

MONOLAKE

Techno, Theorie & Praxis

Ob Musik, audiovisuelle Installationen oder Performances – man kann Robert Henkes Einfluss auf die elektronische Welt nicht überschätzen. Als Programmierer von Ableton Live hat er die Art der Musikproduktion und -aufführung entscheidend verändert. Zuletzt sorgten sein Laser-Liveprojekt *Lumière* und diverse Installationen wie das spektakuläre *Deep Web* für neue Innovationsschübe. Längst werden seine Arbeiten in Museen wie dem PS-1 in New York ausgestellt. Wir haben uns mit Henke anlässlich seines neuen Monolake-Albums in seiner Dachgeschosswohnung in Kreuzberg getroffen.

Robert, auf deinem neuen Album *VLSI* stammen die prägnantesten Sounds vom Digital-Synthesizer aus den frühen Achtzigern. Was hat dich daran gereizt, ausgerechnet mit diesen Maschinen und ihrer beschränkten Klangpalette zu arbeiten?

Das hat mit meiner musikalischen Sozialisation zu tun. Ende der Siebziger, Anfang der Achtziger habe ich elektronische Musik entdeckt. Die spezifische Klangwelt dieser Zeit hat einen tiefen Eindruck bei mir hinterlassen. Damals war es einfach modern und im Rückblick merkt man, dass es eine ganz bestimmte Farbe gehabt hat. Und diese Farbe hat mich geprägt. Das andere ist, dass diese Maschinen sehr interessant waren, weil sie sehr viele Türen aufgemacht haben. Das hat zu ziemlich viel kreativem Output geführt. Weil genug Möglichkeiten vorhanden waren, um neue Ideen auszuprobieren. Dass zum Beispiel Sampling möglich war und man jeden beliebigen Klang aufnehmen konnte. Gleichzeitig gab es aber nur fünf Sekunden Sampling-Zeit und damit wurde jedes einzelne kleine Klangsnipsel wertvoll. Das führte dazu, dass die Leute kurze, prägnante, melodische Themen gebaut haben. Wenn man an Art Of Noise, Yello oder Depeche Mode denkt, war das eine sehr eigenständige Klangwelt. Das ist etwas verloren gegangen, jetzt wo alles gleichzeitig und jederzeit verfügbar ist.

Woran du als Mitentwickler von Ableton Live ja auch einen nicht zu unterschätzenden Anteil trägst.

Klar, das ist ja auch nicht grundsätzlich schlecht, aber für mich war es gerade reizvoll, mich ganz bewusst zu reduzieren und frei zu machen von dem Gedanken, dass ich jetzt unbedingt neues Equipment brauche. Außerdem gibt es auch eine Verbindung zu einer zeitgeschichtlichen Entwicklung von Computertechnologie, die mich interessiert. Dass das zusammengehört, ist mir erst klar geworden, als ich ganz weit weg war von meinem Studio. Ich war 2013 eingeladen, für ein Semester in Stanford am CCRMA [Center for Computer Research in Music and Acoustics; Anm. d. Red.] zu unterrichten.

Was hast du dort unterrichtet?

Im Prinzip Sounddesign und Komposition. Ich bin eingeladen worden als Artist in Residence, das heißt, ich konnte machen, was ich wollte. Das CCRMA ist eine sehr theorielastige, mathematisch orientierte Einrichtung, aber nicht unbedingt eine künstlerische Brutstätte. Deswegen war es interessant, jemanden wie mich einzuladen, der beide Bereiche abdeckt. Ich habe versucht, eine gewisse Berliner Künstlerästhetik in diese Welt zu bringen. Und dafür habe ich sehr viel gelernt über Theorie. Am CCRMA sind so wesentliche Dinge entwickelt worden wie die FM Synthese, ohne die es den Yamaha DX7 [der erste einem größeren Publikum zugängliche digitale Synthesizer von 1983; Anm. d. Red.] und alles, was danach kam, nicht gegeben hätte. Ich dachte, wenn ich schon mal dort bin, nutze ich die Chance zu recherchieren, was das Silicon Valley eigentlich ist. Was mir sehr bewusst wurde, ist, dass es nicht nur eine Industrie ist, sondern eine eigene Kultur. Nämlich Forschung, Anwendung, Produktdesign und die Zukunft gestalten als kulturell-künstlerische Betätigung. Das Erste was mir in Stanford – und leider auch in San Francisco – aufgefallen ist, ist eine merkwürdige Abwesenheit von Kultur. Der musikalische Underground ist ja sehr dünn dort. Man fragt sich, warum eine Firma wie Google zum Beispiel nicht ein bisschen Geld in die lokale Szene steckt. Und irgendwann habe ich begriffen, dass das Selbstverständnis dieser Firmen ein ganz anderes ist: Die betrachten das, was sie machen, bereits selbst als Kultur. In Berlin unterhalten sich alle Leute in der Kneipe über die neue Platte oder irgendwelches Grafikdesign, wenn du in Palo Alto ausgehst, unterhalten sie sich über Venture Capital und die nächste App.

