







„Sono, ergo sum.“ — Ich klinge, also bin ich.

Die Soundbar bei ihrem ersten Glas in Anlehnung an
René Descartes weltberühmtes Zitat.



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg HAW
Fakultät Design, Medien und Information | Department Medientechnik

Soundbar

Über die Essenzen einer multi-, cross- und transmedialen Klangbar

Master-Thesis

Zur Erlangung des akademischen Grades
M.A.

Abgabe am 03.11.2025

Erstprüfer

Prof. Thomas Görne

Zweitprüfer

Stefan Troschka

Studiengang

M.A. Sound/Vision

Matrikelnummer

████████

Marta Denker

████████████████████
██

Satz / Layout

Mirella Frenzel (Vanessa Könemund)

Zusammenfassung

Diese Arbeit widmet sich der Erforschung der Essenzen der *Soundbar*. Mit „Essenzen“ sind jene grundlegenden Elemente gemeint, auf die sich die klingende Bar trotz ihrer Wandelbarkeit zurückführen lässt.

Das Wesen dieser Bar wird nicht allein durch das Getränk bestimmt, sondern ebenso durch den Klang – und durch die bewusste Sensibilisierung hierfür. Die *Soundbar* spricht verschiedene Sinne an, will multisensorisch erlebt werden und bewegt sich im Spannungsfeld von multi-, cross- und transmedialen Ausdrucksformen.

Als zentrale Essenzen werden das Hören und die Wahrnehmung der Sinne, der Klangraum, der Klang des Glases, die Bedeutung des Klaviers, des Zufalls und der Stille, ebenso wie das Mit-Machen, die Begegnung und die Interaktion herausgearbeitet.

Zur Analyse werden exemplarisch verschiedene Sessions der *Soundbar* herangezogen, insbesondere die in Ko-Kreation entstandene Performance *Sympoiesis*, sowie die ihr vorausgehende künstlerische Forschungsreise im Rahmen der Konzeption.

Im Mittelpunkt stehen dabei das Prozesshafte und die aktive Einbindung des Publikums – Elemente, die die *Soundbar* lebendig halten und sie zu einem wandelbaren Ort werden lassen. Ein Ort, der mobil ist und sich durch die Gestaltung des Klangraums, der Klanglandschaften und das Spiel mit Gläsern stets neu erfindet.

Abstract

This work explores the essences of the *Soundbar*. By “essences,” it is meant those fundamental elements to which the sounding bar can be traced back, despite its changeable nature.

The character of this bar is not determined by the drink alone, but equally by the sound — and by the conscious sensitization to it. The *Soundbar* engages multiple senses, invites multisensory experience, and moves within the field of tension between multi-, cross-, and transmedial forms of expression.

The central essences identified include listening and sensory perception, the sound space, the sound of the glass, the significance of the piano, of chance, and of silence, as well as participation, the encounter with the Other, and interaction.

For analysis, various *Soundbar* sessions are examined as examples — particularly the co-created performance *Sympoiesis* and the preceding artistic research journey that informed its conception.

The focus lies on processuality and the active involvement of the audience — elements that keep the *Soundbar* alive and transform it into a mutable space. A place that is mobile and continually reinvents itself through the shaping of its sound space, soundscapes and the play with glasses.

Inhalt

1 Zum Aperitif – Einleitung	8
2 Die Soundbar stellt sich vor	16
3 Das Ohr	21
3.1 Hören & Wahrnehmung	21
3.2 Über die Sinne – Multi-, Cross- & Transmedial, Multisensorik	30
4 Die Bar	35
4.1 Klangräume	35
4.2 Erwartung & Konvention – Kommunikativer Vertrag	38
4.3 Kulturgeschichte & Typologien der Bar	39
4.4 Hören als soziale Handlung / Listening Bars	42
4.5 Die Soundbar als Installation & Klangskulptur	44
4.6 Öffentliche und politische Räume	49
5 Das Glas	51
5.1 Küchen-Sessions als Ursprung	51
5.2 Interaktion & Klanggestaltung	53
5.3 Klangarchiv & Klang(ge)schichten	54
5.4 Klanginstallationen: Orte des Jams	57
6 Das Klavier	59
6.1 Inspirationsquellen: Fluxus & Happening	61
6.2 Der Zufall als Meister	68
6.3 Klangdenkraum	73
7 Stille	77

8 Sympoiesis – Mit-Machen	79
8.1 Idee & Konzeption	79
8.1.1 Begriff Sympoiesis, Kollektivität & Ko-Kreation	80
8.1.2 Themenfindung & Einflüsse	83
8.1.3 Sich verwandt machen – Konzeptionsreisen & künstlerische Forschung	91
8.1.4 Zur Resonanz	97
8.2 Der Tee – als Essenz, Zutat und Vorbereitung der Sympoiesis	101
8.2.1 Contemplatea als Begegnungsweg	101
8.2.2 Zur Geschichte des Tees	104
8.2.3 Zwei Zeremonien	106
8.2.4 Die unsichtbare Hand des Gastgebers	108
8.2.5 Der Klang der Stille – Tee als akustischer Raum	110
8.3 Die Performance: Umsetzung der Sympoiesis	114
8.3.1 Installative Resonanzräume	121
8.3.2 Ablauf & Dramaturgie	128
8.3.3 Ästhetik des Chaos	133
8.3.4 interaktive Klänge	135
8.3.5 stoffliche Essenzen in der Sympoiesis	142
9 Zusammenfassung der Essenzen – Fazit	146
10 Digestif – Ausblick	156
11 Literatur	162
Abbildungsverzeichnis	166
Eigenständigkeitserklärung	167
Anhang	168

1 Zum Aperitif – Einleitung

Anleitung zum Jam

Stellt euch vor, ihr betretet eine Bar.

Auf einem Tresen Gläser in unterschiedlichsten Formen und Größen. Das Barpersonal beginnt feierlich, eine Sektflasche zu öffnen. Die leeren Gläser werden befüllt, das Publikum lauscht andächtig und erfreut sich am Klang des sprudeligen Nass.

Man sieht sich gegenseitig tief in die Augen.

Stößt an, zelebriert den Moment.

Die Gläser werden hin und hergeschwenkt, die Ohren ganz nah an den Rand der Gläser gehalten, während die Finger über den Glasrand surren. Überall im Raum sprudelt und gluckst es; ein Glas-Konzert beginnt.¹

Herzlich Willkommen in der Soundbar und hier in ihrer klingenden Masterarbeit!

Wie schön, dass ihr vorbeischaut. Nehmt euch gern ein Getränk zur Hand – und öffnet eure Ohren, für alles, was klingt... Hoffentlich ist das vertrauliche *Du* in Ordnung? Nach dem zweiten Glas ergibt es sich erfahrungsgemäß ohnehin wie von selbst.

Die *Soundbar* ist keine gewöhnliche Bar. Hier steht nicht nur das Getränk im Mittelpunkt, sondern vor allem der Klang. Und somit ist auch diese Masterarbeit keine klassische wissenschaftliche Arbeit, die sich ausschließlich durchs Lesen erschließt – sie möchte in Teilen auch gehört, erfahren und sinnlich mitvollzogen werden. Statt einer Getränkekarte wie an einem üblichen Bar-

¹ Die Soundbar: Anleitung zum Glas-Jam.

Abend, hat die *Soundbar* zur Feier dieses besonderen Anlasses ihre schönsten Essenzen bereitet. Hiermit soll nichts Geringeres versucht werden, als das Wesen der *Soundbar* offenzulegen.

Was aber meint die *Soundbar*, wenn sie von *Essenzen* spricht? Vom *Wesen* der Dinge?

Die *Soundbar* folgt hier Platon, der die Essenz für das hält, „*was den Formen oder Ideen (eidè) ihren wirklichen und ewigen Charakter verleiht*“² das, was bleibt, wenn alles Überflüssige entfernt wurde. „*Das Wesen bezeichnet das, was eine Sache zu dem macht, was sie ist, unabhängig davon, was mit ihr geschieht, ohne ihre Natur grundlegend zu verändern.*“³

Das Wort *Essenz* wird etymologisch unterschiedlich verwendet. Es steht für das Wesen oder die Wesenheit, aber auch für eine konzentrierte Lösung aus organischen Stoffen: aus dem Griechischen *ousia* (Seiendheit) und dem Lateinischen *essentia*, das *Sein, Seiende, Wesen, Substanz*. Der Begriff der *Essenz* wird historisch zunächst als Ausdruck in der Philosophie und Theologie verwendet und dann in die Sprache der Alchimisten im Sinne einer konzentrierten Lösung und von dort in die Chemie übernommen.⁴

Trotz ihrer Wandelbarkeit lässt sich die *Soundbar* in dieser Arbeit auf bestimmte wiederkehrende Parameter zurückführen –

2 Philosophie Magazin: *Essenz*, URL: [https://www.philomag.de/lexikon/essenz#:~:text=Die%20Essenz%20\(ousia\)%20ist%20f%C3%BCr,Arten%2C%20denen%20diese%20Einzeldinge%20angeh%C3%B6ren](https://www.philomag.de/lexikon/essenz#:~:text=Die%20Essenz%20(ousia)%20ist%20f%C3%BCr,Arten%2C%20denen%20diese%20Einzeldinge%20angeh%C3%B6ren) (Abrufdatum 05.05.2025).

3 Ebd.

4 Vgl. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: *Essenz*, URL: <https://www.dwds.de/wb/Essenz?o=essenz> (Abrufdatum 01.09.2025).

auf zentrale Grundelemente, die hier als *Essenzen* bezeichnet werden. Sie bilden das formbare Fundament, aus dem sich immer neue Varianten entfalten.

Der Begriff der *Essenz* wird dabei bewusst mehrdeutig verwendet: Einerseits steht er für jene abstrakten Essenzen, grundlegende Bausteine der *Soundbar* – als konzentriertes Destillat ihres Konzepts – andererseits bezeichnet er im achten Kapitel konkrete stoffliche Essenzen, die im Rahmen der Performance in Gläsern an die Gäste verteilt werden.

Diesen Essenzen – oder in der Sprache der Bar: Zutaten – nachzuspüren, sie zu verkosten, zu erforschen und sinnlich erfahrbar zu machen, ist das zentrale Anliegen dieser Arbeit.

Wir beginnen mit einem kleinen Aperitif – einem gemeinsamen Einstieg in die klangliche und gedankliche Welt der *Soundbar* und einer kleinen Vorstellung. Im Anschluss folgen Kapitel zum Ohr, zur Bar, zum Glas, zum Klavier, zur Stille und zur *Symposium*.

Die Reihenfolge der gewählten *Essenzen* ergibt sich aus dem Namen der *Soundbar* selbst. Der Klang steht an erster Stelle – und mit ihm als Zugang zur Wahrnehmung das Hören, verkörpert im Organ: dem *Ohr*. Mit ihm kommen die anderen Sinne, die in der *Soundbar* angesprochen werden können kurz zu Wort; die Multisensorik und die verschiedenen medialen Ebenen, die die *Soundbar* verknüpfen und bedienen möchte. Die *Soundbar* versteht sich als multi-, cross- und transmediale Klangbar.

Erst danach nehmen wir die *Bar* als Raum und Setting wahr – samt all jener gesellschaftlichen und kulturellen Vorstellungen

und Erwartungen, der *kommunikativen Verträge*, die sich an diesen Begriff knüpfen. Die Soundbar als akustisch-performativer Raum, das Hören als soziale Handlung in Listening Bars, die Soundbar als Installation und Klangskulptur, ihr Spiel in öffentlichen Räumen sollen hier beleuchtet werden.

Das *Glas* – das essentielle Klangobjekt in der Soundbar – wird angestoßen und zum Klingen gebracht. In diesem Kapitel soll untersucht werden, wie die Soundbar klanglich und auch musikalisch arbeitet und welche Rolle hier variable Instrumente und Jam-Sessions spielen.

Das *Klavier* möchte als Symbol des Happenings für viele künstlerische Bezüge stehen, die der Soundbar Inspiration sind. Auch der Zufall kommt hierin über einige seiner Meister zu Wort. Der Gedanke des Klangdenkraums wird hier eröffnet und kann im folgenden Kapitel der *Stille* erfahren werden. „*Ich klinge, also bin ich*“, eine Umdeutung der Soundbar des weltberühmten Zitates von Descartes.

Und schließlich geht es um das Kollektive, um die Interaktion, die zwischen Bar und Publikum stattfindet - ein Prozess, der sich mit jeder neuen Konstellation wandelt und niemals vollständig abgeschlossen ist. Das Publikum ist die sich ständig verändernde Komponente, die die Soundbar lebendig hält. Dieses Kapitel ist mit *Sympoiesis* betitelt; es widmet sich dem interaktiven Prozess des „Mit-Machens“ und der gemeinsam in Ko-Kreation entwickelten, gleichnamigen Performance *Sympoiesis*. Zur Struktur dieses Kapitels sei angemerkt, dass es sich als Anknüpfung an die in Ko-Kreation (*sympoietisch*) entstandenen Masterarbeiten von Mirella Frenzel und Vanessa Köne-

mund versteht. Ein größerer Fokus liegt hier allerdings auf der klanglichen Ausarbeitung, als auf der visuellen. Hierin wird zunächst dem Gedanken und Ursprung des Begriffs der *Sympoiesis* nach Dona Haraway nachgegangen; dem kollektiven Denken, der Themenfindung und der Konzeptionierung in künstlerischer Forschung und dem Handeln über die Kunst, als Möglichkeit mit den Multikrisen der Jetztzeit umzugehen. Begriffe wie die der Resonanz nach Hartmut Rosa und die der Verbindung sollen herausgearbeitet und die Bedeutung der Soundbar als Klang-Community vorgestellt werden.

Auch das Kapitel *Der Tee* findet hier Einschub. Es steht für die Begegnung, für das Teilen des Moments und der Achtsamkeit, für das gemeinsame Trinken – in der *Sympoiesis* sogar in einem sinnlich zeremoniellen Rahmen gedacht.

Danach wird die gemeinsame Forschungszeit und die daraus erarbeitete Performance *Sympoiesis* in ihrer Konzeption und Umsetzung analysiert.

Das *Performative* und Begriffe wie *Nähe* und *Berührung* nach Erika Fischer-Lichte sollen herausgearbeitet werden. In der Performance der *Sympoiesis* wurden installative Resonanzräume durch interaktive Klänge und temporäre Klangskulpturen erschaffen; diesen Begrifflichkeiten geht das Kapitel ebenfalls auf den Grund. Ablauf & Dramaturgie werden vorgestellt und ein kurzer Blick auf die visuelle Gestaltung der Performance geworfen, um die multimediale Ebene herauszuarbeiten. Anschließend werden die oben genannten stofflichen und somit taktil erfahrbaren Essenzen der *Sympoiesis* näher beschrieben. In der Zusammenfassung der Essenzen, dem Fazit der Arbeit, werden

die vorangegangenen Erkenntnisse gebündelt, neu strukturiert und verdichtet. Hier soll sichtbar werden, welche unterschiedlichen Essenzen – oder Grundelemente – die Soundbar zum Klingen bringen und wie vielfältig ihre Sessions durch die variierende Kombination dieser Zutaten gestaltet werden können.

Zum Abschluss wird ein Digestif gereicht, der den Ausblick auf alles, was die Soundbar zukünftig erfahren möchte, in Text und Klang abrundet.

Während das Projekt *Sympoiesis* im letzten halben Jahr entstand, blicken wir in der Arbeit an der Soundbar bereits auf eine zweijährige Zusammenarbeit im Team in Ko-Kreation zurück. Die *Sympoiesis* stellt dabei den bisherigen Höhepunkt unserer gemeinsamen Arbeit dar – und bildet zugleich einen zentralen Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Thesis. Unsere kollektive Erarbeitung der *Sympoiesis* soll auch in der Gestaltung dieser wissenschaftlichen Arbeit fortgesetzt werden. So ist sie sowohl im Design als auch im Format an die vorangegangenen Masterarbeiten angelehnt – und greift deren gestalterische Sprache bewusst auf, möchte aber dennoch die eigene Linie der Soundbar verfolgen – als Teil eines offenen, kollaborativen Prozesses, der sich über die Einzelarbeiten hinaus fortschreibt. Ein herzliches Dankeschön gilt Mirella Frenzel, die diese Arbeit in Anlehnung an das gemeinsame Projekt gesetzt hat – und damit den kollektiven Gedanken auch auf gestalterischer Ebene weiterträgt.

Angemerkt sei ebenfalls, dass zur sprachlichen Überarbeitung und stilistischen Glättung einzelner Passagen punktuell das KI-gestützte Schreibwerkzeug ChatGPT von OpenAI verwendet

wurde. Die inhaltliche Verantwortung und Urheberschaft der Arbeit liegt hierbei vollständig bei der Autorin.

Die Bildabbildungen speisen sich aus den vielen Sessions der *Soundbar*. Besonders hervorzuheben sind hier die sogenannten *Klangbilder*. Da die *Soundbar* mehrere mediale Ebenen miteinander verknüpft und die Wahrnehmung ihrer Gäste über viele Kanäle erreichen möchte, soll in dieser schriftlichen Arbeit die essentielle Ebene der Klänge nicht fehlen. Unter den *Klangbildern* befindet sich jeweils ein QR-Code, der zu einer Sound-Cloud-Seite führt, auf der sich klangliche Eindrücke unserer Bar erleben lassen. In diesem Kapitel findet sich das erste Beispiel, das Klangbild 1: *Ich klinge, also bin ich*.

Zum Einstieg also ein konzentrierter *Soundbar*-Moment – ein kleiner Aperitif gemeinsamer Klangwahrnehmung. Darauf folgen ein paar einstimmende Worte über die *Soundbar* selbst – als Einladung an all jene, die diese eigenartige Bar vielleicht zum ersten Mal betreten.

Viel Vergnügen!

„Die Soundbar kann überall dort entstehen, wo sich Leute tief in die Augen schauen und dabei mit Getränken anstoßen. Ich klinge, also bin ich.“⁵



Klangbild 1: *Ich klinge, also bin ich* (Foto: Maximilian Stielke)

Dieser Auftakt darf auch klanglich verstanden werden. Hierzu den QR-Code scannen und die Ohren aktiv öffnen.

2 Die Soundbar stellt sich vor

Was ist die Soundbar – und wenn ja, wie viele? In Anlehnung an Richard David Prechts Buchttitel, „*Wer bin ich – und wenn ja wie viele*“, wird die *Soundbar* als ein vielschichtiges Wesen inszeniert: keine starre Identität, sondern ein wandelbares Gefüge aus unterschiedlichen Teil-Persönlichkeiten. Ihre Gestalt, ihre Funktion, ihr Klang – all das bleibt nicht eindeutig, sondern lebt von ihrer inneren Vielfalt. Die Soundbar wird so zur Projektionsfläche eines komplexen Bar-Seins, das sich je nach Perspektive, Nutzung oder Wahrnehmung verändert und neu zusammensetzt.

Die *Soundbar* versteht sich als multimediales, crossmediales und transmediales Format, das unterschiedliche Sinneskanäle, Medienformen und Kommunikationswege miteinander verknüpft. Diese Konzeption zieht sich nicht nur durch die künstlerischen Beiträge, sondern prägt auch die Interaktionsformen mit dem Publikum.

Die *Soundbar* bezeichnet sich selbst als eine performative mobile Bar, die Geselligkeit, Drinks und Jam-Sessions vereint. Sie lädt ihre Gäste ein, mit ihr die Gläser erklingen zu lassen und der Bar gemeinsam nie erlebte Wahrnehmungsebenen zu entlocken. Das Publikum erschafft hier seine eigenen Soundbar-Cocktails und legt oftmals die Hände selbst mit an die Regler.

Sie ist ein Ort des Austauschs und der Klangsensibilisierung, der Zusammenkunft, der Interaktion, Community und kreatives Netzwerk, ein multivariablen Musik- und Klanginstrument, ein mobiler Raum, der sich vor Ort erschafft, eine Werkstatt für

Klangkunst und neue Musik, eine Bühne für Multimediale und interdisziplinäre Kunst und Vieles mehr.

Die Soundbar ist nicht statisch. Ihre Essenzen offenbaren sich über verschiedene Stationen, Räume und Konstellationen. Im Folgenden soll ein kleiner Überblick über ihre klanglichen Wandlungen gegeben werden – von der ersten Jam-Bar bis zur performativen Teezeremonie. Im Laufe dieser Arbeit werden die jeweiligen Soundbar-Stationen nochmals genauer erwähnt. So wird jede Essenz mit einem Erlebnis der Soundbar vereint vorgestellt. Die jeweiligen Stationen sind hier beispielhaft gewählt, was nicht heißt, dass sich die Essenzen nicht ebenso in den anderen Soundbar-Sessions nachweisen ließen.

Entstanden ist die Soundbar bei einem feuchtfröhlichen Getränk auf dem Dach der Schute beim Klimaströme Festival – *einem Kunst- und Forschungsfestival von, mit und für Kinder* – an dem eine kleine Gruppe geselliger und soundaffiner Menschen das klingende Glas für sich entdeckten. Der Sommerabend klang nach und wir entschieden uns, der Erforschung der schönen Glasklänge treu zu bleiben und veranstalteten erste Treffen in der WG-Küche. Diese Tryouts wurden auditiv mitgeschnitten und bildeten die Grundsteine für die ersten Soundscapes der Soundbar, die in immer neuen Variationen weiterverwendet werden sollten. Fortgeführt wurde dies in der ersten Performance, die als Entrée zu dem interaktiven Rave des Fantasizers gestaltet wurde: Das Publikum durfte eine Klangreise mit Gläsern erleben und ein präpariertes Klavier mitbespielen. Beim Frühlingsfest der Hanseatischen Materialverwaltung bespielte die Soundbar einen gänzlich neuen Raum. Fünf Tische wurden mit versteckten Lautsprechern bestückt und erstmals konn-

ten wie in einer richtigen Bar mittels einer *Soundkarte* Klänge und weitere Überraschungen auditiver und auch visueller Art bestellt werden. Beim StartUp Port Leuphana durfte die *Soundbar* zwischen vielen Geschäftsideen, Erfindungen und Gründer*innen ihre Gläser anstoßen. Als der *Soundbar* kurz langweilig wurde, kaufte sie sich ein altes verstimmtes Klavier, um daraus ein ganz neues Instrument entstehen zu lassen und sich weiter der künstlerischen Forschung am Klang-Objekt zu widmen.

Beim *Rundgang 2024* des Kunst- und Mediacampus der HAW Hamburg wurde das Klavier auf Rollen gebracht – und verwandelte sich in eine mobile Bar: ein Ort der Begegnung, des Zusammenspiels und nächtlicher Jamsessions über den Campus hinweg. Im August 2024 ging es mit der *Soundbar* aufs Wasser. Beim *Klimaströme Festival* lud der klingende Tresen zum gemeinsamen Klänge-Erfinden ein.

Im Laufe des Jahres verlagerte sich der Fokus der *Soundbar* zunehmend auf ihren Weg des Tees. In der kleinen Reihe *Contemplatea* wurde zunächst an verschiedenen Cocktails auf Teebasis experimentiert. Die Zusammenarbeit mit der Teezeremonienmeisterin Mengqi Wang ermöglichte eine besondere Weiterentwicklung in Begleitung des Tees: zunächst in der *kleinen Sympoiesis* im Mai 2025 (erneut beim *Frühlingsfest der Hanseatischen Materialverwaltung*), dann in der groß angelegten *Sympoiesis*-Performance im Juli 2025 – einer installativen Aufführung im Produktionslabor der HAW, die über ein halbes Jahr kollektiv entwickelt wurde.

Der *Sympoiesis*-Zyklus, der sich ganz im Sinne der *Soundbar* dem gemeinschaftlichen Arbeiten verschreibt — wartet nur darauf, weitergeführt zu werden.

Im August 2025 kehrte die *Soundbar* erneut zum Klimaströme Festival zurück (höre und sehe Klangbild 2: *Die Soundbar auf dem Wasser beim Klimaströme Festival 2025*) und präsentierte Teile ihrer Tee-Performance auf einer Barkasse auf der Binnenalster. Zwischenzeitlich war sie auch zu Gast bei der Studioeinweihung von Nexusworks Media – und servierte dort ihre Klänge. Seit einiger Zeit mit an Bord: der *Klangkasten* – unser Gästebuch – und für alle, die sich in der Ferne nach der *Soundbar* sehnen: ein klingender Briefkasten, der akustische Urlaubsgrüße empfängt und mit der Community teilt, die rund um die *Soundbar* gewachsen ist.

Bereits diese kurze Vorstellung macht die Vielschichtigkeit der *Soundbar* deutlich. Unterschiedlichste Formate – von Instagram- und Telegram-Kanälen über eine SoundCloud-Präsenz bis hin zu Kunst- und Kulturfestivals, privaten Musik-Events oder offenen Werkstattformaten – verweisen auf eine cross-, trans- und multimediale Herangehensweise. Auch die Sessions selbst bespielen verschiedene mediale Kanäle – dazu später mehr.



Klangbild 2: Die Soundbar auf dem Wasser beim Klimaströme Festival 2025 (Foto: eigene Aufnahme)

3 Das Ohr

3.1 Hören & Wahrnehmung

“What is deep listening? This question is answered in the process of practicing listening with the understanding that the complex wave forms continuously transmitted to the auditory cortex from the outside world by the ear require active engagement with attention. Prompted by experience and learning, listening takes place voluntarily. Listening is not the same as hearing and hearing is not the same as listening.”⁶

Was ist *deep listening*? Dieses Zitat von Pauline Oliveros⁷ beschreibt ihr Konzept des Deep Listening, eine künstlerische, spirituelle Praxis, die über das bloße Hören weit hinausgeht:

Zuhören erfordert aktive Aufmerksamkeit, da das Ohr ständig komplexe Klanginformationen an den auditorischen Cortex sendet; den Teil des Gehirns, der für die Verarbeitung von Klängen und Geräuschen zuständig ist. Er empfängt Signale vom Ohr, die über den Hörnerv ins Gehirn gelangen. Dieser Prozess wird durch Erfahrung und Lernen beeinflusst und ist freiwillig. Hören und Zuhören sind nicht dasselbe.

Deep listening meint eine künstlerische Hörpraxis, die eine bewusste und ganzheitliche Wahrnehmung von Klang, Raum und Zeit fordert. Hören als bewusster, körperlicher Akt, bei dem selbst das Hören nach innen eine Rolle spielt. Oliveros be-

6 Pauline Oliveros: *Deep Listening: A Composer's Sound Practice*, New York 2005, S. 21.

7 Pauline Oliveros (1932 – 2016) war eine US-amerikanische Komponistin und Klangforscherin und Pionierin der elektronischen Musik.

schreibt das innere Hören als den Weg, der ihre kreative Arbeit maßgeblich formte. Der Ausdruck des Inneren brachte sie zum Komponieren: *“I became acquainted with inner listening—an altered state of consciousness full of inner sounds that engaged my attention and eventually made me want to compose.”*⁸

Dieses Kapitel widmet sich der ersten Essenz der Soundbar. Mit dem Hören fängt alles an. Es gibt, wie oben angeklungen, unterschiedliche Formen des Hörens, über deren Unterscheidung ein kleiner Abriss gehalten werden soll und welche Rolle dabei Wahrnehmung und Aufmerksamkeit spielen. Das Unterkapitel 3.1 *Die Sinne* befragt daran anknüpfend die anderen Sinne und ihre Bedeutung in der *Soundbar*: welche Rolle spielt die multi-sensorische Wahrnehmung.

Bereits etymologisch lässt sich das Wort *hören* auf unterschiedliche Tätigkeiten beziehen: auf das automatische Hören, wie auf das bewusste Hören, das von etwas Kenntnis nehmen, wie auch auf die Hörigkeit im Sinne des Gehorchens.⁹ Pauline Oliveros spricht in diesem Zusammenhang vom *aktiven Hören*: es erfordert eine Aufmerksamkeit, eine bewusste Wahrnehmung und eine gewisse Absicht, zuzuhören, statt nur passiv Geräusche aufzunehmen.

Das Ohr ist das zuerst ausgebildete Organ des Menschen und bildet unseren primären Zugang zur Welt. Es nimmt den Druck der Luftmoleküle auf unser Trommelfell wahr. Das physikalische Schallsignal wird von unserer Wahrnehmung mit seiner Ursache

8 Ebd. S. 14.

9 Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache, *hören*, URL: <https://www.dwds.de/wb/h%C3%B6ren> (Abrufdatum: 06.10.2025).

als Schallquelle identifiziert. In der klassischen Psychoakustik als *Hörereignis* bezeichnet, lässt es sich mit subjektiven Größen wie „Tonhöhe, Lautstärke, Klangfarbe oder wahrgenommene[r] Position beschreiben.“¹⁰ Wie kein anderes Sinnesorgan bestimmt es unsere Wahrnehmung, ist unser dominanter Kommunikationssinn, sucht Bedeutung in Klängen. So ist „Hören der Sinn, der interpretiert, abstrahiert, versteht.“¹¹ Das Ohr spielt die zentrale Rolle als Organ des Übergangs zwischen Innen und Außen, zwischen dem Ich und der Welt. Dennoch wird dem Hören keine so große Beachtung geschenkt wie anderen Sinneswahrnehmungen. Viele Untersuchungen der Wahrnehmung beschäftigen sich vorrangig mit dem Sehen. Ist das Auge motorisch und aktiv gesteuert und kann durch die Lider geschlossen werden, nimmt das Ohr motorisch passiv wahr und ihm liegen alle Signale des gesamten Schallfeldes ständig vor. Das Ohr arbeitet also immer, selbst im Schlaf.¹²

Der Prozess der Hörwahrnehmung kann in zwei Stufen eingeteilt werden; die physiologische Stufe der Wahrnehmung, die durch das Innenohr geschieht und Gegenstand der klassischen Psychoakustik ist und die Stufe der kognitiven Wahrnehmung, in der die Sinnesreize im Gehirn gefiltert, organisiert und Begriffen und Bedeutungen zugewiesen werden, wodurch dann Emotionen entstehen und somit in unserem Bewusstsein Wirk-

10 Thomas Görne: *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*, München 2017, S. 35. Thomas Görne unterrichtet Sounddesign und Musikproduktion an der Hochschule für angewandte Wissenschaft Hamburg und ist Autor mehrerer Fachbücher.

11 Ebd.

12 Vgl. ebd., S. 33f.

lichkeit.¹³ Wie Görne schreibt, ist „[...]alle bewusste Wahrnehmung [...] eine Interpretation der aus der äußeren Welt empfangenen Sinnesreize, eine Hypothese unserer inneren Welt über den Zustand der äußeren Welt.“¹⁴

Ebenso hängt die von der Wahrnehmung entnommene Information maßgeblich von dem Vorwissen und der Erwartungshaltung des Empfängers, sowie kulturell, individuellen Wertvorstellungen und momentaner emotionaler Verfassung ab. Der kulturelle Kontext beeinflusst somit die Bedeutung und den Aufmerksamkeitsfokus.¹⁵ So wird eine Gruppe klangaffiner Menschen die *Soundbar* mit anderen Ohren hören als jene, die sich bislang kaum mit dem Thema Klang beschäftigt haben. Gerade dort aber – im Unvertrauten – könnte die Faszination für nie gehörte Klänge am stärksten sein. Denn, Hören ist nicht nur physiologisch – es ist sozial codiert. Wie wir hören, was wir hören, und wie wir darauf reagieren, ist Teil eines kommunikativen Aushandlungsprozesses, unter anderem geprägt durch unsere Vorerfahrungen: *„Unsere Wahrnehmung ist beeinflusst durch unsere Erinnerungen und Erwartungen, durch begrifflich vorgefasste Konzepte über das Wesen der Dinge um uns herum.“*¹⁶

13 Vgl. ebd. S. 30. Hier bezieht sich Görne auf Hermann von Helmholtz Theorie des Hörens und der Wahrnehmung von Musik (in: *Lehre von den Tonempfindungen*), sowie auf Ernst Machs *„Die Analyse der Empfindungen und das Verhältnis des Physischen zum Psychischen“* und auf die *Gestaltheorie* von Wertheimer und Koffka.

14 Ebd. S. 23.

15 Vgl. ebd. S. 24ff.

16 Ebd. S. 23.

Pierre Schaeffer und Michel Chion¹⁷ unterteilen das Hören in drei Kategorien: das kausale Hören, also das ursächliche Hören, das semantische Hören, die Analyse des gehörten Klangs und das reduzierte Hören, also das vom Ursprung des Klangs losgelöste, abstrakte Hören.¹⁸

Die *Soundbar* spielt gezielt mit den unterschiedlichen Modi der Klangwahrnehmung, wie sie Schaeffer und Chion beschrieben haben. Klangobjekte – etwa das Geräusch eines Glases – werden bewusst so inszeniert, dass sie zunächst *kausal zugeordnet* und *semantisch interpretiert* werden können: Man erkennt die Quelle, versteht ihre Bedeutung. Doch ebenso bricht die *Soundbar* diese Hörgewohnheiten auf. Viele ihrer Klangbeispiele entziehen sich einer eindeutigen Zuordnung – sie laden zum *reduzierten Hören* ein: zum losgelösten, abstrakten Lauschen, das nicht nach Herkunft fragt, sondern sich ganz auf die *klangliche Qualität an sich* konzentriert. So wird das Hören selbst zur ästhetischen Praxis – zwischen Erkennen, Deuten und Sich-Einlassen auf das Unbekannte.

Ein gemeinsames Hören und Wahrnehmen bildete die Geburtsstunde der *Soundbar*: Die Ohren richteten ihre Aufmerksamkeit auf den Klang eines angeschlagenen Glas Weißweins und nahmen eine überraschende klangliche Vielfalt hierin wahr.

17 Pierre Schaeffer (1910 – 1995) war ein französischer Komponist, Musiktheoretiker, Rundfunkingenieur und Pionier der elektronischen Musik. Michel Chion (1947) ist ein französischer Filmtheoretiker und Komponist experimenteller Musik.

18 Siehe hierzu Michel Chion: *Audio-Vision: Ton und Bild im Kino*, 1. Auflage, Berlin 2012, S. 31 – 38.

Spannend erscheint in diesem Zusammenhang auch der Aspekt der *sozialen Praxis*, da er die Frage aufwirft, ob das *Hören in Gemeinschaft* ein anderes ist als das *individuelle, vereinzelte Hören*. Verändert sich das subjektive Klangempfinden in der Gruppe zu einem kollektiven Hörerlebnis? Zumindest eröffnet sich die Möglichkeit eines Austauschs über das Gehörte – ein gemeinsames Nachklingen und Weiterdenken im Gespräch. Jener beschriebene Moment auditiv sinnlicher Irritation des ersten Glases der Soundbar wurde jedenfalls zum Ausgangspunkt für ein Konzept, welches Bar, Zusammenkunft, Klang und gemeinsame Wahrnehmung neu zusammendenken möchte.

In diesem bewussten Moment auf dem Ponton des *Klimaströme Festivals* war bereits alles Wesentliche vorhanden: das Getränk, das Glas, der Klang als kollektiver Erfahrung – und vor allem: die Essenz des bewussten Hörens und Wahrnehmens.

Abschließend sei ein Beispiel der *Soundbar* gezeigt, die in einem frühen Beitrag den Großteil der Sinne ausschließen wollte und das Publikum zum Zuhören um das Schließen ihrer Augen bat. In Anlehnung an das pythagoräische Lehrsystem, in dem Lehrer hinter dem Vorhang dozierten, um mit ihrer Gestalt die Schüler nicht von den Inhalten ihrer Worte abzulenken, prägte Pierre Schaeffer¹⁹ den Begriff des akusmatischen Hörens – also des Hörens ohne sichtbare Quelle – im Rahmen seiner Arbeit zur *Musique Concrète*. Die Aufmerksamkeit sollte weg von Handlung und Bild zum reinen Klang gelenkt werden:

19 Pierre Schaeffer (1910 – 1995) war ein französischer Komponist, Musiktheoretiker, Ingenieur und Rundfunkpionier. Er gilt als Begründer der *Musique Concrète*, einer frühen Form der elektronischen Musik, die mit aufgenommenen Alltagsgeräuschen arbeitet.

Bitte die Augen schließen!

„Du betrittst einen Raum. Nebel. Geräusche, die dich in der Ferne an eine Bar erinnern und doch wie an einem transzendenten Ort fühlen lassen. Langsam lichtet sich der Nebel. Ein durchsichtig leuchtender Tresen kommt zum Vorschein. Bestückt mit modularen Gläser- und Flaschenkonstruktionen und durchsichtigen Rohren und Gefäßen, durch die leuchtende, phosphoreszierende Flüssigkeiten pulsieren. Einem schlafenden Wesen gleich, nicht von dieser Welt.

