

Synästhetische Musikwahrnehmung // Neue Fabeln

Vorwort: Definition / Kategorien in meiner synästhetischen Wahrnehmung:

1. Welt

betrifft einen definierten Raum, wie ein Zimmer oder eine Landschaft
hat etwas wie eine zeitliche Einbettung, wie Tageszeit oder Jahreszeit
und eine spezifische Grundstimmung, z.B. das Wetter oder die Situation betreffend
es ist in der Zeit, aber es hat keine Zeit - keinen Zeitpunkt und keinen Zeitverlauf

2. Welt

befindet sich in Relation zur ersten Welt, wird gewissermaßen aus ihr kreiert

hat keinen Raum, aber Form

hat keine Zeit, aber Bewegung

sehr schematische Formen und Gebilde, wie Strukturen und Vektoren, die wie Hologramme „in“
oder „über“ der ersten Welt „schweben“

es teilt sich in zwei Unterkategorien:

Vektoren: haben Eigenschaften wie Tiefe, Richtung, Geschwindigkeit, Struktur, Farbe, Leuchtkraft
und Anzahl. Stellen Beziehungen her, zwischen Dingen und zwischen Welten

Hologramme: haben Eigenschaften wie Form, Größe, Farbe, Muster, Anzahl, weniger
Tiefe/Räumlichkeit, aber Überlagerungen von Struktur, Oberflächenbeschaffenheit, Farbe,
Leuchtkraft, Transparenz; können sich transformieren oder im Verhältnis zur 1. Welt oder
zueinander bewegen, (meistens) ohne direkt mit ihr zu interagieren.

Fließende Übergänge zwischen Vektoren und Hologrammen möglich

Manchmal auch zwischen Eigenschaften von 1. und 3. Welt

3. Welt

befindet sich außerhalb von Raum und Zeit

hat keinen Größen- oder Zeitmaßstab, befindet sich außerhalb von Relationen

eher ein Impuls, eine Richtung oder eine Position innerhalb des eigenen Selbst

wie ein Fleck auf der Linse

meist visueller Charakter, aber nicht zwingend „sichtbar“

mehr wie ein Informationsgehalt

fließende Übergänge zwischen 2. und 3. Welt möglich

France Reverb – D/I/V/X

<https://francereverb.bandcamp.com/album/d-i-v-x-180608>

A

Als ob ich meine Ohren nach innen gedreht hätte – die direkt übertragenen Klänge unseres Inneren – der umgestülpte Gehörgang

Wir sehen uns selbst von innen. So wie wenn man seine Augenlider bei geschlossenen Augen ansieht, nur im Körper. Wir sind in einem Kanal, in dem wir nach unten die Achse hinab sehen. Dunkelrot bis schwarz, manchmal Lichtfäden, die kurz aufblitzen oder Riffelungen, an denen wir hinabwandern, der Pulsschlag ist der alles bestimmende Rhythmus, der sich in Relationen dazu abstufen kann. Wir können den großen Kanal verlassen und zwischen die Schichten dringen, wo feinere Röhren sind. Unser eigener Maßstab spielt dabei keine Rolle, wir haben keinen Maßstab, wir können einfach sehen, ohne uns dort zu befinden und passen unser Blickfeld den Größenverhältnissen an. Wir entdecken ein Licht, einen Lichtball besser gesagt, der einen Kanal entlang schnell. Wir folgen dem Ball. Wir gelangen an Knotenpunkte, wie Kreuzungen, an denen andere Lichtbälle in anderen Richtungen vorbei schnellen. Wir lassen sie passieren, dabei geht eine ungeheure Kraft von der Wechselwirkung zwischen den Lichtbällen aus, wie eine Reibung oder magnetische Abstoßung. Geschwindigkeit und Zeit haben keinen Maßstab, alles passiert unglaublich schnell und doch können wir das Tempo herunter drosseln. Dann setzen wir unsere Reise fort. Wir können auch Geräusche von außerhalb unseres Körpers von innen wahrnehmen, wie ein Embryo im Bauch seiner Mutter - wir sind unser eigener Embryo in uns selbst.