Inwiefern hat das deine Arbeit an deinem neuen Album beeinflusst?

Es gab eine bestimmte Entwicklung Mitte der siebziger Jahre, was die Produktion von Schaltkreisen angeht, die die Welt extrem nach vorne gebracht hat. Diese Technologie heißt Very Large Scale Integration.



Was auch der Titel deines neuen Albums ist.

Genau, es ging darum, neue Fertigungsmöglichkeiten von integrierten Schaltkreisen zu entwickeln. Und diese Fertigungsmethoden mussten allumfassend sein, das heißt, da mussten zum ersten Mal grafische Workstations, die man mit der Maus bedienen konnte, entwickelt werden. Man brauchte Computer, die Computer entwickeln. Es gab Zusammenarbeiten mit Universitäten, es wurden Daten über Datenleitungen ausgetauscht. Es war eine Pionierarbeit auf ganz vielen Feldern. Plötzlich war es möglich, dass Studenten Mikroprozessoren bauen konnten. Lustigerweise hat diese Entwicklung nicht nur den ersten Apple-Computer und Computerspiele ermöglicht, sondern letztendlich auch die ganzen digitalen Musikinstrumente. Weil genau die gleichen Bausteine, die einen Apple oder C-64 angetrieben haben, auch die Herzstücke sind von einer Linn-Drum [Drum Machine von 1982; Anm. d. Red.]. Der Unterschied von einer Linn-Drum zu einem Apple 2 ist nicht sonderlich groß. Das sind alles Maschinen, die aus demselben Geist entstanden sind und die durch dieselbe Technologie ermöglicht wurden. Das fand ich sehr faszinierend zu verstehen.

Brauchst du bei deinen Albumproduktionen solche Konzepte, die dir einen inhaltlichen Rahmen vorgeben?

Ich gehe eigentlich relativ frei an die Sachen heran, aber es ist schön, eine Geschichte zu haben, die ich dann relativ frei für Assoziationen nutze. Ich halte nichts von Restriktionen, weil die schönsten Sachen, die mir musikalisch passieren, fast immer Unfälle sind. Ich probiere irgendetwas aus und es funktioniert nicht so, wie ich mir das wünsche. Und dann ändere ich ein paar Sachen und plötzlich lande ich irgendwo, wo ich nicht hinwollte, wo es aber ganz schön ist.

Passieren dir denn noch oft solche Unfälle? Es dürfte doch kaum jemanden geben, der seine Soft- und Hardware so gut beherrscht wie du.

Das Schöne ist ja, Komplexität ist so einfach! Es ist so einfach, fünf Sachen, die man versteht, zusammenzuführen und plötzlich entsteht etwas, was du vielleicht retrospektiv verstehst, was du aber so nicht geplant hattest. Ich vermute, dass das auch der

große Unterschied zu einem Orchestermitglied ist. Dass elektronische Musiker in der Lage sind, Komplexitäten zu erzeugen, die wir nicht bis zum Letzten durchdringen können.

Du meinst, dass es auch spielerische Elemente gibt, die man letztendlich nicht unter Kontrolle haben kann?

Genau, und dass man dies auch als Aufhänger für den nächsten Schritt nehmen kann. Insofern lasse ich mich immer wieder überraschen. Und da landet man auch schnell bei der Frage: Was ist eigentlich Kunst und was ist Ingenieurswesen? Das ist ja etwas, was mich sehr beschäftigt. Für ganz viele Sachen, die ich tue, bin ich am Programmieren. Der wesentliche Unterschied ist, dass es beim Programmieren eine klar definierte Vorgabe gibt, was am Ende herauskommt. Und es gibt ein klares Kriterium, ob diese Vorgabe erfüllt ist. Ich habe eine bestimmte Idee, wie ein Sequenzer funktionieren soll. Und ich stelle fest, keine der Maschinen, die ich habe, kann das. Also programmiere ich mir eine nach meinen Bedürfnissen. Das heißt, manchmal dauert es länger, bis man zu einem Ergebnis kommt, aber wenn das Ergebnis da ist, gibt es ein klares Kriterium dafür, ob es funktioniert. Bei der Kunst ist es hingegen so, dass sich weder die Frage, wann etwas fertig ist, abschließend beantworten lässt, noch ob es gelungen ist.

