

Zum Beginn des Jahres 2006 konnten Besucher des Museums für angewandte Kunst in Köln einer eigentümlichen Installation begegnen. Anlässlich der Kölner Passagen – der parallel zur Kölner Möbelmesse veranstalteten Design-Woche – hatte das Kölner Künstlerkollektiv *Realtime Research* ihre Multimedia-Installation *Einsein* im großen Saal des Gebäudes aufgebaut. *Einsein* besteht aus insgesamt sechs eiförmigen Objekten, die von der Kölner Architektin Susanne Barth entworfen wurden. Mit Seilzügen an der Decke verankert schweben die an ein Colanie-Design erinnernden Hohlkörper auf Kopfhöhe frei im Raum. Innen sind sie mit einem kleinen Monitor und drei Lautsprechern ausgestattet. Auf ihrer Unterseite sind die Objekte geöffnet. Der Besucher kann mit einem gebückten Schritt in das Innere der Schalen schlüpfen um sich dann stehend in einer kleinen Multimediakabine wiederzufinden.

Im Inneren der Kabine ziehen Filme des Berliner Medienkünstlers Jörg Oswald am Auge vorbei: einsame, unwirtliche Orte unserer Städte, etwa die Betonlandschaft einer Tiefgarage, aber auch Dokumentarisches, etwa tanzende Jugendliche auf der Loveparade. Diese Bilder erzählen keine Geschichte, sie scheinen wahllos. Eindrücke, die mit einer gewissen Beliebigkeit auf unsere Netzhaut treffen. Dazu erklingen Texte des Kölner Lyrikers Stan Lafleur und Elemente einer variablen Komposition, die der Kölner Jazztrompeter Matthias Mainz komponierte. »Ich hatte Stan Lafleur beauftragt, Texte zu entwickeln, die eine Wirkung wie innere Monologe haben sollten. Und ich habe versucht, mit diesem Doppeltrio eine Analogie zu komponieren, das heißt, es waren verschiedene Klangsequenzen zu hören, unterteilt in Regionen, also Geräuschsequenzen oder Akkordisches oder Material aus einer kleinen Ländlerparodie.«

Texte, die wie unablässige, autistische Monologe unseres Bewusstseinsstroms anmuten einerseits, fremde Stimuli akustischer und visueller Natur, auf die wir reagieren müssen, andererseits: *Einsein* – daran erinnert der Titel der Installation – möchte das Zusammenspiel des in sich abgegrenzten Bewusstseins mit seiner Außenwelt modellhaft nachbilden. Nicht zufällig wirken die eiförmigen Objekte, die lediglich den Kopf des Besuchers umhüllen, wie überdimensionierte Gehirne. Die weiße Polsterung im Inneren mag zusätzlich an eine Gummizelle erinnern. Ist also unser Hirn ein Käfig, der zwar Eindrücke der Außenwelt durch seine Gitterstäbe hineinläßt, uns aber letztlich von ihr abschottet? Nicht ganz, denn auch wenn wir Gefangene unseres Bewusstseins sind, so sind wir doch zu Interaktionen fähig,

Hubert Steins

Realtime Research

Ausloten der Interaktionsgrenzen zwischen Künsten und Medien

die die Welt um uns herum prägen. Eben dieses Wechselspiel zwischen Solipzismus und Interaktion bildet *Einsein* mit hohem technischem Aufwand nach. Jede der Medienschalen ist mit einem Abstandsmelder versehen und über ein Netzwerk mit den anderen Objekten verbunden. Die kleingliedrigen, audiovisuellen Elemente der Installation sind auf einer Datenbank als Audio- und Videosamples abgelegt und werden in Abhängigkeit von der Anzahl der Betrachter immer wieder neu kombiniert.



