsse sind platzsparender als Pferde. Und wenn ein Cello-Pizzicato eine Türklingel instrumentieren kann, dann erst recht Hundefutter flüssige Roboter.<sup>2</sup> Michel Chion nennt diese Verbindung »Synchrese«, ein zusammengesetztes Wort aus Synchronität und Synthese. Und er definiert diesen Mechanismus wie folgt: »*Synchresis* [...] is the spontaneous and irresistible weld produced between a particular auditory phenomenon and visual phenomenon when they occur at the same time. This join results independently of any rational logic.«<sup>3</sup> Synchrese funktioniert nach Chion nicht komplett automatisch, sondern einerseits nach den verschiedenen Gestalt-Gesetzen, andererseits durch kontextuelle Bestimmungen. Er hält dennoch fest, dass z. B. für das Geräusch von

---

2 Vgl. dazu Barbara Flückiger, *Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films*, Marburg 2001.

3 Vgl. Michel Chion, *Audio-vision: Sound on Screen*, New York 1994, S. 63.

Schritten quasi jeder Klang verwendet werden kann, ohne dass unsere Wahrnehmung dieses Klangs als Zusammengehörigkeit mit dem Bild davon beeinflusst wäre. Nichtsdestotrotz verändert sich die Bedeutung des Klangs, die vom hyper- bis zum unrealistischen Klang reicht.

Da in Marcolls *Compound*-Stücken Synchronität nicht mit dem filmischen Bild hergestellt wird, sondern mit den Aufnahmen der Außenwelt, verschiebt sich auch das Verhältnis von Sicht- und Hörbarem, das diesen Reflex («Synchresis is Pavlovian»<sup>4</sup>) kennzeichnet. Das, was sichtbar ist, ist eben kein Film, sondern die instrumentalen Aktionen der Schlagzeuger, wogegen im Film die instrumentale Aktion des Geräuschemachers unsichtbar bleibt und die sichtbare Geste akustisch präzisiert wird. Der Hörraum der *Compounds* unterteilt sich demnach in zwei Hauptebenen: Zum einen in die instrumentalen Klänge, die durch einen dem einzelnen Spieler zugeordneten Lautsprecher verstärkt werden, zum anderen in die Klänge des Tonbands, die ebenfalls über diese sechs Lautsprecher wiedergegeben werden. Welche dieser beiden Klangebeneen hierbei die Position eines Geräuschemachers innehat, ist daher nicht einfach zu bestimmen. Einerseits kann man sagen, dass die Aktionen der Schlagzeuger die bereits vorhandenen Klänge des Tonbands ergänzen und ihnen eine größere Plastizität verleihen, ähnlich des überzeichneten Tons im Film. Aber könnte man andererseits nicht auch sagen, dass die Tonbänder, obwohl sie das Ausgangsmaterial für den Notentext sind, und auch zumeist dazu synchron erklingen, genauso diese Position des Geräuschemachers einnehmen?

Die Klänge aus dem Off begleiten das Sichtbare und geben ihm eine Tiefenstruktur, die die Klänge alleine nicht hätten. Daher auch die reduzierte Gestalt der Schlagzeugklänge, zumeist kurze Schlag-, Wisch- und Reibeaktionen auf unterschiedlichen Materialien mit verschiedenen Gegenständen, Nebengeräusche wie Rascheln, Reißen, Knirschen sowie Hintergrundrauschen (durch Rotationen rhythmisiert), Dauertöne und längere Impulsketten. Gleichzeitig stellt die Schlagzeugmusik eine Verdopplung der Klänge des Tonbands dar. Sie akzentuiert, begleitet und kommentiert diese, stellt Verknüpfungen einander fremder Elemente her, verdeckt einzelne Klänge und stellt andere durch Lücken frei. Diese Verhältnisse zwischen den Klängen, die Chion »weld« (Schweißnaht) und Marcoll »Compound« (Verbund oder in Analogie zur Chemie das Produkt einer chemischen Reaktion) nennt, sind das Thema dieses Textes. Um diese Klangverbindungen weiter zu untersuchen, ist es notwendig den Arbeitsprozess zu beleuchten, der zu ihrer Entstehung führt.

### III – Hineinhören – Heraushören

Marcolls Komponieren beginnt da, wo er sich gerade aufhält, sein Hören durch irgendetwas gefesselt wird und er es mit dem Aufnahmegerät fixieren kann. Ein kleiner Ausschnitt klanglicher Umwelt, wie sie vom Mikrofon aufgezeichnet wird. Eine Phonographie, um sich einer Erinnerung zu versichern. Zug und Bahnhof, Straße, Warteraum, die eigene Wohnung und die Dinge, die man in diesen Räumen klanglich vorfindet: eine defekte Dusche, ein Mitreisender

---

4 Ebd.