Warum interessierst du dich für diese beiden Welten?

Ich komme halt aus einer Ingenieursfamilie. Wenn ich etwas polemisch bin, sag' ich immer: Andere Leute hatten Freunde, ich hatte einen Lötkolben (*lacht*).

Dafür kannst du auf eine bemerkenswerte Karriere blicken.

Und ich habe tatsächlich auch Freunde. Das Absonderliche hat sich zum Glück etwas gelegt im Laufe der Zeit. Und da landen wir auch wieder beim Silicon Valley. Ich finde beim Produktdesign oder auch bei der Software- und Hardware-Entwicklung: Man kann auf sehr vielen verschiedenen Wegen zum Ziel kommen. Und es gibt bestimmte Wege, die sind sehr schön und elegant. Wenn man sich mit Physikern und Mathematikern unterhält, haben die ganz ähnliche Konzepte von Eleganz. Die sagen: Es gibt schöne Theorien und in der Regel sind schöne Theorien die besseren.

Was heißt Schönheit in diesem Kontext?

Eine Einfachheit und Klarheit. Dass der Weg, den man geht, eine schöne Reise ist. Die haben dann unterm Strich doch auch viel mit künstlerischen Tätigkeiten gemein. Die Befriedigung, wenn am Ende etwas schlüssig ist. Man hat zum Beispiel ein Stück und irgendetwas daran funktioniert nicht. Man arbeitet tagelang daran, fügt dieses und jenes Element hinzu. Und plötzlich nimmt man ein Element weg und schiebt ein anderes 1/16 nach hinten. Und auf einmal ist alles da, was man braucht. Und das ist der Moment, in dem sich eine Schönheit auftut.

Wie gehst du damit um, wenn sich so ein Moment partout nicht ergeben will?

Dann beiße ich mir die Zähne aus! Das passiert leider viel zu oft. Ich neige dazu, die Sachen zu verkomplizieren. Es gibt ja Leute, die meinen Output kritisieren, dass er zu verfrickelt und anstrengend sei. Das kann ich auch nachvollziehen. Das ist einer der Gründe, warum ich das Album mit Mark Ernestus gemischt habe. Mark hat ja eine sehr reduzierte und fließende Ästhetik.

Da schließt sich ja fast 20 Jahre, nachdem Mark dein erstes Album *Hongkong* auf seinem Label *Chain Reaction* veröffentlicht hat, ein Kreis.

Das finde ich gut und war auch so intendiert. Ich wusste aber auch, dass Mark eine andere Soundphilosophie hat, aber dass es bestimmte Dinge gibt, wo wir uns durchaus treffen können. Wir mögen beide Dinge, die räumlich sehr tief sind.

Was hast du dir von dieser ersten Zusammenarbeit von euch beiden erhofft?

Ich habe mir gewünscht, dass etwas von meiner digitalen Kantigkeit abgeschliffen wird zugunsten von etwas mehr Tiefe. Und das ist, glaub ich, auch passiert. Mark hat beim Mischen bestimmte Elemente wesentlich weiter zurückgenommen, als ich das gemacht hätte. Wir haben vieles bei ihm im Studio noch einmal umgestellt. Er hat eine Klarheit hineingebracht. Und das hat uns beiden großen Spaß gemacht!

Warum ist es dir eigentlich so wichtig, deine eigene Software zu programmieren?

Es gibt immer wieder Momente, wo ich denke, das kann so nur passieren, weil ich es selber programmiert habe. Das gibt mir die Sicherheit, weiterzumachen. Bei vielen künstlerischen Entscheidungen steht die Frage, welches von den vielen Elementen jetzt eigentlich wertvoll ist. Wenn ich einen bestimmten Klang mit einem Synthesizer spiele, den ich selber programmiert habe, bekommt der automatisch eine gewisse Wertigkeit. Dann versuche ich mir zu überlegen, wie ich den Klang exponiere, dass die Schönheit auch zum Tragen kommt. Wenn er jetzt einer von 50.000 Samples wäre, die ich einfach so abrufen kann, dann würde ich diesem Klang nicht diese Aufmerksamkeit schenken.

Glaubst du, dass sich diese Herangehensweise auch hörbar in der Musik widerspiegelt?

