

PRAGMATISCH UND FUNKTIONAL

JULIEN HERION ERFINDET KLÄNGE FÜR KAFFEEMASCHINEN UND AUFZUCHTSTATIONEN

Julien Herion, geboren 1989 in Ulm, studierte Audiovisuelle Medien, Audiokommunikation und -technologie. Er ist Komponist für den angewandten Bereich mit immersiven Klängen und bedient sich gerne bei den Ideen avancierter Neuer Musik seit dem 20. Jahrhundert. Vom Sound Branding führte ihn sein Weg in das noch junge Tongestaltungsstudio «kling klang klong» in Berlin, das beispielsweise Klang-Szenografien für Museen komponiert. Bastian Zimmermann hat Herion getroffen, um mehr über seine Projekte und die Ästhetik des Funktionalen zu erfahren.



© Andreas Keller | mit freundlicher Genehmigung von KUNZBERG GmbH

Akustischen Szenografie für eine Ausstellung über «Future Energy» im Hauptpavillon der EXPO 2017 in Astana (Kasachstan) | Julien Herion mit «kling klang klong» liefern dazu den passenden Sound

■ *Bastian Zimmermann: Wie muss man sich deinen Arbeitsalltag als Mitglied des Studios «kling klang klong» vorstellen?*

Julien Herion: «kling klang klong» unterteilen ihre Projekte in drei Kategorien, die den Alltag eigentlich gut umreißen. Das ist zum einen «Acoustic Scenography», was man ganz grob als die Schaffung von immersiven Klangräumen bezeichnen könnte, zum Beispiel für Museen, Ausstellungen oder Retail Spaces. Interessanterweise hat Acoustic Scenography bei Kunden immer noch Klärungsbedarf. Man muss zum Beispiel klar machen, dass in einem Raum unterschiedliche Musikstile gespielt werden können, die dennoch harmonisch perfekt synchronisiert zueinander passen.

■ *Hast du ein Beispiel?*

«Klangerfinder» hat für Steiner Sarnen eine sehr spannende Arbeit auf dem

Jungfraujoch realisiert: ein unterirdischer Rundgangstollen auf 3500 Meter Höhe. Die Luft ist so dünn, dass die Besucher auf langen Strecken Rollbänder benutzen. Das heißt für die Dramaturgie: Es gibt die räumliche Dimension der Rollbewegung, aber eben auch die zeitliche Dimension der Musik. Für die Entwicklung der Raumdramaturgie erforderte das intensive Abstimmungen mit dem Kunden. Natürlich denkt man zunächst an die musikalische Progression, aber ein Crescendo für alle Besucher kann nicht nur als ein zeitliches, sondern muss hier auch als ein räumliches gedacht werden. Die Idee, dass die Leute sich das Stück Musik selber aneignen und entwickeln, indem sie sich im Raum bewegen, ist etwas, das wesentlich für Klanginstallationen ist, aber Vermittlung beim Kunden braucht.

■ *Und die zweite und dritte Kategorie?*

Das zweite ist der Bereich «Communication». Ein Sammelbegriff für alle Arten von Markenkommunikation, etwa auf Messen, in Werbespots oder in Point of Sales, aber auch Soundtracks für Filme oder Games. Und der letzte Bereich ist «Art & Research». An diesen Projekten hängt unser Herz besonders: Klang für Theaterstücke, Tanzperformances, Kollaborationen mit befreundeten Künstlern, eigene Projekte.

■ *Worin besteht der Reiz, als Musiker und Komponist Dienstleister für Agenturen und Institutionen zu sein? Ich höre heraus, dass die Idee des Funktionalen für dich etwas ästhetisch Interessantes beinhaltet ...*

Ich finde es attraktiv, wenn etwas sehr pragmatisch und direkt ist. Würde man Musik als Kommunikation betrachten – und ich weiß, wie kritisch das aus akade-

mischer Sicht ist –, dann gilt es vollständiges Verständnis oder eben Unverständnis, wenn das die Nachricht sein soll, bei den Hörern zu erzielen. Böse Zungen würden sagen: Man fordert das Publikum sehr dosiert heraus. Funktionaler Klang muss eben funktionieren. (lacht) Man muss nicht immer die Welt neu erfinden, sondern man gestaltet sie. Außerdem ist es immer wieder sehr erfrischend, Genre-Konventionen und -Klischees bedienen zu dürfen. Das macht Spaß und erweitert den Horizont.

Über solch eine Agentur realisiert man zudem Projekte, auf die man selber nie kommen würde. Marken-Universen sind oft eine sehr konstruktive Restriktion, um Ideen zu entwickeln und Klangkonzepte zu realisieren, die man anders nie in Betracht gezogen hätte.

Gemeinsam mit einer anderen Firma haben wir neulich das Klangkonzept für einen Kaffee-Pop-Up-Store in Köln entwickelt und umgesetzt. Die Idee war, dass Kaffeemaschinen Musik machen. Die Mischung der Komposition und Instrumentierung wurde bestimmt dadurch, auf welche Kaffeemaschine gerade gedrückt wird. Jede Kaffeemaschine repräsentiert ein bestimmtes Instrument oder eine Instrumentengruppe. Je nachdem, welche Maschine gedrückt wird, kommen Elemente hinzu oder fallen weg. Ein großer Spaß!