[...] Der Klang von leeren Gläsern, ihre klaren Schwingungen, ein Zischen beim Öffnen der Flasche, das Sprudeln beim Eingießen ins Glas, ein Eiswürfel, der hinzugeworfen wird und aufschäumt, das gemeinsame Anstoßen.

Plötzlich erwacht der Tresen und wird zum Instrument, das die Mischungen zuspielt. Mehr und mehr von den Klängen deines Drinks umhüllt, wirst du völlig in den Sprudel hineingesogen.“²⁰

Der vorgelesene Text war eine Einladung in die Welt der *Soundbar* über das Hören und Imagination. Die *Soundbar* beginnt mit dem aufmerksamen Ohr (höre und sehe Klangbild 3.1: *Das Ohr*).

Die *Soundbar* möchte die Aufmerksamkeit ihrer Gäste auf das bewusste Hören von Klängen richten, sie einladen, ihre Ohren aktiv zu öffnen und sich ganz dem auditiven Geschehen hinzugeben, um Hören gemeinsam in einem ungezwungenen Umfeld als Kunstform der Wahrnehmung zelebrieren zu können.

Auch rücken die beiläufigen, oft überhörten Klänge – jene akustischen Randerscheinungen des Alltags – ins Zentrum der Aufmerksamkeit. Das Altgehörte in einen neuen Kontext gesetzt

20 Früher Text der *Soundbar*, vorgelesen in einer Arthur-Runde.

oder auch das bislang Ungehörte soll ihre Gäste zu neuem intensivem und bewusstem Hören motivieren – auch jenseits des Rationalen. Die *Soundbar* operiert bewusst mit der anfänglichen Irritation ihres Publikums. Denn nur wenn wir innehalten – aufhören zu hören, wie wir es gewohnt sind – entsteht Raum für ein anderes Hören: ein Umhören, das zugleich ein Umdenken ermöglicht.

Dieses Kapitel zeigt: Die *Soundbar* lädt ein zu einer Umkehr des Hörens – vom Passiven zum Aktiven, vom beiläufigen Nebenton zur bewussten Klangpraxis.

*“The first concern of all music in one way or another is to shatter the indifference of hearing, the callousness of sensibility, to create that moment of solution we call poetry, our rigidity dissolved when we occur reborn — in a sense hearing for the first time.”*²¹

21 Lucia Dlugoszewski zit. nach Pauline Oliveros: *Deep Listening: A Composer's Sound Practice*, New York 2005, S. 14.



Klangbild 3.1: *Das Ohr* (Foto: Maximilian Stielke)

3.2 Über die Sinne – Multi-, Cross- & Transmedial, Multisensorik

In der *Soundbar* bildet das Ohr zwar den ersten Zugang zur Erfahrung – doch das Hören bleibt als Wahrnehmungskanal nicht allein. Auch die anderen Sinne wollen angesprochen, aktiviert, eingebunden werden. Die *Soundbar* versteht sich als ein Raum der multisensorischen Wahrnehmung, da sie verschiedenste Kanäle und Ebenen bespielt und miteinander verbindet.

Die Begriffe *Multi-*, *Cross-* und *Transmedial* stammen ursprünglich aus der Medien- und Kulturtheorie und beschreiben unterschiedliche *Weisen*, wie Inhalte über verschiedene Medien hinweg gestaltet oder vermittelt werden.

Multimedial – Multiple Content Media – beschreibt hierbei verschiedene Medienformate, wie beispielsweise Audio, Text, Bild, Video oder Animation, die parallel zueinander eingesetzt und zusammengefügt werden. Hierbei spielt der Computer als Hypermedium und das World Wide Web als Universalmedium eine entscheidende Rolle: „*Multimedialität liegt vor, wenn unterschiedliche Sinne des Menschen gleichzeitig durch integrierte Medienanwendung angesprochen werden. Das Medium der Integration von unterschiedlichen Medien ist der Computer.*“²² Beispielsweise bedient die *Soundbar* multimediale Räume, die sowohl durch Projektionen, als auch durch Sound gleichzeitig erschaffen werden und somit durch parallel zueinander gesetzte Wahrnehmungsebenen zusammenfließen.

22 Frank Hartmann: *Multimedia*, 1. Auflage, Wien 2008, S. 19.

Crossmedial meint die „Kommunikation über mehrere inhaltlich, gestalterisch und redaktionell verknüpfte Kanäle hinweg.“²³ Wichtig ist hierbei auch ein Rückkanal, der zu einem Dialog anstatt eines bloßen Monologs mit den Rezipienten führt: Ein Audiobeitrag der *Soundbar* erscheint beispielsweise sowohl auf ihrem Instagram-Kanal als auch auf ihrer SoundCloud-Seite und ist offen für Kommentare und Austausch.

Transmedial meint das Weitererzählen oder Ergänzen der Inhalte über unterschiedliche Formate und Plattformen hinweg: So erschafft die *Soundbar* beispielsweise in der Performance der *Sympoiesis* einen immersiven Raum als Haupthandlung, der später in einem Instagram-Karoussel-Post²⁴ zusammengefasst wird und Teile davon als Trailer zum weiteren Werben auf ihrer Website erscheinen. Auch die sich überlagernden *Soundbar*-Aufnahmen, die über QR-Codes in dieser Masterarbeit eingebunden sind, entfalten beispielsweise eine klangliche Ebene, die den Text transmedial ergänzen.

Bereits Aristoteles unterschied in seinem Werk *De Anima*²⁵ fünf grundlegende Sinne: den Sehsinn mit der visuellen Wahrnehmung über das Auge, den Hörsinn mit der auditiven Wahrnehmung über das Ohr, den Geruchssinn mit der olfaktorischen Wahrnehmung über die Nase, den Geschmackssinn mit der gustatorischen Wahrnehmung über die Zunge und den Tastsinn mit der taktilen Wahrnehmung über die Haut.

23 Christian Jakubetz: *Crossmedia*, Konstanz 2008, S. 31.

24 Ein *Karoussel-Post* ist ein Social-Media-Format, bei dem mehrere Inhalte – meist *Bilder* oder *Videos* – in einem *einzigsten Beitrag* gebündelt werden.

25 Aristoteles: *Über die Seele*, bibliographisch akt. Ausgabe, Ditzingen 2025.

Die moderne Wahrnehmungspsychologie ergänzt dieses Spektrum um weitere Sinne: den Temperatursinn, den Schmerzsinne, den Gleichgewichtssinn, den Bewegungssinn (*Propriozeption*), die *Interozeption* (Wahrnehmung innerer Körperzustände) und andere differenzierte sensorische Modi.

Obwohl der Name *Soundbar* den Klang in den Mittelpunkt stellt, spielte der visuelle Sinn von Anfang an eine gleichberechtigte Rolle im Gestaltungsprozess.

Die Arbeit mit Licht, Glas und Flüssigkeit faszinierte die *Soundbar* früh: Die Lichtbrechung in Kristallgläsern, Reflexionen auf glatten Oberflächen und das Spiel von Farbe und Transparenz wurden künstlerisch erforscht. In *Cyanotypie-Sessions*²⁶ etwa fixierten wir die Glasformen und ihre Lichtmuster auf verschiedenen Materialien und verwandelten sie in visuelle Drucke – die später als Schilder, Banner und Menükarten Teil der Raumgestaltung wurden. Auch hier werden verschiedene Medienformate, wie visuelle Drucke, durch auditive Klänge im erweiterten Sinne multimedial ergänzt. Auch in unsere interaktiven Formate wurden visuelle Elemente eingebunden: *Gute Stimmung* war ein analoger Menüpunkt, der die Klänge angeschlagener Stimmgabeln am Glas mit dem sinnlichen Erleben von Licht verband. Die Gäste konnten mithilfe einer beigefügten Taschenlampe die Lichtbrechung in den Kristallgläsern als Schattenspiel erkun-

26 Cyanotypie (auch Blaudruck) ist ein fotografisches Edeldruckverfahren aus der Mitte des 19. Jahrhunderts. Hierbei wird ein Trägermaterial (Papier, Stoff, Holz) mit einer lichtempfindlichen Eisensalzlösung beschichtet und dann nach dem Trocknen mit einem Negativ (bei uns z.B. Gläser) unter UV-Licht belichtet. Die belichteten Stellen verfärbten sich im charakteristischen blauen Farbton, während die unbelichteten Bereiche hell bleiben.

den – im Zusammenspiel mit dem Klang entstand so ein multisensorisches Erlebnis.

Nicht zuletzt in der Performance *Sympoiesis*, deren Bildwelten und choreografierte Lichtstimmungen gleichberechtigt mit der auditiven Wahrnehmung einhergingen, verschmolzen Klang und Bild zu einer synästhetischen Erfahrung.

Michel Chion plädiert in der Filmtheorie für die ebenbürtige Wertschätzung von Bild und Ton. Da diese selten unabhängig voneinander wahrgenommen werden können, spricht er in seinem Werk *Audio-Vision: Sound on Screen*²⁷ von einer eigenständigen Wahrnehmungsform, die erst im Zusammenspiel von Bild und Klang entsteht – einer „audio-visuellen“ Wahrnehmung. Er wollte zeigen, wie „*in der Realität in einer ‚audio-visuellen‘ Kombination eine Wahrnehmung die andere beeinflusst und sie verändert: Man ‚sieht‘ nicht das Gleiche, wenn man gleichzeitig hört; man ‚hört‘ nicht das Gleiche, wenn man gleichzeitig sieht.*“²⁸

Auch *Geschmack* und *Geruch* sind integrale Bestandteile der *Soundbar*-Erfahrung – ganz natürlich durch das Getränk, das gereicht wird. Die feinen Aromen, die sich beim Mixen entfalten, der Geruch frischer Kräuter, der Geschmack eines Sirups. Die Getränke werden in der Bar zusammen mit Klängen gereicht, oftmals auf die Inhalte der Getränke abgestimmt. Die Sounds

27 Michel Chion: *Audio-Vision: Ton und Bild im Kino*, 1. Auflage, Berlin 2012.

28 Ebd. S. 11.

fungieren hier als Cues,²⁹ die die Getränkeausgabe markieren oder gar auslösen. All das wird zum Teil des multisensorischen Erlebens.

In der Performance *Sympoiesis* wurde auch der *Tastsinn* bewusst einbezogen – etwa, wenn kaltes Eis über die Handflächen gleitet oder aromatische Essenzen zum Befühlen verteilt werden. Der Körper wird in die Wahrnehmung eingebunden, das Fühlen wird zur aktiven Dimension der Erfahrung.

Und auch der *Bewegungssinn* sollte aktiviert werden: Im *Rave*-Teil von *Sympoiesis* spielt der Körper eine zentrale Rolle – durch Tanz als Form der körperlich-rhythmischen Aneignung von Raum, Klang und Gemeinschaft.

Schließlich ist da noch das, was sich kaum benennen lässt: das geistige Berührtsein. Die *Soundbar* zielt nicht nur auf Sinnesindrücke ab, sondern auch auf das, was in Gedanken, Emotion und Imagination angestoßen wird. Musik und Klang berühren uns nicht nur sensorisch, sondern auch existentiell – als Formen des Seins, Denkens und Fühlens, die sich nicht auf einen einzelnen Sinn reduzieren lassen. Sie entstehen im Zusammenspiel der Sinne.

29 Der Begriff *Cue* (aus dem Englischen: *Hinweis, Einsatzsignal*) bezeichnet in künstlerischen, technischen und performativen Kontexten ein Signal oder einen Auslöser, der anzeigt, dass eine bestimmte Aktion beginnen soll – z.B. ein Musikeinsatz.

4 Die Bar

4.1 Klangräume

Nach der Auseinandersetzung mit dem Hören und der Wahrnehmung über die Sinne, richtet sich der Blick nun auf die nächste essentielle Komponente der *Soundbar*: der des Raumes.

Die *Soundbar* besitzt keinen festen Raum, sondern ist mobil und wandelbar. Sie passt sich an die örtlichen Gegebenheiten an und bildet ihre Räume temporär durch den Klang mit aus. Wir sprechen in diesem Kapitel also nicht nur von Räumen, sondern im Zusammenhang der *Soundbar* von Klangräumen, Räumen des Zuhörens. Der Raum spielt für die *Soundbar* und ihre klangliche Gestaltung eine bedeutende Rolle.

Auch historisch finden sich Beispiele, in denen der Raum eine zentrale Rolle im musikalischen Geschehen einnimmt. Ein frühes Beispiel raumbezogener Musik sind die *cori spezzati* – geteilte Chöre der venezianischen Renaissance, bei denen Klang gezielt durch räumliche Anordnung erzeugt und erlebbar gemacht wurde. War Musik zuvor als reine Zeitkunst verstanden worden, die nicht räumlich sein konnte, löste sich im Verlauf des 19. Jahrhunderts diese strikte Trennung auf – auch bezogen auf das Hören. Besonders in der Kunstmusik des 20. Jahrhunderts wurde vermehrt der architektonische Raum Thema in der Instrumentalmusik, besonders aber in der elektroakustischen Musik. In den 90er Jahren des 18. Jahrhunderts bildete sich der Begriff des *hörbaren Raums* heraus und wurde seitdem von mehreren Fachgebieten erforscht. Der hörbare Raum „*ist zusammenge-*

setzt aus der Hörbarkeit des Klangorts (Lokalisation), den Entfernungen und Bewegungen von Schallquellen untereinander, die durch binaurale Wahrnehmung individuell aus der Position des Hörers ermittelt werden, und dem Hören raumakustischer Aspekte wie Hall und Nachhall, die sich ebenfalls auf die konkrete Position des Hörers im Raum beziehen.“³⁰ Mit dem Aufkommen der elektroakustischen Medien vervielfältigten sich die Versuche, Musik und Klänge räumlich aufzunehmen und zu übertragen und besonders die Digitaltechnologie der 1980er Jahre sorgte für eine rasante elektroakustische Konstruktion hörbarer Räume.³¹

Ein paar Beispiele aus der Klangkunst sollen kurz die Bedeutung und Verwebung des Raumes in das Werk verdeutlichen. So beschrieb Nam June Paik³² über seine unvollendete *Symphony for 20 Rooms* den Raum als integrale Komponente der Komposition: „Der Raum ist nicht mehr nur eine Bereicherung des Klangs, sondern seine unabdingbare, bessere Hälfte.“³³

Alvin Luciers³⁴ kompositorische Arbeit *I am sitting in a room* (1970) zeigt auf poetische Weise, wie ein Raum den Klang formt – indem ein gesprochener Text mehrfach im Raum abgespielt und

30 Martha Brech: *Der Hörbare Raum. Entdeckung, Erforschung und musikalische Gestaltung mit analoger Technologie*, Bielefeld 2015, S. 13.

31 Vgl. ebd., S. 11ff.

32 Nam June Paik (1932 – 2006) war ein aus Korea stammender, US-amerikanischer Komponist und bildender Künstler, bekannt als Pionier der Videokunst.

33 Jan Thoben; Bernhard Rietbrock: „Jeder Raum hat seine eigene Melodie“. Alvin Luciers ‚I am sitting in a room‘, in: *MusikTexte. Zeitschrift für Neue Musik*, Nr. 171, November 2021, S. 41.

34 Alvin Lucier (1931 –2021) war ein US-amerikanischer Komponist und Klangkünstler.

neu aufgenommen wird, bis nur noch die Resonanzen des Raumes hörbar sind. Er ist hiermit einer der ersten, der die Architektur und die damit einhergehenden Resonanzen des Raumes mit in die Komposition einbezieht.³⁵

Als Anfang musikalischer Raumklangbewegungen mit dreidimensionalen Raumklangtechnologien sei Pierre Schaeffers *Pupitre d'espace* genannt; hier wurden Lautsprecher „als Schallquelle[n] verstanden und die Klangbewegung verlief von Einzellautsprecher zu Einzellautsprecher.“³⁶ Gesteuert wurde diese Maschine aus einem ‚Spielerteil‘ heraus, aus welchem man stehend die Klanglautstärke der einzelnen Lautsprecher im Raum bestimmen konnte. Besonders in der *Sympoiesis* nutzte die Soundbar die Möglichkeit der bewegten Klänge im Raum und bespielte mittels Life-Diffusion³⁷ einzelne Lautsprecher und sendete Klänge von A nach B.

Auch die *Soundbar* verwebt ihre Klangquellen in den Raum hinein und erschafft somit ihren eigenen Klangraum. Ebenfalls spielt sie mit der Komponente der Bewegung im Raum, indem sie ihre Klänge performativ gestaltet. Die Bewegung des Klangs verbindet sich beim Servieren der Klänge am Tisch mit dem Spiel und wird so mit einer weiteren Ebene in den Raum verwoben. Als Grundreferenz dienen der *Soundbar* – wie im Namen verortet – die Klangorte variabler Bars.

35 Vgl. ebd.

36 Martha Brech: *Der Hörbare Raum*, S. 204.

37 Life-Diffusion ist ein Begriff aus der elektroakustischen Musik und bezeichnet die Live-Raumverteilung von vorproduziertem Klangmaterial während einer Aufführung.

4.2 Erwartung & Konvention – Kommunikativer Vertrag

Der Begriff *Bar* ruft sofort kulturell geprägte Bilder hervor: schicke Cocktailschuppen, Nachtbars, die sich über den Dächern der Großstadt erheben, glänzende Tresen von Hotelbars, hinter denen Bartender in weißen Livrées in akrobatischer Weise die Limetten und Liköre in Shakern schütteln, oder gemütliche Eckkneipen, die Bier und Schnaps über den Tresen reichen.

Mit solchen Orten verbindet sich ein unausgesprochener *kommunikativer Vertrag* – ein soziales Verständnis davon, wie ein Barbesuch abläuft und was man erwarten darf. Ausgehend von der Filmtheorie wird – ähnlich wie beim Roman, im Theater oder in der Oper – zwischen Filmemachern und Publikum ein *kommunikativer Kontrakt* geschlossen. Dieser beruht auf den grundlegenden Eigenschaften der Wahrnehmung sowie auf gemeinsamen kommunikativen Standards und bildet die Basis des wechselseitigen Verständnisses. Dieser beschreibt die Erwartung der Beteiligten an ein gewisses Medium – unter anderem, was die technische Korrektheit, die Forderung nach Verständlichkeit oder ähnliches angeht.³⁸ Wird dieser Vertrag erfüllt, stellt sich Vertrautheit ein – wird er gebrochen, entsteht Irritation.

Die *Soundbar* spielt gezielt mit diesen Erwartungshaltungen. Sie zitiert bekannte Bar-Typologien, bricht sie aber zugleich auf. Als mobiler und wandelbarer Klangraum erschafft sie ein eigenes Setting jenseits konventioneller Räume – nicht ortsgebunden, sondern akustisch definiert.

38 Vgl. Thomas Görne: *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*, München 2017, S. 21f.

Dabei lädt sie ihre Gäste ein, den Begriff der *Bar* neu zu denken: nicht nur als kulturellen und sozialen, sondern auch als klanglichen Raum. In diesem Kapitel werfen wir deshalb zunächst auch einen Blick auf die kulturellen Unterschiede des Barbegriffs weltweit: Welche Formen hat er, welche Gemeinsamkeiten, welche Differenzen? Und wie speist sich die *Soundbar* aus diesem vielstimmigen Fundus?

4.3 Kulturgeschichte & Typologien der Bar

Da sich in der Begrifflichkeit so viele verschiedene Lokalitäten mit verstecken, gehen wir zunächst auf eine kleine etymologische, historische und kulturelle Spurensuche. Etymologisch steht das Wort *Bar* für ein Nachtlokal oder intimes kleines Restaurant. Es geht zurück auf das englische *bar* oder das altfranzösische *barre*, also auf eine Art *Schranke* oder *Barriere*. Hiermit war der Tresen gemeint, der den Getränkebereich vor dem Zugriff der Gäste schützen sollte.³⁹ Diese Verbindung zeigt: Die Bar steckt nicht nur in der Lokalität, sondern ebenso im erhöhten Tresen, dem eigentlichen Herzstück – der Essenz der Bar. Auch in der *Soundbar* spielt das Element des Tresens zumeist eine zentrale Rolle als Klangelement und wird – versehen mit verschiedenen Tonabnehmern – als *klingender Tresen* inszeniert.

Kulturell wird die Bar vielfältig gelebt: In Spanien oder Italien bezeichnet *Bar* oft ein Café in dem auch schon morgens der schnelle Espresso am Tresen oder tagsüber ein Getränk oder abends Tapas eingenommen werden, in Frankreich findet man

39 Vgl. Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: *Bar*, URL: <https://www.dwds.de/wb/Bar#1> (Abrufdatum: 22.09.2025).

als Pendant das sogenannte *Café*, in dem man tagsüber ein Getränk oder einen Aperitif zu sich nimmt, die Zeitung liest oder eine Partie Schach spielt. Auch gibt es in der französischen Kultur den *Salon de thé* oder auch *tearoom*, eine Art Crêperie in der Bretagne, in denen Tee und Cidre gereicht werden.

In Irland oder England ist der *Pub* zentral – öffentlich, gesellig, teils mit einer bunten Livemusik-Szene. Besehen wir den orientalischen Raum können als Beispiele die *Teestuben* in der Türkei (meist ausschließliche für Männer und nonalkoholisch im Angebot) oder die *Shishabars* in arabischen Ländern dienen, im asiatischen Raum die japanischen *Izakayas* – kleine Bars, die das gesellige Beisammensein beim Sake und gemeinsamen Essen zelebrieren.

Die Vielfalt kultureller Barformen ließe sich endlos weiterzählen. Die Aufzählung bleibt bewusst exemplarisch: Sie verweist auf den immensen kulturellen Fundus, aus dem sich auch die *Soundbar* speist.

Diese Orte – im weiteren Sinne mit der Bar verwandt – sind mehr als nur Kulisse für Getränke. Sie sind *soziale Bühnen* des Alltags, Räume der Begegnung, des Austauschs, der kollektiven Wahrnehmung. In ihnen verdichten sich Kultur und Gemeinschaft zu einer gelebten Praxis.

Gerade deshalb finden sie auch in Kunst, Literatur und Film immer wieder eine Bühne. Denn auch Künstler*innen, Literat*innen und Denker*innen fanden seit jeher in Bars ihre Treffpunkte – halb Atelier, halb Zuflucht. Werke wie Vincent van Goghs *Café-terrasse am Abend* oder *Nachtcafé* erzählen nicht nur von Licht und Farbe, sondern auch vom sozialen Magnetismus solcher

Orte. Auch *Absinthbars* – berüchtigt und verklärt – spiegeln die Verbindung von Rausch und künstlerischer Inspiration.

Ernest Hemingway verankerte die Bar als literarischen Schauplatz in der kollektiven Vorstellung – etwa in *The Sun Also Rises*, wo sie zum Ort des Wartens und der Sehnsucht wird. Ebenso wie in Woody Allens Zeitreisen im Film durch das Paris der 1920er (in *Midnight in Paris*) oder in den verrauchten Nächten Berlins in *Babylon Berlin* begegnen wir der Bar stets als Sehnsuchtsort – zwischen Bohème, Exzess und Melancholie.

„*Oh show me the way to the next whiskey bar*“, heißt es im *Alabama Song* von Brecht und Weill – später berühmt geworden durch The Doors. Hier wird die Bar zum Zufluchtsort des Getriebenen, zum Ort der Rastlosigkeit, zur Projektionsfläche für Flucht, Suche, Orientierungslosigkeit.

Die *Soundbar* schöpft bewusst aus der kulturellen Vielfalt und den Mythen, die mit dem Begriff der *Bar* verbunden sind. Sie versteht sich als Resonanzraum dieses Erbes – ein Ort, an dem die klingenden Geschichten vergangener Zeiten in Form eines kollektiven Gedächtnisses mitschwingen und neu gehört werden können. Erzählungen und Atmosphären aus Kunst, Literatur und Film werden zitiert, verfremdet und neu zusammengesetzt – von der italienischen Espresso-Bar bis zum britischen Pub. Selbst barfremden, aber dem gemeinschaftlichen Trinken verbundenen Traditionen wie der japanischen Teezeremonie nähert sie sich, wie später noch ausgeführt wird.

Musik ist in Bars weit mehr als bloße Hintergrundkulisse – sie prägt die Atmosphäre entscheidend. Ob scheppernd aus einem alten Radio oder sorgfältig kuratiert in Form von Live-Acts

oder DJ-Sets: Klang trägt die Handschrift der Betreiber*innen, formt den Charakter des Ortes und zieht ein entsprechendes Publikum an. Auch die *Soundbar* versteht sich als Ort klanglicher Identität – ein Raum für *Audiophile* und *Klangnerds*, die hören, was andere übersehen.

Die Einflüsse der Bar werden nicht nur formal, sondern auch klanglich verarbeitet: In der *Soundbar* fungieren Klang und Musik als eigenständige Erzählebenen. Durch Zitat, Transformation und Collage entstehen vielschichtige Welten: Fragmente vergangener Nächte, Gesprächsfetzen, Gläserklirren, Lachen, Weinen, Gesang – all das verschmilzt zu akustischen Räumen zwischen Erinnerung und Fiktion. Mal evozieren sie reale Barszenen, mal entführen sie in imaginäre Welten – unter Wasser, in ferne Städte oder utopische Räume.

So entsteht ein eigener Kosmos, der sich über das Hören definiert. Jede klangliche Entscheidung wirkt wie ein architektonisches Element – sie formt Atmosphäre, lädt zur Interaktion ein und macht das Publikum zum aktiven Teil des Erlebnisses.

4.4 Hören als soziale Handlung / Listening Bars

Als Vorbild für einen Bar-Raum des bewussten Hörens stehen besonders die sogenannten *Listening Bars*, in denen Musik nicht bloß Hintergrund, sondern Hauptakteurin ist. Hier wird Klang kultiviert. Maßgeblich inspirierend und Begründer dieser Tradition sind dabei die japanischen *Jazz Kissas*: kleine Teestuben mit großen Lautsprecheranlagen und noch größerer Hingabe zur Musik. Seit den 1950er-Jahren bieten sie rare Vinyl-Schät-

ze, konzentriertes Hören und soziale Rückzugsorte – einst für jene, die sich weder eigene Plattenspieler noch Platten leisten konnten. Orte für Andersdenkende, Musikliebende, Suchende.

In unserer Gegenwart, die sich oftmals durch dauerhafte Beschallung und Ablenkung zeigt, erleben solche Orte eine neue Aufmerksamkeit – weltweit. Das legendäre *Lion*⁴⁰ in Tokio oder *Spiritland* in London stehen exemplarisch für diesen Trend.⁴¹ Auch in Hamburg lebte mit der *RIAA-Bar* in Altona ein solcher Geist auf – mit ausgesuchten Vinylsessions und audiophilem Sound in wohnzimmerartiger Atmosphäre. Heute erscheint sie als Pop-Up an wechselnden Orten.

Die *Soundbar* lässt sich von diesen Konzepten inspirieren – sie greift ihre klanglichen Sprachen auf, transformiert sie und entwickelt daraus eine eigene akustische Identität und Lokalität. Eine Bar, die nicht nur Getränke ausschenkt, sondern Klang serviert. Ein Ort des bewussten Hörens und der kulturellen Resonanz.

40 Das *Lion* in Tokio bildete 1926 den Ursprung der Bewegung und besteht seither fort.

41 Ingo Schulz: *Jazz-Kissa-Kultur: Abschalten, herunterfahren, genießen*, URL: <https://www.fidelity-online.de/jazz-kissa-kultur-abschalten-herunterfahren-geniesSEN/> (Abrufdatum: 20.09.2025).

4.5 Die Soundbar als Installation & Klangskulptur



Herzlich Willkommen!

Wir sind eine performative Bar, die das Zusammenkommen, den Trinkgenuss und das gemeinsame Jammen feiert. Bei uns kann man nicht nur Getränke, sondern auch Klanginstallationen bestellen. Wir empfehlen eine Klangerfahrung pro Tisch.

SOUNDKARTE

GETRÄNKE

Sekt 0,2l	5,00 €
Apfelschorle 0,33l	3,00 €

KLINGENDE KURZE

Pfeffi	2,50 €
Schauer / Clao / Gewitter / Schiffsglocke	
für Kinder	1,00 €
Elbdampfer	

HYDROFEUER



ATMOSPHERE



Am Meer
Auf Tauchgang
In Fantasie
Mit Cage

MUSIK



Debussy
Philip Glas
Improvisaton

FRISCHE BRISE



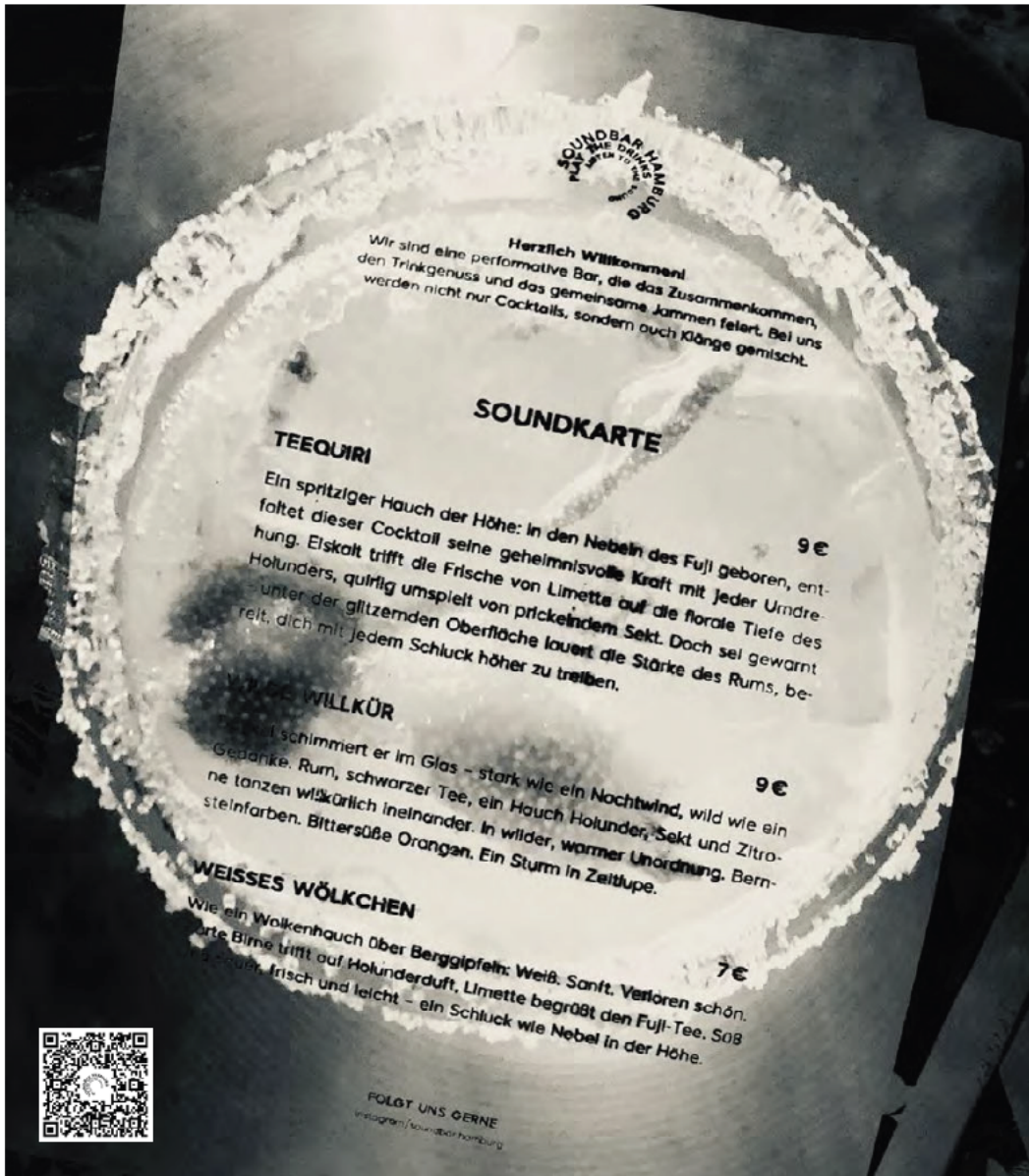
RÜCKZUG



Abbildung 4.51: Ausschnitt der Soundkarte bei der Hanseatischen Materialverwaltung

Beim *Frühlingsfest der Hanseatischen Materialverwaltung* verwandelte sich die *Soundbar* in einen eigenen, temporären Klangraum. Die Szenerie glich zunächst einer klassischen Bar: Es gab Tische, einen Ausschank – und ein erwartungsvolles Publikum. Der kommunikative Vertrag schien erfüllt. Doch spätestens beim Blick auf die eigens kuratierte *Soundkarte* (siehe Abbildung 4.5.1: *Ausschnitt der Soundkarte bei der Hanseatischen Materialverwaltung*) wurde klar, dass hier etwas anderes geschah: Statt nur der Getränke, wurden klangbasierte Erlebnisse serviert – jeder „Cocktail“ (höre und sehe Klangbild 4.5.2: *Soundkarte trifft Teequiri*) eine kleine akustische Komposition, ein Geräusch, eine Atmosphäre, die an den Tisch gebracht wurden und dort wie durch Magie beim Servieren neue Klangwelten eröffneten.

Die Gäste wurden Teil des Geschehens: Ihre Bestellungen lösten direkt am Tisch über versteckte Lautsprecher Sounds aus. Auch wurde das Erlebnis zu einem sozialen Experiment, bei dem Fragen wie „Was bestelle ich hier eigentlich?“ zum Gesprächsanlass wurden. Das Publikum reagierte offen und positiv überrascht; Auch der Service wurde für seine herzliche, aufmerksame Art gelobt – denn wie in jeder Bar zählt letztlich auch hier: Es geht um das Miteinander.



Klangbild 4.5.2: Soundkarte trifft Teequiri (Foto: eigene Aufnahme und Bildbearbeitung)

Der Raum selbst war technisch als quadrophones Lautsprechersystem organisiert: Ein quadratisches Setup umschloss die Tische und machte den gesamten Innenraum zum Klangkörper. Ein eigens programmiertes *Max-Patch*⁴² ermöglichte die simultane Steuerung verschiedenster Zuspeler, gleichzeitig wurden analoge Glas-Jams zu Klangquellen. Diese Verbindung von digitaler und analoger Klangerzeugung schuf eine dichte, situativ geformte akustische Atmosphäre, die den Raum und seine Klangelemente zueinander in Bezug setzte.

In den 1990er Jahren begann sich der Begriff der *Installation* zu etablieren.

*„Damit werden dreidimensionale Werke beschrieben, die gezielt entstehen, um die Wahrnehmung des Ortes zu verändern. Es steht nicht ein einziges Werk im Zentrum sondern ein ‚holistisch‘ angelegtes Beziehungsgeflecht. Mit diesem Begriff aus der Biologie wird die Tendenz bezeichnet, Einheiten zu bilden, die mehr sind als die Summe der Teile. In Installationen können Betrachter, Raum, Stadt und Land ebenso Teil des Werkes sein wie ökonomische, soziale oder gesellschaftliche Systeme – bis hin zur Position des Menschen im Universum.“*⁴³

Helga de la Motte-Haber beschreibt in ihrem Buch *Musik und Bildende Kunst*⁴⁴ den Bezug der Kunst zur Umwelt als das zentrale Thema. Als Beispiel erwähnt sie hier die klangliche Um-

42 Max/MSP ist eine visuelle Programmiersprache, die besonders in der elektronischen Musik, Klangkunst, interaktiven Medien und Live-Performance verwendet wird.

43 Sabine B. Vogel: *Die Grenzenlosigkeit der Skulptur, in: Grenzenlose Skulptur. Ein Überblick über das skulpturale heute* (Kunstforum International, 229), hrsg. von Sabine B. Vogel, Köln 2014, S. 40.

44 De la Motte-Haber, Helga: *Musik und Bildende Kunst. Von der Tonmalerei zur Klangkunst*, Laaber 1990.

hüllung des World Trade Centers (Bill Fontana, 1980) über unsichtbare Lautsprecher mit Klängen übertragen von der Brooklyn Bridge. Die zugegebenen Klänge vermischten sich in einer Wahrnehmungsillusion mit der ursprünglichen Örtlichkeit und gaben ihr eine andere Gestalt. Bill Fontana spricht hier von einer *sound sculpture* und macht damit deutlich, dass sowohl Klang als auch die natürlichen Geräusche zum Modellieren im Raum verwendet werden.⁴⁵ Als weiteres interessantes Beispiel einer Klangskulptur dient ihr Leo Küppers räumliches Abbild eines Klaviers durch die genaue Anordnung von Lautsprechern im Raum, die analog zu den Intervallverhältnissen eine temperierte Klangkuppel ergeben und den Raum selbst als Klavier erklingen lassen (1984 bei der Ars Electronica in Linz). Zeit-Räume und Bewegung durch Klänge erhalten eine architektonische Funktion. Der Begriff der Klangskulptur ist nicht klar von dem der akustischen Installation abzugrenzen.