Das glaube ich schon. Wenn Brian Eno zum Beispiel bei *Music For Airports* diese Tape Loops macht, dann ist die Musik von dem Umgang mit dieser Maschine geprägt. Dann spielt man sehr vorsichtig, fast hauchend einen Klang in dieses System ein und

wartet, was zurückkommt. Wenn das Ganze nur ein Plugin wäre, würde man nicht so eine Hochachtung vor dem Prozess entwickeln und das letztendlich auch nicht so gründlich hören.

Den gleichen Anspruch scheinst du auch an deine visuellen Projekte zu stellen.

Ich möchte nicht, dass die Leute nur sagen, dass das Ganze technologisch interessant ist. Das ist mir ganz wichtig. Meine Messlatte ist, dass das ansprechend und erfahrbar sein muss, auch für jemanden, der von Technologie keine Ahnung hat. Ich freue mich natürlich immer, wenn Leute vom Fach mich fragen: Sag mal, wie machst du das eigentlich? Das ist eine Bestätigung, darf aber nicht der Selbstzweck sein. Es gibt eine Entwicklung, die gerade in der audiovisuellen Kunst passiert: Dass der Sprung von dem Untergrund zur Werbeagentur immer kleiner wird. Bei Drum'n'Bass hat es immerhin noch ein, zwei Jahre gedauert, bis der Goldie-Soundtrack zum Agentur-Inventar gehört hat. Jetzt hat man das Gefühl, dass jede audiovisuelle Entwicklung schon von dem Zeitpunkt an, in der sie zum ersten Mal in Erscheinung tritt, im nächsten Werbeclip auftaucht. Das bedeutet, dass die Akteure, die dort mitspielen, über Produktionsetats verfügen, die ein einzelner Künstler in der Regel nicht hat.

Was heißt das für Künstler wie dich?

Das heißt, dass man sich auf technologische Errungenschaften allein nicht verlassen kann.

„ANDERE LEUTE HATTEN FREUNDE, ICH HATTE EINEN LÖTKOLBEN“

Du hast im Februar im Rahmen des CTM Festivals die extrem aufwendige Installation *Deep Web* gezeigt, bei denen zwölf Hochpräzisionslaser und eine Matrix aus 175 sich bewegenden Ballons dreidimensionale Skulpturen über den Köpfen des Publikums erzeugt haben, die wiederum synchronisiert waren zu deiner Musik, die im 8-Kanal-Surround Sound gespielt wurde. Wie finanziert sich so etwas?

Deep Web war wahnsinnig teuer und tatsächlich haben wir den Break-even über den Eintritt geschafft. Es war aber auch eine Entscheidung in letzter Sekunde gewesen, das Ganze im Kraftwerk in Berlin zu machen. Das Werk war eigentlich eine Kommission für Fête des Lumières in Lyon, das nach den Terroranschlägen im vergangenen Jahr aber abgesagt wurde. Da war die Produktion aber schon angelaufen. Wir konnten das nur machen, weil Christopher Bauder [ein Lichtkünstler, mit dem Henke *Deep Web* entwickelt hat; Anm. d. Red.] mit seiner Firma in Berlin sitzt, das heißt, der kinetische Teil ist schon in Berlin gewesen und wir mussten kein Shipping und Zoll bezahlen. Das Ganze war ein singulärer Glücksfall, so etwas lässt sich nicht so leicht noch einmal ausdenken.

Wie plant man so eine Installation, hattest du das Ergebnis vorher schon komplett im Kopf visualisiert?

Da muss ich die Lorbeeren ganz klar in Richtung Christopher schieben, das Grundkonzept war seine Idee. Was ich an ihm bewundere, ist, dass er sich nicht scheut, ins extrem kalte Wasser zu springen. Er plant einfach groß. Das ist etwas, wovon ich mir zusehends eine Scheibe abschneide bei meinen Installationsprojekten: Dass ich erst einmal so groß plane, wie es irgendwie geht, und dann mit den Abstrichen lebe, bei dem was dann letztendlich herauskommt. Das ist die bessere Strategie, als zu zaghaft zu sein.

► Was sind für dich die grundlegenden Unterschiede wenn du mit einem Museum anstatt mit einem Club arbeitest? Sobald es in den Kunstkontext geht, herrschen dort Gesetzmäßigkeiten und sind Akteure im Spiel, mit denen ich Schwierigkeiten habe. Musik ist die für mich transparentere Variante, weil es einen messbaren Bezug gibt: Wie viel Leute kommen zu dem Konzert? Im musealen Rahmen geht der Diskurs oft in ganz andere Richtungen, da hängt es viel mehr davon ab, wie das, was man macht, für eine spezielle Klientel resoniert. Da sind die Hürden deutlich höher und der Zugang schmaler. Andererseits muss man sagen, dass Museen natürlich auch Orte hoher Konzentration sind. Es gibt gute Arbeitsbedingungen. Ich bin da hin und her gerissen.