Zusammenwirken der Künste

Eine grundlegende Besonderheit dieser Installation von *Realtime Research* besteht darin, daß sie eine Zusammenarbeit von Künstlern mit verschiedensten Arbeitsgebieten ist. Die Objektentwürfe der Architektin Susanne Barth nähern sich dem Bereich des Industriedesigns, Jörg Oswald arbeitet im Bereich Video/Film, Stan Lafleur ist Lyriker, die Kölner Musiker Sven Hahne und Hannes Hölzl – beide Absolventen der Kunsthochschule für Medien in Köln – waren für die Softwareprogrammierung verantwortlich, der Kölner Joker Nies, als live-elektronischer Improvisator mit *Realtime Research* auf der Bühne, kümmerte sich um die Studioaufnahmen und Trompeter Matthias Mainz koordinierte, akquirierte und komponierte. Das 2001 gegründete Kollektiv formiert sich projektbezogen und deshalb können sich dem oben genannten engeren Kreis der Gruppe jederzeit weitere Künstler anbinden. Der-

Eröffnung von *Einsein* am 16. Januar 2006 im Museum für Angewandte Kunst Köln (Ausstellungsdauer bis 19. Februar 2006). Foto: Matthias Knepeck (www.knepeck-fotografie.de)

zeit besteht das Team aus etwa fünfzehn Mitgliedern unterschiedlicher Disziplinen.

Allen gemeinsam ist die Arbeit mit dem Computer. »Das ist genau dieses interessante Bindeglied«, so Mathias Mainz, »das es uns möglich macht, das Ganze zusammenzubringen. Es gibt modulare Programmiersysteme, die zuerst im elektronischen Musikbereich aufgekommen sind und Entsprechungen gibt es jetzt auch im visuellen Bereich. Und mit denen ist es halt möglich, Inhalte aus anderen Medienformen zusammenzubringen.« Die Rede ist von elektro-akustischen Programmen oder Programmiersprachen wie MAX, PD oder Supercollider, die ganz individuell programmiert werden können und mittlerweile auch im visuellen Bereich eingesetzt werden. Wie in der Musik schon lange möglich, ist es inzwischen auch eine Selbstverständlichkeit, Videobilder und Computergrafik algorithmisch zu transformieren. So ist *Realtime Research* auch nicht an einer beliebigen Ergänzung der musikalischen Aufführung durch Videokunst interessiert. Vielmehr geht es um eine substantielle Verknüpfung der Medien und wenn möglich um eine Auflösung der traditionellen Konzertform.

So verbindet beispielsweise das 2004 realisierte Projekt *Dreamachines* Musik, Literatur, typographische Kunst und Video mit installativen aber auch konzertanten Momenten. *Dreamachines* wurde Ende 2004 in Köln zweimal im Kontext einer Ausstellung aufgeführt, die sich William S. Burroughs und ihm ver-

wandten Künstlern widmete. »Die Ausstellung«, erzählte Mathias Mainz, »hieß *Cut Up!*. Wir hatten kleine Texte und haben diese mit Sprecherstimmen aufgenommen. Dann entwickelten wir ein Netzwerk aus Laptops mit selbst geschriebenen kleinen modularen Programmen, mit denen wir diese Sprachklänge in elektronische Klänge verwandeln konnten und in diesem Netzwerk wurde dann die Information über die verwandten Textstellen zusammengesetzt und zu einem neuen ›Cut Up‹ ausgegeben und zwar über einen alten Nadeldrucker und eine Rolle Endlospapier. Das heißt, es gab ein installatives Element und es gab dieses Konzertelement. Da saßen also Musiker mit Laptops, einem Schlagzeug und einer Trompete und auf Stelen stehen kleine Monitore auf denen man Typographie-Mappings aus dem, was wir gerade improvisieren, sehen kann. Und dann ist da eben dieser Drucker, der ›rrrrt, rrrrt‹ macht mit einer kleinen Überwachungskamera auf dem Druckerkopf und zum Schluß stellen wir noch einen Reißwolf dahin und alles, was während des Konzertes ausgedruckt und zusammengefügt wird, wird während des Konzertes zu einem endgültigen Cut-Up verarbeitet.«