B

Version I (bei geschlossenen Augen):

Ich befinde mich in Kolumbien am kleinen Fluss an meinem Schlafplatz. Ich docke an eine Art zeitloses meditatives Gespräch mit dem Fluss in einer vergangenen Situation an. Der Fluss ist das ewig Bewegende, Fließende und dadurch konstant und niemals identisch zugleich. Du kannst ihn nicht fassen, aber du kannst sehen, wie das Wasser hinab rinnt. Eine Summe aus vielen Geräuschen, die ein Ganzes ergeben, obwohl man etwas Räumliches wie Ferne und Nähe wahrnehmen kann, aber man kann sie doch nicht isolieren und einzeln betrachten, da alles unheimlich schnell und dicht und räumlich wechselnd ist. Sowieso: Die Geräusche selbst sind auch nicht der Fluss, es ist nur das, was entsteht, wenn die einzelnen Teilchen auf andere Materie prallen. Es sind mehr die anderen Teilchen als der Fluss, die den Fluss beschreiben. Es gibt dort Lebewesen, die im Einklang mit dem Fluss leben. Sie erzählen auch etwas von ihm. Und das Licht. Da gibt es das Sonnenlicht, das sich in ihm bricht und dadurch die Umgebung verfärbt, verzerrt, verschwimmen lässt, Reflektionen auf Felsen hinterlässt. Und da ist ein Schein, der nicht aus dieser Welt ist, er ist hellrosa und hellgrün und lässt sich nicht fokussieren. Es gibt eine Geschwindigkeit, die man nicht sehen kann, außer an den Dingen, die in ihm mitgerissen werden. Und doch ist das nicht seine Geschwindigkeit. Der Fluss hat keine Geschwindigkeit. Je länger man auf ihn starrt, desto mehr verwandelt sich das Fließen in eine stehende Bewegung, von der man nicht sagen kann, ob sie vorwärts oder rückwärts geht. Manchmal stockt das Bewusstsein und es entstehen kleine Lücken in der Wahrnehmung, wovon der Fluss sich nicht beirren lässt. Das Einzige, was man wahrnimmt, ist Bewegung und Leben.

Version II (bei offenen Augen):

Blick von der Hütte aus dem Kassettenfenster in die Brombeeren, deren Blätter im Wind wackeln. Wie eine Bewegung, die nicht von der Stelle kommt. Wasser oder Wind ähnlich. Die Brombeerblätter, die dem Wind nicht entkommen können und daher hin und her flackern. Ein Gefühl von Ewigkeit, Zeitlosigkeit. Darin eingebettet einige Formen:

Zwitschern der Vögel: Form wie ein Gehörgerät – vom kleinen Einsteck-Stück macht der Klang eine Kurve nach links oben, dann abfallend unterhalb des Ausgangspunktes, wo der Strich sich kurz vor Ende verdickt und in einen großen Tropfen mündet, der ein Vielfaches der Größe des Ausgangspunktes ausmacht. Davon mehrere identische Formen in einer perspektivischen Reihe. Weitere Punkte und kurze Striche wie Kratzer in der Fensterscheibe, konzentrische Wellen außerhalb des Bildes. Alles ist leicht transparent, neblich, weich, fließend, manchmal „hakt“ das Bild, bleibt unverhofft stehen, geht dann weiter, als sei nichts gewesen, oder wie von vorne abgespielt, zurückgespult, weder vorwärts, noch rückwärts.

