

Zeitschrift: Dissonanz = Dissonance
Herausgeber: Schweizerischer Tonkünstlerverein
Band: - (2017)
Heft: 140

Artikel: Unsichere Zustände : Gedanken zu immersiven Strategien
Autor: Schubert, Alexander
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-927439>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 23.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Unsichere Zustände

Gedanken zu immersiven Strategien

Alexander Schubert



Szene aus Solid State von Alexander Schubert. © Gerhard Kuehne

In den vergangenen Jahren ist der Fokus meiner Arbeit von der Komposition für die Konzertbühne zu umfassenderen Raumkompositionen geschwenkt. Es handelt sich hierbei um einen kontinuierlichen Prozess des Wandels der Präsentationsform, bei dem aber immer die Körperlichkeit und der Erfahrungszustand im Mittelpunkt stehen. Ein audiovisueller Gesamteindruck und das Verhältnis von Bewegung, Gestik und Körper ziehen sich durch alle meine Werke. Trotz dieser Konstanten hat sich die Form und Konzeption der Stücke gewandelt, und ich möchte die Motivationen, Chancen und Besonderheiten hierfür in diesem Text beleuchten. Dabei werde ich besonders auf drei aktuelle installative Arbeiten eingehen, die seit 2015 entstanden sind.

SENSOR / PERFORMANCE

Körperlichkeit hat in meinen Kompositionen stets eine wichtige Rolle gespielt. Seinen Ursprung hat dieses Thema in den sensorgestützten Performances (*Point Ones*, *Your Fox*), in denen die Musiker die Elektronik und das Licht durch ihre Bewegungen steuern. In den folgenden Werken, die Choreographie mit Licht synchronisieren (*Scanners*, *Sensate Focus*), wurde dieser Ansatz weitergeführt. In beiden Fällen wird die klassische Konzertsituation durch visuelle Reize erweitert und zu einer ganzheitlicheren Erfahrung geformt. Die Trennung von Bühne und Publikum wird weiterhin aufrechterhalten – der Abstand jedoch durch den Einsatz von Licht verringert. Das performative Ele-

ment führt ebenfalls zu einem direkten Bezug zwischen dem Zuschauer und dem Musiker, da es im Idealfall zu einer Identifikation kommen kann. In *Star Me Kitten* richtet sich dann die Sängerin in einem Vortrag explizit an das Publikum und bezieht dieses somit direkt ein. Das theatrale *F1* nutzt den Konzertsaal und dessen Umgebung per Video und Schauspiel, wodurch auch hier das Publikum mit in das Setting einbezogen wird. Es werden Videoaufnahmen hinter der Bühne und im Konzertgebäude in die Performance eingewoben. Der Besucher hat aber weiterhin vorrangig eine beobachtende Rolle, die Körperlichkeit der Performer und ihr expressiver Umgang mit dem Setting stehen im Vordergrund.

HYBRID

Lucky Dip hat als erstes Stück eine Hybridfunktion eingenommen, bei der sich die Konzentration von der Bühne zum Zuschauerraum verschiebt. Diese Arbeit orientiert sich explizit an der Rave-Kultur und bildet musikalisch in 12 Minuten einen 24-stündigen Zeitverlauf ab. Es werden hier alle Stufen von Exzess, Euphorie, Trance und Isolation kondensiert in einer überbordenden musikalischen Narration wiedergegeben – unterstützt durch den massiven Einsatz von Nebel und starken Lichteffekten. Die Lichtdramaturgie ist konzertuntypisch, da sie wie im Club für das Publikum und nur teilweise für die Musiker konzipiert ist. Der Rezipient steht mit seiner Selbstwahrnehmung im Mittelpunkt und folgt nicht mehr ausschliesslich dem Musiker auf der Bühne. So wie auch im Techno-Club die Erlebniswelt des Einzelnen und der Gruppe – und nicht das Anhimmeln des DJs – zu einem besonderen Moment führen kann. In diesem Rausch können viele verschiedene emotionale Zustände durchlaufen werden, und diesen Erfahrungshorizont über den Partycharakter hinaus abzubilden, war das Ziel dieses Stückes.

Weiter ausgearbeitet und auf ein abendfüllendes Werk ausgedehnt findet sich ein ähnlicher Ansatz in der Komposition *Supramodal Parser*, welches vom Ensemble Nikel und der Sängerin Mona Steinwider 2015 uraufgeführt wurde. Der Titel