Die *Soundbar* versteht sich ebenfalls als lebendige Klangskulptur – eine wandelbare Installation, in der Raum, Publikum, Objekt und Klang zu einem neuen Gesamterlebnis verschmelzen und durch den Klang und Klangillusionen neue imaginäre Räume erschaffen: „*Den Ereignischarakter des Raumes macht uns die Klangskulptur bewußt, indem sie artifizielle Räume zaubert.*“⁴⁶ Besucher*innen wurden zu Mitgestaltenden. Geräusche, Bewegungen, Gespräche, spontane Aktionen: Alles floss in den Raumklang ein.

Ziel war es, den ephemeren Klang als skulpturales Medium erfahrbar zu machen – flüchtig und dennoch raumprägend. Laut

45 Vgl. ebd., S. 278f.

46 Ebd., S. 284.

Rosalind Krauss ist die Skulptur „*untrennbar mit der Logik des Denkmals [verbunden,] eine Repräsentation, die an etwas erinnert.*“⁴⁷ So bildet die Klangskulptur ein Denkmal des Klang-Moments, geformt aus Erinnerungen, Alltäglichem, gebrochenen Erwartungen und kollektiver Resonanz.

4.6 Öffentliche und politische Räume

Neben der mitgestaltenden Komponente ist es ein weiteres zentrales Anliegen – und zugleich eine Vision – der Soundbar, Klangkunst für den öffentlichen Raum zugänglich zu machen. Sie möchte bewusst institutionelle Kontexte verlassen und Orte aufsuchen, die für alle zugänglich sind. So besucht sie nicht nur unterschiedlichste Messen oder Stiftungsevents, sondern will auch draußen in öffentlichen Parks und in anderweitigen kulturellen Orten und Festivals – wie beispielsweise dem *Klimaströme Festival*, das sein Angebot in den Sommerferien umsonst an Schulkinder richtet - unterwegs sein und öffentlichen Raum unter Einbezug ihrer Gäste klanglich aktiv mitgestalten.

Interessant in diesem Zusammenhang zu erwähnen sind die Ideen der *Situationistischen Internationale* um Guy Debord. Dieser äußerte bereits in den 1950er-Jahren mit seinem Begriff des *Spektakels*⁴⁸ eine Kritik an der Entfremdung der kapitalistisch geprägten Gesellschaft vom Sein und der Realität: „*Das ganze Leben der Gesellschaften, in welchen die modernen Produktionsbedingungen herrschen, erscheint als eine ungeheure*

47 Vogel, Sabine B.: *Die Grenzenlosigkeit der Skulptur*, S. 44.

48 *Die Situationistische Internationale* und das Werk Guy Debord „*Die Gesellschaft des Spektakels*“ von 1967 sind unzertrennlich miteinander verbunden.

*Ansammlung von Spektakeln.*⁴⁹ Konsum, Medien und kapitalistische Stadtplanung hatten das *Sein* durch das *Erscheinen* ersetzt. Die Menschen konsumierten bloß noch Erfahrungen, anstatt ihre Welt aktiv zu gestalten. Sie forderten eine neue Wahrnehmung und Aneignung urbaner Räume. Auch lokale Projekte wie der *Park Fiction*⁵⁰ in Hamburg stehen in dieser Tradition: Räume, die sich durch kollektive Nutzung, Imagination und Gestaltungsfreiheit definieren; ein urbanes Projekt, das trotz festem Ort wandelbar bleibt und zur aktiven Mitgestaltung einlädt.

Die *Soundbar* überträgt diese Prinzipien auf den akustischen Raum: Sie schafft temporäre Klangräume, in denen das Publikum nicht nur Zuhörende, sondern aktiv Beteiligte sind. Klang wird zum Medium sozialer Erfahrung und öffentlicher Teilhabe.

Die *Soundbar* besitzt keinen festen Ort – und genau darin liegt ihre Kraft: als öffentlicher, offener Pop-Up-Space, der neue Räume für (Klang-)Kunst schafft – im Austausch mit der Stadt und den Menschen, die sie beleben, so zumindest weiterhin ihre Vision.

49 Guy Debord: *Die Gesellschaft des Spektakels*, 3. Auflage, Berlin 2025, S.13.

50 Park Fiction, URL: <https://park-fiction.net/gezi-park-fiction-hamburg/> (Abrufdatum 16.09.2025.).

5 Das Glas

5.1 Küchen-Sessions als Ursprung



Abbildung 5.1: *Das Glas* (Foto: Katharina Degen)

Die *Soundbar* begann mit einem einfachen Klangspiel, das zunächst in der Küche umgesetzt wurde: Flüssigkeiten in Gläsern zum Klingen bringen. Diese ursprüngliche Form der Klangzeugung wurde zum Ausgangspunkt für vielfältige Variationen und Experimente. In diesem Kapitel wird also der dritten Essenz der *Soundbar*, dem Klangobjekt des Glases (siehe Abbildung 5.1: *Das Glas*) und damit dem Instrumentarium der *Soundbar*, ihren Klängen und Musiken nachgegangen.

„Das Klangobjekt ist mehr als das Hörereignis. Es kann abstrakt und frei von Bedeutung sein, es kann aber auch eine konkrete Dinghaftigkeit besitzen und damit bedeutungsvoll sein. Es kann eine metaphorische Größe haben, ein metaphorisches Gewicht und eine metaphorische Position im Raum [...] eine (scheinbare) physikalische Größe und Position im Raum, es kann aber auch diffus, nicht ortbar, flächig sein. Es kann eine metaphorische Textur, eine metaphorische Form und Oberflächenbeschaffenheit, eine metaphorische Temperatur und Helligkeit haben. Und das Klangobjekt kann Werkzeug einer Kommunikation sein.“⁵¹

Im Zentrum der *Soundbar* steht das *Glas* – zugleich Alltagsgegenstand und Klangkörper und wirkt als Angelpunkt der Aufmerksamkeitsbündelung. Es dient als *Schnittstelle zwischen sozialem Ritual und künstlerischer Aktion*, zwischen Zuhören und Mitspielen. In der *Soundbar* wird das Glas nicht nur zum Instrument, sondern auch zum Spielzeug, Kommunikationsmittel und Erinnerungsträger. Klang entsteht hier aus dem sozialen Moment des Teilens – und durch *Improvisation wird daraus Musik*.

Auch ein Bezug zu John Cage ist hier nachzuweisen, der (wie im Kapitel „*Das Klavier*“ genauer beschrieben) Alltagsobjekte als Instrumente und Performanceobjekte nutzte. Die *Soundbar* führt diese Tradition fort: Das Glas wird zum variablen Klangobjekt mit hohem Praxisbezug – von den ersten Küchen-Jams über visuelle Umsetzungen bis hin zu Glasinstallationen.

51 Thomas Görne: *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*, München 2017, S. 35f.

5.2 Interaktion & Klanggestaltung



Abbildung 5.2: *präpariertes Klavier beim Fantasizer*
(Foto: eigene Aufnahme)

Das Glas steht symbolisch für den Kern der *Soundbar*: das interaktive Spiel mit dem Klang.

In der Performance *Fantasizer* (siehe Abbildung 5.2: *präpariertes Klavier beim Fantasizer*) wurde das Publikum erstmalig zu einer interaktiven Klangreise mit Gläsern eingeladen. Zwar existierte ein Skript, doch der Verlauf war offen – geleitet von der Dynamik des Publikums und improvisiertem Spiel.

Zu Beginn improvisierte eine *Pianistin* jazzige Barmusiken, bis eine Stimme das Publikum begrüßte und zur aktiven Mitgestaltung einlud, eine *Anleitung zum Jam* wurde hierfür live verlesen. Gläser wurden verteilt, eine gemeinsame Performance begann. Das Glas wanderte von der Hand auf die Saiten des Flügels, der sich nach und nach in ein hybrides Klangwesen verwandelte – analoges Instrument und technisches System zugleich. Mit Gläsern präpariert und durch Lautsprecher ergänzt, verschmolzen live gespielte Klaviermusik (u.a. von Philip Glass) mit Soundscapes aus den Lautsprechern. Die Platzierung der Gläser war zunächst vorgegeben, doch das Publikum wurde eingeladen, selbst umzupositionieren und zu präparieren – eine Einladung zum Mitgestalten des Instruments. Ein gemeinsames, interaktives Glaskonzert begann.

5.3 Klangarchiv & Klang(ge)schichten

Die gespielten Soundscapes mischten sich mit Aufnahmen früherer Sessions – so wurde jede neue Performance zur weiteren Klangschicht eines wachsenden Archivs, den russischen Matruschka-Puppen gleich. Der Erzähltradition guter Barabende folgend, in denen die besten Geschichten erneut zum Besten

gegeben werden, entstand ein fortlaufender Prozess des Erinnerns und Neu-Erzählens.

Der Begriff des *Soundscapes* wurde Anfang der 1970er Jahre von Murray Schafer⁵² im Rahmen seines „World Soundscape Projects“ kreiert. In dieser Studie sollte weltweit *„das akustische Erscheinungsbild von Orten, Räumen, Landschaften, Situationen auf Tonträgern [festgehalten werden] – für die Nachwelt ebenso wie für die aktuelle Erforschung akustischer Identität.“*⁵³

Das dabei entstandene Archiv umfasst viele Jahrzehnte akustischer Erscheinungen unserer Welt, die erfasst, analysiert und in ihren Veränderungen über Jahre verfolgt werden konnten.

*„Schafer's Idee ist es, die Klänge der Welt so zu ordnen und aufeinander abzustimmen, dass sich das hässliche Erscheinungsbild der Gegenwart zu einer ästhetischen globalen Komposition fügt.“*⁵⁴

Mit seinem Begriff der „akustischen Ökologie“ geht Schafer sogar so weit, *„eine akustisch wohlgestaltete Welt [als einen] Indikator für eine Gesellschaft, in der die Interessen zwischen Individuen, Gruppen und der Gemeinschaft insgesamt ausgeglichen wären“*⁵⁵ zu bezeichnen. Er setzte sich daher zeitlebens als Höripädagoge für die Ausbildung einer umfassenden, kritischen und bewussten Hörfähigkeit ein. Das *Soundscape* erfordert mehr

52 R. Murray Schafer (1933 – 1921) war ein kanadischer Komponist, Klangforscher und Begründer des Konzepts der *Soundscapes*.

53 Sabine Breitsameter: Hörgstalt und Denkfigur. Zur Geschichte und Perspektive von R. Murray Schafers *Die Ordnung der Klänge*, in: Schafer, R. Murray: *Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens*, Schott 2010, S. 7.

54 Ebd. S. 9.

55 Ebd. S. 13.

als ein Frontalhören in Stereo, sondern ist eine Hörgestalt und „Denkfigur, die das auditive Wahrnehmen reformuliert“⁵⁶ und ein ‚Rundum-Hören‘ erfordert.

Die *Soundbar* orientiert sich in ihrer Sammlung akustischer Aufnahmen aus dem eigenen Umfeld an diesem Ansatz. Durch die Archivierung und Weiterverarbeitung ihrer Sessions entsteht ein stetig wachsendes Klangarchiv, das nicht nur Soundscapes bewahrt, sondern auch die eigene Geschichte hörbar mitgestaltet.

Unterschieden wird in der *Soundbar* größtenteils zwischen „Grund“-Atmosphären, die den Raumklang als Flächen bestimmen und zusätzlich mit anderen Soundebenen kombiniert werden können und Einzelsounds, die als bewegliche Klangobjekte flüchtig durch den Raum wandern. Die Atmosphären sind je nach *Soundbar*-Größe und Aufwand der Veranstaltung quadrophon, also räumlich, oder für kleinere Set-Ups in Stereo angelegt. Die Einzelsounds sind Mono-Klänge und seit dem neuesten Projekt *Sympoiesis* (siehe Kapitel 6) durch Life-Diffusion einzelnen Lautsprechern zuzuordnen.

Aus der eben beschriebenen neuen Wahrnehmungsfähigkeit der Umwelt folgte laut Schafer auch die aktive akustische Umgestaltung der Welt. Hierbei ist jeder aufgerufen, mitzuwirken.

5.4 Klanginstallationen: Orte des Jams

Eine zentrale Vision der *Soundbar* ist es, das auditive Umfeld nicht nur wahrzunehmen, sondern bewusst und aktiv mitzugestalten. In der Tradition der von Max Neuhaus geprägten *Sound Installation* möchte auch die *Soundbar* mit ihren Klanginstallationen Gelegenheiten für Begegnung schaffen – sie laden ein zum Austausch, zum gemeinsamen Jammen und zum kollektiven Hören. So entsteht ein klanglicher Resonanzraum, in dem Umwelt nicht nur erlebt, sondern im Miteinander auditiv erschaffen wird.

Das *Hydrofeuer* ist ein mit Sprudel-Wasser und Eiswürfeln gefülltes großes Glas, das abgenommen durch ein Hydrofon, zum flüssigen auditiven Lagerfeuer wird.

Gute Stimmung ist eine visuell auditive Installation, die mit alten Kristallgläsern, einer Stimmgabel und Taschenlampe komplett analog funktioniert. Hier können die zärtlichen Lichtbrechungen im Schattenspiel durch das Kristall erforscht und der Klang des Glases durch Anschlagen mit der Stimmgabel bewundert werden.

Die *Schallqualle* ist ein Tentakelwesen, welches durch leitende Objekte – wie zum Beispiel gefüllte Schnapsgläser – Klänge erzeugt (via Playtronica & DAW).

Der Schluckspecht (Idee: Akiko Baldridge) besteht aus langarmigen eingestrickten Kontaktmikrofonen, die an den Hals gehalten Körper- und Schluckgeräusche verstärken.

Kontaktfreude ist eine auf einer Etagere servierte Auswahl an Murmeln und Schlägeln, die, ebenfalls verstärkt durch Kontaktmikrofone, zum Entdecken von Sounds einlädt.

Glasmusik ist ein Tisch voller Flaschen, gespielt wie ein Kristallophon.

Bei der *Frischen Brise* wird ein kleiner Ventilator mit Duschgeräuschen zur Erfrischung geboten.

Rückzug ist die Antwort auf jedes von zu vielen Eindrücken überforderte Ohr: Ein Kopfhörer mit kuratierter Musik – als privater Klangraum bei Reizüberflutung.

Die *Soundbar* versteht sich als multivariablen Klanginstrument, das seine Mittel stets neu kombiniert. Klang ist hier konkret und nahbar. Das Klangobjekt spricht – nicht nur als Ton, sondern auch als Teil eines sozialen Raums. Zentral bleibt das Glas. Es lädt ein zum aktiven Hören, Spielen, Erforschen. Selbst leer erzeugt es Klang – etwa durch das Reiben am Rand, Anstoßen, Schwenken. In seiner Einfachheit schafft es Zugänglichkeit: Jeder kann mitmachen. Das gemeinsame Klingen beim Anstoßen – ein vertrautes Ritual – wird durch Aufmerksamkeit auf den Klang bewusst gemacht. Die Soundbar will zum bewussten Zuhören animieren, im Moment des Anstoßens, im Klang der Geste.

6 Das Klavier

*„Als der Soundbar kurz langweilig wurde, kaufte sie sich ein Klavier. In ihrem Bekanntenkreis wurde sie fündig und grub ein besonders schönes und verstimmtes Exemplar aus dem Jahre 1894 aus. Aus dunklem Holz, mit alten Kerzenhaltern versehen, an denen das Wachs vergangener Abende hinuntergetropft war und Tasten aus Elfenbein, die nunmehr gelblich angelaufen waren. Welche Geschichten dieses Instrument erzählte! Die Soundbar könnte stundenlang zuhören. Das Klavier plauderte von vergangenen Sessions mit präparierten Saiten und dass früher schon Künstler*innen mit ähnlichen Objekten Kunst betrieben und gar ganze Flügel zertrümmert hätten. Ein so schönes Instrument zu zerstören ist aber nicht der Wunsch der Soundbar. Sie holt lieber das Poliertuch heraus, entstaubt die alten Tasten, schraubt neue Rollen unter den alten Klangkörper und macht ein mobiles Happening daraus. Stoßt mit uns an!“⁵⁷*

Das Klavier hat die Soundbar auf besondere Weise inspiriert. Nachdem es in den Besitz der Soundbar übergegangen war, wurde es nach und nach entkleidet und mit versteckter Technik bestückt, die schönen antiken Saiten von innen heraus beleuchtet, die Klanglichkeit durch unterschiedlichste Präparationen wie Gläser, Nägel und Schrauben erweitert, diese Klänge wiederum mit verschiedenen Effekten verstärkt. Die Experimente hieran scheinen schier unendlich. Mittlerweile ist das Klavier in großen Teilen dekonstruiert und kann zu Neuem zusammengesetzt werden. Ein Nebeneffekt der *Sympoiesis*-Veranstaltung, der nun zu weiterer Klangrecherche mit den Einzelteilen einlädt. Einen klanglichen Eindruck der Soundbar-Jams am präparierten Klavier – hier der Flügel des Tonlabors – bietet das

57 Bericht der Soundbar über den Kauf eines alten, verstimmten Klavieres.

Klangbild 6.1.1: *Jam-Session mit präpariertem Klavier.*

Dieses Kapitel widmet sich der kulturellen Verortung der *Soundbar* im Kontext künstlerischer Praxis und kollektiver Klangkunst. Es geht den Einflüssen nach, die aus Strömungen wie Fluxus, Happening und der Ästhetik des Zufalls hervorgehen und die konzeptuelle Ausrichtung der *Soundbar* maßgeblich geprägt haben.

„Of all instruments invented before the twentieth century, the piano can do the most – for the composer, the player and the listener. It [...] could cover every emotion, respond to every mood [...] The piano travels the most, from the pub to the church, from drunken daylight to blissful dream, the honky-tonk to the poetic, the rowdy jam sessions to consoling New Age drift, [...] peaceful to violent, unbearable beauty to crazy mess”⁵⁸.

Als kulturelles Symbol bedient das Klavier vielerlei Bedeutungsebenen. Einerseits stellt es das Konzertinstrument par excellence in der Öffentlichkeit dar, andererseits steht es als bürgerliches Statussymbol des 19. Jahrhunderts in Europa und Nordamerika für das Musikinstrument des trauten Zuhauses. Das Klavier ist Symbol der hohen Konzertkultur nicht nur des klassischen Kanons, sondern auch genreübergreifender Stile. Es ist somit das wichtigste Kompositionsinstrument der westlichen Musik, wird mit Meisterschaft und Genie verbunden, mit Experimentiergeist und Freigeist, in jedem Konzertsaal und so mancher Kneipe ist eines zu finden. Es trägt die glänzenden Geschichten mit sich und provozierte ebenso die Musik- und Kunstwelt, genau diese Bilder zu dekonstruieren, die bürgerli-

58 Paul Morley: *A Sound Mind. How I Fell in Love with Classical Music (and Decided to Rewrite its Entire History)*, London 2020, S. 425.

che Ehrfurcht vor dem Instrument und dem Virtuosen zu zerstören und neu zu besetzen.



Klangbild 6.1.1: *Jam-Session mit präpariertem Klavier*
(Foto: eigene Aufnahme)

6.1 Inspirationsquellen: Fluxus & Happening

Eine solche Geschichte wurde in der Geburtsstunde der Fluxus-Bewegung 1962 erzählt; bei den weltberühmten Konzerten der Internationalen Festspiele Neuester Musik in Wiesbaden. Der

Begründer der Bewegung und der Festspiele, George Maciunas, lud hierfür junge Avantgarde-Musiker ein, die sich im Umfeld John Cages⁵⁹ bewegten und von seinen Überlegungen zu Klang, Stille und Zufall und den räumlichen Aspekten von Musik inspiriert worden waren. Weitere Inspirationen für den Fluxus boten hier Cages – das Pendant in der Bildenden Kunst bieten Marcel Duchamps *Objets trouvés* – natürliche oder ‚gefundene‘ Geräusche in seinen Kompositionen. Fluxus stellt den Prozess des Kunstschaffens über das Endprodukt. Hierbei spielen Zufall und Unbestimmtheit eine große Rolle.⁶⁰

Das prägendste der Konzerte in Wiesbaden war Philip Corners *Piano Activities*, das den Flügel auf andere Weise als gemeinhin erwartet zum Klingen bringen sollte. Die Interpretation führte zur vollständigen Zerstörung des Instruments durch Hämmer, Sägen und Brechstangen, auch dadurch mitmotiviert, dass der Abtransport des Instruments nicht mehr finanziert werden konnte. Auch der Transport des Soundbar-Klaviers gestaltete sich nicht immer einfach. Ein Großteil der Dekonstruktion fand in einer übermütigen Aktion statt, in der Hoffnung, ein dekonstruiertes Klavier leichter unterstellen zu können. Das Ergebnis zeigt die Abbildung 6.1.2: *Dekonstruiertes Klavier*.

59 John Cage (1912 – 1992) war ein US-amerikanischer Komponist, Künstler und Theoretiker, der als einer der einflussreichsten Vertreter der experimentellen Musik gilt.

60 Vgl. Artlex Art Dictionary: *Fluxus-Kunstbewegung – Geschichte, Künstler und Kunstwerke*, URL: <https://www.artlex.com/de/kunstbewegungen/fluxus/> (Abrufdatum 01.09.2025).

Fluxus-Partituren sind von jedem ausführbar, die Performance-Anweisungen und Event-Scores sind leicht auszuführen und bringen alltägliche Verrichtungen zu neuen Bedeutungen; überführen somit die Ausübung von Kunst ins tägliche Leben.⁶¹

In Gunnar Schmidts *Klavierzerstörungen in Kunst und Popkultur*⁶² finden sich gleich mehrere Kapitel, die über unterschiedlichste Variationen des zerstörten Klaviers berichten. Auch in der Ausstellung *Hyper! A Journey into Art and Music* (2019, Deichtorhallen Hamburg) wurde eine Reise durch die Geschichte der Klavierzertrümmerung unternommen – von den frühen Tagen der Popkultur bis hin zur Avantgarde nach dem Zweiten Weltkrieg. Ikonen wie der anarchistische Mickey Mouse, Stan Laurel und Oliver Hardy traten dabei als frühe Zerstörer des Instruments in Erscheinung. Die Ausstellung selbst wurde programmatisch mit einem Konzert eröffnet, bei dem die Band *F.S.K.* ein Klavier zertrümmerte.⁶³

In unseren *Soundbar*-Sessions, die das Klavier miteinweben, ist dieses nicht nur Klangkunstobjekt, sondern ebenfalls eine Referenz an die Bar – als Tresen im eigentlichen Sinne. Im Film *Mood Indigo* aus dem Jahr 2013 von Michel Gondry wird ein Klavier entworfen, das Bar und Cocktailzubereitung beim Spiel zu verbinden vermag: Pianocktail. Die verschiedenen Tongeschlechter und Anschlagarten bestimmen hierbei die letztendliche

61 Vgl. Museum Wiesbaden: *Fluxus at 50*, URL: <https://museum-wiesbaden.de/fluxus-at-50> (Abrufdatum: 10.09.2025).

62 Gunnar Schmidt: *Klavierzerstörungen in Kunst und Popkultur*, Bonn 2012.

63 Gunnar Schmidt: *Krieg dem Klavier*, URL: <https://www.deichtorhallen.de/halle4/krieg-dem-klavier> (Abrufdatum: 10.09.2025).

Mischung der Getränke.⁶⁴ Die *Soundbar* wollte bereits in ihren ersten Entwürfen für mögliche Barsessions ein Instrument entwerfen, das die Mischung des Klangs und des Getränks zu verbinden weiß. War es technisch bislang nicht möglich, ein solches Instrument umzusetzen – die *Sympoiesis* kommt dem wie später beschrieben näher – ist unsere Soundkarte doch zumindest eine Annäherung daran. Durch die Getränkebestellung verbindet sich (wie beim Anschlag einer Taste auf dem Klavier) der Spielwunsch des Gastes mit einem Klang (unsere abgespielten Sounds) und einem ausgegebenen Getränk.

Selbst bei Loriot findet sich in dem Sketch *Mutters Klavier* von 1978 eine kleine Weise zu der Bedeutung dieses Instruments in unserer Gesellschaft; der Einzug des von der Mutter geschenkten Klaviers führt die bürgerliche Idylle der Familie Panislawski ad Absurdum.⁶⁵

Die *Soundbar* findet Inspiration in vielen Strömungen, die den Prozess und nicht das Werk oder das Endprodukt in den Vordergrund stellen. Sie ist geprägt von Inspiration und der Mitarbeit von Vielen – inklusive des Publikums. Dies führt dazu, dass einige Parameter der Aufführungen bis zuletzt ungeplant bleiben müssen und es auch sollen, der Prozess und was sich ergibt, sind jedes Mal in vielen Stellenpunkten einmalig und nicht wiederholbar.

So orientiert sich die *Soundbar* an konzeptuellen Abenden wie Happenings und des soeben beschriebenen Fluxus. Die Begriffe

64 Mood Indigo. *The Pianocktail*. Film Clip, URL: <https://bit.ly/47q9Wui> (Abrufdatum: 10.09.2025).

65 Loriot: *Mutters Klavier*, URL: <https://www.dailymotion.com/video/x8du9nd> (Abrufdatum: 10.09.2025).

der Aufführung sind ebenso spannend zu betrachten. Können wir bei der *Soundbar* von Aufführungen oder von Konzerten sprechen? Wir entschieden uns für die Begriffe Performances oder Sessions – diese oftmals mit Werkstattcharakter, oder eben einfach für „Barabende“.

Die Grenze zwischen Kunst und Leben aufheben zu wollen, war eine Forderung vieler Strömungen der frühen Avantgarde im 20. Jahrhundert. Verbunden mit einer Kritik an der bürgerlichen Kultur entwickelte sich eine Art „Anti-Kunst“, um den gängigen Konventionen entgehen zu können und dem Ausschluss ganzer Schichten der Bildungselite den Skandal entgegenzusetzen.⁶⁶ Das Happening ist neben dem Fluxus eine der bedeutendsten Formen der Aktionskunst der 60er Jahre. Durch Allan Kaprow wurde in den 1950er und 60er Jahren der Begriff mitgeprägt und trug damit entscheidend zur Entwicklung der Performancekunst bei. In seinem Text *How to Make a Happening*⁶⁷ erklärt Kaprow die Gestaltung eines Happenings als offenes lebendiges Erlebnis, das nicht im Theater und schon gar nicht mit Publikum, sondern nur mit Beteiligten stattfindet:

„1. Forget all the standard art forms.[...] 2. You can steer clear of art by mixing up your happening by mixing it with life situations. Make it unsure even to yourself if the happening is life or art. [...] 3. The situations for a happening should come from what you see in the real world, from real places and people rather than from

66 Vgl. Manfred Brauneck: *Happening und Aktionskunst – oder: Das Eindringen des Realen in die Kunst*. George Maciunas, Wolf Vostell, Hermann Nitsch, in: *Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Kommentare*, überarbeitete Neuauflage, Reinbek bei Hamburg 2009, S. 393 – 406.

67 Allen Kaprow: *How to Make a Happening*. Published by Primary Information, o. O. 2009.

the head. [...] 4. Break up your spaces. [...] 5. Break up your time and let it be real time. [...] 6. Arrange all your events in the happening in the same practical way. [...] 7. Since you're in the world now and not in art, play the game by real rules. [...] 8. Work with the power around you, not against it. [...] 9. When you've got the go-ahead, don't rehearse the happening. [...] 10. Perform the happening once only. [...] 11. Give up the whole idea of putting on a show for audiences.“⁶⁸

Das Zitat gibt einige der für Kaprow wichtigsten Aspekte des Happenings an: Eine Aufforderung zum Vergessen der traditionellen Kunstformen, ein Fernbleiben von Kunst und Vermischen mit Situationen aus dem realen Leben, so dass man unsicher ist, ob es sich um Leben oder Kunst handelt. Die Situationen des Happenings sollten aus dem realen Leben stammen, nicht aus dem Kopf, er gibt eine Aufforderung, den Raum und ebenso die Zeit zu zerlegen. Alle Elemente des Happenings sollten praktisch organisiert sein, man solle sich an die Regeln des echten Lebens halten, die vorhandene Energie nutzen, nicht vorher proben und das Happening nur ein einziges Mal aufführen, sich ebenso von der Idee verabschieden, für ein Publikum eine Show zu spielen.

Alle dies sind Punkte, die sich in den Sessions der *Soundbar* wiederfinden lassen: die Einmaligkeit, der echte Barraum, die spontane Situation, die nicht geprobt wird, reale Zeit und realer Raum, die Energie des Publikums wird mitgenutzt und einbezogen, es soll keine Show gespielt, sondern etwas Gemeinsames erlebt und geschaffen werden, mit allen Gästen der Bar als Teil des Ganzen.



Abbildung 6.1.2: *Dekonstruiertes Klavier*
(Foto: eigene Aufnahme und Bildbearbeitung)

6.2 Der Zufall als Meister

Ein kleiner Exkurs sei an dieser Stelle dem Zufall gewidmet, denn auch die Soundbar liebt das Experiment, den Zufall und das Spiel hiermit.

In der Bildenden Kunst ist kaum ein anderer mehr mit dem Zufall verbunden als Marcel Duchamp mit seinem Pionierwerk *Trois stoppages étalon* – drei jeweils 1 Meter langen Wollfäden, die zufällig auf den Boden geworfen und in anderen Kombinationen neu zusammengesetzt, das Metermaß infrage zu stellen vermochten.

*„Die Methode Duchamps basiert auf dem Fallenlassen statt dem Mauern. Das Resultat ist keine feste Burg, sondern die offene Form. In einer derartigen Weltschau spielen Formen nur eine sekundäre Rolle gegenüber der Fähigkeit, tief durchzuatmen. Das Fallenlassen bedeutet nicht, etwas auszulassen, sondern zuzulassen: Man nennt es ZUFALL.“*⁶⁹

Duchamp führte das Unerwartete, das Unplanbare und Unvorhersehbare in Form des Zufalls in die Kunst ein und öffnete diese damit den Zufälligkeiten von Lebensprozessen.⁷⁰

Bereits zuvor ist die erste Inspiration der *Soundbar*-Sessions durch Daniel Spoerri's *Fallenbilder* erwähnt worden. Dieser

69 Thomas Zaunschirm: Es ist zwar alles gesagt, aber es muß auch etwas offen bleiben, in: *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, hrsg. von Bernhard Holeczek und Lida von Mengden, Heidelberg 1992, S. 26.

70 Lida von Mengden: Amusement, Ambiguität und Agnostik. Zu Marcel Duchamp's ‚Trois stoppages étalon‘ in: *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, hrsg. von Bernhard Holeczek und Lida von Mengden, Heidelberg 1992, S. 27.

arbeitete in seinen Arbeiten immer wieder mit dem Zufall als Freund: „Zufall ist sein Freund, er steht ihm bei, wenn er Kunst machen will, er hilft ihm auf die Sprünge, wenn seine Phantasie zu erlahmen droht. Der Zufall schafft das Material herbei, das er gerade für eine seiner Collagen, Montagen, Assemblagen braucht.“⁷¹ Spannend für die Soundbar ist bei Spoerri seine Beschäftigung mit dem Essen, den gemeinsamen Tafeln mit Freunden, den Alltagsmomenten am Tisch, die er versuchte festzuhalten. Ebenso wie Marcel Duchamp – der sogar vom *Gesetz des Zufalls*⁷² sprach – versuchte Spoerri, die „die verstreuten Spuren des Lebens in den Dingen zu sammeln und wieder zusammenzubringen wie eine Familie. Spoerri begann schon früh die vagabundierenden Objekte zu sammeln und sie in eine neue Ordnung zu fügen.“⁷³ Daher der Begriff der *Fallenbilder*: ein Versuch, die Vergänglichkeit zu überlisten und die Zeit in den Kunstwerken festzuhalten und die aus den Fugen geratene Welt in den Collagen wieder zusammenzukleben. Ähnlich versucht auch die Soundbar in ihren Soundcollagen vergangene Momente am Bartresen auf und im neuen Geschehen weiterleben zu lassen. Momentaufnahmen vergangener Tage klingen in den neuen Abenden wieder. Auch hier schafft der Zufall die neuen Zusammenhänge und lässt – dem alten Prinzip der Renaissance folgend – vertraute Dinge in einer neuen Perspektive erscheinen.

Auch in der Musik sammeln sich nach 1950 unter dem Begriff der *Aleatorik* bei einer großen Anzahl von Komponisten wie beispielsweise Pierre Boulez oder Karlheinz Stockhausen Kom-

71 Daniel Spoerri. *Coincidence as Master. Le Hasard comme maître. Der Zufall als Meister. Il caso come maestro*, Bielefeld o. J., S.25.

72 Ebd.

73 Ebd. S. 27.

positionen, die den Zufall in unterschiedlicher Weise mit in die Konzeption und Aufführung der Werke einschließen. Nicht unerwähnt sollen hier auch frühere Kompositionen Mozarts (Walzer mittels Würfelwurf) oder der freigestellten Instrumentenwahl bei Bach (*Musikalisches Opfer*) bleiben. Doch Komponisten wie der bereits mehrfach erwähnte John Cage gingen wesentlich tiefer und integrierten den Zufall in die musikalische Struktur des Werkes hinein. Hier ist besonders spannend das Werk *Sonatas und Interludes* für präpariertes Klavier (1946 – 48), in dem er mit zufälligen Alltagsgegenständen wie Schrauben und Gummis die Saiten bestückte, um dem Instrument gänzlich neue Klänge zu entlocken. Durch eine fest vorgegebene zweiteilige rhythmische Struktur, die dem Stück zugrunde liegt, ermöglichte er dem Zufall Einzug in das Werk durch darin improvisierte Klangmomente.

Der *Soundbar* bot dies einerseits für die Präparationen des Klaviers Inspiration, andererseits für die Idee, das Instrument insgesamt dem Publikum zum freien Spiel und Improvisation zu öffnen. Die Frage bleibt hier natürlich nicht endgültig beantwortet, welches Maß an Vorstruktur nötig ist, um eine gewisse Klanglichkeit hervorholen zu können und andererseits die eben erwähnte Freiheit des zufälligen Moments zu gewährleisten.

Betrachten wir Cages Zufallsmusiken genauer. Auch hier kommt dem Publikum der ‚Aufführung‘ ein wesentlicher Bestandteil des Konzepts zu. Seine Wahrnehmung und zwar die jeweils spezifische und subjektive des Einzelnen, lässt die Aufführung selbst zu einem Werk werden. Vorgegeben ist als Struktur nur die zeitliche Gliederung, beispielsweise die Länge eines Werks. Somit bieten sich innerhalb des Stücks Freiräume für alle Arten von

Klängen, wie Geräuschen oder auch Stille. Hier sei kurz Cages Klavierwerk *Music of Changes* von 1951 erwähnt, in welchem er eine Methode der kompositorischen Entscheidungsfindung durch Zufall, u. a. mithilfe des I Ging, des chinesischen Orakelbuchs, entwickelte. Hierin entstehen Entscheidungen zu Tonhöhen, Dynamik und Dauer *nicht aus subjektiver Absicht*, sondern *aus systematisiertem Zufall*.⁷⁴

Die Filmemacherin Sandra Trostel begleitet in ihrem Dokumentar-Film *Everybody's Cage?*⁷⁵ die Pianisten Francesco Tristano und Balt Brubek durch New York, die dort das Stück: *Variations IV* von John Cage aufführen. Dieses Stück bildet den Rahmen für ein neues Hören des Altbekannten. Spannend ist hier das Verhältnis zwischen Komponisten, Interpreten und Zuhörenden, das umgekehrt wird. Die größte Kreativität liegt im Zuhören und der dazu notwendigen Imagination.

„The polyphonic arpeggio of children’s voices from the playground across the street, impatient machines blowing their horns in traffic jam a few blocks down. As wheels are rumbling and buzzing on the pavement, every once in a while, a street musician lets his bebop tune sail along. And all around, yet hard to catch, the continuous atmosphere of the city – a deep hum resembling the string bass in Wagner’s Rheingold overture: This is the acoustic setting at Washington Square Park, New York, starting point of the musical test assembly of the movie ‘Everybody’s Cage.’”⁷⁶

74 Vgl. Stefan Schädler: John Cage und der Zufall in der Musik, in: *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, Heidelberg 1992, S. 65 – 74.

