

Kunstmuseum Luzern

# Geräuscheinfonie im Raum des Zufalls

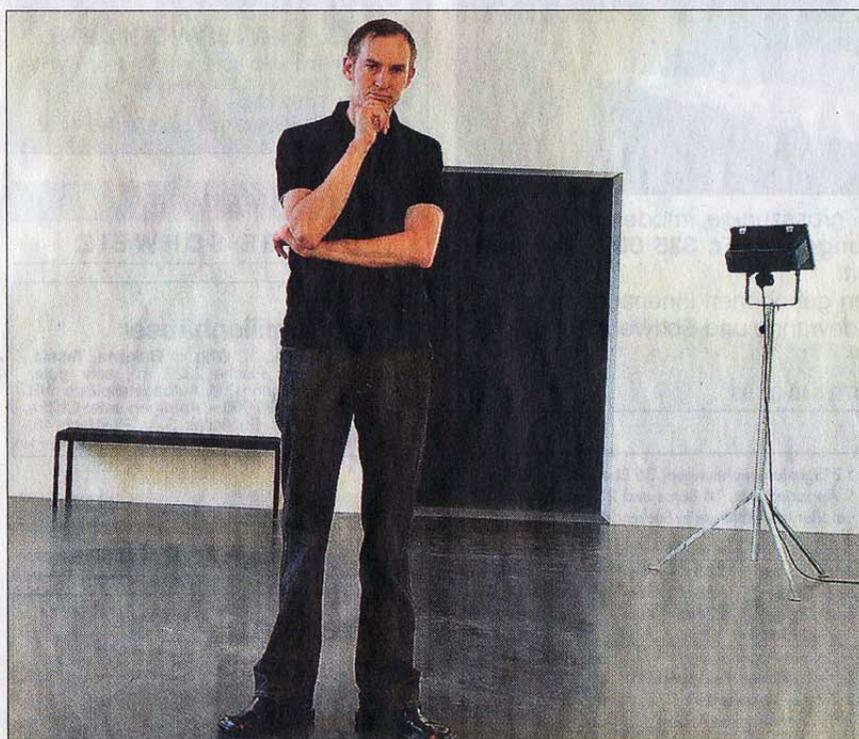
Andreas Glauser hat im Kunstmuseum Luzern eine Klanginstallation eingerichtet: «Random Room» fasziniert mit einem Soundtrack, der das Prinzip Zufall zur Absicht erhebt.

VON PIRMIN BOSSART

Die Taste «Random» an CD-Playern erlaubt es, Tracks in zufälliger Reihenfolge abzuspielen. Andreas Glauser setzt dieses Prinzip in seiner Klanginstallation «Random Room» konsequent um: Vier autonome Soundsysteme mit je einem CD-Player spielen in einer Endlosschleife 249 Kürzestkompositionen, die in stetig neuen Kombinationen zusammen klingen. Es entsteht eine Symphonie aus Geräuschen, die in ihrer permanenten Wandelbarkeit jeden Ohrenfreak zum Staunen und die alte Frage «Wann sind Geräusche Musik?» zum Verklingen bringen.

## Schlichte Raffinesse

Wie schon in seiner Installation mit Plattenspielern und farbbeschichteten Vinylplatten, für die Andreas Glauser an der Jahresausstellung 2003 im Kunstmuseum Luzern den Anerkennungspreis erhalten hat, inszeniert er seinen urtümlichen Klangkosmos in schlichter Raffinesse. Bevor der abgedunkelte und geheimnisvolle «Random Room» (ohne Schuhe) auf weichen Schaumstoffmatten betreten wird, steht man im Vorraum, wo ein feiner durchdringender Sinuston erklingt und Scheinwerfer eine helle und warme Atmosphäre schaffen. Dadurch wird der anschliessend betretene Klangraum zu einem Erlebnis, das mehr als nur die Ohren streift, sondern sinnlich in tiefere Poren dringt.



Andreas Glauser vor seinem «Random Room».

BILD BEAT BLÄTTLER

Andreas Glauser ist ein Künstler, der sich nicht in Kategorien festlegen lässt. Zwar hat er an der Hochschule für Gestaltung und Kunst Luzern (HGKL) in freier Kunst abgeschlossen und sich auch mit Malerei befasst, aber seine Leidenschaft gehört dem Sound. Dem Sound, wie Gott ihn schuf, bevor die Begegnung mit der Soundkünstlerin und Dozentin Franziska Lingg an der HGKL ein Schlüsselerlebnis. In ihren Workshops und Projekten (Trial & Error) ist Glauser erstmals als «Geräuscher» an die Öffentlichkeit getreten und hat mit seinem geradezu archaischen Verständnis von Klang sofort Nachhall hinterlassen: «Brainhall».