Wenn möglich, lösen *Realtime Research* in ihren Konzerten die herkömmliche frontale Bühnensituation auf. Bei den Aufführungen von *Dreamachines* agierten die beteiligten Musiker, umgeben vom Publikum, in der Mitte des Raumes. Durch die installative Komponente, herbeigeführt durch die visuellen Medien,

Dreamachines: »...Bedeutungsbestimmungen leuchten auf, werden aber überlagert vom neubabylonischen Fließtext, der sich aus der Kommunikation der manipulierten Wort-File-Bruchstücke schöpft. Die Sprache wird verklunglicht, der unbewußte Subtext wird visualisiert.« (Foto: Eric Lichtenscheidt)



wird das Konzert gewissermaßen zum Environment ausgeweitet, in dem sich der Hörer frei bewegen soll. Positionswechsel lohnen sich, denn über die installativen Komponenten hinaus sind auch im Instrumentarium von *Realtime Research* interessante Entdeckungen möglich. Der Kölner Musiker Joker Nies nämlich ist ein international agierendes Mitglied der Circuit-bending-Szene. Auch auf den Konzerten von *Realtime Research* improvisiert Nies auf Billiginstrumenten, deren Elektronik durch das sogenannte circuit bending, also Schaltkreis-Verbiegen, manipuliert wurde. Diese in ihrem elektronischen Aufbau manipulierten Instrumente müssen mit viel Körpereinsatz gespielt werden. Nies bricht so das performativ bekanntermaßen unergiebige Aufführungsmoment der Laptop-Musik.

Charakteristisch für die bislang realisierten Multimediaprojekte ist die nicht selten verhaltene und reduzierte Spielweise, die den visuellen Komponenten der Arbeit Raum läßt. Aber Mitglieder des Kollektivs können diesen verhaltenen Duktus jederzeit verlassen. So geschehen bei einem Konzert, das fünf Mitglieder der Gruppe im Mai 2004 auf dem 10. Jazz-Festival in Zabrze gaben. Die treibenden Improvisationen von Alexander Peterhaensel, Nils Tegen, Chris Dahlgren, Boris Polonski und Matthias Mainz lassen keinen Zweifel daran, daß einige Mitglieder der Gruppe im Jazz beheimatet sind. Trompeter Matthias Mainz etwa studierte bei Manfred Schoof, der Pianist Matthias Tegen Jazzkomposition bei Georg Gruntz und der amerikanische Bassist Chris Dahlgren studierte und arbeitet unter anderem mit Persönlichkeiten wie Dave Holland und Anthony Braxton, aber auch mit Komponisten wie Alvin Lucier, La Monte Young und Christian Wolff. Das in Polen improvisierte Konzert war – so Matthias Mainz – der spontane Versuch, die Sprache des Jazz mit dem dominanten, hypnotischen Puls des Techno zu verbinden. Der in Köln lebende Musiker Boris Polonski hinterließ hier spürbaren Einfluß. Polonskis illustre Musikerbiografie bewegt sich zwischen Stockhausen und der Kölner Rockband Brings, zwischen dem Ensemble Modern und Techno-Remixes. Als Mitglied des Trios *Club of Chaos* war er in Köln zusammen mit Schlagzeuger Jaki Liebezeit und dem Gitarristen Dirk Herweg Vertreter einer hypnotisch, psychedelischen Live-Elektronik.

Doch eigentlich war dieses von Peterhaensel, Tegen, Dahlgren, Polonski und Mainz gespielte Konzert in Zabrze 2004 für die Künstler des Kollektivs nur ein spontaner Nebenschauplatz. Den eigentlichen Anlaß ihres Aufenthaltes in Polen lieferte das Projekt *DoublethinkTank*, das *Realtime Research* im Rahmen