Szene aus *Black Mirror* von Alexander Schubert. © Lea Giordano

des Stückes bezieht sich auf eine Gehirnregion, die nicht zwischen Modalitäten unterscheidet. Folglich werden auditive und visuelle Reize gemeinsam und gleichberechtigt verarbeitet. Analog werden in diesem Werk die Parameter Licht, Inszenierung und Musik gleichermaßen als kompositorisches Material verwendet. Mit dem Gegensatz zwischen Bühne und Publikumsraum wird hier noch expliziter gearbeitet. Der Fokus alterniert kontinuierlich zwischen den auf der Bühne illuminierten Performern und dem Publikum im unbestuhlten Saal. Eine herausstechende Rolle nimmt dabei die Sängerin ein, welche durch Licht und Nebel in besonderer Weise inszeniert ist. Die Musiker wiederum leuchten immer nur zu bestimmten Momenten auf. Hierbei handelt es sich im Gegensatz zu *Sensate Focus* aber eher um halluzinierende Eindrücke, die das Gefühl einer Sinnes-täuschung simulieren sollen. Somit geht es nicht mehr voran-ging um die Inszenierung der Musiker, sondern um die Weise, wie das Publikum diese wahrnimmt. Im Zentrum steht eine Veränderung des Empfindens und des Rezipierens – der Schwerpunkt liegt dabei beim Betrachter. Insgesamt geht es bei dem Stück um die Vermittlung einer Wahrnehmungssituation, einer Erfahrung. Es sollen Zustände der Überforderung, des Exzesses, des Rausches, der Einsamkeit und der Verwirrung erlebbar gemacht werden. Der Rave-Kontext steht hier als Vorbild und das Material und Setting beziehen sich direkt darauf. Techno-Kultur soll aber mit dem Stück nicht nachge-baut, sondern Teile davon abstrakt übersetzt spürbar gemacht und als eine Metapher verwendet werden. Gefühlszustände und psychische Extreme sollen evoziert werden.

IMMERSION

Die Auseinandersetzung mit der Club-Kultur findet in der audio-visuellen Installation *Solid State* seinen vorläufigen Abschluss. In dieser Arbeit betritt der Zuschauer zwei durch einen Durchgang verbundene Räume, die komplett in Nebel gehüllt sind, mit Licht und Surround Sound bespielt und teilweise synchron, teilweise gegenläufig mit hellen Stroboskopblitzen getaktet werden. Im Idealfall sind die Ausmasse der Räume nicht auszumachen und der Durchgang zwischen den beiden Räumen das einzige wahrnehmbare Element. Es kommt somit zu einer ikonischen Überakzentuierung des Übergangs mit nahezu religiöser Bildsprache. Das Raumkonzept entstand nach dem Modell der zwei Gehirnhälften, die durch neuronale Verknüpfungen im Balken miteinander verbunden sind. Die komplette Synchronisation der beiden Gehirnhälften unter Stroboskoplicht führt zu einer Überlastung und im Extremfall sogar zu einem epileptischen Anfall.

In dieser heftigen Reizsituation nimmt der Besucher fraktal-ähnliche Netzhautmuster wahr. Es geht neben dem Raumgefühl somit um die individualisierte Wahrnehmung des Besuchers, und es wird damit explizit auf halluzinierende Zustände Bezug genommen. Das Thema ist weiterhin Desorientierung, Rausch, Transzendenz und das Fallen. Der Besucher befindet sich also in einem eigentlich leeren Raum und wird somit selber zum Gegenstand der Arbeit. Es geht dabei ausschliess-



Szenen aus Black Mirror von Alexander Schubert. © Lea Giordano

lich um sein Erleben in diesem Setting und seine intrinsische Wahrnehmung. Die Installation hat einen dramaturgischen Verlauf mit Steigerung und kontrastierenden Phasen und sollte als kompletter Zyklus wahrgenommen werden, aber grundsätzlich ist der Besucher in der Lage, mit der Arbeit nach eigenem Ermessen zu interagieren. Er erkundet den Raum selbstständig und bestimmt, zu welchem Grad er sich der Intensität der Reize aussetzt.

NARRATION

Die Rauminstallation *Solid State* konnte zeitlich und räumlich individuell von jedem Besucher frei geformt werden. Im Gegensatz dazu steht bei der partizipativen Konzertinstallation *Black Mirror* ein konkreter Ablauf und eine geleitete Narration im Vordergrund. Auch in dieser Arbeit taucht das Publikum in einen Zustand und ein Setting ein. Doch hier wird es dabei geleitet, und durch Sprache werden extramusikalische Inhalte integriert. *Black Mirror* wurde 2016 in Luxemburg vom Ensemble Lucilin unter Mitarbeit von Daniel Dominguez Teruel uraufgeführt und findet in einem leerstehenden Hotel und seiner Umgebung statt. Das Publikum wird in der Nacht mit einem Bus an den Stadtrand gefahren und dort mit Funkkopfhörern, schwarzen Capes und Katzenmasken ausgestattet. Ab diesem Zeitpunkt ist das Publikum von Performern und Sicherheitspersonal nicht mehr zu unterscheiden: Alle sehen identisch aus. Gemeinsam geht die Gruppe im Dunkeln an das Ende der Strasse und trifft dort auf das leerstehende Gebäude. Auch ohne visuelle Reize und Musik erweist sich diese gemeinsame Erfahrung in der Anonymität als wirkungsvoll und dient als Einführung in das Stück. Vor dem Hotel setzt dann über die Funkkopfhörer unvermittelt eine Erzählstimme ein und gibt von diesem Zeitpunkt an dem Publikum Instruktionen, wie es sich in dem Gelände zu bewegen hat. Verknüpft werden diese Ansagen mit narrativen Elementen. Das Publikum wird mithilfe von separaten Kopfhörerspuren in zwei Gruppen geteilt und erschliesst somit getrennt sukzessive das Gelände. Dieses ist mit Lautsprechern, beweglichen Scheinwerfern und Nebelmaschinen ausgestattet, so dass sich ein traumartiger, immersiver Zustand einstellt. Innerhalb dieses Settings treten auch die ebenfalls maskierten Musiker sowohl an ihren Instrumenten als auch in schauspielerischer Funktion in Erscheinung. Die Publikumsgruppen werden aufeinander zugeführt und treten somit in Interaktion. Die Anonymität und das Gruppenverhalten werden zu einem zentralen Element des Stückes. Es etabliert sich eine ambivalente Stimmung, welche einerseits ein sektenartiges Zugehörigkeitsgefühl hervorruft und auf der anderen Seite durch die Anweisungen über die Kopfhörer etwas hypnotisch Isolierendes hat. Das Setting eines verlassenen Ortes, der ursprünglich mit positiven Erinnerungen aufgeladen ist, dient als Grundmetapher der Arbeit. Er steht symbolisch für einen Ort von verdrängten oder schmerzhaften Erinnerungen, den man nun wieder aufsucht.