■ *Bedienen sich KomponistInnen oder MusikerInnen bei der Erarbeitung funktionaler Musik avantgardistischer Methoden?*

Neulich haben wir ein Projekt in Dänemark fertiggestellt. Fjord & Bælt ist eine offene Forschungsstation für Schweinswale und Robben. Dort gibt es einen Untertunnel, für den wir eine Mehrkanal-Soundscape-Komposition geschaffen haben, die sich mit den Naturgewalten auseinandersetzt, die auf das maritime Leben in der Region einwirken. Die Gäste können durch diesen Tunnel hindurchlaufen, die Tiere beobachten, und dazu erklingt die Komposition.

Prinzipiell ist die Komposition eine Sonifikation von Wetter- und Solardaten, abgeleitet aus den Sonnen- und Mondbewegungen von 2016, die alle Parameter der Komposition steuern. Jeder Datensatz, etwa die Entfernung des Mondes zur Erde, steuert und formt eine Klangsicht. Das Stück hat eine Länge von vier Stunden. Ob das jemand hört, sei dahingestellt. Wir haben uns stark an den Ideen der Kom-

ponisten rund um das World Soundscape Projects orientiert, also der «Vancouver-School» um Murray Schaeffer, Truax oder Westerkamp. Klänge werden nicht an sich betrachtet, sondern immer in ihrem Kontext. Nicht abstrakt, sondern abstrahiert.

Wir sind bei dem Projekt immer von den Klangcharakteristika des Großen Belts und dem biologisch-geografisch-soziologischen Kontext der Forschungsstation ausgegangen. Klang also, der nicht nur musikalisch, sondern auch kontextuell sinnvoll ist. Soundscape-Komposition als eine Gegenbewegung zum reduzierten Hören der Musique concrète. Die Idee des Kontexts ist für unsere Arbeit sehr wertvoll. Die Avantgarde des 20. Jahrhunderts hat die aktuelle Mediensituation und Hörgewohnheiten antizipiert und bietet für uns daher meistens praktikable Lösungsansätze für Klanginszenierungen.

■ *Wie komponiert man unterschwellige Musik im Raum?*

Wichtig ist, dass der emotionale Inhalt der Klanginszenierung auch bei zerstreutem, unaufmerksamem Hören verständlich ist. Ambient-Musik im Raum darf keine Aufmerksamkeit erfordern. Wenn die Leute etwas stört und sie hinhören müssen, reißt es sie aus dem Erlebnis heraus. Es geht um Immersion, und alles, was das Gegenteil bewirkt, ist nicht erwünscht. Der emotionale Inhalt der Musik muss permanent verständlich sein, deshalb sind Ambient-Kompositionen eher flach und gleichbleibend. Zu jedem Zeitpunkt muss für unterschiedliche Hörer immer die gleiche Emotion kommuniziert werden. Die Form der Komposition wird letztendlich im Raum durch die Bewegung des Hörers bestimmt.

■ *Wir sprachen jetzt über funktionale Musik, Immersion und die Avantgarde. Was bedeutet für dich die Unterscheidung von aktivem Zuhören und passivem Nebenbeihören?*

Ich denke, dass sich selbst tragende Musik eher eine konservative Angelegenheit ist, besonders in unserer heutigen multisensorischen Medienlandschaft. Ich muss dabei an Walter Benjamin und seinen Aufsatz «Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit» denken. Darin spricht er schon in den 1940er Jahren vom zerstreuten Zuschauer und sieht diesen Umstand – wenn ich mich richtig erinnere – als eine durchaus

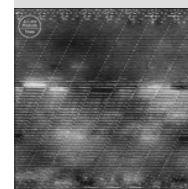
positive Entwicklung. Das Parade-, Beispiel für zerstreute Rezeption wäre heute doch die KinobesucherIn, die gleichzeitig einen Film sieht, auf ihrem Handy mit Freunden kommuniziert und ein Gelegenheitsspiel spielt. Gemeinhin irritiert ein solches Verhalten und wird als eine negative Entwicklung gesehen. Das ist ein Fehler. Die zerstreute Nebenbeiz-Rezeption ist schlicht ein neues Medienparadigma und bietet genauso viele Chancen und Möglichkeiten wie andere Arten der Medienrezeption. In unserem Fall ermöglicht sie häufig noch viel eindringlichere und intensivere Klanginszenierungen, da die Klänge unreflektiert und direkt in den Zuhörer eindringen können. Heute heißt das Projekt eher Architektur als Konzert.

■ *Fällt dir ein Beispiel ein?*

Letztens habe ich für die Musik für das Videospiel *Dreadnought* komponiert: Es geht um epische Schlachten mit großen Raumschiffen. (grinst) Vor jedem Match, das du da bestreiten kannst, gibt es eine Lobby, in der man sein Schiff auswählen und sich mit den anderen Spielern absprechen kann. Musikalisch funktioniert das so: Du fliegst mit deinem Schiff rein, damit beginnt ein Ambient-Loop. Mit Ablauf eines Countdowns endet die Lobby automatisch und das Schiff fliegt auf das Schlachtfeld. Der Countdown wird durch eine musikalische Rampe, ein kleines Crescendo vertont, die auf einem hohen Geigenton endet und damit in die Match-Musik überleitet.

Neulich habe ich in einem Forum von einem Spieler gelesen, der während der Lobby immer in ein anderes Programm wechselt und die Musik als Signal zum Zurückwechseln verwendet. Er hat das absolut unbewusst gemacht und erst nach Monaten des Spielens realisiert, dass die Musik ihm das entscheidende Signal geliefert hat. Er hat die Musik absolut ausblenden können. Ein größeres Kompliment kann es nicht geben. ■

■ INFO



Digital Album
 ■ Julien Herion: *Thes. Kaskaden / Phonofunken / Mount Donkey / Thes-funken / Cliffwalk / Zui*