75 Sandra Trostel, *Everybody’s Cage*, URL: https://sandratrostel.de/portfolio_page/everybodys-cage/ (Abrufdatum: 11.09.2025).

76 Ebd.

Die beiden Pianisten beschäftigen sich mit Cages Zufallsmusiken. Auf den Partituren sind Spielanweisungen gegeben. Auf den Landkarten werden Wollfäden gesponnen und es wird gewürfelt, wo sich der Konzertsort befindet. Schon hier beginnt also der Zufall. Das Konzert selbst ist das Erlebnis aus dem zufällig gewählten Ort und des dort erlebten Klangerlebnisses. Die Wahrnehmung des Einzelnen setzt hier die Klangkulisse New Yorks in den Rahmen eines einmaligen Konzerts. Cage selbst soll sich und seine Arbeit humorvoll wie folgt zusammengefasst haben: „Get out of whatever cage you're in.“⁷⁷ Dieses Zitat spiegelt ganz wunderbar die Kernessenz wider: Maximale Freiheit und Ausbruch aus den umgebenden Konventionen, die nicht Leitfaden, sondern Käfig werden könnten. Ein Wortspiel par excellence mit seinem Namen.

In der *Soundbar* wird die Stadtkarte durch die Soundkarte ersetzt. Auch diese bietet eine Vorauswahl an, aus der mögliche Klänge frei gewählt werden. So mischen sich Klänge, Atmosphären und die Jams des Publikums je nach Bestellung und Offenheit und Experimentierfreude der Einzelnen immer neu zusammen. Es gibt zwar ein Basismaterial, es gibt ‚Spielmöglichkeiten‘, aber im Fokus steht immer der Prozess und die jeweils subjektive Wahrnehmung des Einzelnen.

All diese erwähnten Einflüsse bleiben Inspirationen, Referenzen. Die *Soundbar* bedient sich ihrer, webt sie verspielt als Zitate in ihr Gesamtkonzept ein, nimmt sie durchaus und auch mal weniger ernst. Die *Soundbar* freut sich über die Freiheit, nicht in eine Schublade gesteckt zu werden.

77 Ebd.

Letztlich bleibt anzumerken, dass die größte künstlerische Inspirationsquelle der *Soundbar* ihr Netzwerk ist. Bei jeder Session sind unterschiedlich geprägte Künstler*innen verschiedener Sparten mit an der Vorarbeit und der Durchführung beteiligt. Die Arbeiten speisen sich hieraus, sind wandelbar und vielschichtig. Einem *Palimpsest*⁷⁸ gleich, schreiben sich somit die einzelnen Arbeiten und Ideen der Leute mit in den Tresen der *Soundbar* ein und scheinen als untenliegende Schichten in anderen Sessions erneut hindurch. Hierdurch bildet sich eine besondere Textur aus Neu und Alt heraus. Genauso wie die *Soundbar* in Anlehnung an viele andere Künstler*innen ihr Klavier dekonstruierte, möchte sie herkömmliche, gewohnte Klänge und Gewohnheiten in Frage stellen, um einen bloßen Klangkonsum zu vermeiden.

6.3 Klangdenkraum

Dem folgenden Kapitel der *Stille* (7) seien ein paar einleitende Worte als Klangdenkraum vorweggegeben. Das Denken fällt in einer stillen Minute leichter.

Hier sei erneut Cages Werk *Silence*⁷⁹ erwähnt und seine Komposition *4'33*⁸⁰ von 1952, in welcher er sich der Stille stellt. Beziehungsweise waren Lärm und Stille keine Begriffe für Cage; alles ist Musik. Er lotete hiermit nicht nur die Psychologie des

78 Ein *Palimpsest* ist ursprünglich ein *wiederverwendetes Schriftstück* – zum Beispiel ein altes Pergament, auf dem frühere Texte abgeschabt oder überschrieben wurden, deren Spuren aber noch sichtbar bleiben.

79 John Cage: *Silence. Lectures and Writings by John Cage*, Hanover 1961.

80 *4'33* ist ein Musikstück des Komponisten *John Cage* aus dem Jahr 1952, das aus *4 Minuten und 33 Sekunden Stille* besteht – zumindest scheinbar.

Hörens, sondern auch die Interaktion von Publikum und Ausführenden aus. Der damals einmalige Eklat, ein solches Werk in einem Konzert zu präsentieren – alle Erwartungen des Publikums an einen Konzertabend mit Klang waren zerstört, der kommunikative Vertrag komplett gebrochen – und die damit einhergehende Enttäuschung des Publikums sind nicht reproduzierbar. Dennoch bleibt der dadurch unweigerlich angestoßene Denkprozess, sich mit der bewussten Wahrnehmung der Stille zu beschäftigen, erhalten. Es öffnet sich wie in den zuvor beschriebenen Werken Cages die Wahrnehmungsebene des Publikums und gewinnt an Bedeutung, wird Teil des Konzertes. Die Stille wandelt sich zum Raumklang, zum Gesamterlebnis, das wahrgenommen werden darf in seiner Einmaligkeit. Folgend ein Zitat aus Cages Schrift *Silence* von 1961, einer Sammlung aus Essays, Texten und Schriftfragmenten, in denen er sich seinen radikalen Ideen zur Stille und Wahrnehmung widmete. „Nichts wird erreicht, indem man ein Musikstück schreibt.“ Das Entscheidende ist für Cage das Unvorhersehbare, das Spontane, die Offenheit für das Erleben, mehr als das Werk an sich. Cage schrieb diesen Text für das *Living Theatre*, einer Theatergruppe, deren Fokus experimentell und politisch und deren Ästhetik das Prozesshafte war:

en in response request for affetto on 5, 1952	}	instantaneous	and unpredictable
		nothing is accomplished by writing a piece of music " " " " hearing " " " " " " " " playing " " " "	our ears are now in excellent condition
		}	
–JOHN CAGE			

SILENCE

Das Zitat ist hier in Bildform abgedruckt, da Cage auch die optische Ebene miteinfließen ließ und der Text sich nur visuell in seiner Gänze wiedergeben lässt. Die folgende Seite hinter *Silence* ließ Cage leer stehen, auch dies eine klingende visuelle Aussage.

Auch in der *Soundbar* wollen wir diese Denkprozesse anregen. In welchem klanglichen Umfeld, klanglichen Räumen bewegen wir uns eigentlich? Was irritiert unser Gehör, was nehmen wir als gegeben wahr, wie können auditive Illusionen erzeugt und wieder aufgelöst werden?

Als Zitat an Cage spielten wir sein Stück *4'33* als eine unserer Atmosphären, auswählbar über die *Soundkarte*. Die Reaktion eines Gastes hierauf blieb uns als besonders wertvoll in Erinnerung, kreierte sie doch den Moment des Eklats der Erstaufführung von *4'33* in Teilen erneut: „*Was hat denn dieser Käfig auf der Karte zu suchen?*“. Dieser Moment der klanglichen ‚Stille‘ unserer Lautsprecher war besonders in einer lauten Festivalhalle spannend und bot einen neuen Wahrnehmungs-Fokus auf das Geschehen.

Abschließend sei hier noch eine These der *Soundbar* hingestellt, die die absolute Reduktion des Klangs einfordert:

Die Hauptwesenszüge der Soundbar benötigen weder eine Bar, noch Klang. Sie existiert auch in einem leeren Raum in der Stille.

Diese Behauptung ist durchaus provokant. Mit Cage könnte sie bewiesen werden. Ebenso im folgenden Kapitel und in seinem Klangbild 7.1: *Stille im Tonlabor*. Ich klinge, also bin ich (Sono, ergo sum). Und was, wenn ich nicht klinge? Nochmals abgewandelt könnte man das Zitat wie folgt verwenden: *Ich lebe, also*

klinge ich. Denn unser Klang des Körpers und letztlich auch die Fähigkeit des Hörens und Wahrnehmens sind unumgänglich an das Leben geknüpft und umgekehrt ist Lebendigkeit mit Bewegung und Klang verbunden, die Stille hingegen mit dem Tod. „Der Mensch produziert Klänge, um sich zu vergewissern, dass er nicht allein ist. [...] Der Tod stellt die ultimative Stille dar.“⁸² Der französische Dichter Rimbaud sagte über die Entfremdung des Ichs im kreativen Prozess: „*Je est un autre*“. Das Ich ist nicht eindeutig, sondern im Wandel und im Werden und im Ich befindet sich auch immer das Andere, das Fremde; eine Vielstimmigkeit.

Die Soundbar fordert auf, anders zu hören – und damit anders zu denken. In Anlehnung an Descartes (*Sono, ergo sum*) möchte sie die Wahrnehmung als zentrale Erkenntnisform verschieben. Einen Klangdenkraum schaffen, in dem Hören zum Denken wird.

82 R. Murray Schafer: *Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens*, Schott 2010.

7 Stille



Klangbild 7.1: *Stille im Tonlabor* (Foto: Maximilian Stielke)

„Er [Laotse] war der Ansicht, dass allein in der Leere das wahrhaft Wesentliche zu finden sei.“⁸³

⁸³ Kakuzō Okakura: *Das Buch vom Tee*, München 2025, S. 39.

8 *Sympoiesis* – Mit-Machen

8.1 Idee & Konzeption

„Sympoiesis ist ein einfaches Wort. Es heißt »mit-machen«. Nichts macht sich selbst, nichts ist wirklich autopoietisch oder selbstorganisierend. [...] Sympoiesis ist deshalb ein passender Begriff für komplexe, dynamische, responsive, situierte, historisch spezifische Systeme. Es ist ein Wort für Mit-Verweltlichung, Verweltlichung mit GenossInnen. Sympoiesis umfasst Autopoiesis, erlaubt ihre Entfaltung und erweitert sie.“⁸⁴

‚mit-erhalten‘ ‚mit-machen‘ ‚mit-transformieren‘ – sympoiesis. Für uns: David Stolz (Master Sound/Vision), Esther Wilka (Master Sound/Vision), Vanessa Könemund (Master Kommunikationsdesign), Mirella Frenzel (Master Sound/Vision) und Marta Denker (Master Sound/Vision), begann im Januar 2025 eine kollektiv-künstlerische Forschungsreise, mit dem Ziel, einen gemeinsamen Abend zu gestalten, in dem Begegnung und Resonanz erforscht werden können. Die *Soundbar* sollte – geprägt durch das bestehende Team und den Einfluss ihrer Ideen und Inhalte – ein wesentlicher Teil davon werden. Der Weg sollte das Ziel bilden und die Reise zur Aufführung bereits die Kernthematiken aufgreifen: sich durch Begegnung und Resonanz zu den Anderen zu Neuem bringen lassen, wenn nicht sogar zu Neuem zu werden und somit gemeinsam, im Kollektiv Neues zu erschaffen.

Das Kapitel der *Sympoiesis* möchte zur Begegnung und zum „Mit-Machen“ einladen und die Bedeutsamkeit und die Essen-

84 Donna J. Haraway: *Unruhig bleiben*. Die Verwandtschaft der Arten im Chtuluzän, Frankfurt am Main 2018, S. 85.

zen für die *Soundbar* hierin herausarbeiten. Auch ein politischer Anspruch wird in der *Soundbar* spürbar: Als Gruppe, die über Klangsensibilisierung und -schöpfung agiert, versteht sie sich – wenn auch im kleinen Rahmen – als mitgestaltender Teil gesellschaftlicher Prozesse. In ihr verdichten sich alle Essenzen der vorangegangenen Kapitel und weitere Kernessenzen – die des gemeinsamen Machens und Erfahrens, der Ko-Kreation, die der Kollektivität, der Resonanz, der Begegnung und der Interaktion – kommen neu hinzu und werden untersucht. In der *Sympoiesis* fließt alles zusammen.

Die *Soundbar* ist aus dem Wunsch nach kollektiven Arbeitsweisen heraus entstanden und zu einer Community, sowie zum Experimentierraum für performative Installationen, künstlerische Forschung und Klangkunst gewachsen. Die Erfahrungen, die wir als *Soundbar* erprobt haben, bilden die Grundlage des im Folgenden beschriebenen Projektzyklus der *Sympoiesis*.

8.1.1 BEGRIFF SYMPOIESIS, KOLLEKTIVITÄT & KO-KREATION

*“The word ‘sympoiesis’ derives from the ancient Greek *sún* (‘with, together’) and *poiêsis* (‘creation, production’), meaning ‘making-with’ or ‘becoming-with’. *Sympoiesis* was a constitutive notion of the ancient Greek linguistic corpus of natural philosophy used by Atomism and the Pre-Socratics to study the physical universe in its complex interplay of relations. It was a literary term to describe knots and ties in the relational ontologies of plots by Aristophanes or Euripides (*synpoiêsis tîn tragôdían*), as well as in the arts to describe, for example, the work of the sculptor as *sympoieisthai agalma metátinos*.”⁸⁵*

85 Nicoletta Isar: *Sympoiesis*, URL: <https://artsandculturalstudies.ku.dk/research/art-and-earth/environmental-humanities-glossary/sympoiesis/> (Abrufdatum 03.09.2025).

Das Wort *Sympoiesis* stammt also aus dem Altgriechischen und bedeutet *Mit-Schöpfung* oder *Mit-Werden*. Es war ein grundlegender Begriff im altgriechischen sprachlichen Korpus der Naturphilosophie, um das physikalische Universum in seinem Zusammenspiel von Beziehungen zu untersuchen. Ebenso war es ein literarischer Begriff, der verwendet wurde, um Knoten und Verbindungen in den relationalen Ontologien von Handlungen – etwa bei Aristophanes oder Euripides – zu beschreiben, ebenso wie in den Künsten, um zum Beispiel die Arbeit eines Bildhauers zu bezeichnen, der gemeinsam mit dem Material eine Skulptur erschafft.

Sympoiesis umfasste ebenso für uns mehrere Begrifflichkeiten: Zum einen den ursprünglich von Donna Haraway⁸⁶ geprägten Begriff über den Umgang mit den unzählbaren Multikrisen unserer Zeit:

„Die Aufgabe besteht darin, sich entlang erfinderischer Verbindungslinien verwandt zu machen und eine Praxis des Lernens zu entwickeln, die es uns ermöglicht, in einer dichten Gegenwart und miteinander gut zu leben und zu sterben. Es ist unsere Aufgabe, Unruhe zu stiften, zu wirkungsvollen Reaktionen auf zerstörerische Ereignisse aufzurütteln, aber auch die aufgewühlten Gewässer zu beruhigen, ruhige Orte wieder aufzubauen.“⁸⁷

Zum Zweiten ist *Sympoiesis* für uns ein Überbegriff für die – an Donna Haraways Begriff angelehnte – kollektive Arbeitsweise geworden, die Ko-Kreation:

86 Donna Haraway ist eine US-amerikanische Wissenschaftstheoretikerin, Biologin und Geschlechterforscherin. Sie plädiert für ein Denken, das Kategorien wie Mensch, Tier, Technik und Natur nicht als Gegensätze, sondern als verwobene Beziehungsgeflechte begreift.

87 Donna J. Haraway: *Unruhig bleiben. Die Verwandtschaft der Arten im Chtuluzän*, Frankfurt a. M., 2018, S. 9.

“Im Spiel mit Fäden geht es um das Weitergeben und In-Empfang-Nehmen von Mustern, um das Fallenlassen von Fäden und um das Scheitern, aber manchmal auch darum, etwas zu finden, das funktioniert, etwas Konsequentes und vielleicht sogar Schönes, etwas, das noch nicht da war, ein Weitergeben von Verbindungen, die zählen; ein Geschichtenerzählen, das von Hand zu Hand geht, von Finger zu Finger, von Anschlussstelle zu Anschlussstelle – um Bedingungen zu schaffen, die auf der Erde, auf Terra, ein endliches Gedeihen ermöglichen.”⁸⁸

Die enge und vertrauensvolle Arbeit im gemeinsamen Team, das sich verwandt machen mit den Mit-Schaffenden und allen anderen am Projekt Beteiligten, inklusive des Publikums – unseren Gästen, sollte uns alle mitverändern (siehe Abbildung 8.1.1: *Netze aus der Performance Sympoiesis als Sinnbild der Vernetzung*).

Im Kontext der *Soundbar* und *Sympoiesis* spielte die kollektive Arbeitsweise von Anfang an eine zentrale Rolle – als Gegenentwurf zur zunehmenden Individualisierung und Kommerzialisierung von Gemeinschaft. Unterschiedliches Können und Know-How trafen hier aufeinander und vernetzte sich. So bildete sich eine kleine Klang-Community heraus, die gerne aushalf, Teil des Ganzen sein wollte und eigene Arbeiten mit ausstellen konnte. Klang als kollektives, partizipatives Ereignis, das kulturelle Teilhabe, statt Konsum betont. Alle Beteiligten – ob musizierend oder unterstützend – sind gleichwertiger Teil des Geschehens.

88 Donna Haraway, zit. nach Frenzel, Mirella; Könemund, Vanessa: *Sympoiesis. Eine gestalterische Auseinandersetzung mit dem Hyperobjekt Klimakrise*, Masterarbeit am Department Medientechnik und Design, HAW Hamburg, 2025, S. 85f.

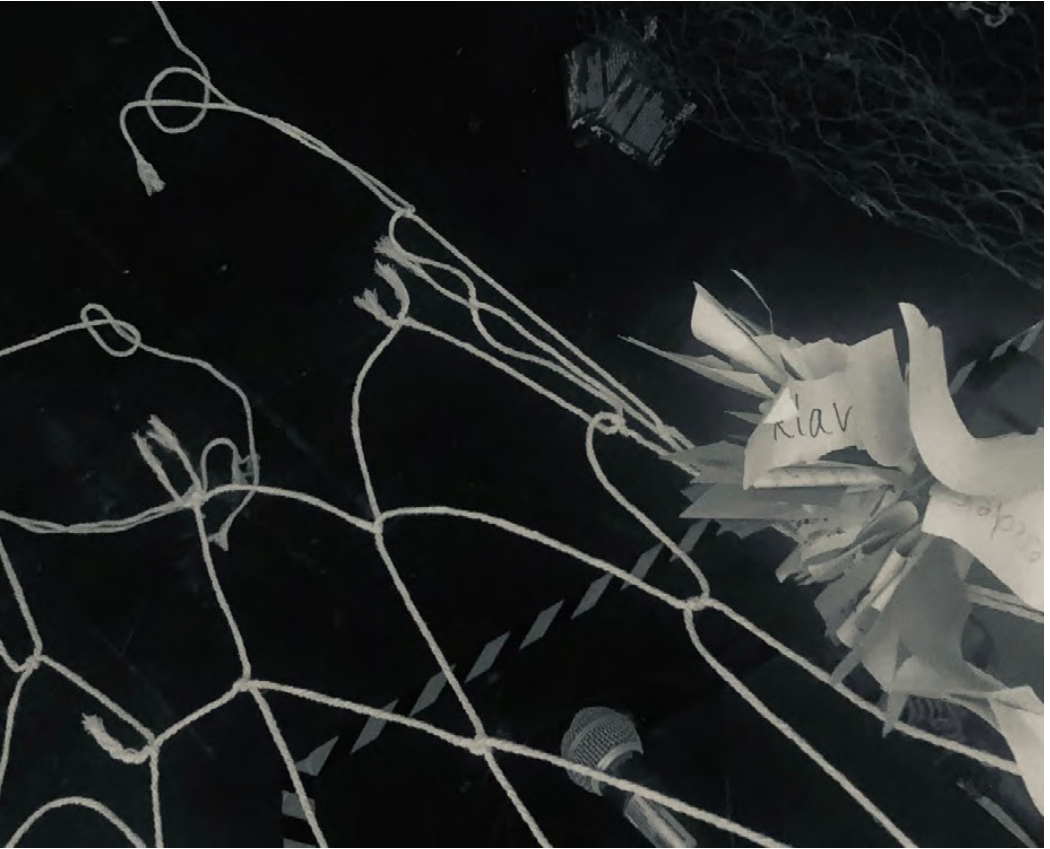


Abbildung 8.1.1: Netze aus der Performance *Sympoiesis* als Sinnbild der Vernetzung (Foto: eigene Aufnahme)

8.1.2 THEMENFINDUNG & EINFLÜSSE

In der Themenfindungsphase wurde uns bewusst, dass wir als Designer*innen und angehende Kulturschaffende eine Mitverantwortung für das Weltgeschehen verspüren und tragen. Wir sprachen über Themen, die uns persönlich bewegen – über Klima, globale Krisen und gesellschaftliche Entwicklungen, die

nicht spurlos an unserem Schaffen vorbeigehen dürfen. Dabei stellten wir uns Fragen: Wie tief kann Kunst Menschen berühren oder verändern? Was bleibt, wenn eine Ausstellung endet, Gäste den Raum verlassen, ein Projekt abgeschlossen ist? Wie kann individuelles Handeln wirksam sein? Welche Kraft liegt im kollektiven Tun? Welche der Erfahrungen aus der Soundbar lassen sich mit diesen Themen verbinden? Was klingt nach – und wo endet unsere Wirkmacht?

Wir dachten über die Begriffe *gemeinsam* und *einsam* nach: sprachlich verwandt, aber in ihrer Bedeutung entgegengesetzt. Wir philosophierten über *Sympoiesis* – das „Mit-Schaffen“ – und wie dieses Denken unser künstlerisches Handeln transformieren kann, wie wir über das verwandt machen mit den anderen Arten, den Krisen unserer Zeit gemeinsam begegnen und zu Lösungen gelangen könnten.

Besonders die Klimakrise beschäftigte uns – hier nach Timothy Morton⁸⁹ als *Hyperobjekt* benannt; ein Objekt so groß und weitläufig und omnipräsent, dass es für den menschlichen Geist oftmals ungreifbar bleibt. „A hyperobject is any entity that is so massively distributed in time and space relative to another one (say it's humans) that the 'other one' can only grasp pieces of them at a time.“⁹⁰ Morton plädiert ebenso wie Haraway für die Auflösung der Trennung zwischen Mensch und Natur, um den ökologischen Krisen unserer Zeit entgegentreten zu können. In seinem Buch *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the*

89 Timothy Morton ist ein zeitgenössischer Philosoph und Literaturwissenschaftler, der vor allem durch seine Arbeiten zu Ökologie, Objektorientierung und Ästhetik bekannt geworden ist.

90 Timothy Morton: *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*. Minneapolis 2013, S. 2.

End of the World von 2013 führt er eben benannten Begriff der Hyperobjekte ein und wie wir uns diesen unter anderem durch die Kunst wieder nähern, verbunden und dafür verantwortlich fühlen können.

„[...] how do we talk to the unconscious? Reasoning on and on is a symptom of how people are still not ready to go through an affective experience that would existentially and politically bind them to hyperobjects, to care for them. We need art that does not make people think (we have quite enough environmental art that does that), but rather that walks them through an inner space that is hard to traverse.“⁹¹

Auch Guy Debord forderte in seinem Buch *Die Gesellschaft des Spektakels* im Sinne der bewussten Gestaltung sozialer Räume die aktive Beteiligung der Menschen am Kunstgeschehen ein – als Möglichkeit, der Trennung von der Welt (Gesellschaft, Politik, Kunst) entgegenzuwirken. In seinem *Essay La planète malade* weitet er den Spektakelbegriff noch aus und wendet ihn auf das ausbleibende Handeln des Menschen in Bezug auf die Klimakrise an. Als Folge des Kapitalismus beschreibt er die Verwandlung von Erfahrung und aktivem Handeln des Menschen in passiven Konsum:

„Die Entfremdung des Zuschauers zugunsten des angeschauten Objekts (das das Ergebnis seiner eigenen bewusstlosen Tätigkeit ist) drückt sich so aus: je mehr er zuschaut, um so weniger lebt er; je mehr er akzeptiert, sich in den herrschenden Bildern des Bedürfnisses wiederzuerkennen, desto weniger versteht er seine eigene Begierde. Die Äußerlichkeit des Spektakels im Verhältnis zum tätigen Menschen erscheint darin, daß seine eigenen Gesten nicht mehr ihm gehören, sondern einem anderen, der sie ihm vor-

91 Ebd. S. 184.

*führt. Der Zuschauer fühlt sich daher nirgends zu Hause, denn das Spektakel ist überall.“*⁹²

Wir suchten also nach Kunst- und Designansätzen, die das *Spektakel* aufbrechen können. In einer Welt, in der Bilder von Katastrophen allgegenwärtig und leicht konsumierbar sind, üben sie keinen Handlungsdruck mehr aus.

In ihrer Masterarbeit *Sympoiesis. Eine gestalterische Auseinandersetzung mit dem Hyperobjekt Klimakrise*⁹³ gehen Vanessa Könemund und Mirella Frenzel der Thematik der Klimakrise und ihrer Bedeutung und der Verwebung in unseren Abend der *Sympoiesis* näher auf die Spur. Die Klimakrise wird als Ausdruck gesellschaftlicher und geopolitischer Verhältnisse beschrieben, statt nur als ökologisches Problem. Hierfür plädiert auch Bruno Latours in *Das terrestrische Manifest*⁹⁴. Er spricht sich für die Relevanz eines neuen „erdgebundenen Denkens“ aus, welches die Trennung von Natur und Mensch auflöst. Interessant ist hier die von Latour entwickelte Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) – ein Modell, das menschliche und nicht-menschliche Akteure (z.B. Algorithmen, Gletscher, CO₂, Bienen) gleichberechtigt soziale Realität mitgestalten lässt. Der Mensch müsse laut Latour die Geschichte ändern, indem er lernt, sich selbst zu dezentra-

92 Guy Debord: *Die Gesellschaft des Spektakels*, 3. Auflage, Berlin 2025, S. 26.

93 Frenzel, Mirella; Könemund, Vanessa: *Sympoiesis. Eine gestalterische Auseinandersetzung mit dem Hyperobjekt Klimakrise*, Masterarbeit am Department Medientechnik und Design, HAW Hamburg, 2025. Die Arbeit entstand prozessbegleitend zur Forschungs- und Erarbeitungsreise der *Sympoiesis*.

94 Latour, Bruno: *Das terrestrische Manifest*, 6. Auflage, Berlin 2025.

lisieren:⁹⁵ „Die Klimakrise ist eine Einladung, unsere Vorstellung von Welt, Politik und Menschsein völlig neu zu denken – nicht mehr als Eroberer, sondern als Teil eines verletzlichen planetaren Kollektivs.“⁹⁶

Doch nicht nur die klimapolitischen und ökologischen Konzepte sind zu überarbeiten, sondern auch jene von Männlichkeit, Macht und Kontrolle. Frenzel und Könemund beschäftigen sich ebenfalls mit dem Begriff der *Petromaskulinität*. Dieser Begriff wurde im Jahr 2018 von der Politikwissenschaftlerin Cara N. Daggett geprägt und in ihrem Essay *Petromaskulinität* beschrieben. Er beschreibt eine bestimmte Form der Maskulinität, die in Verbindung zur Erdöl- und fossilen Brennstoffindustrie steht:

„Eine Form der Maskulinität, die von Aggression und Dominanz, Festhalten an Wachstum und Ressourcenverbrauch, technologischen Fortschritt geprägt ist, sowie Klimaschutz als Bedrohung der männlichen Autonomie manifestiert und dadurch in Populismus und Autoritarismus mündet.“⁹⁷

Christian Stöcker bestätigt in *Männer, die die Welt verbrennen*⁹⁸ diesen Warnruf zur *Petromaskulinität* und analysiert die Zusammenhänge zwischen wirtschaftlichen Interessen und politischen Handlungen innerhalb der gesellschaftlichen Strukturen und wie diese zu den katastrophalen klimatischen Auswirkungen auf unseren Planeten führen.

95 Vgl., Frenzel; Könemund: *Sympoiesis. Eine gestalterische Auseinandersetzung mit dem Hyperobjekt Klimakrise*, Masterarbeit am Department Medientechnik und Design, HAW Hamburg, 2025, S. 26.

96 Ebd. S. 27.

97 Ebd. S. 28.

98 Christian Stöcker: *Männer, die die Welt verbrennen. Der entscheidende Kampf um die Zukunft der Menschheit*, akt. 1. Auflage, Berlin 2025.

In der *Sympoiesis* versuchten wir, diese Theorien in die Performance einfließen zu lassen. So wollten wir den Thematiken der Klimakrise und der Petromaskulinität nicht mit Kontrolle und Vermeidung, sondern über alternative Wege, wie Resonanz, Teilhabe und ästhetischer Praxis begegnen. Die *Soundbar* nimmt hier also thematisch ihren im Kleinen gelebten kollektiven Gedanken und sucht ihn im Großen, in der gesamtgesellschaftlichen Teilhabe wiederzufinden.

Wir entschieden uns, die verwendeten Erzählformen des Abends nicht zielgerichtet, sondern offen, sammelnd, fragmentarisch anzulegen, inspiriert durch die Werke Le Guins und Haraways.⁹⁹ Le Guin beschreibt in ihrem Essay *Die Tragetaschentheorie des Erzählens*¹⁰⁰ die Geschichte der Mensch- und Kulturwerdung als fürsorgendem Miteinander. Die Erzählweise, die hieraus folgt, ist nicht durch den Helden geprägt, sondern durch viele Stimmen, aus dem Alltag, aus Interaktionen. Die Handlung ist nicht „plot-driven“ oder konfliktbezogen, sondern Beziehungsgeprägt, offen für nicht-menschliche Akteure wie Tiere, Pilze oder Maschinen. Ein Ort für Speculative Fabulation - ein durch Donna J. Haraway geprägter Begriff als einem philosophischen Erzählverfahren, das Realität nicht bloß abbildet, sondern Möglichkeitsräume entwirft – und Geschichten als Experimente.

99 Ursula K. Le Guin (1929–2018) war eine bedeutende Stimme der modernen Literatur, besonders bekannt für die Genres Science-Fiction und Fantasy. Ihre Werke sind stark beeinflusst von Taoismus, Anthropologie und anarchistischem Denken.

100 Ursula K. Le Guin: *Am Anfang war der Beutel. Warum uns Fortschritts-Utopien an den Rand des Abgrunds führten und wie Denken in Rundungen die Grundlage für gutes Leben schafft*, Klein Jasedow 2025.

Le Guin versucht eine Sichtweise der Enthierarchisierung unserer menschzentrierten Sicht auf die Welt, über die Kenntnis der

„Verwandtschaftsbeziehungen als Tiere unter Tieren [...] unsere tiefe Verbundenheit als natürliche Wesen unter natürlichen Wesen, als Materie unter Materie. [...] So betrachtet sind wir Menschen einfach besonders lebendige, intensive und bewusste aufeinander bezogene Knotenpunkte in einem Netzwerk aus unendlichen Beziehungen.“¹⁰¹

So prägte der Gedanke des enthierarchisierten Netzwerks nicht nur unsere Arbeitsweise, sondern auch unsere Inhalte und Erzählstränge. *Sympoietisch* meint, sie entstehen nicht allein, sondern mit anderen, in Beziehungen. Es herrscht keine Dominanzlogik (Held, Sieg, Wahrheit), sondern Zirkulation, Ambivalenz und Fürsorge vor. Unsere vielschichtigen Themen sollten dekonstruiert und neu zusammengesetzt werden, um hierin ihre Gemeinsamkeiten sichtbar zu machen und neue Perspektiven zu eröffnen.

Die *Soundbar* gestaltet sich gemeinhin als offener, kommunikationsfreudiger und anregender Raum, der fluide konzipiert, sowohl Themen von Leichtigkeit und Spiel und Verbindung aufnehmen kann als auch komplexere, tiefgreifende und eben nicht so leichtgängige Thematiken einweben will. Vielleicht liegt in eben diesem Kontrast sogar die besondere Qualität; die Möglichkeit, soziale Barrieren sanft aufzulösen und Menschen über ein intuitives Gefühl von Gemeinschaft zu erreichen. Es ist der Versuch, relevanten und komplexen Themen Raum zu geben und ihnen zu begegnen, ohne sich danach überfordert und hoffnungslos zu fühlen.

101 Ebd. S. 80.

Wir begannen, diese zunächst unterschiedlichen Ansätze in eine Vereinbarkeit zu bringen und machten uns und die Soundbar mit der *Sympoiesis* verwandt. Entstehen sollte eine begehbare Erfahrung, die gesellschaftliche Dynamiken aufgreift und Themen wie (Um-)Weltbeziehungen und sogenannte *Hyperobjekte* – etwa die Klimakrise – sinnlich wie kontemplativ erfahrbar macht. Ein Raum, der zum Innehalten einlädt und den Dialog eröffnet.

Unsere Veranstaltung sollte sich an ein aufgeschlossenes, experimentierfreudiges Publikum richten, das sich für Kunst, Kultur, Musik und gemeinschaftliche Erlebnisse begeistert. An Menschen, die sich auf das Unmittelbare einlassen, kreative Impulse suchen und sich zwischen Performance, Musik und interaktiver Kunst zu Hause fühlen.

Wir wollten hierfür die Elemente der audiovisuellen Installation, der *Soundbar*, der Teezeremonie, des Klavier-Konzertes und des Tanzes miteinfließen lassen. Geplant war ein begehbare Raum aus Projektionen auf transluzenten Tüchern und räumlichem Klang, durchzogen von performativen und interaktiven Elementen – ein Setting, dessen Inhalte sowohl kuratiert als auch situativ im Moment entstehen sollten. Eine performative Bar innerhalb der Installation, die mit dem Getränk das Klangerlebnis erforscht und gemeinschaftliche Momente kreiert. Ein sich in elektronische Musik transformierendes Soundscape, welches zu einem gemeinsamen, befreienden Abschluss im Raum in Form eines Raves einlädt. Das Publikum sollte hierbei nicht konsumierend, sondern mitgestaltend gedacht werden – als Teil des gemeinsamen Prozesses.

Sympoiesis wurde also zum Titel und Leitbild unserer im Zyklus gedachten, gemeinsam erschaffenen installativen Performance erklärt, die am 24. Juli 2025 im Produktionslabor der HAW ur-aufgeführt wurde.

8.1.3 SICH VERWANDT MACHEN – KONZEPTIONSREISEN & KÜNSTLERISCHE FORSCHUNG

Die *Soundbar* begegnet also der *Sympoiesis*; resoniert, transformiert, verbindet sich und verschmilzt mit ihr. Die Reise zur Performance entfaltete sich wie gesagt bereits im Vorfelde. Die Einladung zur *Sympoiesis* lasen wir ebenso als Einladung an uns selbst. Wir ließen die Verwandtwerdung auf dem Wege stattfinden, beim Machen, beim gemeinsamen Kennenlernen und Forschen.

Im Zusammenhang des Erkundens und gemeinsamen Konzeptionierens sei hier kurz die Praxis der künstlerischen Forschung erwähnt. Der Bereich der Kunst ist seit Langem mit dem der akademischen Welt verbunden und eine *„Historiografie künstlerischer Forschung [dürfte ergeben,] dass es von der Renaissance bis zum Bauhaus stets Forschung gab, die in und durch künstlerische(n) Praktiken erfolgte“*.¹⁰² *„Im aktuellen Kunstdiskurs hat sich der Bereich des Ästhetischen wieder mit dem Erkenntnistheoretischen und dem Ethischen verbunden. Das Hervortreten der künstlerischen Forschung entspricht diesem Trend, die Fakultäten des menschlichen Geistes einander nicht mehr unterzuordnen, weder theoretisch noch institutionell.“*¹⁰³

102 Henk Borgdorff: Forschungstypen im Vergleich, in: *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch*, 1. Auflage, Zürich-Berlin 2015, S. 69.

103 Ebd.

Künstlerische Forschung – auch ‚Artistic Research‘ oder ‚Practiced-Based Research‘ meint mehr, als künstlerische Praxis mit einer erkundenden Haltung der Welt gegenüber in Einklang zu bringen. Sie meint im beginnenden 21. Jahrhundert, „*dass Kunst forschend sein kann in dem Sinne, dass sie originäres Wissen erzeugt und damit also dasjenige tut, was traditionell den Wissenschaften zugeordnet war.*“¹⁰⁴ Sie meint eine Form der Forschung, bei der künstlerisches Schaffen selbst als Erkenntnis-methode eingesetzt wird, sie verbindet ästhetisches Denken und gestalterische Praxis mit theoretischer Reflexion – und führt so zu neuem Wissen, das oft außerhalb klassischer wissenschaftlicher Methoden liegt.