Der Geräuscher, dessen eigentlicher Nährboden bis heute die grenzensprengende und schon immer multimedial arbeitende Independentkultur von Punk geblieben ist, liebt bei seinen Gestaltungen den direkten Zugriff, das Ungefilterte. Kürzlich realisierte er eine Spontan-Arbeit mit der Videokünstlerin Julia Kälin und dem Künstler Lux Lindner, die im UG des Luzerner Theaters gezeigt wurde. Mehr als alles andere bringt sie seine Arbeitsweise und künstlerische Haltung auf den Punkt: Spontaneität,

## AUF CD

### «Brainhall»

Seine Klangexperimente veröffentlicht Andreas Glauser auf seinem eigenen Label «Brainhall», wo inzwischen mehrere CD-Produktionen vorliegen, unter anderem auch ein Duo mit dem Luzerner Schlagzeuger Christian Bucher, der einer der wichtigsten Weggefährten von Glauser geworden ist. Die neueste CD ist ein Werk des polnischen Soundkünstlers Krzysztof Gawlas, den Glauser in Cieszyn/Polen kennen gelernt hat. Alle Covers sind liebevoll von Hand künstlerisch gestaltet, die CDs erscheinen in Kleinauflagen. «Brainhall» ist ein «Hirnhall», schreibt Glauser zu seiner «unabhängigen Plattform für experimentelle Klangformen». Fürwahr hallen seine brummenden Geräuschproduktionen bis in die entfernteren Hirn-Windungen menschlicher Vorstellungskraft. **pb**

HINWEIS

► brainhall@bluewin.ch ◀

## EXPRESS

- Das Material von Andreas Glausers Kunst sind Klang und Geräusch.
- Er gewinnt daraus Erfahrungen und Ereignisse von urtümlicher Kraft.

die Knöpfe und Regler, die er drehen und schieben kann. Ebenso sehr braucht er das noisye Rohmaterial des (Sinus-)Klangs, mit dem er spielen und kämpfen kann, um in dieser Auseinandersetzung das Unmittelbare zum Ereignis zu machen. Deswegen liebt Glauser auch das Improvisierte einer Livesituation, die er als eine Erfahrung des Lernens bezeichnet, die ihm nicht zuletzt für seine Installationen zugute komme.

## Das Ungeschliffene

Auch für die neue Klanginstallation «Random Room» in den hehren Räumen des Kunstmuseums hat sich Andreas Glauser das Rohe und Ungeschliffene seiner Soundwelt bewahrt. Die 249 Kürzestkompositionen sind nicht edel designte Häppchen aus Soundprogrammen, sondern Klänge von urtümlicher Kraft, die steinzeitlichen und umgebauten Mischpulten abgetrotzt wurden. Quelle dieser Sounds waren das Rauschen, Dröhnen, Brummen und die Rückkopplungen, wie sie entstehen, wenn das schwingende Eigenleben der Geräte so ausgeschöpft und moduliert wird, wie es Glauser mit seiner Neugier und seinem Esprit für die Reduktion macht. Nichts ist heilig, nichts ist fremd, nichts ist anders, nichts ist Kunst, ausser man tut es.

HINWEIS

► Kunstmuseum Luzern. Bis 8. August. Di-So 10-17 Uhr, Mi 10-20 Uhr. ◀

## Andreas Glauser arbeitet konsequent mit analogen Klängen, die er aus alten, teils manipulierten Geräten und Maschinen holt.

Aktion, Lust des Tuns. Wer sich so aussetzt, macht und vermittelt wichtige Erfahrungen, unabhängig von vorgefassten Konzepten oder Marketingüberlegungen, die inzwischen die Essenz der Kunst so erschreckend verarmen lassen.

Diese Haltung «wider das Vorgefertigte» mag auch erklären, warum Andreas Glauser kein Freund von Computer- und Softwaremusik ist. Er arbeitet konsequent mit analogen Klängen, die er aus alten, teils manipulierten Geräten und Maschinen holt. Er braucht