Jacob Kirkegaard – Arc I

https://www.youtube.com/watch?v=20_DOJsD3Ek

Eine ewige Reise nach Westen

Wir bewegen uns auf eine flache Bergkuppe zu, hinter der die Sonne bald aufgehen wird. Man kann das Licht schon sehen und wenn wir die Kuppe erreicht haben, werden wir in eine weite Landschaft sehen, aber noch ist es nicht so weit. Stattdessen Mondlicht von der Seite. Wir kommen an Seen vorbei, in denen der Mond wie ein Strahler einen Leuchtkegel auf die Oberfläche projiziert, der mit unserer Bewegung mitwandert. Immer weiter bewegen wir uns in ein Bergpanorama hinein mit einem leicht ansteigenden breiten Tal in der Mitte, hinter dessen Horizont die Sonne gleich aufgehen wird. Der Moment des Erreichens dehnt sich immer weiter aus – je näher wir der Kuppe kommen, desto weiter dehnt sich Zeit und Raum. Um dem Auszuweichen, bewegen wir uns weiter in die Höhe und verändern damit den Blickwinkel. Wir sehen die ersten Sonnenstrahlen, doch sie werden noch von Bergen verdeckt, die aus dem Horizont erwachsen. Wir nähern uns den Bergen und fallen dadurch für eine Weile in ihren massigen Schatten. Doch bald darauf ist das Sonnenlicht dahinter wieder zu sehen. Als wir über die Bergkuppe kommen, erstrecken sich weitere noch höhere Berge dahinter. Irgendwann erreichen wir ein Hochplateau. Wir rasen über das Plateau der Sonne entgegen, die immer noch frisch wie in der ersten Sekunde sich aus dem Ei pellt. Nun geht es eine ganze Weile über den Ozean. Wir pesen flach über das Wasser, um Geschwindigkeit aufzunehmen, die Sonne immer kurz hinter dem Horizont am Aufsteigen. Ansonsten nichts als dunkelblaues welliges Wasser. Nach einer längeren Zeit der weiten Meereslandschaft ist das Festland auszumachen. Wir drosseln wieder das Tempo, um nicht mit dem Wind auf die Landmassen aufzuprallen. Wir nähern uns einem heiligen Ort, der bereits zu spüren ist. Hier ist ein Monument errichtet, es ist eine heilige Stätte mit einem Obelisken in seinem Zentrum. Endlich holen wir die Sonne ein und sehen die Strahlen wie eine Lichtkrone um die Spitze des Obelisken. Wir sind im alten Amerika.

Kilchofer, Anklin – Moto Perpetuo

<https://kilchhoferanklin.bandcamp.com/album/moto-perpetuo>

Unstet

Ein dunkelblauer Wolf im schwarzen Feld, eine Abbildung eines Wolfes. Er erzählt eine Geschichte:

Eine Landschaft mit einem Rechten Winkel. Die Geometrie rahmt die Landschaft ein, steht aber gleichzeitig eher vor ihr oder in einer anderen Dimension. In ihr oder aus ihr heraus eine Landschaft: karge Wiese mit Baumsäumen im Hintergrund, vielleicht sind auch Bergsilhouetten dahinter. Eine flache Landschaft mit organischer Materie als Silhouette am Horizont.

Da ist ein Wesen. Es fliegt von vorne links ins Bild hinein nach hinten rechts. Dabei wirbelt es umher, sodass man nicht feststellen kann, um was es sich handelt – falls es sich denn um etwas handelt. Dann bemerke ich einen Faden, der wie eine Verlängerung vom linken vertikalen Teil des Rahmens heraus wächst. Daran ist etwas, es fliegt und wirbelt umher. Ich beobachte das Spiel der Gesetze, wie das fliegende Wesen durch die „Leine“ in seiner Flugbahn gelenkt wird – das Zusammenspiel zweier Kräfte – oder sogar mehrerer, wenn man den Raum und die Zeit dazu zählt. Allmählich wird mir bewusst, dass das Wesen gefangen ist und ihm Unrecht geschieht. Also kappe ich kurzerhand die Leine und das Wesen wird frei. Es zeigt sich in mannigfaltigen Ausformungen, immer mit einem Kern aus violetterem Licht, es wirkt wie ein Auge, mein Auge, das auf mich blickt. Ich blicke in mein eigenes Auge, mein Auge erkennt mich.

Dann fliegt es davon – eine Eule – doch etwas ist an ihr essentiell anders – sie fliegt kopfüber mit den Flügeln nach oben gewölbt.

Nun löst sich der Winkel auf, indem seine Kanten erschlaffen wie Buchseiten, sie zerteilen sich in immer feinere Seiten, die Landschaft zerfließt oder verblasst, bis sich schließlich alles aufgelöst hat.

Zinnen

Es beginnt wieder mit dem Rahmen.

Dieses Mal formt sich aus dem Rahmen heraus eine Form, sie wirkt wie unter der Haut des Rahmens heraus gewachsen und stülpt sich immer weiter aus. Nun kann man erkennen, dass es ein Kristall ist. Er reflektiert und bricht das Licht um ihn und in ihm und es bilden sich Kreise um ihn, es sind Wellen, es ist Wasser.