Erst durch eine doppelte Bewegung – die Transformation der Künste ebenso wie die selbstkritische Hinterfragung der Wissenschaften seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts – wurde der heutige Diskurs über künstlerische Forschung möglich. Beide Entwicklungen sind geprägt von experimentellen Praktiken und einem neuen Vertrauen in implizites Wissen, das jenseits rein rationaler Erkenntnisformen liegt.¹⁰⁵

Von Anfang an verstand sich die *Soundbar* als ein Ort künstlerischer Forschung. Besonders die Konzeptionierungsphase der *Sympoiesis*, die wir selbst als „Forschungsreise“ bezeichneten, steht exemplarisch dafür. In Klang, Bild, Raum und Handlung suchten wir – in einer Reihe von Tryout-Sessions – nach Erkenntnis durch und mit dem künstlerischen Tun. Diese Pro-

104 Jens Badura; Selma Dubach; Anke Haarmann, Vorweg: Warum ein Handbuch zur künstlerischen Forschung?, in: *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch*, 1. Auflage, Zürich-Berlin 2015, S. 9.

105 Vgl. ebd. S. 10.

zesse dokumentierten wir gemeinschaftlich – in Texten, Bildern, Klangformaten.

Unsere Tryouts waren mehr als Experimente – sie waren bereits erste Performances und Installationen im kleinen Rahmen. Forschung wie Ergebnis waren stets prozesshaft angelegt: subjektive Erfahrungen wurden im Kollektiv geteilt, reflektiert und miteinander verflochten.

Wir trafen uns an unterschiedlichsten Orten, unternahmen Exkursionen in die Natur, versuchten die Welt mit anderen Augen – oder auf dem Kopf stehend – zu sehen, legten uns unter Tische, um zu improvisieren. Wir erinnerten uns an Geschichten – persönliche und kollektive, alte Geschichten der *Soundbar* – und begannen, sie neu zu verweben und weiterzuerzählen.

Dabei entdeckten wir Verbindungen und Gegensätze, lasen einander vor, forschten am nahen Kanal wie am entfernten Elbmeer, suchten Resonanzorte auf, erkundeten andere *Soundbars*, ließen uns in Teegärten und Teehäusern dieser Stadt auf Begegnungen ein. Künstlerische Forschung bedeutete für uns: *sich einlassen, erleben, verwandeln.*

Gemeinsam wurde das Konzept geknüpft und die einzelnen Parameter Stück für Stück prozessbegleitend auf unserer Reise festgelegt; wir arbeiteten hierbei komplett unhierarchisch. Diese Arbeitsweise erforderte regelmäßiges, engmaschiges Angleichen, Absprechen, Austauschen, Feingefühl für das Gegenüber, Empathie, Toleranz und ein Vermögen, die Anderen und ihre Ideen ebenso zu sehen und zu hören, wie die eigenen. Alle Bedürfnisse sollten miteingewoben werden können. Ein Balance-Akt, der uns alle motivierte und enorm wachsen ließ. Diese

Arbeitsweise war dem Kollektiv der *Soundbar* bereits vertraut und konnte hier vertieft werden; wir verstanden uns als fluides Netzwerk und waren uns wechselseitig eine enorme Quelle der Kreativität und des gegenseitigen Austauschs.

Wir beschlossen schnell, dass wir dieses Netzwerk nutzen möchten. Solch einen groß angelegten Abend kann man nicht allein stemmen. Das Kernteam wurde also durch weitere Mitstreiter*innen erweitert: *Soundbar*-Community-Menschen, die wir bereits lange kannten und dazu neue bereichernde Bekanntschaften und Verbindungen.

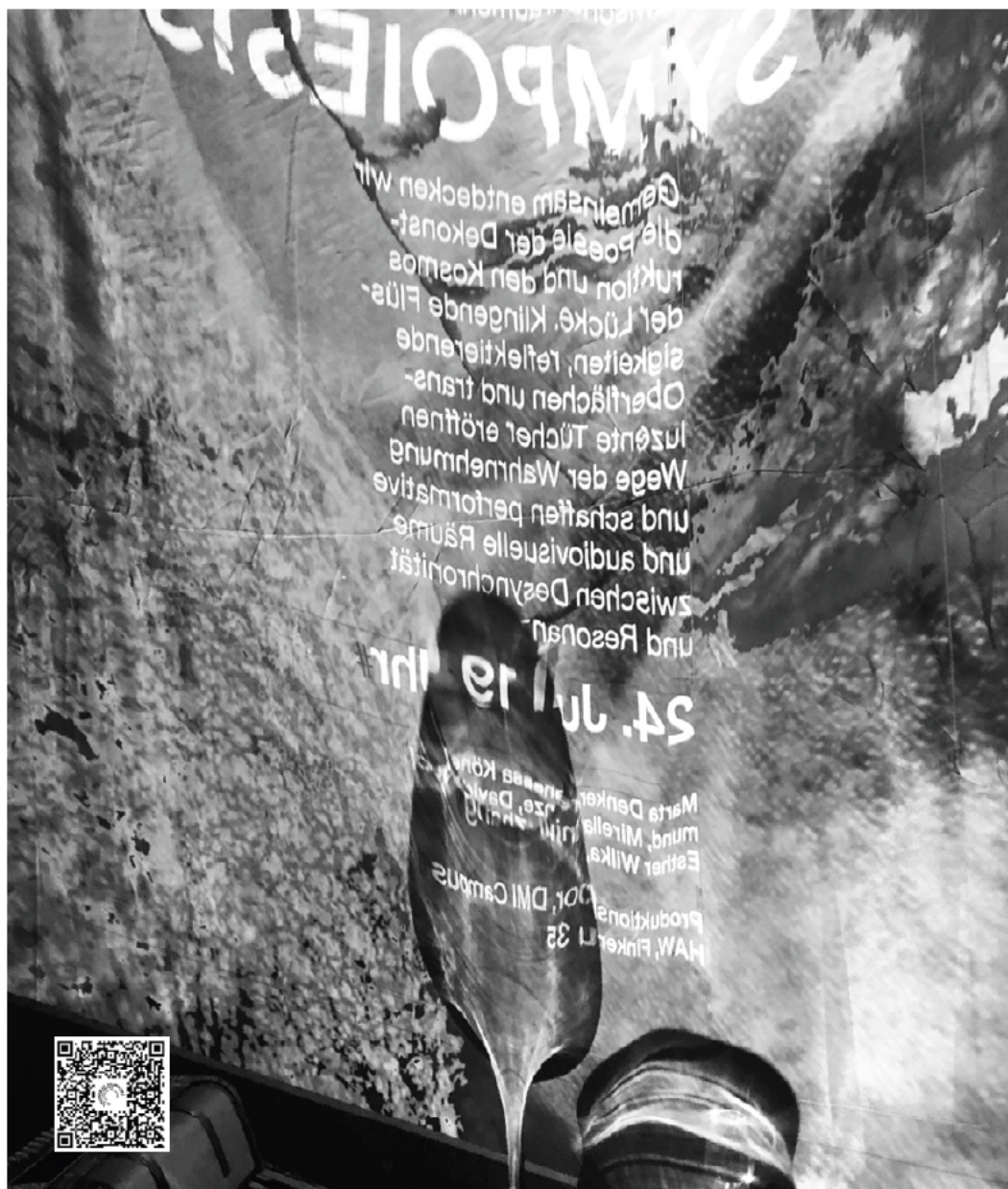
So gesellte sich im weiteren Projektverlauf Yinjun Zhang als performative Klangkünstlerin am präparierten Klavier zusammen mit Zijing Shen als Komponist des Klavierstücks hinzu. Die Teezeremonienmeisterin Mengqi Wang lud uns und die Gäste des Abends mehrfach auf wunderbare Teereisen, Mohammed Ali Ponten begleitete uns als kontemplativer Tee-Kenner. Laurids Wartumjan gestaltete den krönenden Ausklang des Abends im Rave mit seinem DJ-Set, begleitet vom Live-Visual-Design von Thorben Schulz. Im Vorfeld hatten wir das große Glück, dass Thorben und Michael Gress uns den Barbereich inklusive des Tresens für die *Soundbar*-Bar aus vielen leuchtenden Glasbausteinen zauberten, am Abend selbst wurde diese Bar liebevoll von tollen Menschen der *Soundbar*-Crew mit Getränken versorgt.

Es waren wunderbare und bereichernde Begegnungen, die uns von Beginn an zum Austausch einluden. Alle Teil-Arbeiten entstanden auf maximaler Freiheit; aus dem Gedanken heraus, dass jede*r die ihr eigenen wichtigen Punkte miteinbringen können sollte. Dies war nicht nur zeitlich und logistisch ein Gewinn,

sondern kreierte vor Allem eine positive Grundmotivation bei allen Beteiligten.

Die Reise führte über die Zwischenstation *der kleinen Sympoiesis* in der Hanseatischen Materialverwaltung im Mai 2025 – hier konnten wir bereits unsere in vorherigen Mix-Sessions entstandenen Drinks *Teequiri*, *Weißes Wölkchen* und *Wilde Willkür* am Publikum austesten. Die *Soundbar* in neuem Gewand war geboren.

Zwischen den Events der *kleinen und großen Sympoiesis* fanden konzeptionelle Arbeitsphasen, Testreihen, künstlerische Recherchen und technische Vorbereitungen statt. Diese *Tryouts* waren ungemein wertvoll (höre und sehe Klangbild 8.1.2: *Sympoiesis Tryout-Session*). In der Regie in A1 im Tonlabor der HAW Finkenau konnten wir das erste Mal unser neu entwickeltes Instrument, das *Max-Patch*, das mit Life-Diffusion gesteuert wurde, erproben und gemeinsam spielen lernen. Auch erste Ideen der *Klang-Inseln* entstanden hier und wurden im Zusammenspiel mit dem Patch erprobt. Erst durch diese dort entstehenden Jams konnten wir ein Gefühl für mögliche Klanglichkeiten und Szenarien mit dem Publikum entwickeln.



Klangbild 8.1.3: *Sympoiesis Tryout-Session* (Foto: eigene Aufnahme)

8.1.4 ZUR RESONANZ

Im Rahmen unserer gemeinsamen Forschungsreise besuchten wir die Veranstaltung *Resonanzen* in der Freien Akademie der Künste Hamburg – ein Gesprächskonzert mit dem Soziologen Hartmut Rosa, dem Komponisten Jörn Arnecke und Solist*innen des *Ensemble Resonanz*. Rosa stellte dabei seinen zentralen Gedanken zum Resonanzbegriff vor: „*Wenn Beschleunigung das Problem ist, dann ist Resonanz vielleicht die Lösung.*“¹⁰⁶

In einer zunehmend beschleunigten, durch Turbokapitalismus, Klimakrise und globale Extreme geprägten Welt diagnostiziert Rosa eine „*unaufhebbare Eskalationstendenz*“.¹⁰⁷ Unsere Beziehungen zu Raum, Zeit, Dingen und Menschen geraten aus dem Gleichgewicht, wir entfernen uns vom Dialog, der Auseinandersetzung, der echten Begegnung – eine gestörte Weltbeziehung der Subjekte und der Gesellschaft als ganzer, ein sich selbst verstärkender Problemzirkel. Ein Herausbrechen aus diesem Zirkel kann Rosas Ansicht nach nicht *Entschleunigung* allein heißen, sondern erfordert ein zueinander in Resonanz treten.¹⁰⁸

Resonanz bezeichnet ein „*durch Wellen gleicher Schwingungszahl hervorgerufenes Mittönen, Mitschwingen eines anderen Körpers*“¹⁰⁹, also ein im physikalischen und akustischen Sinne Widerhallendes, Mitschwingendes und im übertragenen soziologischen Sinne ein zwischenmenschliches Mitschwingen, einen

106 Hartmut Rosa: *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*, 7. Auflage, Berlin 2023, S. 13.

107 Ebd. S. 14.

108 Vgl. ebd. S. 13f.

109 Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: *Resonanz*, URL: <https://www.dwds.de/wb/Resonanz?o=resonanz> (Abrufdatum: 03.09.2025).

„*Widerhall, Verständnis, Zustimmung*“¹¹⁰. Resonanz versteht Rosa dabei nicht als bloßes Echo, sondern als *produktives Mitschwingen*: eine Antwortbeziehung, die auf Zuhören, Reibung und Veränderung basiert. Wie bei zwei Stimmgabeln, von denen die eine beim Anschlagen die andere – sofern sie sich in räumlicher Nähe befindet – zur Eigenschwingung anregt,¹¹¹ kann auch zwischen Menschen Resonanz entstehen: wenn sie Differenz zulassen und sich für Wandel öffnen. Im Gegensatz dazu stehen Echokammern, in denen nur das Eigene verstärkt und das Andere ausgeblendet wird. Resonanz hingegen erfordert Offenheit für das Fremde, das Aushalten von Dissonanzen – nicht als Störung, sondern als Teil einer weiterführenden Bewegung.

Der Begriff der *Resonanz* ist eng mit dem der Begegnung verknüpft. Beide setzen ein *Entgegenkommen*, ein *Widerfahren* und auch ein *Entgegentreten*¹¹² voraus – stets verbunden mit dem Moment des Widerstands. Weder Resonanz noch Begegnung bedeuten Verschmelzung; vielmehr treffen zwei unterschiedliche Subjekte aufeinander, die sich in ihrer Differenz behaupten und gerade darin eine produktive Auseinandersetzung ermöglichen müssen.

Musikalisch gesprochen: Dissonanzen schaffen Spannung, sie eröffnen Räume für Wandel. Ich erinnere mich an meinen ersten Klavierunterricht – wie schwer es mir fiel, dissonante Töne zuzulassen. Heute erscheinen sie mir als wesentlich: in der Musik wie im Dialog.

110 Ebd.

111 Vgl. Hartmut Rosa: *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*, 7. Auflage, Berlin 2023, S. 282.

112 Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: *Begegnung*, URL: <https://www.dwds.de/wb/Begegnung> (Abrufdatum: 1.10.2025).

Spannend wird an dieser Stelle der Blick auf die Medien bei Rosa – ein Thema, das auch in der *Soundbar* und in der *Symposiumesis* eine große Rolle spielt. Im ersten Teil des Abends begegnet uns ein überbordender medialer Raum, der zunehmend ins Chaos des Weltgeschehens abdriftet. Ein Raum ohne Resonanz, der am Ende in einer *Resonanzkatastrophe*¹¹³ kollabiert.

Erst im zweiten, interaktiven Teil beginnt sich dieser Raum vorsichtig neu zu formieren – durch Begegnung, durch Zuhören, durch wechselseitige Präsenz.

Der Mensch erfährt seine Welt und die Weltbeziehung größtenteils über Medien, bereits mindestens seit der Antike über Aristoteles bestimmt, über die Sprache. Auch die heutige Medienwelt und wie wir mit ihr über Bildschirme verwoben sind, hat einen großen Einfluss auf unsere Weltbeziehungen und ersetzt viele bisherige Medienformate. Dies hat

„bedeutsame Konsequenzen. Zum Ersten wird der Bildschirm zu einer Art Nadelöhr, durch das sich unsere Welterfahrung und Weltaneignung vollzieht, was eine tendenzielle Uniformierung oder Mono-Modularisierung des Weltbezugs zur Folge hat. [...] Und zum Zweiten wird die physische Welterfahrung dadurch natürlich trotz aller technischen Neuerungen extrem reduziert: Die Welt mit, mit der wir interagieren, kommunizieren, an der wir arbeiten und in der wir spielen, riecht nicht, sie hinterlässt keine Gravitationswirkungen und taktilen Empfindungen und lässt keine Geschmackswahrnehmungen zu.“¹¹⁴

113 Vgl. Hartmut Rosa: *Resonanz*, S. 282f. Der Begriff der *Resonanzkatastrophe* beschreibt das Aufschaukeln einer oder mehrerer beteiligter Resonanzkörper durch periodische Resonanzverstärkung bis hin zur Eigenzerstörung. Dieses Beispiel regte die *Soundbar* in der *Symposiumesis* zum „Blackout“ als Zusammenbruch des Systems an.

114 Ebd. S. 157.

Viele möglichen Wege der Resonanz sind hier abgetrennt und es kann zu der von Rosa benannten *Entfremdung* führen, einen Zustand, in dem die Welt nicht mehr antwortet, sondern bloß noch funktional genutzt oder optimiert wird.

Die *Sympoiesis* versuchte genau hier einen Kontrapunkt zu setzen: durch sinnlich erfahrbare Momente, durch reale Begegnung, durch Präsenz. Dies findet sich in allen *Soundbar-Sessions* wieder. Zwar arbeitet sie hochtechnisiert aber auch taktile und analoge Installationen spielen eine Rolle. Neben Blick, Atem, Essen, Musik und Tanz – alles von Rosa benannte Resonanzachsen – ist es vor allem die Stimme, die Verbindung schafft. Der erste Schrei eines Neugeborenen ist ein Ruf nach Weltbeziehung: „*Draußensein heißt Rufenkönnen; ich rufe, also bin ich; Dasein bedeutet von diesem Moment an im Erfolgsraum der eigenen Stimme existieren.*“¹¹⁵ Diese Idee knüpft an unsere vorangehenden Überlegungen zum Klingen als Lebensbeweis an. Auch gemeinsames Singen wäre – so unsere Überlegung für die interaktive Phase – ein möglicher Einstieg gewesen, um die Gäste körperlich und emotional aufeinander einzustimmen. Denn beim Singen synchronisieren sich Atem, Rhythmus, oft sogar Herzfrequenz – ein biologisches Moment der Verbindung, das Gemeinschaft im wahrsten Sinne verkörpert oder nach Rosa „*Einklang mit sich und der Welt fühlen*“¹¹⁶ bewirkt.

Wie kann Resonanz an einem Abend wie diesem ermöglicht werden? Diese Frage begleitete uns durch unsere gemeinsame Forschungsreise. Wir kamen zu dem Schluss: Sie lässt sich begünstigen, aber nicht erzwingen, entsteht in unplanbaren Momenten,

115 Ebd. S. 110.

116 Ebd. S. 112.

oft dort, wo das Unerwartete, Unperfekte Raum bekommt. Was sich hingegen künstlich herstellen will – vorgeschriebenes Gefühl, forcierte Nähe – bleibt zumeist leer. Wahre Verbundenheit geschieht oder geschieht nicht. Darin liegt ihr Zauber.

Ein ähnliches Prinzip findet sich in der Teezeremonie: Zwischen strenger Form, Übung und Wiederholung ereignet sich – manchmal – ein Moment zufälliger Schönheit. Ein Moment, der nicht gemacht werden kann, sondern für den lediglich die Bedingungen geschaffen werden können:

„im besten Fall zu einem Ereignis zufälliger Schönheit. [...] Dass sich zwischen all der Übung und Wiederholung, der strengen Form und akribischen Vorbereitung diese zufällige Schönheit ereignet. [...] Ein solcher Moment ist perfekt. Und er ist selten. Denn er lässt sich nicht einfach so herstellen. Vielmehr gilt es, die Bedingungen der Möglichkeit dafür zu schaffen.“¹¹⁷

8.2 Der Tee – als Essenz, Zutat und Vorbereitung der *Sympoiesis*

8.2.1 CONTEMPLATEA ALS BEGEGNUNGSWEG

Die *Soundbar* mag Tee. Dieses Kapitel der Zwischenräume ist mehr als ein Einschub und es möchte auch mehr als eine bloße Kulturgeschichte des Tees erzählen. Vielmehr möchte es auf die künstlerische Forschungs- und Recherchereise der *Soundbar*,

¹¹⁷ Malte Härtig: *Kaiseki. Die Weisheit der japanischen Küche*, Hamburg 2019, S. 53f.

ihren persönlichen *Weg des Tees*¹¹⁸ eingehen. Eine Suche nach der Essenz der Begegnung, nach Zwischenräumen, nach Verbindung, nach Kontemplation, Wärme, Form, Geste und Ritual, nach einem Moment des Verweilens im Chaos und im ewigen Prozess.

*„Unter den Buddhisten entwickelte die südliche Zen-Sekte, die so viele Lehren der Taoisten übernommen hatte, ein kunstvolles Tee-ritual. Die Mönche versammelten sich vor dem Bildnis des Bodhi Dharma und tranken aus einer einzigen Schale ihren Tee in so profunder Feierlichkeit, als wäre es ein heiliges Sakrament. Es war dieses Teeritual, aus dem sich im 15. Jahrhundert schließlich die Teezeremonie in Japan entwickelte.“*¹¹⁹

Die Teezeremonie, die in unsere künstlerische Praxis der *Soundbar* und maßgeblich der *Sympoiesis* einfluss, soll auch auf struktureller Ebene des *Sympoiesis*-Kapitels spürbar werden und zieht sich inhaltlich durch mehrere Unterkapitel. Doch zunächst zurück zum Anfang unseres Tee-Weges.

Im Herbst 2024 besuchte die *Soundbar* eine der atmosphärischen Sessions der *RIAA*-Bar im gläsernen Teepavillon im Park *Planten un Blumen* in Hamburg. Diese magische Örtlichkeit inspirierte sofort zu zukünftigen Begegnungen mit Klang, Tee und Raum. Es wuchs der Wunsch, sich intensiver mit der geschichtsträchtigen, kulturell vielschichtigen Pflanze des Tees auseinanderzusetzen – sowohl forschend als auch künstlerisch. In kontemplativer Runde experimentierten wir mit Aromen, kreierten Getränke, philosophierten und jamnten: *Contemplatea* war geboren.

118 Der *Weg des Tees* – auch bekannt als *Chadō* im Japanischen oder *Daocha* im Chinesischen – bezeichnet einen *spirituellen, ästhetischen und ethischen Übungsweg*, ausgedrückt in der scheinbar schlichten Handlung des Teetrinkens.

119 Kakuzō Okakura: *Das Buch vom Tee*, München 2025, S. 27.

Als sich ein gemeinsames Abschlussprojekt mit der *Soundbar* an der HAW ankündigte, war klar: Auch hier sollte Tee eine zentrale Rolle spielen. Eine weitere Station des Forschungswegs führte die *Soundbar* erneut in den japanischen Garten von *Planten un Blumen*, wo regelmäßig Teezeremonien von der japanischen Gemeinde Hamburgs veranstaltet werden. Zwar nahmen wir dort nur als Zuschauende teil, doch erste Inspirationen zum rituellen Teilen wurden spürbar – trotz der musealen Theatralik der Inszenierung.

Tee bewegt sich zwischen Gegensätzen: Als formloses Getränk ist er anpassungsfähig und fließend – zugleich ist seine traditionelle Zubereitung und Darreichung stark ritualisiert und formgebunden. Dieses Spannungsverhältnis macht ihn zum idealen Medium, um zwischen Welten, Zuständen und Positionen zu vermitteln.

Tee verbindet Objekt und Beziehung – das Glas und die *Sympoiesis*. Über seine Form wird Kontakt hergestellt, Resonanz ermöglicht. Als Einladung zur Begegnung schafft er Raum für Zuhören, Berührung und Gespräch.

Das gemeinsame Trinken – ob als alltägliche Geste oder als Teil einer Zeremonie – wird so zum sozialen Ritual. Der Tee ist nicht das Werk selbst, doch Teil des Prozesses: leise, beiläufig und gerade dadurch wesentlich. Er steht für das Dazwischen, das Unsichtbare, das im geteilten Erleben entsteht, wenn sich alltägliche Handlungen ins Besondere erheben. Geteilt aus einer Tasse – mit Anklängen an das Religiöse, etwa das Abendmahl – wird Tee zum Symbol des Gemeinsamen. Ganz im Sinne der *Soundbar* und *Sympoiesis*:

„Der Teeraum war Oase inmitten der trostlosen Wüste des Daseins, wo sich müde Wanderer treffen konnten, um aus der gemeinsamen Quelle der Würdigung der Kunst zu trinken.“¹²⁰

8.2.2 ZUR GESCHICHTE DES TEES

Kakuzō Okakura verfasste 1906 mit seinem *„The Book of Tea“*¹²¹ eine kleine philosophische Reise zum Tee und wob hier gleichzeitig die japanische Ästhetik und ebenso eine Kritik am westlichen Materialismus mit ein. Hierin etabliert er unter anderem den Begriff des *Teeismus*; der durchaus mehr beinhaltet als nur das bloße Trinken von Tee; vielmehr eine philosophische und ästhetische Haltung, eine Form der gelebten Aufmerksamkeit und eine Kultur und Lebenshaltung des Einfachen und der Achtsamkeit, des Stillen und Unvollkommenen und der gelebten Gegenwärtigkeit:

„Der Teeismus ist ein Kult, der auf der Verehrung des Schönen inmitten der gemeinen Dinge des täglichen Lebens beruht. Er lehrt Reinheit und Harmonie, das Mysterium der Mildtätigkeit und Romantik der sozialen Ordnung. Er bedeutet im Wesentlichen die Anbetung des Unvollkommenen, denn der Teeismus ist ein behutsamer Versuch, in diesem unmöglichen Etwas, das wir Leben nennen, das Mögliche zu erreichen.“¹²²

Die Teepflanze war bereits in der frühen chinesischen Medizin und Botanik bekannt, entwickelte sich aber erst im 4. und 5. Jahrhundert n. Chr. zu einem beliebten Getränk – parallel zur

120 Ebd. S. 30.

121 Kakuzō Okakura: *Das Buch vom Tee*, 1. Auflage, München 2025. Kakuzō Okakura (1862 – 1913) war ein japanischer Gelehrter, Kunsthistoriker und wichtiger Kulturvermittler zwischen östlicher und westlicher Kultur.

122 Ebd. S. 7.

Prägung des modernen Schriftzeichens *Cha*.¹²³ Im 8. Jahrhundert fand Tee erstmals literarische Erwähnung im *Chajing (Die Heilige Schrift des Tees)*¹²⁴ von Lu Yu. Dieses Werk beschreibt detailliert die Ernte, Zubereitung und den kulturellen Kontext des Tees und gilt als älteste bekannte Teeliteratur.

Obwohl Tee in europäischen Schriften bereits 879 auftauchte, gelangte er erst 1610 durch die Ostindien-Gesellschaft nach Europa. Innerhalb weniger Jahrzehnte wurde er in Frankreich, Russland und England populär. Er wurde als jenes „*vorzügliche[...] und von allen Ärzten empfohlene[...] chinesische[...] Getränk, das von den Chinesen Tcha und von anderen Völkern Tay oder auch Tee genannt wird*“¹²⁵ beschrieben.

Ursprünglich ein Luxusgut des Adels, verbreitete er sich rasch und verwandelte im 18. Jahrhundert die Londoner Kaffeehäuser in Teehäuser – Orte des literarischen Austauschs, des Gesprächs, der Geselligkeit. Damit waren sie frühe Räume dessen, was auch die *Soundbar* mit ihrer Praxis des gemeinsamen Hörens, Teilens und Reflektierens verfolgt.

Doch nicht alles rund um den Tee ist harmonisch. Die Geschichte des Tees ist eng verwoben mit Kolonialismus, Handel und politischem Konflikt. Bis heute wirkt die koloniale Ausbeutung fort, insbesondere auf Kosten der lokalen Produzent*innen in den Herkunftsregionen.

123 Ebd. S. 21.

124 Lu Yu, *Das Buch vom Tee*. Chajing, o. O., o. J. Lu Yu war ein chinesischer Gelehrter und Schriftsteller der Tang-Zeit. Bekannt ist er vor Allem durch eben genanntes Werk, in dem er den Kodex der Teezeremonie formulierte.

125 Kakuzō Okakura: *Das Buch vom Tee*, München 2025, S. 14.

Tee vereint Kult, Religion, Philosophie und Ästhetik – tief verwurzelt in taoistischen und später Zen-buddhistischen Traditionen. Diese historische, politische und kulturelle Vielschichtigkeit macht ihn zu mehr als nur einem Getränk: Er steht für Achtsamkeit, Reduktion, Verbindung und Begegnungsräume, die die *Soundbar* in ihrer *Sympoiesis* schaffen möchte.

8.2.3 ZWEI ZEREMONIEN

Die Vielfalt japanischer Teezeremonien ist überwältigend – unzählige Formen, Praktiken und Traditionen prägen ihre Ausführung. Doch welche davon – und in welcher Weise – lässt sich stimmig in die Performance der *Sympoiesis* einbinden?

Aus Respekt gegenüber der kulturellen Tiefe und Unvertrautheit dieses Rituals war es für die *Soundbar* zentral, in der Teezeremonienmeisterin Mengqi Wang eine erfahrene und achtsame Begleiterin zu finden. Wang ist in der Tradition der *Urasenke* geschult – einer der drei Hauptschulen der japanischen Teezeremonie, neben *Omotesenke* und *Mushakōji-senke*.

In *Tea Life, Tea Mind*¹²⁶, dem Werk des kürzlich verstorbenen Großmeisters Sōshitsu Sen XV, wird gleich zu Beginn die Essenz dieses Lebenswegs deutlich:

*„The simple act of serving tea and receiving it with gratitude is the basis for a way of life called Chadō, the Way of Tea.“*¹²⁷

126 Soshitsu Sen XV: *Tea Life, Tea Mind*, New York 1979.

127 Ebd. S. 9.

Oder, wie Mengqi Wang es uns in ihrer eigenen, persönlichen Sprache nahebrachte: Einen Tee mit Freund*innen trinken, als Essenz der Zeremonie.

In Absprache mit der Teemeisterin entschieden wir im Rahmen der *Sympoiesis*, uns von den rigiden Formen traditioneller Rituale zu lösen und eine eigene Art von Zeremonie zu erschaffen. Eine *XYT-Zeremonie*, die nicht einfach nur übernimmt, sondern hinterfragt, dekonstruiert und neu zusammensetzt. Welche Elemente sind essenziell? Was bleibt, wenn wir das Ritual auf seine Einzelteile reduzieren? Und welche Bedeutung haben Zeremonien heute überhaupt noch?

So entstanden zwei Varianten innerhalb der Performance. Die erste orientierte sich formal an der klassischen japanischen Teezeremonie – mit traditionellem Besteck, antikem Wasserkessel, Kimono¹²⁸ und präzise choreografierten Bewegungen. Doch, es wurde kein Tee bereitet. Das Ritual blieb eine Trockenübung und Pantomime – vollständig formalisiert, aber ohne die Substanz der Begegnung. Inmitten sich aufschaukelnder Klang- und Bildwelten stand diese leere Zeremonie sinnbildlich für eine Welt im Chaos, in der Formen über Inhalte dominieren, in der Verbindung zunehmend verloren geht. Ein Ruhepol – und gleichzeitig ein stummer Spiegel der Entfremdung.

Bereits 1906 formulierte Okakura Kakuzō in *The Book of Tea* eine ähnliche Beobachtung: „*Der Himmel der Menschheit heute liegt im zyklischen Kampf um Reichtum und Macht tatsächlich da-nieder. [...] Unterdessen sollten wir einen Schluck Tee trinken.*“¹²⁹

128 Kimono bezeichnet das traditionelle Gewand der japanischen Teezeremonie.

129 Kakuzō Okakura: *Das Buch vom Tee*, München 2025, S. 18.

In einer Welt voller Zerstörung, Unruhe, Sinnverlust und passivem Konsum könnte Tee einen Anker werfen – einen Moment des Innehaltens schaffen.

Diesem Gedanken folgte unser zweiter Zeremonie-Moment: Erst im interaktiven Teil der Performance wurde wirklich Tee bereitet – und geteilt. Aus denselben Tassen, aber in völlig anderer Atmosphäre: nah, im Gespräch, in einem geschützten Raum der Intimität. Nicht vor Publikum, sondern unter Freund*innen. Hier fand die eigentliche Begegnung statt – jenseits der Form, durch das einfache gemeinsame Trinken.

8.2.4 DIE UNSICHTBARE HAND DES GASTGEBERS

Ein oft übersehenes, aber wesentliches Element der Teezeremonie prägte auch unsere eigene Gestaltung des *Sympoiesis*-Abends und unsere Haltung in der *Soundbar*: die Rolle der Gastgebernden – still, zurückhaltend, aber präzise lenkend. Bereits im traditionellen Ritual ist die Planung von entscheidender Bedeutung. Sie beginnt lange vor dem eigentlichen Ereignis:

„Die Zusammenkunft beginnt bereits einen Tag vor der Einladung. Der Gast erscheint am Haus seines Gastgebers. Er betritt es jedoch nicht, sondern bleibt an der Tür stehen, wo er kurz dem Gastgeber seinen Respekt erweist und sich vergewissert, dass er den Ort auch finden wird.“¹³⁰

Diese Form der vorausschauenden, respektvollen Gestaltung inspirierte uns – besonders in einer Zeit, in der Hektik und Reiz-

130 Malte Härtig: Kaiseki. *Die Weisheit der japanischen Küche*, Hamburg 2019, S. 35.

überflutung kaum noch Raum für echte Aufmerksamkeit lassen. Die Langsamkeit des Rituals wurde für uns zum Gegenpol: ein Ruhemoment, auch während der durchgetakteten Planungsphase. Von der Einladung über das Ankommen, das gemeinsame Teetrinken bis hin zum Nachklang – jeder Schritt wurde bewusst gestaltet.

Im Zentrum stand dabei die *„unsichtbare Hand“* der Gastgeber*in: eine Form indirekter, aber wirkungsvoller Führung. Sie beginnt mit der Einladung und begleitet das Publikum durch den gesamten Abend. Diese Form der Kommunikation basiert auf dem, was der japanischen Kultur tief eingeschrieben ist: die indirekte Verständigung über Dinge, Zeichen, Gesten und Räume.

„Das Besondere ist also die Kommunikation zwischen dem Gast und einem unsichtbaren Gastgeber. [...] Man sieht an den japanischen Formen, dass sich gelungene Kommunikation indirekt gestalten lässt. Man lernt, wie man mit ihr umgeht, wenn man feststellt, dass sich indirekte Kommunikation niemals ausschließen lässt.“¹³¹

Ganz im Sinne von Paul Watzlawick: *Man kann nicht nicht kommunizieren.*¹³² Und genau deshalb bedarf diese Kommunikation eines passenden Rahmens. Die Dinge selbst – das Setting, das Material, die Bewegung – übernehmen die Vermittlung.

Die *unsichtbare Hand* war unser Medium, um den Abend als still lenkende Gastgeber*innen zu gestalten – offen für Wahrnehmung, für Begegnung, für Resonanz.

131 Ebd. S. 33f.

132 Paul Watzlawick: *Man kann nicht nicht kommunizieren*. Das Lesebuch, hrsg. von Trude Trunk, 1. Auflage, Bern 2011.

8.2.5 DER KLANG DER STILLE – TEE ALS AKUSTISCHER RAUM

„Der Gastgeber betritt nicht eher den Raum, als bis alle Gäste sich gesetzt haben und vollkommene Stille eingekehrt ist, die von nichts durchbrochen wird außer vom Klang des kochenden Wassers im eisernen Kessel. Der Kessel singt gut, denn am Boden des Kessels sind Eisenstückchen so angeordnet, dass sie eine eigentümliche Melodie hervorbringen, in der man das von Wolken gedämpfte Echo eines Wasserfalls vernehmen kann oder das entfernte Brechen von Wellen an Felsklippen oder einen Regensturm, der durch den Bambuswald fegt, oder das Rauschen der Pinien auf einem weit entfernten Hügel.“¹³³

Mit dieser poetischen Beschreibung öffnet sich ein weiterer Raum der Teezeremonie: der Klangraum. Auch hier wird die Stille nicht als Abwesenheit von Geräusch verstanden, sondern als Resonanzfeld für feine akustische Nuancen. So besitzt jede Teezeremonie – neben ihrer visuellen und haptischen Ästhetik – auch eine eigene Klangdramaturgie. Vom Zischen des Wassers über das Blubbern und Dampfen, das Gießen und Trinken, das Schlurfen über die Tatami-Matte bis hin zum leisen Schließen der Holzschiebetüren: Jeder Klang ist Teil des Rituals. Teemeister*innen erkennen am Ton des Wassers den exakten Temperaturpunkt und wann eine Tasse abgestellt wurde, um das Ritual fortzusetzen – der Klang ist Wissen, Erfahrung, Aufmerksamkeit. Wer wiederholt Zeremonien erlebt hat, wird sie nicht nur visuell, sondern klanglich erinnern.

Diese klangliche Präzision griffen wir auch in unserer Performance auf: Wie lässt sich der Rhythmus der Zeremonie – viel-

133 Kakuzō Okakura: *Das Buch vom Tee*, München 2025, S. 54.

leicht als Puls, als formgebender Takt – zunächst übernehmen und dann bewusst brechen?

In diesem Geist entwickelten wir – gemeinsam mit Mengqi Wang – eine eigens auf die klangliche Dimension abgestimmte Teezeremonie. In einer vorbereitenden Session nahmen wir mit verschiedenen Mikrofonen die Klangtexturen auf (höre und sehe Klangbild 8.2.5: *Teezeremonie dekonstruiert mit Mikrofon*): Wasser, Tassen, Schritte, Stille. Diese Aufnahmen flossen als akustisches Material in das performative Setting ein – nicht nur als Sound, sondern als Erinnerung an ein Ritual, das sich durch Einfachheit und Tiefe auszeichnet.



