

## David Behrmans interaktive Musikinstallationen

Vielfach gab es in den letzten Jahren die Gelegenheit, zwischen wispernden, rauschenden, tönenden Wänden und Ecken umherzuwandeln, oder aber Klängen zu lauschen, die von unüblichen Gegenständen ausgingen. Solche Installationen haben sich als neue Gattung zwischen den Künsten etabliert. Neutral distanziert wirken sie in der Regel. Installationen, die den Besucher aktiv einbeziehen, sind seit einigen Jahren leicht zu realisieren, aber noch selten, verbindet sich doch mit ihnen nicht nur das Problem der Beziehung zwischen den Künsten, sondern auch das des Verhältnisses Mensch und Technik.

Zurückhaltend, nur andeutend stellt David Behrman, der 1938 in Salzburg geborene, heute in New York lebende Komponist, diese Frage bei seinen "Interactive Computer-based Music Installations". Er verbirgt sie fast hinter pädagogischen Erwägungen, die sich vor allem bei den zusammen mit George Lewis entworfenen Installationen "A Map of the Known World" (1986/67, De Cordova Museum Lincoln) "Mbirascope" (1989, La Vilette Paris) in den Vordergrund drängen.

Dem Publikum präsentiert sich eine Situation, in der ein oder mehrere (elektronisch umgerüstete und mit einem graphischen System verbundene) Instrumente gespielt werden können. Die Instrumente vermeiden Assoziationen an das traditionelle Instrumentarium. In den genannten Klanginstallationen wurde beispielsweise als Klangerzeuger eine Art afrikanische Sansa verwendet. Wer leicht zupft oder nur antupft, erzeugt unmittelbar, analog Töne und ruft weitere Klangereignisse hervor, die von einem Synthesizer produziert werden. Gleichzeitig bewegt er die auf dem Bildschirm gezeigten Formen, Figuren oder Lebewesen. Manche von Behrmans Installationen erinnern spielerisch an ein Teleplay.

Auf einen Knopf drücken und Musik erzeugen ist seit der Erfindung von Radio und Schallplatte eine alltägliche Verhaltensweise geworden. Um selber Musik zu machen, ist große Übung notwendig, für die nur wenige Personen Zeit haben. Warum aber

nicht die moderne Technik nutzen, um dem Nicht-Musiker die Freude auch am Zusammenspiel mit Musikern zu ermöglichen?

Interaktive Musiksysteine unterscheiden sich von solchen, die den Computer nur zur Erweiterung menschlicher Fähigkeiten benutzen. Computer, die auf einen Input reagieren, indem sie auswählen und verändern, produzieren entsprechend der Komplexität ihres Programms nicht vorhersehbare Strukturen, auf die wiederum reagiert werden muß. Sie setzen sich als künstliche Intelligenz ins Verhältnis zur menschlichen Denkfähigkeit. Auch in den Installationen von Behrman steckt dieser Gedanke. Die technischen Anlagen "spielen" ohne menschliche Eingriffe so, als würden sie von einer schattenhaften Person gesteuert. In dialogischen Strukturen mit menschlichen Spielern erscheinen sich überlappende, progredierend sich verändernde musikalische Gestalten, bewegter und aufgeregter als beim monologisierenden Computer. Sie erinnern entfernt an repetitive Musik.

MIDI hat ermöglicht, daß interaktive Systeme heute technisch nicht allzu schwierig zu realisieren sind. David Behrman hat sich damit jedoch vor der Erfindung von MIDI beschäftigt und das wechselseitige Verhältnis von Mensch und Maschine auch seinen Konzerten, die Livespiel und Computerzuspiel kombinieren, als Idee einer neuen Form der Musikproduktion zugrundegelegt. Es bleibt jedoch auch festzuhalten, daß er mit verbalen Äußerungen und Erklärungen sehr zurückhaltend ist. Ästhetische Ideologie ist ihm fremd, deren Platz nimmt die musikalische Erfahrung ein.

Helga de la Motte-Haber