der NRW Kulturtage in Oberschlesien in einer Halle der Zeche DEMEX in Zabrze aufführen konnte. *DoublethinkTank* aber war für Matthias Mainz und seine Kollegen das erste multimedial angelegte Großprojekt: »Es hat die Arbeit von *Realtime Research* eigentlich begründet. Dabei war die Zusammenarbeit über eine zufällige Bekanntschaft mit zwei KHM-Studenten entstanden, von denen einer sein Diplom innerhalb des Stückes realisierte. Da das während der Zeit des Irakkrieges war, wollten wir ein politisches Stück machen, in dem wir Orwell zusammenbringen mit Busch- und Rumsfeld-Zitaten und haben uns von verschiedenen Seiten damit beschäftigt. Resultat war ein relatives Patchwork, aber es gibt Elemente, die eben schon sehr schön waren und in verschiedene Richtungen gezeigt haben und Themen wurden, die uns heute oder auch noch in Zukunft beschäftigen werden.«

DoublethinkTank ist – um den Begriff von Mainz aufzugreifen – ein Patchwork, in das schon damals die für *Realtime Research* typische Vielfalt der Materialien eingewoben wurde.

Dokumentarisches Videomaterial aus dem Internet – zum Teil von schockierender Brutalität – steht neben abstrakten, algorithmisch generierten Computerbildern. Sprache, hier weitgehend in Form einer Computerstimme, wechselt mit elektronischen Improvisationen. Der Laptop kam hier genauso zum Einsatz wie das krude Low-Tech-Instrumentarium von Joker Nies. *Doublethink-Tank* wurde in Polen in einer stillgelegten Zechenhalle aufgeführt. Die Musiker agierten an Tischen, die zwischen drei sternförmig in der Mitte der Halle aufgehängten Leinwänden verteilt waren. Das Publikum konnte sich frei im Raum bewegen. Auch hier war die Aufführung als temporäres Environment angelegt.

Computer und Neue Medien

Realtime Research gingen 2001 in Köln aus einer herkömmlichen Studiosession von Jazzmusikern hervor. Inzwischen aber hat sich das Kollektiv durch Projekte profiliert, die sich einer stilistischen und medialen Zuschreibung entziehen. »Ich würde sagen«, so noch einmal Matthias Mainz, »daß sich das Verhältnis von Installation, Anordnung dieser programmierbaren Teile, einer wirklich verschriftlichten Partiturebene und eben der Haltung beim Spielen – Improvisation ist so ein weiterer Begriff, daß er gelegentlich in die Irre führt, deshalb sage ich eine Haltung beim Spielen –, daß sich das alles die Waage hält. Und das ist auch mein Ideal, daß man einen Schwebezustand zwischen diesen Dingen erreicht, der eine große Offenheit

nach vielen Seiten ermöglicht, aber trotzdem eine Erkennbarkeit der zitierten Kunstformen.«

Die Offenheit, die die Mitglieder von *Realtime Research* stilistisch und medial an den Tag legen, ist das Merkmal einer jüngeren Musiker- generation, die heutzutage viel unbefangener szenübergreifend agiert. Noch vor einigen Jahren gab es in Köln keine nennenswerten Kooperationen zwischen jenen Musikern, die ein traditionelles Instrumentalstudium an der Musikhochschule absolvierten und jenen, die sich im Rahmen der Ausbildung an der Kunsthochschule für Medien mit computergestützter Kunst auseinandersetzten. Heute aber sind die Zeiten vorbei, in denen sich traditionsbewußte Instrumentalisten und Technik begeisterter Medienkünstler argwöhnisch beäugen. Der Computer ist inzwischen in alle Bereiche unseres Alltags eingedrungen. Für Matthias Mainz ist nun eine Phase eingetreten, in der der Blick für die vermittelnde Funktion der Computertechnologie frei ist: »Ich habe das Gefühl, daß die große Zeit der »Neuen Medien-Euphorie« auch schon wieder vorbei ist und daß jetzt diese Sachen eher zum Mittel werden, die Dinge zu verbinden. Ich habe einen Kollegen, der sagte, daß seiner Meinung nach die Idee der neuen Medien in zehn Jahren völlig obsolet sein wird, weil eben alle Künstler ganz automatisch mit diesen Techniken arbeiten werden. Und ich glaube auch, daß das zu neuen Verbindungen führen wird. Es geht dabei aber nicht um eine Verschmelzung, die in so eine bodenlose Egalisierung führt, sondern eher darum, die einzelnen Formate, die man mit einbringt, oder die Kunstformen noch stärker zu definieren, so daß dann in der Interaktion etwas anderes passiert.«