Klangbild 8.2.5: Teezeremonie dekonstruiert mit Mikrofon
(Foto: eigene Aufnahme)

In der Umsetzung begannen wir mit ruhigen Atmosphären, durchzogen von Einzelklängen der zuvor aufgenommenen Teezeremonie: Das Rascheln des Matcha-Tütchens beim Öffnen, das Schaben des Pulvers auf dem Löffel, das sanfte Geben in die Tasse, das Abwischen mit dem Tuch, das Brodeln des Wassers, das metallische Klirren der Kesselhenkel beim Anheben, das Anschlagen der Tassen, das Eintauchen der Schöpfkelle, das Eingießen, das rhythmische Schlagen des Besens. Klänge, die für Kenner*innen der Zeremonie eindeutig identifizierbar sind – in unserer Performance jedoch abstrahiert und räumlich verfremdet.

Durch die Live-Diffusion wurden die Klangquellen im Raum bewegt – der Teebesen klang eben noch von vorn, nun hinter dem rechten Ohr.

Die akustische Zuordnung zu konkreten Handlungen oder Objekten war dadurch aufgelöst. Zwar blieb die Verbindung zur Teezeremonie thematisch bestehen, doch die Chronologie wurde bewusst durchbrochen, das Vertraute ins Schweben gebracht. Im weiteren Verlauf entschieden wir uns für eine zunehmende auditive Überforderung: eine gesteigerte Klangverdichtung, die sich von der ruhigen, beinahe stoischen Teezeremonie absetzte. Während sich unsere durch Live-Diffusion immer stärker aufbäumende Wirklichkeit verdichtete, blieb die Zeremonie scheinbar unberührt – eine ruhende Insel im akustischen Sturm. Die Spannung zwischen Ritual und Realität, zwischen Form und Kontrollverlust, wurde so nicht nur sichtbar, sondern hörbar erfahrbar gemacht.

Der Tee war für uns nicht nur Impulsgeber, sondern eine klimapolitisch wie klanglich poetisch bedeutungsvolle Metapher.

Seine Bauten – temporär, leicht, bescheiden – spiegeln den Gedanken des Zens wider, in dem Vergänglichkeit kein Mangel, sondern Prinzip ist.¹³⁴ Häuser als Gefäße für Menschen – wie Ursula Le Guin es beschreibt – erscheinen nicht als feste Orte, sondern als tragbare Behälter. So auch der Teerraum: Das Dach aus Reet, die Pfosten aus Bambus, die flüchtige Schönheit der alltäglichen Materialien – alles verweist auf eine Welt, in der Ewigkeit nicht im Material, sondern im Geist wohnt. Dies versuchten wir beispielsweise auch im Bühnenbild aus leichten, organischen Gazen umzusetzen.

8.3 Die Performance: Umsetzung der Sympoiesis

Die Performancekunst ist – dem Happening als Vorläufer folgend – ein bedeutender Impulsgeber für das postdramatische Theater. Beide Kunstformen brechen mit traditionellen Strukturen, insbesondere mit dem dramatischen Text, und rücken stattdessen Körperlichkeit, Präsenz und unmittelbare Erfahrung ins Zentrum. Statt psychologischer Rollen treten performative Akte in den Vordergrund, in denen sich das Subjekt selbst exponiert.

Was Brecht mit dem Verfremdungseffekt¹³⁵ anlegte – die Offenlegung des Schauspielers als gesellschaftliches Subjekt – wird in der Performancekunst und im postdramatischen Theater radikal weitergeführt. Bei Rimini Protokoll treten keine fiktiona-

134 Vgl. ebd. S. 55.

135 Der Verfremdungseffekt (auch V-Effekt) ist ein dramaturgisches Mittel von Bertolt Brecht, das das Publikum emotional auf Distanz halten soll, um eine kritische Reflexion über das Bühnengeschehen zu ermöglichen.

len Figuren auf, sondern „Experten des Alltags“: Menschen, die keine Schauspieler*innen sind, aber spezifisches Wissen oder Erfahrungen mitbringen. So entsteht eine dokumentarische, authentische Theaterform, die Realität und Darstellung verschränkt.¹³⁶

Auch in *Sympoiesis* wurden solche Alltagsexpert*innen einbezogen: etwa die Teezeremonienmeisterin, das Barpersonal oder die Pianistin – teilweise professionell performend, teilweise einfach als sie selbst agierend. Auch das Kernteam übernahm performative Rollen, in denen Kommunikation mit dem Publikum, informeller Austausch und situatives Handeln Teil des künstlerischen Konzepts aber auch Austausch untereinander während der Performance, Begrüßen der bekannten Gesichter im Publikum oder ein Getränk mit Gästen im interaktiven Teil erlaubt waren.

Während die Performance Art seit den 1960er Jahren aus der Bildenden Kunst heraus entstand und vorrangig in Galerien, Museen oder öffentlichen Räumen verortet ist, hat das postdramatische Theater diesen Ansatz aufgegriffen, mit in die Theaterhäuser genommen und weiterentwickelt. Hans-Thies Lehmann prägte mit *Postdramatisches Theater*¹³⁷ (1999) nicht nur den Begriff, sondern betonte darin auch die Nähe zur Performancekunst sowie den veränderten Umgang mit Theaterzeichen.

136 Vgl. Helgard Haug und Daniel Wetzels im Gespräch mit Frank-M. Raddatz, Rimini Protokoll: Über den Laien als Experten und den Verfremdungseffekt, in: Stegemann, Bernd: Lektionen 1. Dramaturgie, Berlin 2009, S. 317 – 321.

137 Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatisches Theater*, 5. Auflage, Frankfurt a. M. 2011.

Erika Fischer-Lichte wiederum beschreibt in *Ästhetik des Performativen*¹³⁸ (2004) die Notwendigkeit neuer Begrifflichkeiten für die zeitgenössische Kunst ab den 1960er Jahren: „Anstatt ‚Werke‘ zu schaffen, bringen die Künstler zunehmend Ereignisse hervor, die in ihrem Vollzug die alten ästhetischen Relationen von Subjekt und Objekt, von Material- und Zeichenstatus außer Kraft setzen.“¹³⁹

Eine Zäsur markierte Marina Abramović' Performance *Lips of Thomas* (1975), in der sie sich vor Publikum selbst verletzte und damit alle ästhetischen wie moralischen Konventionen außer Kraft setzte. Das Publikum wurde zum Handeln gezwungen – aus Beobachter*innen wurden Beteiligte in einem ethisch aufgeladenen Raum:¹⁴⁰

*„Abramović schuf in und mit ihrer Performance eine Situation, welche die Zuschauer zwischen die Normen und Regeln von Kunst und Alltagsleben, zwischen ästhetische und ethische Postulate versetzte. In diesem Sinne stürzte sie sie in eine Krise, zu deren Bewältigung nicht auf allgemein anerkannte Verhaltensmuster zurückgegriffen werden konnte.“*¹⁴¹

Ein weiterer Einschnitt, den Lehmann hervorhebt, ist der mediale Wandel seit den 1970er Jahren: Das Theater reagierte auf die zunehmende Informationsflut mit hybriden Ausdrucksformen und neuen Medientechniken:

138 Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, 12. Auflage, Frankfurt a. M. 2021.

139 Ebd. S. 2.

140 Vgl. ebd. S. 9ff.

141 Ebd. S. 11.

„Die seit der historischen Avantgarde entwickelten Formsprachen werden im postdramatischen Theater zu einem Arsenal von Ausdrucksgebärden, das dazu dient, eine Antwort des Theaters auf die veränderte gesellschaftliche Kommunikation unter den Bedingungen der verallgemeinerten Informationstechnologie zu geben.“¹⁴²

Auch die Performance *Symptoiesis* greift dies auf, arbeitet mit einem Raum und Bühnenbild, das fast gänzlich medial durch Projektionen auf die transparente Gaze gebildet ist.

Das Performative war in allen Sessions und Barabenden der *Soundbar* durchgehend präsent. Ob als Teil des Bar-Personals oder als Gastgeber*innen, die den Abend strukturierten, Sessions begleiteten oder – wo vorgesehen – Skripte anleiteten: Wir übernahmen stets eine Rolle und blieben dabei zugleich wir selbst. Trotz der offenen, einladenden Atmosphäre verloren diese Abende nie ganz ihren Charakter der Aufführung. Vielmehr bewegten sie sich bewusst im Spannungsfeld zwischen Darstellung und gelebter Nähe. Im Unterschied zur klassischen Bühnensituation jedoch entstand eine andere Form von Verbundenheit – eine geteilte Präsenz, in der das Publikum nicht nur Zuschauer*in war, sondern Teil einer temporären Gemeinschaft, die sich im Moment formte und einander behutsam näherkam.

142 Hans-Thies Lehmann: *Postdramatisches Theater*, 5. Auflage, Frankfurt a. M. 2011, S. 22f.

Erika Fischer-Lichte beschäftigt sich mit der möglichen „Herstellung einer Gemeinschaft von Akteuren und Zuschauern, basierend auf der leiblichen Ko-Präsenz“¹⁴³ von Akteuren und Zuschauenden.

*„Damit diese zustande kommt, müssen sich zwei Gruppen von Personen, die als ‚Handelnde‘ und ‚Zuschauende‘ agieren, zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort versammeln und dort eine Spanne Lebenszeit miteinander teilen. Die Aufführung entsteht aus ihrer Begegnung – aus ihrer Konfrontation, aus ihrer Interaktion.“*¹⁴⁴

Diese Diskussion ist eng verknüpft mit Ritualforschung und soziologischen Fragestellungen des 20. Jahrhunderts: Wie wird aus Individuen eine Gemeinschaft? Und kann eine solche nicht auch ästhetisch – statt nur sozial – erfahrbar werden?

Fischer-Lichte sieht in der gemeinsamen körperlichen Anwesenheit von Darstellenden und Publikum eine Grundlage für kollektives ästhetisches Erleben. Dabei entsteht keine statische Beziehung, sondern ein dynamisches Wechselspiel, ein autopoietischer Feedback-Prozess. Daraus entwickeln sich temporäre Gemeinschaften, die nicht über soziale Strukturen definiert sind, sondern über emotionale und ästhetische Erfahrung. Sie sind situativ, spontan – und lösen sich nach der Aufführung oft wieder auf.¹⁴⁵

Eng damit verbunden ist bei Fischer-Lichte der Begriff der Berührung, sowohl im körperlichen als auch im übertragenen Sinn.

143 Erika Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*, 12. Auflage, Frankfurt a. M. 2021, S. 82.

144 Ebd. S. 58.

145 Vgl. ebd. S. 82ff.

Im gemeinsam geteilten Raum ohne Trennung zwischen Bühne und Publikum kann eine solche Berührung eher stattfinden – sei es über Blicke, Gesten, Nähe oder Energie.

„Die Berührung zwischen Akteuren und Zuschauern [...] enthüllt so den geheimen Zusammenhang, der zwischen dem Funktionieren der autopoietischen feedback-Schleife und der Erfahrung von Liminalität besteht, die zur Transformation führen kann. Es ist der scheinbare Widerspruch zwischen der Möglichkeit zur aktiven Teilnahme an der Aufführung – die vom leiblichen Erspüren der zirkulierenden Energie und der Freisetzung eigener Energien bis zum ‚Mitmachen‘, ‚Mitspielen‘ etc. reichen kann – und der Erfahrung der Unverfügbarkeit der Aufführung, welche die Zuschauer in einen liminalen Zustand versetzt, der sie für die Dauer der Aufführung sozusagen auf der Schwelle festhält: Ihr Ort ist weder jenseits noch diesseits der Schwelle, weder bestimmen sie den Verlauf der Aufführung noch vollzieht diese sich jenseits ihrer Einflußnahme. Sie gleiten zwischen allen Möglichkeiten und Positionen hin und her; sie befinden sich ‚in between‘. Es ist die leibliche Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauern, die diesen Zustand ermöglicht, bedingt und herbeiführt.“¹⁴⁶

Sie beschreibt, wie sich in dieser Konstellation ein liminaler Zustand einstellen kann: ein Schwebезustand, in dem sich Zuschauer*innen zwischen Aktivität und Passivität bewegen. Sie sind beteiligt – etwa durch Mitfühlen oder durch das Spüren der zirkulierenden Energien – und zugleich der Unverfügbarkeit des Geschehens ausgeliefert. Diese Gleichzeitigkeit von Nähe und Kontrollverlust hält sie „auf der Schwelle“ – weder ganz diesseits noch jenseits der Aufführung, sondern dazwischen. Gerade in dieser Zwischenzone kann etwas Transformierendes entstehen.

146 Ebd. S. 113f.

Auch in der *Sympoiesis* wollten wir die Zuschauenden in eben jenen liminalen Zustand eintreten lassen – einen Raum zwischen Nähe und Distanz, zwischen Teilhabe und Beobachtung. Dabei achteten wir auf gesellschaftlich etablierte Grenzen der Nahbarkeit, überschritten jedoch bewusst die klassische Trennung von Bühne und Zuschauerraum. Der Raum selbst wurde geöffnet – für Berührung: körperlich, atmosphärisch, emotional.

Als Performancekollektiv reagierten wir auf das Publikum – es entstanden wechselseitige Feedback-Schleifen, wie sie Fischer-Lichte beschreibt. Diese Rückkopplungen wirkten subtil oder unmittelbar: im geteilten Blick, im gemeinsamen Klang, im Berühren von Objekten oder in der Ansprache an das Publikum.

Wir fragten uns: Wie kann Berührung im Rahmen einer Performance erfahrbar werden? Wie lässt sich ein Raum gestalten, der Vertrauen ermöglicht? Wie lassen sich Schwellen abbauen – ohne zu überfordern?

So schufen wir gezielte Momente der Kontaktaufnahme: Durch den realen, persönlichen Betrieb der Bar, durch das Austeilen von Tee-Essenzen, durch haptisch erfahrbare Gegenstände, durch intime musikalische Konzertmomente und durch eine persönlich gehaltene Begrüßung in Versform.

Diese gesprochene *Ansprache*¹⁴⁷ durchbrach die Illusion des Bühnenmoments und schuf einen Augenblick direkter Verbindung. Zwar wurde sie abgelesen, war aber dennoch nahbar – ein bewusster Bruch mit der Rolle, ein Öffnen hin zum Gegenüber.

147 Im Anhang befindet sich die Ansprache zum Nachlesen.

In diesem Sinne folgt unsere Praxis auch dem Resonanzverständnis von Hartmut Rosa, der in der Sprache selbst eine Brücke zur Verbindung sieht: So wie „ein Redner in der freien Sprache die Zuhörer auf andere Weise anspricht, also ganz unwillkürlich eine Resonanzbeziehung herzustellen versucht, während das Ablesen im Prinzip ein ‚stummer‘, monologischer Akt ist.“¹⁴⁸ Unsere Worte – improvisiert, gereimt, persönlich – sollten also nicht nur informieren, sondern einladen: zur Mitwirkung, zum Mitfühlen, zum Mit-Sein.

8.3.1 INSTALLATIVE RESONANZRÄUME

raumkonzept

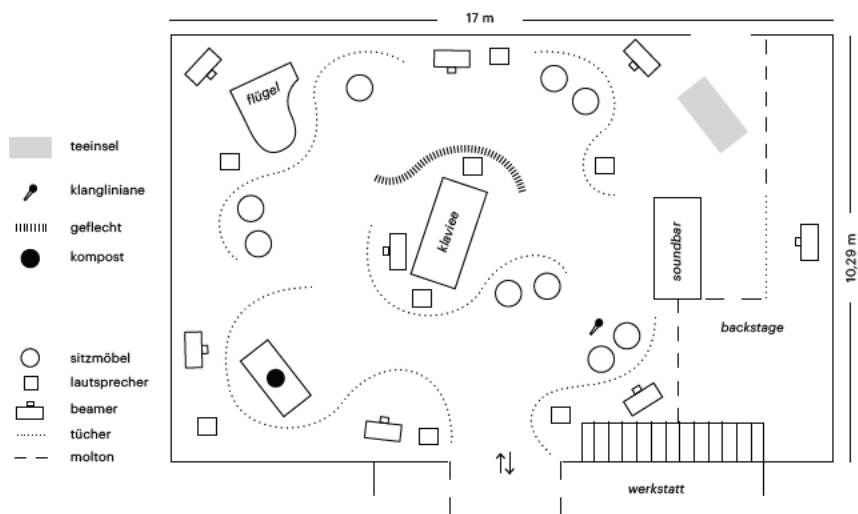


Abbildung 8.3.1: Raumkonzept *Sympoiesis*

148 Hartmut Rosa: *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*, 7. Auflage, Berlin 2023, S. 113f.

Die Fragen zu Resonanz und Begegnung leiteten unsere Suche nach einem offenen, dialogfähigen Raum innerhalb der *Sympoiesis*. Ein Raum, der Differenzen nicht glättet, sondern Gespräche auch dann zulässt, wenn Meinungen auseinandergehen. Bereits in der Planung begegneten uns Widersprüche – und genau in diesen Reibungen entwickelten sich die produktivsten Impulse, für uns persönlich wie für die Performance. Resonanz ließ sich nicht entwerfen, sondern nur erleben.

Dabei stießen wir auf Grenzen. Wir lernten: Nähe braucht Zeit. Vertrauen braucht Raum. Und Resonanz ist radikal subjektiv. Was die einen als Einladung erleben, kann für andere Überforderung bedeuten. Der interaktive Raum kann – und muss – nicht für alle gleichermaßen funktionieren. Sein mögliches Scheitern ist Teil seiner Offenheit und in unserem Konzept erlaubt und vielleicht sogar gewünscht.

Im Verlauf dieser Auseinandersetzung entstand eine neue Form von Nachsicht – mit uns selbst, miteinander, mit dem Publikum. Vielleicht war das unser stärkster Moment der Resonanz: eine kleine Bewegung hin zu mehr Selbstakzeptanz.

Der Raum, in dem all dies stattfand, wurde also offen gestaltet. Eine Installation, die performativ bespielt werden sollte. Ein Refugium, das Fluktuation erlaubte – kein fixes Bühnenbild, sondern ein atmender, durchlässiger Ort. Leichte Gaze-Stoffe, bewegt durch Ventilatoren, hingen verschachtelt im Raum, vage an ein Labyrinth erinnernd und durch Projektionen bespielt. Ein organisches, wandelbares Gebilde – mehr Atmosphäre als Architektur (siehe Abbildung 8.3.1: *Raumkonzept Sympoiesis*).

Diese Raumstruktur spiegelt den Geist der Teezeremonie wider: Reduktion auf das Wesentliche. Jedes Objekt hat seinen Moment, tritt hervor, erfüllt seine Funktion – und tritt wieder zurück:

„Der Teeraum lässt sich als konzeptueller Rahmen begreifen, in dem nur das Notwendigste vorhanden ist, um einen Tee zu bereiten, also ein Kessel, ein Schöpflöffel für das Teewasser, ein Löffel für den Tee, der Besen zum Aufschlagen, ein Tuch zum Reinigen. Diese Dinge sind das Ergebnis einer Reduktion auf das Wesentliche, mit noch weniger Ausstattung könnte man keinen Tee mehr zubereiten. In der Zeremonie hat jedes Ding seinen Auftritt, rückt kurz aus dem Hintergrund in den Vordergrund, vollzieht seine Funktion, zeigt sich in seiner Natürlichkeit und Ästhetik, bevor es wieder von der Bühne ab- und der nächste Gegenstand auftritt.“¹⁴⁹

So auch bei der **Soundbar**: Bühne, Klang, Begegnung – oft flüchtig, manchmal kaum greifbar – und gerade deshalb kostbar.

Unser Raum bot einen Haupteingang, der offen blieb und einen Nebenausgang. Denn Offenheit heißt auch: gehen dürfen, dies wurde den Gästen bereits zu Anfang der Performance mitgeteilt.

Im Kern des Raumes befindet sich das *Klaviée*¹⁵⁰ – eine Weiterentwicklung unseres liebevoll umgebauten Soundbar-Klaviers. Es ist ein Hybrid aus analogem Instrument und technischem Steuerzentrum: Wo einst Tasten waren, steuert heute das gesamte technische System Klang und Bild. Das *Klaviée* wird zur Schaltzentrale der Performance – und bleibt zugleich ein Symbol für musikalisches Erzählen.

149 Malte Härtig: *Kaiseiki. Die Weisheit der japanischen Küche*, Hamburg 2019, S. 48f.

150 Eigene Namensschöpfung.

Eine wichtige Inspiration war David Byrnes Soundinstallation *Playing the Building*,¹⁵¹ in der ein Klavier die Gebäudestruktur selbst zum Klingen bringt. Auch bei uns wird das Klaviée über sichtbare Kabelwege mit dem Raum verbunden – diese durchziehen ihn wie Adern, offengelegt, nicht versteckt. Sie machen die Technik sichtbar und erweitern zusätzlich zu den Gaze die lebendige, atmende Präsenz des Raumes.

Die Entscheidung, die Kabelführung offenzulegen, war zugleich ästhetisch wie funktional: weniger Stolperfallen, aber vor allem ein performatives Statement. Technik als Protagonistin, nicht als versteckte Infrastruktur. In einem Raum ohne klare Hierarchien durften auch die verborgenen Elemente sichtbar werden – als Teil der Inszenierung, als Teil von uns.

Am Rand: der Tresen der *Soundbar*, auf dessen Gaze-Projektion sich visuelle Ebenen mit der realen Handlung überlagerten. Dort wurden im interaktiven Teil tee-basierte Getränke gereicht.

Wie bei vorangegangenen *Soundbar*-Sessions war auch der Aufführungsort der *Sympoiesis* als klingendes Gesamtkonzept gedacht. Der Raum wurde erneut durch ein komplexes 8-Kanal-Setup akustisch gestaltet: Ein äußerer quadrophoner Lautsprecherring bildete den Rahmen mit raumfüllenden Atmosphären, ein innerer Ring auf verschiedenen „*Inseln*“ ermöglichte differenzierte Klangbewegungen im Zentrum.

151 David Byrne, *Playing the Building*, URL: <https://www.davidbyrne.com/explore/playing-the-building/about> (Abrufdatum: 17.09.2025).

Ergänzt wurde das Setup durch ein separates PA-System-Lautsprecher-System,¹⁵² über das der Rave lief, sowie das Klavierkonzert verstärkt wiedergegeben wurde.

Alle Lautsprecher (außer PA) wurden per Live-Diffusion gespielt – gesteuert über ein eigens programmiertes *MAX-Patch*, mit dem einzelne Lautsprecher gezielt angesteuert und Klänge präzise im Raum verteilt werden konnten. So konnten Sounds schichtweise überlagert oder gezielt durch den Raum bewegt werden – von A nach B, atmosphärisch oder konkret erlebbar.

Im interaktiven Teil von *Sympoiesis* entstand ein installativer Raum, in dem das Publikum auf sogenannte *Klanginseln* stieß – interaktive, installative Stationen, die vom Publikum aktiviert werden konnten. Jede von ihnen stand für sich und war doch Teil eines kollektiven Erlebens: ein Resonanzraum im wörtlichen wie übertragenen Sinn. Die Idee: Resonanz braucht geschützte Räume. Die Inseln boten Rückzug und Öffnung zugleich – Orte zum Ausprobieren, Verweilen und Sich-Vertraut-Machen.

Die Inseln unterschieden sich in analoge und verstärkte Klangräume. Einige Klänge erklangen direkt an ihrem Ort – durch Lautsprecher oder rein akustisch – andere wurden über das Patch in den Raum verteilt.

Ein Beispiel: Der mit Gläsern und Teebesteck präparierte *Flügel* von Yinjun Zang war während des Konzerts noch verstärkt, im *Sympoiesis*-Teil hingegen rein analog erlebbar. Fast vollständig von Gaze-Stoffen umhüllt, sollte er den Gästen eine geschütz-

152 PA steht für Public Address und bezeichnet ein elektroakustisches Beschallungssystem, das Sprache, Musik oder andere Klänge über Lautsprecher an ein Publikum überträgt.

te Insel bieten, um sich auszuprobieren. Die Pianistin blieb anwesend, begleitete das Publikum und bot Impulse für eigenes Klanghandeln.

Ebenso analog zeigt sich die *Tee-Insel*. War die Teezeremonie im ersten Teil noch theatral und unnahbar, öffnete sich nun ein intimer Ort: In einer Nische konnten Gäste auf Tatami-Matten Platz nehmen, mit Mengqi Wang Tee zubereiten, trinken und ins Gespräch kommen. So wurde die Essenz des Teetrinkens – das Teilen, Zuhören, Beisammensein – unmittelbar erfahrbar.

Die *Soundbar*-Bar mit ihrem Tresen als Getränkeausgabe war ursprünglich als interaktive Station geplant – etwa als offene Küche oder mit „klingendem Tresen“. Aus logistischen Gründen wurde davon abgesehen. Stattdessen hatte sich die Idee der Bar im Laufe des Abends in den Raum verteilt – ihre Impulse lebten in anderen Inseln weiter.

Das *Geflecht* – ein poetisches Klangnetz – war eine weitere verstärkte Insel: ein Netz aus alten Fischernetzen, darin Mikrofone – die *Klanglianen* – sowie Bücher, Notizen, Textfragmente. Das Publikum war eingeladen zu dichten, zu lesen, zu singen. Die Klänge wurden live bearbeitet und im Raum verteilt – ein Netz kollektiver Stimmen, das durch Mit-Machen aktiviert wurde.

Im *Kompost* sollte aus den Überresten von Teeblättern, Getränke- und anderen zuvor verteilten Essenzen gemeinsam etwas Neues entstehen. Verstärkt durch ein Hydrophon und mit einer Live-Kamera zusätzlich visuell aufgenommen und direkt wieder auf die Gaze projiziert, konnte man sich selbst als Teil des Bühnenbildes wahrnehmen. Somit wurde das Publikum Teil der Transformation. In Zeiten der klimapolitischen Krise ein

kleiner Impuls zum Neudenken und Erarbeiten von kollektiven Lösungen. Politische Teilhabe im Mikrokosmos. Hierbei lohnt sich in der Bildenden Kunst der Blick auf den Konzeptkünstler Joseph Beuys. Spannend ist bei ihm der Einbezug des Publikums, der Imagination, des Denkens. Im Buch „*Zeitstau. Im Kraftfeld des erweiterten Kunstbegriffs*“ nähert sich Johannes Stüttgen dessen Begriffen an. Für Beuys konnte jeder Mensch ein Künstler sein, so er denn aus freiem Willen heraus Kunst erschafft. Insofern kann auch die Erschaffung des gesellschaftlichen Miteinanders ein künstlerischer Prozess sein. Sein für sein Werk zentraler Begriff der sozialen Skulptur nimmt nicht nur das Publikum mit in den Gestaltungsprozess auf, sondern auch das Denken. Ein Werk, oder auch die Begriffe, erhalten erst eine Gestalt – oder werden zur Plastik – wenn wir sie durchdacht und erfahren haben. Auch dies ein individueller Prozess der Wahrnehmung und der Verarbeitung. Die thematische Inspiration ergibt sich für die Soundbar aus der kollektiven Erarbeitung eines klingenden Ganzen und der Einbeziehung des Publikums in einen interaktiven, gemeinschaftlich gestalteten Abend. Nicht nur Objekte, sondern auch Handlungen, Gespräche, Prozesse und Strukturen können Kunst sein. Beuys ebnete den Weg für heutige Strömungen, wie die der partizipativen Kunst, der Community Art und anderer aktivistischer Projekte und Kunst im sozialen Raum.¹⁵³ Auch Spoerri konnte im umgekehrten Abfalleimer ein Kunstwerk sehen und den Geschichten der alten Dinge eine Bedeutung zuteilwerden lassen und etwas Neues aus ihnen kre-

153 Vgl. hierzu Johannes Stüttgen: *Zeitstau. Im Kraftfeld d. erw. Kunstbegriffs von Joseph Beuys. Sieben Vorträge im Todesjahr von Joseph Beuys, Stuttgart 1988, S. 117 – 147.*

ieren.¹⁵⁴ Gerade heute haben diese Fragen, wie wir unsere Welt gemeinsam mitgestalten können, eine besondere Relevanz, die auch die Soundbar beschäftigt.

Das technische Herzstück des Raumes – unser *Klaviée* – blieb als zentrales Steuerinstrument exklusiv dem Team vorbehalten, war jedoch den Gästen transparent und offen zugänglich, wir daran ansprechbar und bereit, unsere Arbeitsweise offenzulegen.

Viele der Ideen, die uns seit den Anfängen der Soundbar begleiteten, konnten an diesem Abend realisiert und erneut aufgegriffen werden: Das morphende Instrument (siehe Entrée der *Soundbar* beim interaktiven Rave des *Fantasizers*), das klingende Netzwerk, der präparierte Flügel, der Kompost (speist sich aus der Idee des *Hydrofeuers*) als kollektives Objekt.

Inspiziert von David Byrnes *Playing the Building* erwachte auch hier der Raum zum Leben – nicht durch Technik allein, sondern durch Mit-Machen.

8.3.2 ABLAUF & DRAMATURGIE

Nach und nach formte sich ein Grundgerüst für die Performance: Einlass, Prolog, Innehalten, Chaos, Blackout, Klavierkonzert, Ansprache, Sympoiesis und abschließender Rave.

Bevor im Folgenden der Blick auf diesen in gemeinschaftlicher Arbeit entwickelten Ablauf gelegt wird, sollen drei Begriffe hervorgehoben werden, die bisher unbenannt blieben, aber eine

154 Vgl. Daniel Spoerri. *Coincidence as Master. Le Hasard comme maître. Der Zufall als Meister. Il caso come maestro*, Bielefeld o. J., S.30.

zentrale Rolle für das Gesamtverständnis der Performance spielen: *Dekonstruktion* und *Chaos* – notwendige Voraussetzungen, um die *Sympoiesis* überhaupt entstehen zu lassen und der Begriff des *Rhizoms*.

Der Begriff der *Dekonstruktion*, geprägt durch den französischen Philosophen Jacques Derrida, bezeichnet weniger das Zerstören als vielmehr das kritische Offenlegen und Auflösen vermeintlich fester Bedeutungen und Strukturen. Dieses Prinzip setzten wir sowohl visuell als auch auditiv um. Besonders die klangliche Umsetzung wird im folgenden Kapitel näher beleuchtet.

Im Sinne von Gilles Deleuze und Félix Guattari in *Milles Plateaux: Capitalisme et schizophrénie* verstanden wir das Chaos nicht als bloßes Durcheinander oder Leere, sondern als produktiven Zustand, aus dem Neues hervorgehen kann, nicht trotz, sondern gerade durch die Unordnung. Wir dekonstruierten die bisher als stabil wahrgenommene Ordnung zunehmend – klanglich wie visuell – ließen sie in ihre Bestandteile zerfallen, bis schließlich ein vollständiger Zusammenbruch des Systems im Blackout erfolgte. Erst aus diesem Moment der Auflösung konnte sich die eigentliche *Sympoiesis* entfalten: ein Raum des Mit-Schaffens, der kollektiven Imagination, des Neubeginns. Wir entdeckten das „*Chaos als Möglichkeitsraum [...], aus dem sich Beziehungen, Kollektive und Formen entwickeln. Sympoiesis als eine konkrete Art des Umgangs mit dieser chaotischen Offenheit durch Verflechtung, Ko-Kreation und Resonanz statt Kontrolle.*“¹⁵⁵

155 Frenzel; Könemund: *Sympoiesis. Eine gestalterische Auseinandersetzung mit dem Hyperobjekt Klimakrise*, Masterarbeit am Department Medientechnik und Design, HAW Hamburg, 2025, S 31.

Das Rhizom ist ein ursprünglich aus der Biologie stammender Begriff für Wurzelgeflechte, die nicht hierarchisch, sondern dezentralisiert ohne Anfang und Ende wachsen, Brüche, Abtrennungen überstehen: „*A rhizome has no beginning or end; it is always in the middle, between things, interbeing, intermezzo.*“¹⁵⁶ Bei Deleuze und Guattari steht es – eingeführt 1976 in ihrer Schrift *Rhizom* – für ein zentrales Konzept der Wissensorganisation,

*„Ein non-lineares enthierarchisiertes Modell, welches für Vielfalt, Bewegung und Verbindung steht. Eine vernetzte, plurale Form des Denkens, Lebens und Werdens, die Verflechtung über Ordnung, Vielfalt über Einheit und Bewegung über Stabilität stellt – ein Denken im Rhizom, im Werden, im Unabgeschlossenen.“*¹⁵⁷

Der Begriff des Rhizoms war der *Soundbar* Leitbild in ihrer enthierarchisierten, verflochtenen Umsetzung der *Sympoiesis*.

Die Dramaturgie in der *Sympoiesis* ist prozessorientiert und widersetzt sich somit klassischen Erzählformen. Die Spannungskurve geht von einem langsamen Anstieg (vom Einlass-Teil über den Prolog, und die erste Teezeremonie) zu einem rasanten Peak – die Teezeremonie und der Raum werden dekonstruiert, alles bewegt sich ins Chaos – in einen Neuanfang durch das Klavierkonzert und einer Reorganisation im Kollektiv in der *Sympoiesis* zu einem gemeinsamen Ausklang in Bewegung beim *Rave*. Die Reise geht somit von Stille und Ritual bishin zur audiovisuellen Ekstase. Die Übergänge sind nicht abrupt (außer das Blackout),

156 Gilles Deleuze und Felix Guattari, zit. nach Frenzel; Könemund, *Sympoiesis. Eine gestalterische Auseinandersetzung mit dem Hyperobjekt Klimakrise*, 2025, S. 33.

157 Ebd.

sondern als Transformationsphasen gedacht. Hieraus soll eine organische Qualität, ein wachsender Organismus entstehen, in Anklang an die organischen Systeme, die wir zitieren.

Das im Anhang ersichtliche Dokument *Dramaturgie & Ablauf*¹⁵⁸ diente dem Team im Moment der Aufführung als Rahmen – nicht im Sinne eines rigiden Korsetts, sondern als offenes Gefüge, das Prozesshaftigkeit und situative Entwicklung bewusst zuließ. Dieser Ansatz folgt auch einem Gedanken aus dem Taoismus:

*„Definition ist immer Begrenzung – das ‚Festgelegte‘ und ‚Unveränderliche‘ sind lediglich Ausdrücke eines zum Stillstand gebrachten Wachstums.“*¹⁵⁹ Im Anschluss an die Performance wurde das Dokument dieser Arbeit angepasst, da sich im Verlauf Abweichungen zwischen Konzeption und realer Durchführung gezeigt hatten. Die einzelnen Teile der Performance blieben – vergleichbar mit früheren kleineren *Soundbar*-Sessions – durchlässig, flexibel, offen für *Improvisation*, *Publikumsinteraktion* und spontane Verschiebungen. Wie sich das Zusammenspiel dieser Elemente tatsächlich gestalten würde, ließ sich im Vorfeld nur bedingt planen – es konnte *erst in der Endprobenwoche, in der Generalprobe* und schließlich *am Abend der Aufführung selbst* in seiner Ganzheit erfahren werden.

Gerade diese Offenheit ermöglichte es, dass sich das zuvor Konzipierte auf organische Weise zusammenfügen durfte. Es entstand ein Moment des kollektiven Entdeckens und der Überraschung – ein Zauber des ersten Mals, in dem sich Konzept und

158 Vgl. Frenzel; Könemund: *Sympoiesis. Eine gestalterische Auseinandersetzung mit dem Hyperobjekt Klimakrise*, Masterarbeit am Department Medientechnik und Design, HAW Hamburg, 2025, S. 101.

159 Kakuzō Okakura: *Das Buch vom Tee*, München 2025, S. 36.

Improvisation auf Augenhöhe begegneten. In diesem Sinne: Vorhang auf (siehe Abbildung 8.3.2: *Sympoiesis Vorhang auf*)

„Wir laden ein, zu einem Abend in Zwischenräumen. Gemeinsam entdecken wir die Poesie der Dekonstruktion, den Kosmos der Lücke und begeben uns auf eine Suche nach den Essenzen. Klingende Flüssigkeiten, reflektierende Oberflächen und transluzente Tücher eröffnen Wege der Wahrnehmung und schaffen performative, audiovisuelle Räume zwischen Desynchronität und Resonanz.“¹⁶⁰



Abbildung 8.3.2: *Sympoiesis Vorhang auf* (Foto: eigene Aufnahme)

160 Einladungstext zur *Sympoiesis* am 24. Juli 2025.

8.3.3 ÄSTHETIK DES CHAOS

Der Titel dieses Kapitels verweist auf das gleichnamige Kapitel der Masterarbeit Frenzels und Könemunds; die beiden erschufen die Bildwelten der *Soundbar* und hier der *Sympoiesis*. Eine kurze Zusammenfassung zur visuellen Gestaltung darf nicht fehlen.

