



LIQUID – Musik mit Eigendynamik

Einen Raum zu gestalten bedeutet, ihm gezielt Merkmale zuzuweisen, die seine Erscheinung und somit seine emotionale Wirkung definieren. Jeder künstlich geschaffene Raum erhält durch den Gestaltungsprozess einen auf bestimmte Eigenschaften hin optimierten Charakter.

Versucht man nun, sich darüber bewusst zu werden, was den jeweiligen Charakter eines Raumes ausmacht, achtet man dabei meist nur auf visuelle Merkmale wie Lichtgestaltung, Form und Farbe der Einrichtung und Zusammenstellung der Materialien. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass der ursprüngliche Gestaltungsprozess oft nur diese Faktoren berücksichtigt hat. Doch die psychologische Wirkung von Räumen wird nicht nur durch deren Aussehen bestimmt sondern auch durch charakteristische Merkmale wie Geruch, Lichttemperatur und Klang, was besonders bei der Konzeption öffentlicher Großräume noch immer kaum Beachtung findet. Insbesondere die auditive Seite bietet außerordentlich komplexe und vielfältige Möglichkeiten die emotionale Wirkung eines synthetischen Umfelds zu beeinflussen. Leider mangelte es bisher nicht nur am nötigen Bewusstsein für das Thema Audiodesign im Bezug auf Räume, sondern auch an brauchbaren kreativen Werkzeugen, um sich diesem ernsthaft anzunehmen. Geht es beispielsweise darum, die musikalische Atmosphäre eines Restaurants zu gestalten, wird hier meist auf verhältnismäßig anspruchslose „Fahrstuhlmusik“ (auch als „Muzak“ bezeichnet) zurückgegriffen, nur um beklemmender Stille zu entgehen.

Zwar unternahm bekannte Installationskünstler und Musiker wie Robin Minard oder Max Neuhäus immer wieder konzeptionelle Schritte in Richtung aktiver Klanggestaltung von Räumen, doch die öffentliche Resonanz blieb eher verhalten.

Anfang der 80er Jahre veröffentlichte der englische Musiker Brian Eno, teilweise in Zusammenarbeit mit anderen Künstlern, eine Reihe von Aufnahmen die er selbst als „Ambient Music“ bezeichnete und die sich gezielt der akustischen Klimatisierung von Räumen widmeten. Darunter mittlerweile recht bekannte Werke wie „Ambient #1 – Music For Airports“ oder das 61 Minuten Spielzeit umfassende „Thursday Afternoon“.

Doch obwohl Enos Ambientstücke im Bereich musikalischer Raumgestaltung konzeptionell deutlich weiter gehen als die erwähnte Muzak-Beschallung, scheitern sie jedoch im Sinne einer längerfristigen Anwendung zwangsläufig an ihrer zeitlichen Limitierung. Auch wenn ein Werk 61 Minuten dauert, ist der Vorrat an homogenen Ambientklängen irgendwann erschöpft. Das Aneinanderhängen mehrerer Stücke ließe keine gezielte und beständige klangliche Ausprägung des Raumes zu und das Wiederholen einer einzelnen Aufnahme wäre auf Dauer kaum zumutbar. Doch wie lässt sich eine präzise definierbare auditive Atmosphäre erzeugen, die nicht auf der Wiedergabe vorgefertigter musikalischer Phrasen beruht?

Die Antwort ist ein einfach bedienbarer Klangerzeuger, der die Generierung komplexer, sich immer wieder neu definierender Klangtexturen übernimmt und Ambient Music damit zu einem dynamischen, endlos fließenden Gestaltungselement im künstlichen Raum macht: LIQUID.