Computer und Laptop sind heute zu universalen Bild- und Tonmaschinen geworden. Auch *Realtime Research* lassen durch die Namensgebung keinen Zweifel daran, daß der Computer ein wichtiges Werkzeug der eigenen Arbeit ist. Allerdings erfährt der auch aus der elektronischen Musik bekannte Begriff »realtime« bei Mainz eine leichte Akzentverschiebung. Nicht die Dank hoher Prozessorleistung mögliche live-elektronische Verarbeitung von Signalen in sogenannter »Echtzeit« steht für Mainz bei dem Begriff »realtime« im Zentrum, sondern die Vernetzbarkeit der Rechner und die sich daraus ergebenden ästhetischen und kompositorischen Möglichkeiten: »Wenn man Realtime in eine Suchmaschine eingibt, kommt man vor allem auf Finanzgeschichten wie zum Beispiel Echtzeit-Börsen-Termingeschäfte oder solche Dinge. Und das ist natürlich ein Kunstwort, das relativ neu ist. Die deutsche Übersetzung »Echtzeit« dürfte genau

32 in dem Zeitraum als Übersetzung des Begrif-

fes entstanden sein und hat natürlich etwas mit Bewegung vermittels von Computernetzen zu tun. Und natürlich ist es diese Atmosphäre von »research«, also von Labor, von Dinge entwickeln, und realtime ist eben dort sehr wichtig, weil sich das in diesem Pool von Künstlern immer stärker definiert. Die technologischen Entwicklungen können Bindeglied zwischen den Inhalten sein, die wir zusammenbringen wollen.«

Realtime Research ist eine noch relativ junge Formation in der Musikszene Kölns. Mit bislang drei großen Projekten hat sie jedoch mehrfach erproben können, in welcher Form Inhalte unterschiedlicher Medien durch Computernetzwerke verbunden und strukturiert werden können. Hier befindet sich *Realtime Research* auf den Spuren von Pionieren wie denen der Gruppe *The Hub*, die ab Mitte der 80er Jahre mit Netzwerkstrukturen experimentieren. Aber für *Realtime Research* impliziert der Begriff »Netzwerk« eben nicht nur Technologisches. Auch soziale Kompetenz artikuliert sich im sogenannten »Networking«, also in der Fähigkeit, sich gegenseitig zu unterstützen und zu koordinieren, um gemeinsame Ziele zu erreichen. Nicht umsonst bezeichnet sich *Realtime Research* als Künstlerkollektiv. Die nichthierarchische Struktur der Gruppe schlägt sich spürbar in ihren Projekten nieder, in denen eben auch die verschiedenen Kunstformen nicht hierarchisiert sind. Und sie macht sich durch eine Offenheit bemerkbar, die es ermöglicht, immer wieder neue Künstler in eine projektbezogene Arbeit zu integrieren. Und so bleibt es spannend zu beobachten, in welche Richtungen sich *Realtime Research* entwickeln wird. Schon jetzt aber steht fest, daß die Gruppe nicht nur Impulse aus unterschiedlichen Szenen und Kunstformen empfängt und verarbeitet, sondern durch ihre integrative Arbeit positiv in die Kölner Szene der Laptopmusik, des frei improvisierten Jazz und der Medienkunst zurückwirkt. ■

(Der Text basiert auf der Sendung Das Kölner Künstlerkollektiv Realtime Research, die am 19. Juli 2006 vom WDR 3 in seiner Reihe open/Studio Elektronische Musik ausgestrahlt wurde.)