Besonders auf der Bildebene beschäftigten sich Frenzel und Könemund in unterschiedlichen Projektionsebenen mit der Umsetzung der Bildwelten der Jetztzeit. Die Ästhetik des Chaos wurde als Einladung zum Unvorhergesehenen gesehen:

*„als Moment des kreativen Kontrollverlusts, in dem sich Bilder verflechten, Bedeutungen auflösen und neue Verbindungen entstehen. Chaos wird zum ästhetischen Prinzip – offen, durchlässig und nicht hierarchisch geordnet.“*¹⁶¹

Fragmente der Klimakrise sollten sich hier als Hyperobjekte in Störbildern und über Glitches zeigen. Das Publikum wurde durch die Projektionen selbst Teil der Bildräume –als Schatten, Projektionsfläche oder visuelles Echo. Die visuelle Praxis war prozessorientiert und erlaubte das Scheitern, das Verschwimmen von Bedeutungen.

Die zentrale Frage: Wie lässt sich die Klimakrise erzählen, ohne in symbolische Vereinfachung oder Verflachung zu verfallen, wie lässt sich das Nicht-Sichtbare spürbar machen?¹⁶²

¹⁶¹ Frenzel; Könemund: *Sympoiesis. Eine gestalterische Auseinandersetzung mit dem Hyperobjekt Klimakrise*, Masterarbeit am Department Medientechnik und Design, HAW Hamburg, 2025, S. 108.

¹⁶² Vgl. ebd. S. 108ff.

Im Laufe des Abends transformierten die Motive als Abbild des Prozesses und der Wandlung, über den Teil des *Chaos* hin zur *Sympoiesis*. Als elementare Methode sei hier das durch Le Guin in ihrer Tragetaschentheorie inspirierte Sammeln genannt. So gingen auch Frenzel und Könemund im digitalen Raum auf Suche nach Textfragmenten, Nachrichtenmaterial, Satellitenaufnahmen und geologischen Strukturen. Dies wurde, wie im folgenden Kapitel beschrieben, auf unsere Klangwelten und Klangarchive übertragen – auch hier eine Suche, ein Sammeln von dazu passendem oder zu den Bildern kontrastierendem Material.

Das Spiel der Dimensionen ließ sowohl die abstrakt wirkenden Satellitenbilder – als Annäherung an Hyperobjekte, da so groß und ungreifbar – als auch Nahaufnahmen aus dem eigenen Umfeld und unseren Forschungsreisen wie Dokumentationen unserer Exkursionen oder mikroskopischer Untersuchungen von Wasser, Algen, Insekten oder Steinen zu. Screenrecordings aktueller Nachrichten wie von Extremwetterereignissen, sozialen Krisen und Kriegen, sollten die politische Ebene miteinbringen – übrigens auch teilweise klanglich geschehen. „*Die Katastrophenbilder unserer Zeit überlagern sich, konkurrieren, verschwimmen. Die mediale Vermittlung der Jetztzeit wird zum ästhetischen Material – als Fragment, Echo und Störung.*“¹⁶³ In diesen Störbildern tauchen dann Pilze, Flechten oder andere – nach Haraway – *Kritter* auf und ziehen sich rhizomartig durch die Bildwelten als Abbild von Beziehungsgeflechten.

Die tiefgreifende Beschreibung der visuellen Ebene der *Sympoiesis* bleibt hier leider etwas kurzgefasst, es sei die genau-

163 Ebd. S. 110.

ere Lektüre der erwähnten Masterarbeit zu empfehlen. Abschließend sei noch – da sie ebenfalls auf klanglicher Ebene im skulpturalen eine Entsprechung findet, die Scan-Technik der *Photogrammetry* hervorgehoben. Von Fotos wird hier zum 3D-Objekt berechnet und durch die Störanfälligkeit des Systems ergibt sich aus dem Scheitern die Kunst: das System füllt die technischen Lücken mit Material. Hieraus entstehen die Glitches, die dann wiederum unvollständig generierte Skulpturen entstehen lassen und den Raum für das Unsichtbare, die Lücke eröffnen. Besonders hervorzuheben ist in diesem Zusammenhang der multimediale Aufbau des Abends, der den vielschichtigen Gestaltungscharakter der *Soundbar* eindrücklich zur Geltung bringt.

8.3.4 INTERAKTIVE KLÄNGE

Wir fragten uns, wie ein Konzept aussehen könnte, das den Abend klanglich zusammenhält und zugleich Raum für Improvisation, Interaktion, wie auch komponierte Passagen lässt. Ausgehend vom groben Ablauf der Performance passten wir das Konzept fortlaufend den sich konkretisierenden Beiträgen der anderen Gruppen an.

So entstand ein klanglicher Rahmen, vollständig über das Patch gesteuert, der sich dem Spannungsbogen des Abends anpasste: mal untermalend, mal kontrastierend, mal zurückhaltend. Ziel war eine Gesamtkomposition, die alle Teile – vom Einlass über Prolog, Innehalten, Chaos, Blackout, Klavierkonzert, Ansprache, *Sympoiesis*, bis zum abschließenden Rave – klanglich verbindet.

Wir suchten für jeden Abschnitt eine eigene Klangsprache, ohne das Ganze aus dem Blick zu verlieren. Dabei war uns wichtig,

auch das Grundgerüst der *Soundbar* musikalisch zu befragen: die Verbindung aus Atmosphären, Cue-Sounds und klanglichen Erinnerungsebenen, die sich durch frühere Abende gezogen hatten. Einige dieser vertrauten Atmosphären fanden auch in *Sympoiesis* wieder Platz – als wiedererkennbare Klangspuren, die der *Soundbar* ein kollektives Gedächtnis einschreiben. So entstand nicht nur eine neue Komposition, sondern auch eine Weitererzählung vergangener Geschichten – ein musikalischer Faden, der Altes und Neues miteinander verwebt mit Wiedererkennungswert aus dem Klangfundus der *Soundbar*.

Das bereits erwähnte *Max-Patch* war eine Weiterentwicklung der *Soundbar* und sollte als Controller wieder die entscheidende Rolle spielen – diesmal jedoch in einem deutlich erweiterten Rahmen. Während bei früheren Veranstaltungen kleinere Patches ausreichten, um einzelne Atmosphären zu erzeugen und punktuell Klänge einzuspielen, entstand nun ein komplexes Steuerungssystem, das bis zu vier Atmosphären-Ebenen gleichzeitig bedienen und überlagern konnte. Ergänzt wurde dies durch die Möglichkeit, gezielt Einzelsounds im Raum zu platzieren und zu bewegen. Über individuelle Fader konnten die Klanganteile flexibel moduliert, akustische Akzente gesetzt und ganze Raumstimmungen dynamisch verändert werden.

Parallel dazu erweiterten wir unsere Klangbibliotheken und erstellten drei übergeordnete Kategorien:

Die erste Kategorie umfasste die sogenannten *Grundklänge*, mit denen wir unbearbeitete Atmosphären und Klänge meinten – eine Art akustische Basis, auf der sich alles Weitere aufbauen sollte.

Die nächste Kategorie waren die *Dekonstruktionen*; also Verarbeitungen, Fragmentierungen von Klangmaterial. Ein Teil dieser Dekonstruktion erfolgte live durch Effekte wie unser *Granularsynthese-Tool*, das Klangstrukturen zerteilt und neu zusammensetzt. Ergänzend arbeiteten wir mit bereits vorab bearbeiteten Sounds – etwa Scherbenklängen, Wort- und Textfragmenten, Silben und Morphemen, Field Recordings der Teezeremonie sowie Einzelklängen des präparierten Klaviers, die wir aus früheren Sessions extrahiert hatten.

Zuletzt sei die Kategorie der *Neukreationen* erwähnt – die im interaktiven Teil der *Sympoiesis* entstandenen Klänge im Zusammenspiel mit dem Publikum. Diese wurden direkt an den sogenannten „*Inseln*“ erzeugt – ein Moment kollektiver Klangproduktion, der dem Abend etwas Einmaliges verlieh. So entstand ein vielschichtiges, lebendiges Klanggefüge, das sowohl strukturierte Komposition als auch spielerische Offenheit zuließ – in ständiger Reaktion auf den Raum, die Performance und das Publikum.

Da wir live eine Übersicht behalten mussten, um im Moment entscheiden zu können, welche Klänge passen, unterteilten wir unsere *Grundklänge* erneut und legten in *MAX* sogenannte Playlists an. Diese konnten ohne viel Aufwand bis kurz vor der Performance angeglichen werden. So gab es sieben Playlists mit unseren Naturklängen, Zivilisationsklängen, gleichbleibenden abstrakten Klängen, Tönen und Musiken, Worten, den Klängen der Teezeremonie und Zuspieldern – Szenen, die wir im Zusammenspiel bereits improvisiert und dann aufgenommen hatten. So konnten wir alles variabel gestalten und einen guten Überblick über das große Patch mit seinen vielen Möglichkeiten

behalten. Ganz im Sinne John Cages konnten wir uns hier als „Klangorganisatoren“¹⁶⁴ verstehen.

Zur Veranschaulichung ein Einblick in unsere Playlisten: Wir arbeiteten mit einer Vielzahl Klanglandschaften – von Naturklängen wie Klangschalen, Orca-Rufen, Wellenrauschen, Regenwäldern, einem japanischen Garten, Stürmen, dem Knistern eines Feuers, Vogelstimmen bis hin zu Eisschollen. Diesen stellten wir urbane und industrielle Geräuschwelten gegenüber: das Rattern von Bahnlinien, das Stimmengewirr in Cafés und Einkaufsstraßen, das Klingen von Spielhallen, das Dröhnen von Fabriken oder das metallische Pochen einer Ölplattform, ihr rhythmisches Schlagen der Pumpen oder das gleichförmige Brummen von Klimaanlage.

Auch musikalische Elemente fanden ihren Platz – Töne und Motive aus unseren Klavieraufnahmen sowie aus früheren Soundbar-Sessions wurden gezielt eingesetzt. Wortfetzen, entnommen aus politischen Reden, Klima-Interviews, Werbeslogans oder von uns selbst eingesprochenen Texten, erweiterten das akustische Spektrum. Sie sollten das Publikum teils in surreale Klangräume entführen, zugleich aber einen Bezug zur realen Welt erhalten – als Brücke zwischen Fiktion und Realität.

So entstanden immer wieder neue, spannungsreiche Kontraste zu den projizierten Bildwelten – etwa zu Karten atomar verseuchter Regionen von Tschernobyl oder Hiroshima, zu Bohrinseln, Frackinggebieten, industriellen Geisterstädten wie Norilsk, zur Sahara, zu stillgelegten Tagebauen, zur Elbe, zur

164 John Cage, zit. nach Thomas Görne: *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*, München 2017, S. 16.

Nordwest-Passage in der Arktis, zu Grönland oder zum ausgetrockneten Aralsee. Die Klänge begleiteten, kontrastierten, verfremdeten diese Bilder – sie strukturierten sie rhythmisch oder brachten sie gezielt aus dem Takt.

Für die Live-Steuerung der Einzelsounds wurden verschiedenste Audio-Bearbeitungs- und Klangerzeugungswerkzeuge direkt ins *Max-Patch* eingebaut – unsere individuell programmierten Effekte, die uns eine flexible und intuitive Klangerbeit im Moment ermöglichten. So etwa ein *Delay-Effekt*, der durch gezielte Korrelationen auf mehreren Lautsprechern fein nuancierte Raumveränderungen erzeugte.

Ein zentrales Tool für die klangliche Dekonstruktion war das eben erwähnte *Granularsynthese-Tool* mit integrierter Loop-Funktion. Ein Verfahren, das akustisch den Prozess des Auseinandernehmens und Neuschaffens widerspiegelte und auf sämtliche Klangquellen angewandt werden konnte.

Darüber hinaus ermöglichte das Patch auch ein Echtzeit-Pitching sowie das Loopen von live via Mikrophon eingespeisten Materials. Für die Mono-Sounds standen zusätzlich Filter zur Verfügung, mit denen sich gezielt Frequenzspektren verschieben ließen. Ein weiteres zentrales Element war der *Tone Generator*, ursprünglich für den Dekonstruktions- und Chaos-Teil konzipiert, später aber auch als wirkungsvolles Werkzeug für die *Sympoiesis* entdeckt. Besonders an der Klanginsel des „Geflechts“ konnte hier prozesshaft der Übergang vom Geräusch zum Ton und zurück gesteuert werden. Im tonalen Zustand erinnerten die Klänge an das Singen von Gläsern – eine fragile, fast alchemistische Klangästhetik. An der *Klangliane* wiederum

nutzten wir diesen Effekt beim Live-Einlesen von Texten: Die Stimmen klangen, als würden sie aus einem Glas heraus gesprochen – eine verspielte und zugleich poetische Atmosphäre, die gut zur Idee einer experimentellen Klangbar passte. Der eigens programmierte *Sturm-Effekt* war besonders für den Chaos-Teil von Bedeutung: Während wir bereits manuell mithilfe von Live-Diffusion in der Lage waren, die Klänge durch den Raum zu schicken, konnte dieser Effekt automatisierte Klangbewegungen erzeugen – in variablen Modi, Richtungen und Intensitäten. Auch die Abspielgeschwindigkeit der Sounds ließ sich – vorwärts wie rückwärts – live modulieren, sowohl bei Mono- als auch bei Quadro-Atmo-Kanälen.

Diese Vielzahl an Kombinations- und Modulationsmöglichkeiten eröffnete uns einen Klangraum, der an Vielschichtigkeit kaum zu übertreffen war. Wir spielten mit dem Spannungsfeld zwischen auditiver Überforderung und fokussierter Wahrnehmung. Dieses nutzten wir im Chaos-Teil der *Symposiums* bewusst, oft verstärkt durch irritierende Klänge, die mit den visuellen Projektionen kontrastierten und so eine mehrdimensionale Überforderung erzeugten. Das bewusste Übersteigen der Wahrnehmungsgrenzen eröffnete eine dramaturgische Lücke – einen Moment des Herausbrechens und Nachdenkens, der den Übergang zu neuen, kollektiven Klangwelten ermöglichte: „*Das kontextuelle Denken unserer Tage, das vermutlich immer wichtiger wird, verdankt sich nicht den Zusammenhängen, die es erzeugt, sondern den Lücken.*“¹⁶⁵

165 Thomas Zaunschirm, in: *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, hrsg. von Bernhard Holeczek und Lida von Mengden, Heidelberg 1992, S. 25.

Zweimal im Verlauf der Performance griffen wir auf *Fixed Media* zurück: einmal beim Einlass-Sound – da wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht im Raum waren – und einmal beim Teesoundscape während des Chaos-Teils. Letzteres wurde von David Stolz vorproduziert und ergänzte die live gespielten Klänge. In diesem Abschnitt hatten ursprünglich drei Personen die Klangregie übernommen; ab einem bestimmten Punkt verließ ich jedoch die Klangstation, um das Austeilen der „Essenzen“ an der Bar zu beginnen. Das fixe Soundscape ermöglichte in dieser Phase dennoch eine dichte Klangverwebung, trotz reduzierter Besetzung.

Auch die KI erhielt in unserer Performance eine kleine, aber bewusste Rolle. Über die Plattform *Suno*¹⁶⁶ hatten wir einige bestehende Soundscapes weiterentwickeln und verlängern lassen. Die daraus entstandenen, teils überraschenden Klangebenen wurden kontrovers diskutiert. Am Ende entschieden wir uns für ihre Integration – mit der Überlegung, dass in einem Raum, der Hierarchien bewusst aufweicht und in dem auch Pflanzen und Tiere zu Wort kommen, auch die KI ihre Stimme erheben darf.

So verwob sich ein komplexes Geflecht aus 4-Kanal-Atmosphären, Mono-Klängen, Live-Improvisationen, Effektmodulationen, KI-generierten Sounds – und nicht zuletzt den Gästen selbst – zu einem lebendigen Ganzen.

¹⁶⁶ *Suno* ist eine KI-Plattform zur Musikgenerierung, mit der Nutzer*innen mithilfe einfacher Texteingaben komplette Songs erstellen können.

8.3.5 STOFFLICHE ESSENZEN IN DER SYMPOIESIS



Abbildung 8.3.5: *stoffliche Essenzen in Gläsern*
(Foto: eigene Aufnahme)

Immer wieder stellte sich uns die Frage nach den Essenzen – im wörtlichen wie im übertragenen Sinn. Was ist das Wesenhafte, das Zentrale, das, was bleibt? Was macht die *Soundbar* im Kern aus?

Der Abend der *Sympoiesis* wurde zu einer symbolischen Annäherung an diese Fragen; auch weil so viele Elemente der *Soundbar* in die *Sympoiesis* eingeflossen und dort verdichtet worden waren. Inspiriert vom Tee – seiner kulturellen Tiefe, seinem Duft, seinem Aroma – begaben wir uns auf die Suche nach dem, was sich als stoffliche Essenz begreifen ließe. Die *Soundbar* wollte an diesem Abend etwas Tastbares anbieten: ein Konzentrat des Moments, ein Extrakt aus Atmosphäre, Ritual und Geste.

Vertieft wurde diese Idee durch die Lektüre von *Malte Härtigs* Essay „*Kaiseki. Die Weisheit der japanischen Küche*“¹⁶⁷. Der gelernte Koch und Philosoph nähert sich über die Kunst des Kochens – insbesondere dem *Kaiseki-Menü*, der höchsten Form der japanischen Küche – der Teezeremonie und dem *Zen-Buddhismus* an. *Kaiseki*, untrennbar mit dem Tee verbunden, inspirierte auch die *Soundbar*: In Verbindung mit dem Tee etwas zu reichen, das die abstrakte Suche nach Essenz in eine *konkrete, sinnlich erfahrbare Form* übersetzt.

So entstanden die *Essenzen der Sympoiesis* – kleine Objekte für alle Sinne, in Gläsern serviert: eine Anspielung auf das barhafte Setting – und zugleich ein Bruch mit dessen gewohnten Erwartungen (siehe Abbildung 8.3.5: *stoffliche Essenzen in Gläsern*). Im Abschnitt des Chaos – als sich Klänge und Bilder immer mehr

167 Malte Härtig, *Kaiseki. Die Weisheit der japanischen Küche*, 2. Auflage, Hamburg 2019.

überlagerten und die Wahrnehmung überforderten – traten aus dem Dunkel der noch geschlossenen *Soundbar* Tablettis ans Licht und wurden serviert: Gläser mit Zuckerkristallen, getrockneten Pilzen, essbaren Blüten, wie rotem Hibiskus oder blauen Schmetterlingsblüten, kuriosen kleinen Kostbarkeiten, die in einem bewusst merkwürdigen Kontrast zu den Animationen der zerstörten Landschaften standen, sie teilweise (die Pilze) aber auch aufnahmen – etwas Altbekanntes, etwas Schönes, etwas zum daran Festhalten. Eine surreale Mischung zwischen Cocktailgarnitur und Naturstudie, zwischen Kunstobjekt und Speise. Sie bildeten einen Kontrapunkt zur audiovisuellen Reizüberflutung, einen Ruhepol, einen Moment der Irritation, ein Innehalten. „Darf es etwas Tee für den Kompost sein?“ Ein Satz, der zunächst wie ein Scherz klang, doch beim Verteilen von nassem Teekompost, Wollfäden zum Vernetzen oder Barabfällen schon auf den nächsten Teil des Abends verwies: auf Vernetzung, auf Transformation, auf das *Aus-dem-Alten-etwas-Neues-Schaffen*. Auch das Schmelzen des Eises – in Form kleiner, direkt in die Hände gereichter Würfel – wurde zu einer subtilen Geste: „Darf es etwas Gletschereis sein? Vorsicht, es schmilzt.“ Eine kleine Absurdität, die die große Realität der Klimakrise umso spürbarer machte.

Wir verstanden die Essenzen nicht nur als symbolische Gaben, sondern als Ausdruck dessen, was uns im Herzen der *Sympoiesis* wichtig war: Begegnung. Aufmerksamkeit. Nahbarkeit. Die Berührung – mit einem Glas, mit dem, was darin war, mit dem eigenen Körper und der eigenen Wahrnehmung – wurde zum Moment der Konzentrierung: Das Chaos außen trat für einen Augenblick zurück, der Fokus lag plötzlich auf einer einzigen Essenz – wie in der *Soundbar* auf einem einzigen Klang im Glas.

So verstanden, bilden diese Essenzen nicht nur ein symbolisches Zentrum des Abends, sondern auch ein zartes Kondensat dessen, was die Soundbar ausmacht: ein Möglichkeitsraum, in dem Vergängliches Bedeutung erhält – durch Aufmerksamkeit.

Wie Härtig es in Bezug auf die Teeschale formuliert:

„Die Schale ist ein lebendiger Gegenstand. Nur ein solcher kann eine interessante, ja fast philosophische und spirituelle Geschichte erzählen. Und es braucht solche Dinge, um Achtsamkeit und Wertschätzung zu kommunizieren. Das funktioniert, wie man schon beim Cha-Kaiseki gesehen hat, ohne viele Worte, aber über eine intensive Beschäftigung mit den Dingen.“¹⁶⁸

¹⁶⁸ Ebd. S. 55.

9 Zusammenfassung der Essenzen – Fazit

Im letzten Kapitel dieser Arbeit sollen nun alle Essenzen nochmals gesammelt, gebündelt und verdichtet werden.

DIE ESSENZEN DES HÖRENS UND DER WAHRNEHMUNG

Im Zentrum der *Soundbar* steht das Hören als bewusste Praxis – nicht bloß als passives Wahrnehmen von Geräuschen, sondern als aktiver, körperlicher und sozialer Akt. Inspiriert von Pauline Oliveros' Konzept des Deep Listening versteht sich die *Soundbar* als ein Ort der gesteigerten Aufmerksamkeit für Klang – ein Raum, in dem Zuhören zur sinnlichen, reflexiven und gemeinschaftlichen Erfahrung wird.

DIE ESSENZ DER SINNE

Auch wenn das Hören im Zentrum steht, versteht sich die *Soundbar* als ein Raum multisensorischer Erfahrung: Klang, Licht, Bild, Geschmack, Geruch, Haptik und Bewegung sollen zu einem ganzheitlichen Erleben verschmelzen. Inspiriert durch Konzepte wie Multimedialität und Audio-Vision wird die Wahrnehmung nicht nur auditiv, sondern über verschiedene Sinne hinweg aktiviert. Die *Soundbar* bedient verschiedene mediale Ebenen, agiert multi-, cross- und transmedial.

DIE ESSENZ DES KLANGRAUMS

Die *Soundbar* versteht Raum nicht als statischen Ort, sondern als temporären, durch Klang mitgestalteten Erfahrungsraum –

als *Klangraum*. Sie ist mobil und passt sich wechselnden Umgebungen an. Die *Soundbar* nutzt gezielt Lautsprecheranordnungen und klangliche Bewegung (etwa durch Live-Diffusion), um Klang performativ im Raum zu verorten. Beim Servieren von Klängen wird Bewegung Teil des akustischen Erlebnisses.

ERWARTUNGEN AN DIE BAR

Die *Soundbar* nutzt die kulturell aufgeladene Vorstellung von „Bar“, spielt mit vertrauten Erwartungen – etwa an Atmosphäre, Abläufe oder Setting – und bricht diese bewusst auf, um neue Wahrnehmungsräume zu eröffnen. Dies basiert auf dem Konzept des kommunikativen Vertrags, bekannt aus der Film- und Medientheorie, der beschreibt, wie Erwartungen zwischen Werk und Publikum entstehen.

Die *Soundbar* versteht sich als klingender Resonanzraum dieser kulturellen Vielfalt, der typische Atmosphären und Erzählungen aufgreift, verfremdet und neu zusammensetzt. Musik und Klang dienen nicht nur als Hintergrund, sondern als eigenständige Erzählebene, die reale wie imaginäre Klangräume erschaffen.

Die *Soundbar* orientiert sich an den *Listening Bars*, insbesondere an den japanischen *Jazz Kissas*, in denen Musik im Mittelpunkt steht und bewusstes, gemeinsames Hören kultiviert wird. Die *Soundbar* nimmt diese Ideen auf und schafft damit eine eigene klangzentrierte Bar.

INSTALLATION & KLANGSKULPTUR

Beim *Frühlingsfest der Hanseatischen Materialverwaltung* präsentierte sich die *Soundbar* als interaktive Klanginstallati-

on: Statt Getränken wurden über eine *Soundkarte* akustische Kompositionen serviert. Klänge wurden direkt an den Tisch gebracht, wodurch die Gäste aktiv ins Geschehen eingebunden und zum Mitgestalten eingeladen wurden.

Ein quadrophones Lautsprechersystem und eine Mischung aus digitaler und analoger Klangerzeugung verwandelten den Raum in eine temporäre Klangskulptur. Die *Soundbar* wurde damit selbst zur Installation, in der Raum, Klang, Publikum und Atmosphäre ein Ganzes bildeten.

ÖFFENTLICHE UND POLITISCHE RÄUME

Die *Soundbar* verfolgt die Vision, Klangkunst im öffentlichen Raum zugänglich zu machen. Sie verlässt institutionelle Kontexte bewusst und möchte für alle erfahrbar sein – etwa auf Festivals, in Parks oder bei Kulturveranstaltungen. Dabei sollen Gäste nicht nur hören, sondern aktiv mitgestalten.

Als mobiler, temporärer Raum möchte sich die *Soundbar* als politisches Statement für offene, zugängliche Kunst und eine aktive Stadtgesellschaft verstehen.

DIE ESSENZ DES KLANGS AM GLAS

Die *Soundbar* fand ihren Ursprung in einfachen Küchen-Sessions, bei denen durch das Anspielen von Gläsern mit Flüssigkeiten erste Klänge erzeugt wurden. Aus diesem spielerischen Experiment entwickelte sich das zentrale Klangobjekt der *Soundbar*: das Glas – zugleich Alltagsgegenstand, Instrument und Kommunikationsmittel.

INTERAKTION & KLANGGESTALTUNG

In der Performance *Fantasizer* wurde das Glas zum zentralen Medium einer interaktiven Klanggestaltung. Das Publikum war aktiv beteiligt und gestaltete den Verlauf gemeinsam mit der Pianistin. Durch Anweisungen und spontane Aktionen begann ein kollektives Klangspiel: Gläser wurden auf die Saiten des Flügels gelegt, wodurch das Instrument zu einem hybriden Klangkörper aus analogem und elektronischem Sound wurde. So entstand eine offene, partizipative Performance, in der Improvisation, Interaktion und Klangexperiment ineinandergriffen.

KLANGARCHIV & KLANG(GE)SCHICHTEN

Die *Soundbar* versteht jede ihrer Performances als neue Schicht eines wachsenden Klangarchivs, vergleichbar mit russischen Matroschka-Puppen: frühere Aufnahmen werden in neue eingewoben, wodurch ein fortlaufender Prozess des Erinnerns und Neu-Erzählens entsteht. Die *Soundbar* sammelt und nutzt eigene Soundscapes und Einzelsounds – als Raum-Atmosphären oder bewegliche Klangobjekte, teils in quadrophonem Setup.

KLANGINSTALLATIONEN: ORTE DES JAMS

Die *Soundbar* versteht ihre Klanginstallationen als Orte der Begegnung und des gemeinsamen Klangs. Sie schafft Räume, in denen Zuhörende zu Mitwirkenden werden – durch Interaktion, Improvisation und kollektives Hören.

DIE ESSENZ DES KLAVIERS

Das Klavier wurde für die *Soundbar* zu einem zentralen Inspirationsobjekt – einem historischen Instrument, das sie neu belebt, umgestaltet und als mobiles Klangexperiment bespielt. Das Kapitel verortet die *Soundbar* im Kontext künstlerischer Strömungen wie Fluxus, Happening und der Ästhetik des Zufalls.

INSPIRATIONSQUELLEN: FLUXUS & HAPPENING

Die *Soundbar* orientiert sich stark an den Ideen der Fluxus- und Happening-Bewegung, die Kunst und Alltag miteinander verschmelzen lassen und den Prozess über das fertige Werk stellen. Im Geist des *Happenings* nach Allan Kaprow versteht die *Soundbar* ihre Auftritte nicht als Konzerte, sondern als offene, einmalige Performances, die spontan, ohne Probe und gemeinsam mit dem Publikum entstehen.

DIE ESSENZ DES ZUFALLS

Die *Soundbar* begreift den Zufall als kreativen Motor und knüpft dabei an künstlerische und musikalische Traditionen an. Inspiriert von Marcel Duchamp und Daniel Spoerri, die das Zufällige und Alltägliche in ihre Werke integrierten, nutzt auch die *Soundbar* spontane Momente und zufällige Begegnungen, um neue Verbindungen und Klangcollagen zu schaffen. Ihre *Soundkarte* funktioniert wie eine spielerische Karte des Klangs, in der Gäste Klänge frei kombinieren können – der Zufall wird zum Mitspieler. Zudem lebt die *Soundbar* von ihrem Netzwerk aus Künstler*innen, deren Beiträge sich über verschiedene Sessions hinweg überlagern wie Schichten eines künstlerischen *Palimpsests*.

DIE ESSENZ DER STILLE

Das Kapitel Klangdenkraum führt in die Bedeutung der Wahrnehmung von Stille als zentrales Thema der *Soundbar* ein. Inspiriert von John Cage und seinem Werk *4'33*, in dem das Publikum selbst durch das bewusste Hören der Umgebung zum Teil des Stücks wird, versteht die *Soundbar* Stille als aktiven, sinnlichen Erfahrungsraum.

DIE ESSENZ DES MIT-MACHENS

„*Sympoiesis* – Mit-Machen“ beschreibt die Entstehung eines kollektiven Kunstprojekts, das auf Ko-Kreation, Resonanz, Begegnung und Interaktion basiert. Ausgehend vom Begriff *Sympoiesis* (griechisch für *Mit-Machen*) – also dem Gedanken, dass nichts sich selbst erschafft, sondern alles in gegenseitiger Verbundenheit entsteht – startete Anfang 2025 ein gemeinsames Forschungsprojekt.

Ziel war es, einen Abend der Begegnung und Resonanz zu gestalten, bei dem die *Soundbar* eine zentrale Rolle spielte. In der *Sympoiesis* fließen alle bisherigen Themen der *Soundbar* zusammen: Kollektivität, Klang, soziale Interaktion und künstlerische Forschung.

In der Themenfindung wurde klar, dass als Designer*innen und Kulturschaffende eine Mitverantwortung für globale Krisen, besonders die Klimakrise, besteht. Inspiriert von Theorien wie Donna Haraways *Sympoiesis*, Timothy Mortons *Hyperobjekten*, dem *Resonanzbegriff* Rosas und Bruno Latours *Akteur-Netzwerk-Theorie*, suchten wir nach kollektiven, vernetzten Lösungswegen jenseits von Kontrolle und Konsum. Die künst-

lerische Umsetzung sollte offen, fragmentarisch und vielstimmig sein. Die *Soundbar* wurde als offener, gemeinschaftlicher Raum konzipiert, der komplexe Themen spielerisch und sinnlich erfahrbar macht und das Publikum zur aktiven Mitgestaltung einlädt. So entstand das Konzept der *Sympoiesis* als performative, kollektive Installation, die am 24. Juli 2025 Premiere hatte.

DIE ESSENZ DER BEGEGNUNG BEIM TEE

Der Tee wird als zentrales Element der Begegnung, Zeremonie und Kommunikation beschrieben. Inspiriert von buddhistischen und japanischen Teezeremonien, betrachtet die *Soundbar* Tee als Medium für Kontemplation, Ritual und soziale Verbindung. Im Rahmen der *Sympoiesis* wurden zwei Zeremonien entwickelt: eine formale, symbolische Pantomime als Spiegel der Entfremdung und eine echte, interaktive Zeremonie als Raum echter Begegnung. Die Rolle der stillen, lenkenden Gastgeber*innen sowie die akustische Dimension des Rituals – der „Klang der Stille“ mit seinen feinen Geräuschen – spielen eine zentrale Rolle.

DIE PERFORMANCE

Performancekunst, als Nachfolger des *Happenings*, ist ein wichtiger Impulsgeber für das postdramatische Theater, das traditionelle Dramaturgie zugunsten von Körperlichkeit, Präsenz und unmittelbarer Erfahrung aufbricht. In *Sympoiesis* wurde dieses Prinzip durch einen medial geprägten Raum und performative Rollen des Teams umgesetzt, die das Publikum nicht nur als Zuschauer, sondern als Teil einer temporären Gemeinschaft einbanden. Durch persönliche Ansprache, taktile Objekte und musikalische Momente wurde ein vertrauensvoller Raum für Be-

rührung – körperlich, emotional und atmosphärisch – geschaffen, der klassische Bühnen-Grenzen bewusst überschritt.

Im Raumkonzept von *Sympoiesis* wurde ein offener, dialogfähiger Raum geschaffen. Der Raum war keine feste Bühne, sondern ein wandelbares, durchlässiges Installationserlebnis mit Gasestoffen, Projektionen und offener Technik, die sichtbar und Teil der Inszenierung war.

Die Performance folgte einem prozessorientierten Ablauf: Einlass, Prolog, Innehalten, Chaos, Blackout, Klavierkonzert, Ansprache, *Sympoiesis* und abschließender Rave. Zentrale Konzepte sind Dekonstruktion (kritisches Auflösen von Strukturen), Chaos (produktiver Zustand als Möglichkeitsraum) und das Rhizom (nicht-hierarchisches, vernetztes Wachstum).

ÄSTHETIK DES CHAOS

Die visuelle Gestaltung der *Sympoiesis* folgt nach Frenzel und Könemund dem Prinzip der Ästhetik des Chaos – einem offenen, nicht-hierarchischen Zusammenspiel von Bildern, das kreative Unvorhersehbarkeit und Bedeutungsauflösung erlaubt. Klimakrise und aktuelle Krisen werden dabei fragmentarisch und vielschichtig dargestellt. Projektionen machen das Publikum zum Teil der Bildräume. Der multimediale Aufbau betont die komplexe, vielschichtige Gestaltung der *Soundbar*-Performance.

DIE ESSENZ DER INTERAKTION

Das Klangkonzept der Performance verbindet improvisierte, interaktive und komponierte Elemente in einem flexiblen, über ein komplexes *Max-Patch* gesteuerten System. Das System er-

möglicht die simultane Steuerung mehrerer Klangschichten, Raumplatzierung und dynamische Modulationen. Die Klangdramaturgie spielt mit Überforderung und fokussierter Wahrnehmung, schafft Räume für Reflexion und Übergänge zu kollektiven Klangwelten.

STOFFLICHE ESSENZEN IN DER SYMPOIESIS

Die „stofflichen Essenzen“ in der *Sympoiesis* sind kleine, sinnlich erfahrbare Objekte in Gläsern. Inspiriert von der japanischen Teezeremonie und der Kaiseki-Küche, dienen sie als Ruhepol und Gegenstück zur visuellen und klanglichen Überforderung des Abends.

So spiegeln sie die Philosophie der *Soundbar* wider: einen Raum, in dem Vergänglichkeit durch Achtsamkeit Bedeutung erhält.

Zum Abschluss erwartet euch ein kleines, besonderes Geschenk aus der *Soundbar*: Eine vielschichtige Aufnahme, die verschiedene Sessions miteinander verwoben hat – beginnend in der Küche und mit einer späteren Schicht, in der David Debussy spielt. (höre und sehe Klangbild 9.1: *Soundbargeschenk – David spielt Debussy* (Foto: eigene Aufnahme und Bildbearbeitung).

Viel Vergnügen!



Klangbild 9:1: *Soundbargeschenk – David spielt Debussy*
(Foto: eigene Aufnahme und Bildbearbeitung)

10 Digestif – Ausblick

Darf nachgeschenkt werden? „*Ein volles Glas seh' ich doch gern!*“¹⁶⁹ Nachdem die Soundbar nun bereits ihren zweiten Geburtstag feiern konnte und stolz auf viele beglückende und aufregende Erlebnisse und Verbindungen der letzten Jahre zurückblicken darf, will sie sich nicht lange ausruhen. Sie ist durstig auf zukünftige Projekte, neue Ideen und Formate und träumt von neuen Abenteuern. Hierzu möchte sie Klang- und Multimedia-Artists, Komponist*innen und Musiker*innen verschiedenster Sparten an ihrem Tresen zusammenbringen, um so gemeinsam Neues und bisher Ungehörtes entstehen zu lassen. Die Soundbar freut sich auf neue Bekanntschaften und Orte zum Klingelassen.¹⁷⁰

Dieses Kapitel möchte einen Ausblick auf mögliche Weiterführungen geben, offene Fragen zum weiteren Erforschen benennen und nächste Schritte im Feld künstlerischer Forschung und Klangpraxis aufzeigen. Zusätzlich soll hier ein kleiner Raum gegeben werden für persönliche Reflexion der eigenen Rolle im Klangkosmos der Soundbar und der Arbeit hieran.