Der Erfahrungszustand ist auch hier das Zentrum der Arbeit – aber in diesem Fall ist es ein narrativ psychologischer. Als

Thema bleibt aber der fieberhafte, hypnotische Sog weiterhin bestehen. Während es im *Supramodel Parser* um substanzinduzierte Erfahrungszustände geht, die ihren Ursprung im Club-Kontext haben, funktioniert *Black Mirror* wie ein Albtraum oder Erinnerungssegment. Es beschwört eine Begegnung mit Trauer, Verlust, Vergänglichkeit und Tod herauf.

ÜBERLEGUNGEN / AUSBLICK

Die Arbeit mit Settings fernab der Kammermusikkonzerte bietet viele Chancen und wirft interessante Fragen auf! Wie viel Freiheit soll man dem Publikum geben und wie weit sind konsequente Anweisungen, nach denen sich das Publikum zu verhalten hat, vertretbar? Die Szene, in der sich der Besucher findet, ist immer von vielen Konnotationen begleitet, und diese stellen im Entstehungsprozess eines Werkes einen wesentlichen Punkt dar. In *Black Mirror* wird ein Szenario geschaffen, das den Besucher in eine Welt ziehen möchte. Wie viel Freiheit der Besucher dabei hat – oder wie streng man die Regeln eines Settings vorgibt –, bestimmt den Erfahrungsmoment der Besucher und ist wesentlicher Teil der Konzeption und des Erfolgs eines Stückes. Es stellt sich aber auch die Frage, wie viel Bevormundung im jeweiligen Kontext akzeptabel ist. Wenn diese Kontrolle inhaltlicher Teil der Arbeit ist, kann sie natürlich gerechtfertigt sein.

Das Ortsspezifische ist eine Herausforderung und ein Geschenk. Im Sinne der Ortsspezifität schreibt das Setting sofort das Stück mit – dem kann man sich nicht entziehen, man kann sich dazu nur positionieren. Einerseits den Ort zu nutzen und ihn aber auch zu bändigen: Hier liegt eine vielschichtige Aufgabe.

Eine weitere Herausforderung ist das sinnvolle Zusammenspiel von Musik, Szene und aussermusikalischen Ereignissen. In einem solchen Setting eine Balance zwischen den involvierten Bestandteilen zu finden, damit keiner der Inhalte eine ausschliesslich begleitende Funktion einnimmt, ist nicht trivial. Es stellt sich dann auch die Frage, was Musik in einem solchen Kontext leisten kann, ohne nur als Begleitung degradiert zu werden. Nach meinem Empfinden kann aber dort, wo das reine Sprechtheater und ihm nahestehende Installationen aufhören und somit Text in den Hintergrund tritt, die Musik in ihrer Unmittelbarkeit inhaltlich produktiv sein, ohne zum Soundtrack zu verkommen.

Neben der Frage nach dem musikalischen Resultat stellt sich auch jene, wie man mit der körperlichen Präsenz der Musiker umgeht – denn gerade das Wandelkonzert mit an Stationen positionierten Musikern kann sich in vielen Fällen kontraproduktiv zu angestrebten Settings verhalten.

Die Vielschichtigkeit – und teilweise Gegensätzlichkeit – dieser Anforderungen stellen die Chancen, Gefahren und Reize dieser Arbeitsweise dar. Sie bieten die Möglichkeit, Körperlichkeit, Technik und Konzepte zusammenzubringen und einen Bereich zu besetzen, der zwischen Theaterinstallation, Konzerthaus und Klangkunst liegt. Es lassen sich so Themen erkunden, die dem reinen Musikstück verschlossen blieben.