Wir blicken also von oben auf den Kristall, der im Wasser liegt. Das Wasser ist in einer Grotte, es gibt Tropfsteine und mehrere kristallene Gebilde, aber dieser hier ist das Kernstück. Wir folgen dem Weg des Wassers. Der Arm wird immer schmaler und wir verschwinden im Erdreich, wo wir die kleinen Lebewesen und Baumwurzeln wahrnehmen, die sich aus dieser Quelle nähren.

Wir folgen den Wurzeln an die Oberfläche – ein Wald mit vielen Lebewesen entfaltet sich vor uns. Ein intaktes Ökosystem. Wir werden von einem großen Nagetier wie einem Biber zu einem Wasserbecken geführt, in dem die Quelle an die Oberfläche tritt. Von der Quelle aus entspringt ein Fluss, dem wir folgen. Bald gelangen wir in eine Schlucht, die in einem Wasserfall mündet. Wir gehen bis zur Kante des Wasserfalls und sehen hinunter – Wir kippen mit der Perspektive und haben nun den Wasserfall wie einen Strom vor uns und es bildet sich abermals eine Schlucht, an dessen Ende eine Wand aus Wasser ist, die mit dem Strom in schäumenden Wolken und konzentrischen Kreisen aus Wellen aufeinander trifft. Das Wasser ist der Himmel, der Wasserfall ein unfassbar schnell fließender Strom und wir folgen ihm, fliegen durch die Schlucht zum Ende – Und am Ende tauchen wir ein in den Himmel aus Wasser – er nimmt uns auf.

Murmer - Songs For Forgetting

<https://murmer.bandcamp.com/album/songs-for-forgetting>

I Song for forgetting

It's a very dry place. There is something like a stream, but instead of water dry particles are drifting inside of it. They gently jump and hit against each other and what comes in their way. Still we don't see where it comes from and where it goes.

Then we see a spider - it's a light-spider. It is a being that weaves a net to harvest the sunlight that falls into it. It lives here somewhere very close to this dry stream, you can still hear it, but somehow it doesn't get toughed by it. When the light falls into the spider web it turns into colorful reflecting sparks. While this process goes on, a second kind of spider with a web appears, but way bigger and completely colorless. It seems to correlate to the light spider. Whenever the light turns into colored sparks, the dark web will create more dark dots, not so glamorous ones, more rough and flat. So the little light theatre goes on for a while.

Although the spiders seem to depend on light, at their place there is almost nothing - in comparism to the spot of the dry stream, where sun seems to be all around like a motor that keeps the particles running. So obviously something protects the spiders from the dangerous stream bus aswell from the light that they need to survive. They must be inside of something...

And as we zoom out, we find ourselves in front of an old stranded boat in the middle of a sand dune.

Wir befinden uns an einem sehr trockenen Ort. Da ist etwas wie ein Fluss, aber statt Wasser fließen trockene Teilchen in ihm. Sie spingen und schlagen seicht gegen einander und was sich ihnen in den weg stellt. Doch können wir nicht sehen, woher sie kommen oder wohin sie gehen.

Dann erscheint eine Spinne – es ist eine Lichtspinne. Sie ist ein Wesen, das ein Netz webt, um darin das Sonnenlicht zu ernten, das hinein fällt. Sie lebt hier ganz in der Nähe zum Fluss, man kann ihn noch hören, aber irgendwie kommt sie nicht mit ihm in Berührung. Wenn das Licht ins Netz fällt, verwandelt es sich in bunte Funken. Während dieses Vorgangs erscheint eine zweite Spinne, die aber wesentlich größer und völlig farblos ist. Sie scheint mit der Lichtspinne im Austausch zu stehen. Wann immer das Licht im Netz der Lichtspinne sich in bunte Funken verwandelt, erscheinen Flecken im dunklen Netz, nicht so grazile wie im Lichtnetz, sondern eher rauhe, platte Punkte. So geht das kleine Licht-Schauspiel eine Weile voran.

Auch wenn die Spinnen vom Licht abzuhängen scheinen, gibt es hier nur sehr wenig - ganz im Gegensatz zum Ort des trockenen Flusses, wo das gleißende Licht die Partikel wie einen Motor vorantreibt. Also werden sie offensichtlich durch etwas vor dem Fluss getrennt, aber dadurch eben auch vom lebensnotwendigen Licht. Sie müssen sich im Inneren von etwas befinden...