Wie funktioniert eigentlich deine audiovisuelle Live-Performance *Lumière*, bei der du mit Lasertechnologie arbeitest?

Bei *Lumière* ist der visuelle wie musikalische Part relativ vorproduziert, das heißt, man ist damit näher am Kino oder einer Game-Struktur als ein Konzert. Ich nehme dabei eine Art Dirigentenposition ein: heller, dunkler, lauter, leiser, mehr oder weniger von dem. Das ist grundsätzlich so angelegt, dass ich eine Figur male und einen Klang entwickle, die beiden dann technisch zu einer Einheit zusammenfüge und mit diesen Einheiten die Komposition mache. Es ist also weder ein Video zur Musik noch ist es eine Vertonung eines Films.

Was schon wieder so komplex ist, dass es für viele nicht ganz klar sein dürfte, was du dort überhaupt machst. Daran scheitern auch viele Presse-Veröffentlichungen, weil es tatsächlich nicht so einfach zu verstehen ist. Aber für mich ist es wichtig, dass ich damit wirklich eine komplette Verschmelzung erzeuge, wo im Kompositionsprozess nicht mehr entweder das Visuelle oder die Musik im Vordergrund steht, sondern beides nicht mehr zu trennen ist. Dieses Projekt liegt mir extrem am Herzen und da habe ich noch viele Ideen.

„WENN ES EINE VERBINDUNG ZWISCHEN MIR UND DEM PUBLIKUM GIBT, IST DIE AUCH SPÜRBAR WENN ICH AM ENDE DES RAUMS STEHE“

Bei *Lumière* stehst du am Mischpult, bei deinen Installationen bist du gar nicht zu sehen – arbeitest du gerade an deinem eigenen Verschwinden von der Bühne?

Das ist doch eigentlich gar nichts Neues. Da landen wir doch wieder bei dem Techno Anfang der Neunziger. Im Tresor war der DJ hinter den Gitterstäben. Ich finde schon, dass das sinnvoll ist, sich das noch einmal zu vergegenwärtigen. Die Idee von Techno war ja nicht nur eine Demokratisierung der Produktionsmittel, sondern auch eine Demokratisierung der Aufführungsbedingungen. Ich muss nicht auf der Bühne stehen. Wenn es eine Verbindung zwischen mir und dem Publikum gibt, ist die auch spürbar, wenn ich am Ende des Raums stehe. Und wenn es die Verbindung nicht gibt, brauche ich auch nicht auf der Bühne stehen. Ich persönlich mag das, wenn ich nicht auf der Bühne bin. Wenn ich spiele, bin ich immer sehr konzentriert und dann sehe ich immer sehr grummelig aus. Ich will da im Prinzip auch nicht gesehen werden. Ich möchte, dass die Leute meine Arbeit gut finden. Aber sie brauchen mir nicht zu Füßen liegen, das interessiert mich nicht.

Was planst du gerade für neue Projekte?

Ich möchte dieses Laserkonzertprojekt *Lumière* weitermachen, bei dem ich gerade an einer dritten Fassung arbeite. Da habe ich das Gefühl, noch lange nicht am Ende zu sein. Da habe ich inzwischen das Gefühl, eine Nische gefunden zu haben, die niemand sonst beackert, und dass ich selbst eine Referenz herstellen kann. Es gibt ja das Klischee, dass man zehn Jahre ein Instrument spielen muss, bis man es beherrscht. Nach sechs Jahren, in denen ich mich mit Lasern beschäftige, komme ich an den Punkt, an dem ich sagen kann, dass ich da eine gewisse Virtuosität entwickle. Deshalb mache ich das gerne weiter. ■

INTERVIEW: THILO SCHNEIDER

FOTOS: MICHAEL BREYER (ROBERT HENKE), ROBERT HENKE

Das Album *VLSI* von Monolake ist auf Imbalance erschienen.



Laser-Liveprojekt *Lumière*

Non Standard is the Standard

Atom™, Max Loderbauer, Recent Arts, Javiera González

HAU

Konzert

Sa 5.11.2016, 17:30

HAU Hebbel am Ufer (HAU1), Berlin

→ www.hebbel-am-ufer.de