Die *Soundbar* möchte auch gesellschaftlich relevante Themen umsetzen und Verantwortung in der Welt übernehmen. Ihre Veranstaltungsorte sollen allen zugänglich und offen sein, öffentliche Räume sollen bespielt und somit neue Räume für die Klang-Kunst eröffnet werden.

169 Eine Stimme aus den ersten Tryouts in der Küche, die in den Soundscapes immer weiter erklang und daher einen kleinen Berühmtheitswert erlangt hat.

170 Siehe Soundbar-Portfolio.

Die *Soundbar* trägt ganz besonders den Netzwerkgedanken in sich. Der bereits gewachsene Community-Gedanke soll konkretisiert, die Gruppe erweitert und neu belebt werden. Die *Soundbar* möchte mitunter unterrepräsentierten Gruppen und bislang unbekannteren visuellen und auditiven Künstler*innen eine Bühne geben. Mithilfe des Netzwerks will sie innovative Großprojekte erarbeiten, die allein nicht umsetzbar wären.

Sie will unterschiedlichen Menschen, die sich im Feld Klangkunst, Musik, multimediale Kunst oder Performance bewegen, eine Experimentierbühne bieten, einen Ort des kreativen Austauschs und der Weiterbildung schaffen, einen innovativen Raum, der interdisziplinär arbeitet und Kunst und Kreativität fördert.

Sie will besonders FLINTA*-Personen¹⁷¹ in der Technik- und Musikbranche, sowie in der Kunstszene fördern, ihnen einen Safe-space zum freien Entwickeln bieten und gegenseitige Finanzierung ermöglichen.

Langfristig soll *Symposiums* als das bislang größte Projekt, in einem wandelbaren Format weitergeführt und mit anderen kollektiven Praktiken vernetzt werden. Wir verstehen das Projekt als einen Anfang – offen für Weiterentwicklungen, neue Orte, neue Mitwirkende und eine langfristige Etablierung eines transdisziplinären Resonanzraums. Ein Projekt, das wir im Zyklus denken möchten, das wiederaufgeführt werden will auch an anderen Örtlichkeiten und in kleinen Variationen, die sich dem

171 FLINTA* steht für: Frauen, Lesben, Intergeschlechtliche, Nicht-binäre, Trans und Agender Personen. Der *Genderstern* (*) steht für *weitere Geschlechtsidentitäten*, die in der Abkürzung *FLINTA* nicht explizit genannt sind.

Umfeld anpassen. Eine konkrete Möglichkeit ist derzeit die Kollaboration mit Kostüm- und Modedesigner*innen, um gemeinsam eine Modenschau mit Blick auf nachhaltige Mode im Klimakonflikt zu erarbeiten.

Gleiches gilt für die Reihe der *Contemplatea*; als favorisierter Ort für weitere klangliche Teereisen mit der Teemeisterin Mengqi Wang ist hier der Teepavillon im Hamburger Park *Planten und Bloomen* zu nennen. Auch *Audiowalks* zu verschiedenen Teestationen durch den Park wären in diesem Zusammenhang spannend. Länger schon beschäftigt die Soundbar der Gedanke, die Reise des Tees und der Soundbar auch auf ein *Menü* – in diesem Falle wäre das Kaiseki in der Tradition der Teezeremonie naheliegend – auszuweiten und dieses klanglich zu erarbeiten.

Als weitere Verrücktheiten in der Planung wären hier noch kurz *Seefahrten* auf den Elbmeeren zu neuen Ufern zu nennen; eine Tour gleich dem fliegenden Klassenzimmer, das die Welt, die uns umgibt, klanglich bereisen und erforschen möchte. Ebenso angedacht ist die *Gründung* eines eigenen Unternehmens oder Vereins, was derzeit durch das Stipendium von EXIST Women begleitet wird.

Die *Soundbar* will neue Musiken schreiben, Klänge aufzeichnen, gemeinsam Improvisationen erspinnen, unbekannte Instrumente entwickeln und so Vieles mehr.

Meine Arbeit und Rolle in der *Soundbar* entwickelte sich über die Zeit als Individuum in der Gruppe, als Teil im enthierarchisierten Ganzen. Die Kerngruppe ist in vielen Produktions- und Planungstreffen gleichwertig beteiligt und versucht hierdurch eine größtmögliche Freiheit zur Entwicklung von Kreativität zu

ermöglichen. Ob hier zukünftig Rollen enger geknüpft und zugeordnet werden sollten, bleibt eine Frage des Prozesses, den wir weiter beobachten. Viel Arbeit ist meinerseits in den Bereich der Impulsgebung und des Creative Producing geflossen; ebenso in musikalische und klangliche Dramaturgie und Konzeptarbeit und Umsetzung des Ganzen. Nirgendwo bleibt die Organisationsarbeit aus, derer wir uns alle ebenso widmen, ebenso die des Knüpfens von Netzwerken. Bei Auftritten sind wir alle als Performende tätig, was – da die Soundbar ein interaktiver Ort ist – besonders Spaß bereitet und immer wieder neue Verbindungen entstehen und Begegnungen erleben lässt.

Ein Traum der *Soundbar* durfte in dieser Arbeit bereits mit verwirklicht werden; ihr erstes klingendes Buch.

Hier also ein klingender Digestif zu einer kleinen *Soundbar*-Geschichte (höre und sehe Klangbild 10.1: *Ausblick – Esther spielt Philip Glass*).

Die Soundbar sagt Prost!

Nachdem das vollste Sprudelglas geleert war, legte sich die Soundbar ins sommerliche Gras zu einer kleinen Verschnaufpause und dachte glücklich an all die aufregenden Erlebnisse der letzten zwei Jahre zurück. Sie hatte so viele spannende Ecken der Hafenstadt Hamburg gesehen und viele interessante Leute kennengelernt, die von ihren Geschichten erzählt und ihre Namen in den Tresen des Klaviers eingeritzt hatten. Unvergessliche Erinnerungen; für die sie sehr dankbar war. Sie ging ihre liebsten Begegnungen erneut im Geiste durch und fiel dabei in einen sanften, wiegenden Schlaf.

Vor ihrem inneren Auge tauchte ein alter hölzerner Tresen auf, wie sie ihn in vergangener Zeit besessen hatte. Doch langsam verwandelte er sich und verschmolz mit einem ebenso alten Klavier. Lautsprecherboxen flogen durch Luft, die zielgerichtet in dem wunderschönen Instrument landeten und zu etwas Neuem wurden. Eine leise Melodie sumnte im Kopf der Soundbar.

Die Soundbar wurde nach ihrem intensiven Traum geweckt von einem lauten Hornsignal eines Dampfers, das von der Alster erklang. Das war ihr Zeichen. Sie sprang auf, dass ihre Gläser nur so klirrten. Voller freudiger Erwartung wollte sie keine weitere Zeit verlieren, packte ihren mobilen Tresen und zog los zu neuen Klängen.



Klangbild 10.1: *Ausblick* – Esther spielt Philip Glass
(Foto: Maximilian Stielke)

11 Literatur

Adorno, Theodor: *Ästhetische Theorie*, 1. Auflage, Frankfurt am Main 1970.

Adorno, Theodor: *Einleitung in die Musiksoziologie*, 12. Auflage, Frankfurt am Main 2016.

Aristoteles, *Metaphysik. Schriften zur Ersten Philosophie*, vollst. durchgesehene und erweiterte Auflage, Ditzingen 2023.

Aristoteles, *Über die Seele*, bibliographisch akt. Ausgabe, Ditzingen 2025.

Artlex Art Dictionary: *Fluxus-Kunstbewegung – Geschichte, Künstler und Kunstwerke*, URL: <https://www.artlex.com/de/kunstbewegungen/fluxus/> (Abrufdatum 03.09.2025).

Badura, Jens; Dubach, Selma; Haarmann, Anke; Vorweg: *Warum ein Handbuch zur künstlerischen Forschung?*, in: *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch*, 1. Auflage, Zürich-Berlin 2015, S. 9 – 16.

Balme, Christopher: *Einführung in die Theaterwissenschaft*, 4. durchges. Auflage, Berlin 2008.

Borgdorff, Henk: *Forschungstypen im Vergleich*, in: *Künstlerische Forschung. Ein Handbuch*, 1. Auflage, Zürich-Berlin 2015, S. 69 – 76.

Brauneck, Manfred: *Theater im 20. Jahrhundert. Programmschriften, Stilperioden, Kommentare*, überarbeitete Neuausgabe, Reinbek bei Hamburg 2009.

Brech, Martha: *Der Hörbare Raum. Entdeckung, Erforschung und musikalische Gestaltung mit analoger Technologie*, Bielefeld 2015.

Breitsameter, Sabine: *Hörgestalt und Denkfigur. Zur Geschichte und Perspektive von R. Murray Schafers Die Ordnung der Klänge*, in: *Schafer, R. Murray: Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens*, Schott 2010.

Byrne, David: *Playing the Building*, URL: <https://www.davidbyrne.com/explore/playing-the-building/about> (Abrufdatum: 17.09.2025).

Cage, John: *Silence. Lectures and Writings by John Cage*, Hanover 1961.

Chion, Michel: *Audio-Vision: Ton und Bild im Kino*, 1. Auflage, Berlin 2012.

Daniel Spoerri. *Coincidence as Master. Le Hasard comme maître. Der Zufall als Meister. Il caso come maestro*, Bielefeld o. J.

Debord, Guy: *Die Gesellschaft des Spektakels*, 3. Auflage, Berlin 2025.

Deleuze, Gille und Guattari, Felix: *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis 2005.

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: *Bar*, URL: <https://www.dwds.de/wb/Bar#1> (Abrufdatum: 22.09.2025).

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: *Begegnung*, URL: <https://www.dwds.de/wb/Begegnung> (Abrufdatum: 1.10.2025).

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: *Essenz*, URL: <https://www.dwds.de/wb/Essenz?o=essenz> (Abrufdatum 01.09.2025).

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: *hören*, URL: <https://www.dwds.de/wb/h%C3%B6ren> (Abrufdatum: 06.10.2025).

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: *Resonanz*, URL: <https://www.dwds.de/wb/Resonanz?o=resonanz> (Abrufdatum: 03.09.2025).

Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, 12. Auflage, Frankfurt a. M. 2021.

Frenzel, Mirella; Könemund, Vanessa: *Sympoiesis. Eine gestalterische Auseinandersetzung mit dem Hyperobjekt Klimakrise*, Masterarbeit am Department Medientechnik und Design, HAW Hamburg, 2025.

Görne, Thomas: *Sounddesign. Klang, Wahrnehmung, Emotion*, München 2017.

Haraway, Donna J.: *Unruhig bleiben. Die Verwandtschaft der Arten im Chthuluzän*, Frankfurt am Main 2018.

Härtig, Malte: *Kaiseki. Die Weisheit der japanischen Küche*, 2. Auflage, Hamburg 2019.

Hartmann, Frank: *Multimedia*, 1. Auflage, Wien 2008.

Jakubetz, Christian: *Crossmedia*, Konstanz 2008.

Kaprow, Allan: *How to Make a Happening*. Published by Primary Information, o. O. 2009.

Latour, Bruno: *Das terrestrische Manifest*, 6. Auflage, Berlin 2025.

Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatisches Theater*, 5. Auflage, Frankfurt a. M. 2011.

Le Guin, Ursula K.: *Am Anfang war der Beutel. Warum uns Fortschritts-Utopien an den Rand des Abgrunds führten und wie Denken in Rundungen die Grundlage für gutes Leben schafft*, 4. überarbeitete Auflage, Klein Jasedow 2025.

Loriot: *Mutters Klavier*, URL: <https://www.dailymotion.com/video/x8du9nd> (Abrufdatum: 10.09.2025).

Lu Yo: *Das Buch vom Tee*. Chajing, o. O., o. J.

McLuhan, Marshall: *Understanding Media. The Extensions of man*, fifth printing, London 1997.

von Mengden, Lida: Amusement, Ambiguität und Agnostik. Zu Marcel Duchamps ‚Trois stoppages étalon‘, in: *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, hrsg. von Bernhard Holeczek und Lida von Mengden, Heidelberg 1992, S. 27 – 31.

Merleau-Ponty, Maurice: *Phänomenologie der Wahrnehmung*, Berlin 1966.

Morley, Paul: *A Sound Mind. How I Fell in Love with Classical Music (and Decided to Rewrite its Entire History)*, London 2020.

Morton, Timothy: *Hyperobjects. Philosophy and Ecology after the End of the World*, Minneapolis 2013.

De la Motte-Haben, Helga: *Musik und Bildende Kunst. Von der Tonmalerei zur Klangkunst*, Laaber 1990.

Mood Indigo. *The Pianocail. Film Clip*, URL: <https://bit.ly/47q9Wui> (Abrufdatum: 10.09.2025)

Murch, Gerald M.; Woodworth, Gail L.: *Wahrnehmung*, 1. Auflage, Stuttgart 1977.

Museum Wiesbaden: *Fluxus at 50*, URL: <https://museum-wiesbaden.de/fluxus-at-50> (Abrufdatum: 10.09.2025).

Okakura, Kakuzō: *Das Buch vom Tee*, 1. Auflage, München 2025.

Park Fiction, URL: <https://park-fiction.net/gezi-park-fiction-hamburg/> (Abrufdatum 16.09.2025).

Philosophie Magazin: *Essenz*, URL: [https://www.philomag.de/lexikon/essenz#:~:text=Die%20Essenz%20\(ousia\)%20ist%20f%C3%BCr,Arten%2C%20denen%20diese%20Einzeldinge%20angeh%C3%B6ren](https://www.philomag.de/lexikon/essenz#:~:text=Die%20Essenz%20(ousia)%20ist%20f%C3%BCr,Arten%2C%20denen%20diese%20Einzeldinge%20angeh%C3%B6ren) (Abrufdatum 05.05.2025).

Rosa, Hartmut: *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*, 7. Auflage, Berlin 2023.

Schädler, Stefan: John Cage und der Zufall in der Musik, in: *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, hrsg. von Bernhard Holeczek und Lida von Mengden, Heidelberg 1992, S. 65 – 74.

Schafer, R. Murray: *Die Ordnung der Klänge. Eine Kulturgeschichte des Hörens*, Schott 2010.

Schmidt, Gunnar: *Klavierzerstörungen in Kunst und Popkultur*, Bonn 2012.

Schmidt, Gunnar: *Krieg dem Klavier*, URL: <https://www.deichtorhallen.de/halle4/krieg-dem-klavier> (Abrufdatum: 10.09.2025).

Schulz, Ingo: *Jazz-Kissa-Kultur: Abschalten, herunterfahren, genießen*, URL: <https://www.fidelity-online.de/jazz-kissa-kultur-abschalten-herunterfahren-geniesen/> (Abrufdatum: 20.09.2025).

Soshitsu Sen XV: *Tea Life, Tea Mind*, New York 1979.

Stegemann, Bernd: *Lektionen 1. Dramaturgie*, Berlin 2009.

Stöcker, Christian: *Männer, die die Welt verbrennen. Der entscheidende Kampf um die Zukunft der Menschheit*, akt. 1. Auflage, Berlin 2025.

Stüttgen, Johannes: *Zeitstau. Im Kraftfeld d. erw. Kunstbegriffs von Joseph Beuys*. Sieben Vorträge im Todesjahr von Joseph Beuys, Stuttgart 1988.

Thoben, Jan; Rietbrock, Berhard: „Jeder Raum hat seine eigene Melodie“. Alvin Luciers ‚I am sitting in a room‘, in: *MusikTexte. Zeitschrift für Neue Musik*, Nr. 171, November 2021.

Trostel, Sandra: *Everybody's Cage*, URL: https://sandratrostel.de/portfolio_page/everybodys-cage/ (Abrufdatum: 11.09.2025).

Vogel, Sabine B.: *Die Grenzenlosigkeit der Skulptur*, in: *Grenzenlose Skulptur. Ein Überblick über das skulpturale heute (Kunstforum International, 229)*, hrsg. von Sabine B. Vogel, Köln 2014, S. 30 – 85.

Watzlawick, Paul: *Man kann nicht nicht kommunizieren*. Das Lesebuch, hrsg. von Trude Trunk, 1. Auflage, Bern 2011.

Zaunschirm, Thomas: *Marcel Duchamps: Es ist zwar alles gesagt, aber es muß auch etwas offen bleiben*, in: *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, hrsg. von Bernhard Holeczek und Lida von Mengden, Heidelberg 1992, S. 25 – 26.

Abbildungsverzeichnis

Umschlaggestaltung: Foto, Katharina Degen, eigene Bearbeitung

Klangbild 1: *Ich klinge, also bin ich* (Foto: Maximilian Stielke), S. 15

Klangbild 2: *Die Soundbar auf dem Wasser beim Klimaströme Festival 2025*
(Foto: eigene Aufnahme), S. 20

Klangbild 3.1: *Das Ohr* (Foto: Maximilian Stielke), S. 29

Abbildung 4.5.1: *Ausschnitt der Soundkarte bei der Hanseatischen Materialverwaltung*, S. 44

Klangbild 4.5.2: *Soundkarte trifft Teequiri*
(Foto: eigene Aufnahme und Bildbearbeitung), S. 46

Abbildung 5.1: *Das Glas* (Foto: Katharina Degen), S. 51

Abbildung 5.2: *präpariertes Klavier beim Fantasizer*
(Foto: eigene Aufnahme), S. 53

Klangbild 6.1.1: *Jam-Session mit präpariertem Klavier*
(Foto: eigene Aufnahme), S. 61

Abbildung 6.1.2: *Dekonstruiertes Klavier*
(Foto: eigene Aufnahme und Bildbearbeitung), S. 67

Klangbild 7.1: *Stille im Tonlabor* (Foto: Maximilian Stielke), S. 77

Abbildung 8.1.1: *Netze aus der Performance Sympoiesis als Sinnbild der Vernetzung* (Foto: eigene Aufnahme), S. 83

Klangbild 8.1.3: *Sympoiesis Tryout-Session* (Foto: eigene Aufnahme), S. 96

Klangbild 8.2.5: *Teezeremonie dekonstruiert mit Mikrofon*
(Foto: eigene Aufnahme), S. 112

Abbildung 8.3.1: *Raumkonzept Sympoiesis*, S. 121

Abbildung 8.3.2: *Sympoiesis Vorhang auf*
(Foto: eigene Aufnahme), S. 132

Abbildung 8.3.5: *stoffliche Essenzen in Gläsern*
(Foto: eigene Aufnahme), S. 142

Klangbild 9.1: *Soundbargeschenk – David spielt Debussy*
(Foto: eigene Aufnahme und Bildbearbeitung), S. 155

Klangbild 10.1: *Ausblick – Esther spielt Philip Glass*
(Foto: Maximilian Stielke), S. 161

Eigenständigkeitserklärung

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig, ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangaben eindeutig kenntlich gemacht.



Hamburg, 23. Oktober 2025

Anhang

DRAMATURGIE & stichwortartiger Ablauf der SYMPOIESIS

19:00 Uhr | **Einlass**

Storyline: Der Kosmos der Lücke entfaltet sich.

Stimmung: Neugier und Spannung. Erwartungshaltungen schüren. Irritation. Nachhall Rave. Gefühl des miteinander sprechen Könnens.

Regie: Die Tür steht offen. Publikum betritt alleine den installativen Raum.

Auditiv: Fixed Media. Akustisches Locken. Um am Anfang das Ende der Performance (endet mit dem Rave) loopförmig aufzunehmen, wird die Stimmung eines nachhallenden Raves erzeugt.

Visuell: Einfinden in einen in blaues Licht getauchten Raum. Beamers sind an. Auf der Projektionsfläche bewegt sich noch nichts.

Performativ: Unsichtbare Hand des Gastgebers, noch versteckt.

Rollen: Wir sind als Performende im Backstage.

Deskriptoren: Ankommen | Licht | Zwischenraum | Kreis | Dramaturgie der Lücke | Erwartungshaltung

19:10 Uhr | **Prolog**

Storyline: Wir zelebrieren die Ästhetik des Kontrollverlusts. Die Ruhe in gestörten und doch vertrauten Systemen.

Stimmung: Vertraut und ruhig. Gewohnte Rezeption. Publikum wird thematisch abgeholt.

Regie: Auftritt Performer*innen. Das Klaviée wird begrüßt. Der Raum wird zum Leben erweckt. Video und Audio eingeführt. Das Publikum in zuschauender Position.

Auditiv: Dekonstruierte Begrüßung (u.a. des Titels *Sympoiesis*). Übergang in unsere *Grundklänge*; hier ruhig, „rauschhaft“. Dem Ankommen im Teegarten gleich. Kontrast zu den folgend erwähnten Störsystemen. Foreshadowing: Fragmentarische Sprache (aus darauffolgenden Teilen) wird eingefädelt und gibt dadurch auf poetische Weise einen kleinen kryptischen Ausblick (Stimme aus der Zukunft). Es werden Sounds vorgestellt, die im weiteren Verlauf des Abends auseinandergenommen werden. Die Dekonstruktion soll jedoch nicht vorweggenommen werden. Durch erste Einzelsounds mit Live-Diffusion ein aufmerksames Hören erzeugen. Es ergeben sich erste Konfrontationen zu den Bildern.

Visuell: Bildwelten der Jetztzeit. Wahrnehmung und Spiel mit den Dimensionen: Wir zeigen auf subtile Weise gestörte Systeme durch Satellitenperspektive aber auch durch die Makroperspektive (eigens gefilmte Umgebung), ergänzt durchs Theotiv (Texte, Recherche, Skizzen primär der Jetztzeit, aber auch schon Stimme der Zukunft). Chaos auf den Bildern aber noch nicht in der Animationsform. Am Ende des Prologs eine Titelanimation.

Performativ: Auftritt Performer*innen. Wir spielen das Klaviée.

Rollen: Wir sind in der performenden Rolle. Publikum schaut zu.

*Deskriptoren: Jetztzeit | Ästhetik des Kontrollverlusts | Klaviée
| vermeintliche Hierarchisierung*

19:25 Uhr | **Versuch des Innehaltens**

Storyline: Die Teezeremonie ist ein stilles Ritual. Ein Moment des Innehaltens. Das gemeinsame Teetrinken. Spannungsfeld: Balance zwischen unruhiger Umgebung und innerer Ruhe. Teezeremonie als Performance, als Theater des alten Rituals, unnahbar. Kampf der Ebenen. Die Teezeremonie trotz oder gerade wegen gestörter Umgebung?

Stimmung: Kontemplativ vs. Beginn des Chaos. Kein Spiel mit Erwartungshaltung.

Regie: Teezeremonie wird von Mengqi performativ und fragmentarisch auf einem Podest in einer Nische unter der Live-Kamera gemacht. Bühnenmoment. Die Zeremonie wird ohne Wasser und ohne Tee zubereitet. Das Ritual bleibt leer. Der fertige leere Tee wird am Ende auf einen Sockel gestellt (der spätere *Kompost*). Der museale Ort der Zeremonie wird danach verlassen. Video- und Soundebene entwickeln sich zum Übergang in die Teezeremonie auseinander. Sound und Video geraten immer mehr aus dem Takt.

Auditiv: *Grundklänge* schaffen zunächst eine ruhige, minimalistische Klangkulisse. Stilisierte Bewegungen der Zeremonie werden durch vorbereitete Teeklänge hervorgehoben und mit Life-Diffusion im Raum verteilt. Sound der Teebereitung, das Brodeln, das Eingießen. Nach ca. 15 Minuten (Situation erspüren) mischen sich langsam dekonstruierte Klänge und Sprachfetzen hinzu. Wir verfremden die *Grundklänge* vermehrt durch

unsere Effekte zu *dekonstruierten Fragmenten*. Klang und Geschehen trennen sich irgendwann voneinander: die Teezeremonie ist auditiv oftmals von ihrem eigentlichen Ort des Geschehens abgetrennt.

Visuell: Live-Kamera – Nahaufnahme von Mengqis Händen bei der Zubereitung der Teezeremonie. Auf Videoebene laufen die Bilder unserer gestörten Umgebung weiter und fangen langsam an, sich zu dekonstruieren. Das Chaos macht sich langsam breit. Demontage. Glitches.

Performativ: Fragmentarische Teezeremonie. Fokus Hände.

Rollen: Mengqi als Teeperformerin. Publikum in betrachtender Position. Klaviée.

Deskriptoren: Tee | Stille | Klarheit | Zeremonie | sich entwickelndes Chaos

19:45 Uhr | **Chaos**

Storyline: Brodeln bis zum Blackout.

Stimmung: Überforderung. Neugier? Unruhe. Gleichzeitigkeit. Chaos passiert und Publikum bekommt zusätzlich Essenzen ausgeteilt. Sinnliche Eindrücke, haptisches Verstehen, Festhalten im Chaos.

Regie: Wir greifen ins bestehende Chaos (gestörte Systeme) ein und schaffen eine neue Chaosebene der Dekonstruktion. Visuelle und auditive Überlagerung bis zur Unkenntlichkeit (Kippunkte). Die Essenzen werden vom Bar-Team ruhig bis zum Blackout serviert. Dann Erstarrung.

Auditiv: Fixed-Media Tee-Soundscape wird eingespielt als Basis. Hinzu immer mehr Granularsynthese und Effekt-Tools. Schnelle Verschiebungen durch Live-Diffusion – wie ein Sturm, der die Orientierung verzerrt (Sturm-Knopf). Es entstehen Lücken. Loops. Synthetische Klänge. Dekonstruktion – konkrete Klänge zerstückeln und verzerren. Rhythmus wird integriert. Ein Hochschaukeln verschiedener auditiver Ereignisse. Von der Resonanzkatastrophe zum Blackout. Bisher genutzte Loops werden schneller abgespielt. Vor dem Blackout landen wir in einem auseinander gefallenen Rhythmus.

Visuell: Gestörte Systeme aus dem Prolog werden komplett zerstückelt. Überlagern sich. Bildwelten glitchen. Bleiben hängen – Loops werden verzernt.

Performativ: Essenzen werden serviert. Pilze, Garrn, Netze, Barabfälle, Teekompost, Gletschereis, Hibiskusblüten, Rosenblätter, Gemischter Gewerbeabfall greifen unsere Thematiken auf.

Rollen: Marta als Essenzmeisterin. Klaviée.

Deskriptoren: Dekonstruktion | Desynchronisation | Enthierarchisierung | Collage | Textfragmente | Dramaturgie der Lücke | Loops | Entfremdung | Irritation | Dada | Essenzen

20:00 Uhr | **Blackout**

Storyline: "Apokalypse" an ihrem Höhepunkt. Ende des Kapitalozäns. Die alte Welt bricht zusammen.

Stimmung: Überraschung. Orientierungslosigkeit.

Regie: Es wird abrupt dunkel und still.

Auditiv: Audio unterbricht/ landet in der Resonanzkatastrophe. Leichte Atmosphäre, um die Spannung zu halten.

Visuell: Beamer gehen aus.

Performativ: Aufgang Grubenlampen. Performer*innen machen ihre Stirnlampen an und laufen hektisch zu Notplätzen (Ton und Klaviée).

Deskriptoren: Resonanzkatastrophe | Entfremdung | Irritation

20:05 Uhr | **Klavierkonzert**

Storyline: Komponiertes Klavierstück mit präparierten Glasklängen holt uns aus dem Loch, aus der Katastrophe wieder hinaus. Ein so vertrauter, zarter menschengemachter Lichtblick. Halt gebend.

Stimmung: Überraschungsmoment. Rollenwechsel. Bekanntes Format Klavierkonzert. Moment der Ruhe. Erholung?

Regie: Yinjun trägt auch eine Grubenlampe und spielt komponiertes Klavierstück auf präpariertem Flügel. Wir machen unsere Grubenlampen aus. Nach und nach breitet sich das Visual aus (Übergang zur *Sympoiesis*).

Auditiv: Yinjun spielt den ersten Teil ihres komponierten Stücks (A). Präpariertes Klavier, dazu ein Soundscape über die PA-Anlage. Anschließend den B-Teil, der wiederrum dreiteilig ist: 1) Klangflächen, 2) Schrauben als Präparation 3) Gläser.

Visuell: Dezent es Visual auf einem Beamer. Danach breitet sich das Video wieder über alle Beamer aus.

Performativ: Yinjun am Flügel.

Deskriptoren: Innehalten | Konzert | Live-Musik | Transformation | Resonanz

20:15 Uhr | **Ansprache**

Storyline: Publikum wird an die Hand genommen. Ansprache zum Beginn einer Feierlichkeit. Bruch der Immersion. *Inseln* werden vorgestellt. Persönliche Begrüßung und Danksagung. Reimform.

Stimmung: Bekanntes und doch unerwartet. Nähe.

Regie: Zwei Performer*innen treten an die Mikrofone. Weitere Performer*innen an den *Inseln* reagieren auf Vorstellung.

Auditiv: Ansprache verstärkt.

Visuell: wie zuvor.

Performativ: Ansprache.

Deskriptoren: Innehalten | Ansprache | Nähe | Inselvorstellung

20:20 Uhr | **Sympoiesis**

Storyline: Soundbar eröffnet. Drinks. Zerstreuung. Zusammenkunft. Gespräch. Kennenlernen. Ausprobieren. In einer dekonstruierten Umgebung finden wir Möglichkeiten, Neues zu entdecken und zu kreieren. Wir schaffen neue Gebilde. Zwischen den Neubildungen entstehen Ko-Existenzen. Gemeinsam erforschen und erproben wir die Kunst des Miteinanders. Sammeln Worte und Klänge. Wir kreieren unser eigenes Mycelium. Erzählen Geschichten der Kollaboration und knüpfen Kritternetze. Ver-

flechten und verweben uns non-linear und vierdimensional.

Stimmung: Dezentral audiovisueller Stimulus. Überall ist ein bisschen was los. Neugier. Zusammen jammen. Inselhafte Gemeinschaften. Spaß.

Regie: Alle performativen Inseln werden von uns und Publikum bespielt, ein sympoietischer Jam entsteht. Yinjun lädt am präparierten Klavier zum Mitspielen ein. Mengqi erklärt an der Tee-Insel die Teezubereitung. Es wird gemeinsam Tee getrunken. Sehr nahbar, ohne Angst vor dem Ritual.

Auditiv: Set an *Grundklängen* und die Klänge der performativen Inseln.

Visuell: Aus dem Blackout entsteht eine Flechte/ ein Pilz, wird immer größer; die dekonstruierten Teile werden wieder sichtbar und ineinander verflochten. Petromaskuline Figuren mit aufgesplittertem Gesicht und einem Pilz, der sich in deren Falten ausbreitet werden von Moos überzogen.

Performativ: Anwesende Inseln: Soundbar, Klangliane, Tee-Insel, präparierter Flügel, Essenz-Skulptur – Komposttank, Live-Kamera. Fokus der Inseln auf Resonanzermöglichung.

Rollen: Inselperformer*innen. Klaviée.

Deskriptoren: *Sympoiesis | Drinks | Collage | Kreation | Resonanz | sich miteinander verwandt machen | Dada | Social Fiction | Prozess*

21:00 Uhr | **Rave** (Situativ erspüren)

Storyline: In Bewegung kommen. Sich befreien von Strukturen

und Flechten? Oder sich beim Tanzen noch mehr miteinander verflechten? Zu einem bewegten Organismus werden?

Stimmung: Losgelöst. Frei. Ungezwungen. Ungebunden (Reize).

Regie: Aus dem Klavierstück wird ins DJ-Set übergeleitet. Auftritt Laurids. Eine weitere Kollaboration beginnt. Laurids fängt an zu spielen und Sound-Performer*in greift ab und zu mit Live-Diffusion Klänge und Rhythmen auf bzw. spielt Klänge des bisherigen Abends (oder neue) ab. Die Tücher werden vom Luftstrom bewegt. Schatten tanzen. Irgendwann ein kalter Tee beim Gespräch.

Auditiv: DJ-Set und Live-Diffusion. Quadrophonische Klänge in einem Stereo DJ-Set. Kampf oder Harmonie?

Performativ: Zu einem späteren Zeitpunkt wird nochmal Tee serviert. Diesmal kalt. Einsatz Ventilatoren.

Visuelles: VJing Thorben. Bekannte Visuals werden live transformiert und neu verwoben.

Rollen: Thorben als VJ. Laurids als DJ. Klaviée.

Deskriptoren: Tanz | DJ und Live-Diffusion | 2. Aufguss oder kalter Tee | Resonanz | Transformation

Ansprache Sympoiesis

*Hört ihr Leut und lasst euch sagen/
die Soundbar will ans Glase schlagen.
Zu dieser späten Stunde/
grüßen wir die Runde.
Wie schön, dass ihr gekommen seid/
Das Wetter schlecht, der Weg war weit.
Wir hoffen, euch gefällt es hier,
Wir sind sehr glücklich,
Glaubet mir (und mir).*

*Sympoiesis ist ein einfach' Wort/
Es schreibt sich nur gemeinsam fort.
Drum möchten wir euch laden/
Zusammen was zu wagen.*

*Mit diesem Gläserpinsel (Yinjun spielt Glasklang)
Eröffnen wir die erste Insel.*

*Auf diesem Flügel hier/
Man sieht, es ist ein groß Klavier/
Da dürft ihr leere Gläser stimmen/
und Saiten zum Erklingen bringen.
Habt ihr das vorher nie gemacht/
Gibt Yinjun auf die Technik acht.
Traut euch heran und lernt euch kennen/
Das geht bekanntlich gut beim Jammen.*

*Es ist der Munde durstig/
das Glas das ist noch leer.
So muss zu den Essenzen/
ein Tropfen nun noch her.
Ne Blüte, Pilz, ein Netz, allein/
Kann nicht so ganz erfrischend sein.*

*Wir stoßen an mit unsrem Glase/
 Auf bald vergangne Mastertage.
 Voll Dank für all die schöne Zeit/
 Die uns vereint und nicht entzweit.
 Das war ein riesengroß' Geschenk/
 An das man lange wohl noch denkt.*

*Doch halt, das Glas das ist noch immer leer/
 Wo kommen die Getränke her?
 Die Soundbar, die kann heute helfen.
 Das Licht geht an, die Kühlung kühlt/
 Hier wird so manches Glas befüllt.
 Bewegt ihr euch zum Tresen/
 könnt ihr gut die Karte lesen.
 Unser freundlich Personal/
 Gibt Rat und hilft bei mancher Qual.*

*Dem Team gilt ganz besond'rer Dank!/
 Es gab hier wirklich niemals Zank.
 Eure Hilfe war so groß/
 Wir wären nicht nur Tresenlos.
 Und nicht nur das,
 Sondern viel mehr.
 Die Worte fehlen/
 Dankesehr!*

*Ihr staunt, so was saht ihr noch nie/
 Es war die Teezeremonie.
 Wollt ihr genauer das versteh'n/
 Könnt ihr zu Mengqi übergeh'n.
 Da gibt es Matcha noch zu dieser Stunde/
 Hinterm Vorhang macht er im Kreise dann die Runde.*

*Wir haben noch mehr vorbereitet/
Was hoffentlich euch Spaß bereitet.
An dieser lustig Klangliane,
Schwingts Mikrofon am Kabelfarne.
Lest Texte laut und summt mal leise.
Es hängen Literaturverweise/
Die helfen euch beim Lesekreise.*

*Die nächste Insel ganz famos,
Beim Kompost werdet Reste los.
Mit Müll von unterschiedlich' Arten,
Wollen wir was Neues starten.*

*Wollt ihr uns etwas hinterlassen/
Gibts dafür unsern Klingend Kasten.
Sprecht rein, was euch bewegt/
Und reicht ihn weiter früh bis spät.*

*Bleibt bis zum Ende, denn das Ganze/
Geht aus mit einem feinen Tanze.
Auf dass uns unsre Sohlen brennen/
Da lernen wir uns richtig kennen.*

*Begeht euch auf Entdeckungsreise/
Prostet euch zu, auf eure Weise.
Genießt den Klang des kühlen Nass
Es sprudelt, perlt und schwingt im Glas.
Kommt ins Gespräch,
Macht euch verwandt/
Habt Spaß im Sympoiesis-Land.*





W
A
R
P
E
R
C
O