Und als wir herauszoomen, finden wir uns vor einem alten gestrandeten Boot inmitten einer Sanddüne wieder.

II Another Song for forgetting

We look at a wet sandy landscape like a sea at low tide, the ground fully filled up by little strange beings. Shell-like beings that open their shell like a beak wherein a pink toung appears with a frogbubble below it, croaking to us.

After a while the picture begins to flutter and gets stripy. The light stripes become more and more and the picture in wich we were just standing goes away from us. Now we see that it only has been a reflection inside of a water bowl creating waves on the surface by a slightly vibration. A light spots on the water bowl and projects the wave flickering on the walls of the room that we sit in. The

room sinks completely into this light scenery. We recognize that the reflected image on the water bowl comes from a TV screen behind us. But soon we realise that we ourselves are sitting in a waterbowl aswell that slowly gets filled up more and more, and soon we start to float. We leave behind the things in the room and rise up to the border of the water bowl from where we look into a world that resembles the scenery on the screen. We look into a world like a sea on low tide laced with lots of bows filled with primordial soup like ours. On the horizon the slightly end of a gigantic sun that embraces the whole length of our view is about to sink. While the mega-sun sinks and the night rises, we transform nearly unnoticed into something flying. We rise up and fly away as a buzzing mosquito into the starful night.

Wir sehen eine sandige feuchte Landschaft wie ein Meer bei Ebbe, auf dessen Grund eine Schaar bizarrer kleiner Wesen liegt. Es sind muschelgleiche Wesen, die ihre harte Schale wie einen Schnabel aufreißen, indem eine Art rosane Zunge mit einer Froschblase darunter erscheint, mit der sie uns zuquaken.

Nach einer Weile beginnt das Bild zu flackern und Streifen zu bekommen. Die Lichtstreifen nehmen immer mehr zu und das Bild, in dem wir uns gerade noch befanden, entfernt sich von uns. Nun sehen wir, dass es nur eine Reflektion in einem mit Wasser gefüllten Glaszylinder ist, der durch Vibrationen Wellen darauf erscheinen lässt. Ein Licht scheint auf das Gefäß und projiziert das Wellenflackern an die Wände des Raumes, in dem wir uns befinden. Der Raum taucht völlig im Lichtflackern ein. Wir stellen fest, dass das reflektierte Bild im Wasserzylinder aus einem Fernseh Bildschirm hinter uns kommt. Doch bald darauf merken wir, dass auch wir in einem Wasserzylinder sitzen, der sich allmählich füllt und uns immer weiter in die Höhe treiben lässt. Wir lassen all die Dinge am Boden zurück und ragen nun über den Beckenrand in eine Welt, die der im Fernseher sehr ähnelt. Wir sehen eine Landschaft wie ein Meer bei Ebbe, in dem lauter mit Ursuppe gefüllte Becken stehen, die unserem gleichen. Am Horizont erstreckt sich der letzte Zipfel einer riesigen Sonne beim Untergehen, die in ihrer Größe unser gesamtes Sichtfeld einnimmt. Während die Mega-Sonne sich immer weiter neigt und die Nacht hereinbricht, verwandeln wir uns nahezu unmerklich in etwas Fliegendes. Wir erheben uns surrend in die Luft und fliegen als Moskito in die dunkle Sternennacht.

III The Third Song For Forgetting

A storm out of water, clouds and wind. It's coming from nowhere going nowhere. It's something like the sea but weightless. Grey-green-blue-ish shreds refreshing and destroying at the same time. Then yellow light appearing. Pushes like a wall away the grey wind haze, appears like a new scenario now in full brightness. No limits, no up or down, no far or close, just warm yellow light. Reflections in form of pie slices with a fine riffled texture start to transform the space in concentric dimensions towards an out-pointed center. A light spot appearing somewhere within the light, more white than yellow, spotting out and disappearing again rhythmically: spinning circles in other perspectives: a light tower.

As soon as recognized, it manifests itself in a physical form. There is a person sitting on the light house. It's my friend Torben who put on this music. I watch him sitting there, how he looks at the world in spinning light flashes, in a spotted light tunnel, while I am outside of it, everywhere and nowhere at the same time.

How many different views of the world there must be – a painting in the perspective of the painted person.

Ein Sturm aus Wasser, Wolken und Wind. Er kommt von nirgendwo und geht nirgendwo hin. Er ist wie ein Meer, aber schwerelos. Grau-grün-bläuliche Fetzen erfrischend und zerstörend zugleich.

Dann gelbes Licht. Es schiebt den Winddunst wie eine Wand hinweg, tritt als strahlend neues Szenario herein. Keine Grenzen, kein Oben und Unten, kein Nah und Fern, nur warmes gelbes Licht. Fein geriffelte Licht-Tortenstücke wie auf einer Schallplatte beginnen den Raum zu einem konzentrischen Fluchtpunkt hin zu modellieren. Ein Lichtpunkt erscheint inmitten des Lichts, mehr weiß als gelb, leuchtet auf und erlischt wieder in einem gleichmäßigen Rhythmus: zirkulierendes Licht aus einer anderen Perspektive: Ein Leuchtturm.

Kaum benannt, manifestiert er sich in physischer Gestalt. Da sitzt eine Person auf dem Turm. Es ist Torben, der die Musik aufgelegt hat. Ich beobachte ihn, wie er von seinem Turm aus die Welt im zirkulierenden Lichttunnel betrachtet, während ich außerhalb von allem stehe, überall und nirgendwo zugleich.

Wie viele verschiedene Sichtweisen auf die Welt wohl existieren – ein Portrait aus der Perspektive eines Portraitierten.

IV A Fourth Song For Forgetting

A childhood memory of someone:

There used to be this crowdy living room, somewhere in an apartment in a city. People are sitting around in the afternoon talking. The voices create the background atmosphere of the marble game that he used to play. From time to time marbles are cicked out of the room onto the balcony, falling down all the way on the street and making tiny smashing echoes from a far away world.

When the war began, he always remembered this sound of down falling marbles when the machine gun shots flew around the houses. It was all just a children's game.

Eine Kindheitserinnerung von jemandem:

Da war immer dieses belebte Wohnzimmer, irgendwo in einer Wohnung in einer Stadt. Leute sitzen am Nachmittag herum und unterhalten sich. Ihre Stimmen bilden die Hintergrundatmosphäre des Murmelspiels, das sie immer spielten. Von Zeit zu Zeit flogen einzelne Murmeln auf den balkon und von da aus den ganzen Weg hinunter auf die Straße, wo sie kleine zerschmetternde Echos von einer weit entfernten Welt zurücksendeten.

Als der Krieg begann, erinnerte er sich immer an diesen Klang der herunterfallenden Murmeln, als die Maschinengewehr-Salven um die Häuser schossen. Es war alles nur ein Kinderspiel.

Phonophani – Deep Learning

<https://soundcloud.com/hubro/phonophani-deep-learning-from-the-upcoming-album-animal-imagination>

Wir kommen aus dem Schwarzen und bewegen uns auf einen großen blauen Licht-Halo zu. Wir nähern uns ihm immer weiter, bis der Halo nicht mehr als Kreis zu sehen ist, sondern als leicht gebogene Linie. Nun treten wir in ihn ein und werden dadurch in eine Art zylindrische Blase gehüllt. Die Blase besteht aus mehreren übereinander geschichteten Ringen unterschiedlicher Struktur und Dichte, die alle weiß-bläulich scheinen und sich nach rechts um uns herum drehen. Die unterste Schicht ist die dichteste und erscheint am weißesten, die oberste zerfällt nahezu mit dem Hintergrund. Die Schichten haben unterschiedliche Geschwindigkeiten und enthalten punktuelle Informationen. Durch die unterschiedlichen Geschwindigkeiten der Ringe entstehen so rhythmische Taktungen dieser Punkte untereinander, die sich teilweise zusammenfügen, dann aber auch wieder zerfallen. Wir beginnen mit den Händen die Ringe zu berühren und dadurch ihre Geschwindigkeit wie beim Scrachen einer Schallplatte zu drosseln. Wir entdecken, dass wir die Punkte als Information lesen können, wenn wir die Hand nicht direkt auf oder in die Ringe legen, sondern kurz darüber, wie der Magnetkopf eines Kassettenrekorders. Wir beginnen uns mit den Ringen mit zu drehen, immer schneller und schneller, sodass wir nah bei den Punkten bleiben, bzw. sie sich nur noch langsam drehen, wir uns dafür aber umso schneller. Die Ringe werden dadurch immer enger und enger, bis sie sich mit uns zu einer Lichtkugel verbinden. Ein Teil von uns steigt dabei aus dem Inneren heraus und sieht wie die Beschleunigung der Kugel Galaxie-artige Arme aus Licht um sich schleudert. Das Bild dreht sich so schnell, dass es scheinbar zum Stehen kommt.

Sean McCann – Broth (Retical)

<https://soundcloud.com/recitalprogram/r69-sean-mccann-broth>

Brest: Eine Stadtlandschaft mit mehrstöckigen kubischen weißen Häusern, die durch Fenster gerastert sind. Dazwischen die große breite Straße mit einer Straßenbahnlinie. Am Ende der Straße ist die untergehende Sonne, die Reflektionen an den Häusern entstehen lässt. Die Häuser-Szenerie scheint wie eine Kollage in ihrer Dimension manchmal zu zerfallen. Die Ebenen verschieben sich gegeneinander, sodass die Häuser wie ein 2D-Meer hin und her wackeln. In den Fenstern der Häuser kann man die Geschehnisse verfolgen. Viele verschiedene Handlungen und Atmosphären, eigentlich hermetisch abgetrennt, verbinden sich in der Außenansicht zu einem Gesamteindruck. Manchmal fügen sich die Ereignisse orchestral zusammen, manchmal zerfallen sie wieder zu Einzelhandlungen. Der Himmel wird immer orangener und die Sonne immer tiefer, sodass sie immer mehr blendet. Wir gucken aus der Höhe der Hausoberkanten in die Stadt und entfernen uns nun immer weiter nach oben. Das Szenario wird zu einer Kugel, in die wir hinein blicken, die sich immer weiter entfernt oder wir uns von ihr, bis sie nur noch ein kleiner Punkt ist und wir umgeben von Schwarz und Sternen. Einige Geräusche kommen aber aus direkter Nähe – ich drehe mich um und sehe, dass wir uns in einem Raumschiff befinden mit weißen Oberflächen und grellem Licht.

Robert Ashley – Automatic Writing

<https://www.youtube.com/watch?v=9RMZSU07gts>

I Das Setting

Da ist zu aller erst ein Raum.

Im Dunkeln, Nachts, nur mit diffusen Konturen durch das Licht der Straße, das durch die Fenster dringt. Es ist ein längliches Zimmer mit einer Fensterreihe, drei Kassettenfenster mit halb transparenten Vorhängen. Dazu zwei Türen, eine auf der Seite gegenüber der Fenster, durch die wir ins Zimmer blicken, eine rechts an der kurzen Seite am Ende des Zimmers. Durch die Spalten dringt Licht aus dem Nebenzimmer herein. Links vor der Tür, in der wir stehen, befindet sich ein einzelnes klassisches Holzbett, mit der langen Seite an die Wand gestellt. Wir gucken aber diagonal in den Raum hinein in die hintere Ecke bei der Tür und dem letzten Fenster, das Bett sehen wir nur aus dem Augenwinkel.

Dieses Zimmer bildet die Basis, in die alle anderen Ereignisse eingebettet sind.

II Die Stimmen und das Nebenzimmer.

Da spricht der Künstler im Schlaf im Bett. Seine undeutlichen Laute bilden Ketten aus unterschiedlichen großen Halbkreisen, mit der flachen Seite nach unten gedreht, manchmal auch unrunde Kreise und andere organische Formen ähnlich wie Schäfchenwolken mit gerader Unterseite. Daneben hockt seine Frau und lauscht, um Übersetzungen zu geben. Ihre Stimme dringt als weiß leuchtende Fäden aus ihrem Kehlkopf-Chakra. Sie hat einen kanadischen Akzent in ihrem Französisch, der sich anfühlt wie wenn man mit einem Buttermesser riffelige Wellen in einen perfekt streichzarten Butterblock schabt. Aus dem hinteren Nebenzimmer dringt Musik in Form von sehr gelbem Licht herein. Man erahnt, dass der Nebenraum völlig gelb sein muss, hier ist es nur eine leichte Strahlung.

III Die Ereignisse

Je nach Situation springen die Perspektiv-Ausschnitte hin und her. Manchmal sieht man den Raum in voller Größe, manchmal sogar fast 360°, dann wieder nur herangezoomt. Ausschnitte oder Überlagerungen von Perspektiven und Tiefen wie Spiegelungen und Reflektionen. Bestimmte unzuortbare Geräusche wie ein blecherner Klicken tauchen als wiederkehrende Form wie in der Luft des Raumes wie ein Hologramm auf, hintereinander gereihte Doppelungen. Ein anderes Geräusch zeigt sich in Form von durch das Bild springenden Luftschlangen. Und ein ganzes Ressort an Geräuschen macht Farblecks-artige Lichtüberlagerungen, etwas wie eine Zellstruktur mit Blitzen und Flackern und fließenden Verläufen. Viele Farb- und Form-Wechsel, meistens flächige Strukturen in einem Ausschnitt als Hologramm im Raum schwebend. Manche Formen scheinen keine Größe zu haben und sich komplett außerhalb der restlichen Relationen zu befinden, wie ein Fleck auf der Linse, der nicht zum Bild zu gehören scheint. Er gibt uns einen wichtigen Indikator für unsere eigene Position oder Nicht-Position im Geschehen, verweist auf eine anders dimensionale Relation in uns selbst.

Gerald Eckert – Feld 3

<https://www.youtube.com/watch?v=Q4qGLU0II1>

Der Zeit-Kolibri und die Raum-Spinne, die die Sanduhr in Bewegung setzen

Da ist ein dunkelgrün-metallischer Kolibri auf schwarzem Grund. Die Struktur seiner Federn reflektiert und absorbiert gleichermaßen das Licht, das auf ihn scheint, und die Dunkelheit, durch die er sich bewegt. Er hat ein sehr temperamentvolles Gemüt, das in der Natur eines Kolibris liegt, doch besitzt er die besondere Fähigkeit die Zeit anzuhalten, indem er im Schwebезustand plötzlich seine Flugbewegungen aussetzt. Denn mit seinen insektenähnlich flatternden Flügeln sorgt er für den kontinuierlichen Fluss der Zeit. Setzt er diesen Fluss in voller Fahrt aus, bleibt die Zeit für einen Moment stehen. Der Kolibri schaut nach rechts zu einer Spinne. Sie spannt die Fäden, die den Raum kreieren. Sie haben unterschiedliche Spannungen sowie Beziehungen untereinander und ihre Verbindungs- und Befestigungsknoten bilden Koordinaten. Sie selbst ist aber ein eher unscheinbares Wesen, das im Gegensatz zum prunkvollen Auftreten des Kolibris steht.

Der Kolibri und die Spinne beginnen zu interagieren und erschaffen dadurch die Raumzeit. Innerhalb dieser Raumzeit treten immer wieder Spannungen und Verknotungen auf, die z.B. erscheinen, wenn die Zeit künstlich beschleunigt wird. Doch durch die Fähigkeit des Kolibris die Zeit anzuhalten, kann die Spinne wieder Ordnung in den Raum bringen.

An einem Punkt nimmt das Durcheinander aber Überhand und sie beschließen ein weiteres Hilfsmittel zu entwickeln.

Die Spinne und der Kolibri lassen ein langsam glühendes grünes Feuer mit dunkelrotem Flammenkern entstehen, das für die Dauer eines ganzen Zeitzyklusses brennt. Daraus erschaffen sie eine gläserne Quarzsanduhr, die mit ebendiesem Quarzsand gefüllt ist. Eine weitere Zeitdauer diskutieren der Kolibri und die Spinne nun, wie dieses Werkzeug einzusetzen sei und wann.

Schließlich stößt der Kolibri im Eifer des Gefechts gegen die Sanduhr und langsam setzt sie sich aus ihrem Stillstand in Bewegung. Sie dreht sich langsam auf die Seite und schließlich weiter, bis der Sand ganz allmählich zu rieseln beginnt. Ruhig, aber stetig rinnt nun die bemessene Zeit in ihrem hermetischen Raum dahin. Was wird geschehen, wenn sie abgelaufen ist?