

EIN GESPRÄCH MIT JENS FISCHER UND BOB WEBER ÜBER MIRATIO

EIN KONZERT IN VIRTUELLEN RÄUMEN.

Eduard Thomas

Eduard Thomas (ET): Wir sprechen über das Projekt **MIRATIO**, das im 3D-Audio-Format für den Mediendom produziert wurde. Was erwartet die Gäste dabei?

Jens Fischer (JF): **MIRATIO** ist ein Konzert, das in der realen Welt und gleichzeitig in einer virtuellen Bühnenkulisse stattfindet. Ich spiele live mit Musikern zusammen, die in Videos in der Kuppel zu sehen und zu hören sind. Das Publikum erlebt den realen Raum, in dem es sich gemeinsam mit mir befindet, und die Raum-Projektion in der Kuppel als ein Ganzes. Es entsteht ein immersives Konzerterlebnis.

Bob Weber (BW): Dabei ermöglicht der virtuelle Raum zudem, den realitätsnahen Grenzen der Logik und Physik zu entfliehen und somit auch den künstlerischen Eindruck zu erweitern.

JF: Die Musik ist ausschließlich instrumental. Es gibt keinen Text und keine konkreten Inhalte. Die künstlerische Gestaltung der virtuellen Räume ist entsprechend frei und abstrakt; die abgebildeten Objekte dürfen realistisch aussehen, müssen es aber nicht. Bei **MIRATIO** haben wir bewusst den Rahmen der Logik gesprengt.

Das Konzert besteht aus 7 musikalischen Sätzen in 7 unterschiedlichen Räumen. Die virtuelle Kamera führt sanft und in langsamen Bewegungen durch die einzelnen Szenen. Die musikalischen Übergänge von einem Raum in den nächsten geschehen fließend. Im Vordergrund stehen nicht spektakuläre visuelle Effekte, sondern die Performance der Musiker.

Während der gesamten Produktionszeit haben wir uns über die Dramaturgie und über die Stimmungen und Inhalte der einzelnen Szenen intensiv ausgetauscht.

ET: Könntet ihr das künstlerische Ziel benennen, das ihr am Anfang hattet?

JF: Die erwartungsvolle Stille vor einem Konzert ist ein besonderer Moment. Das Publikum lehnt sich in die Sessel zurück – mit Blick in die Kuppel und in Anwesenheit eines Live-Musikers. Bei meinen **METAVISTA**-Konzerten im Mediendom habe ich diesen Augenblick immer sehr bewusst erlebt.

Das ist der Ausgangspunkt. Hier beginnt die Reise durch die wundersamen Räume von **MIRATIO** – behutsam, fließend und ohne expressive Knalleffekte. Wir laden das Publikum ein, sich beim Betreten der Räume wohl und geborgen zu fühlen. Gleichzeitig verwirren die ungewöhnlichen Perspektiven die Sinne. Der Titel **MIRATIO** heißt «Verwunderung». Die Musik will verzaubern und berühren. Dabei eröffnen die im wahrsten Sinne des Wortes «verrückten» Konstruktionen jenseits der Logik den Blick auf etwas hinter dem vordergründig Sichtbaren.

In meiner inneren Vorstellung entsprechen Klänge, Melodien oder rhythmische Strukturen oftmals Linien und Formen abstrakter Räume oder Gebäude. Es war unser Ziel, einen Weg ins Innere der Musik sichtbar werden zu lassen. Durch die langsamen Bewegungen der Kamera zwischen den agierenden Musikern innerhalb der virtuellen Bühnenkulisse entsteht beim Betrachter der Eindruck, durch die Musik zu schweben.

Im Vergleich zur Darstellung einer Landschaft oder z. B. des Universums ohne jede Begrenztheit, verringert das Bild eines Raumes den Abstand zum Betrachter und verstärkt so seinen Eindruck, zur virtuellen Welt dazu zu gehören.

BW: Wir hatten bei der Gestaltung der Räume stets etwas im Hinterkopf, einen Plan, ein Thema, eine Stimmung, die wir erreichen wollten. Ob das auch wirklich das ist, was bei den Besuchern ankommt, ist natürlich erstmal offen. Aber das ist auch das Schöne daran, eine Möglichkeit zu geben, sich darin zu verlieren, auch auf ganz eigene Weise und ohne starre Vorgabe. JF: Die gestalterische Freiheit bei einem Projekt mit Instrumentalmusik und ohne konkretes Thema ist unendlich groß. Um sich nicht zu verlieren, ist es wichtig, sich zu begrenzen und ein Konzept zu entwickeln, das einem «roten Faden» folgt. Dieses Konzept muss nicht unbedingt nach außen offensichtlich werden. In unserer Zusammenarbeit war es jedoch in allen Phasen der verbindliche Bezugspunkt für unsere kreativen Entscheidungen.

Eine weitere Herausforderung besteht darin, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen dynamischen und ruhigen Momenten herzustellen. Die gesamte Dramaturgie wird dabei von der Komposition bestimmt, denn die Musiker stehen wie in einem «normalen» Konzert im Vordergrund. Um ihre persönliche Präsenz zu erhöhen, haben wir bewusst auf die Verfremdung der Musiker-Videos mit Bild-Effekten verzichtet.

BW: In dem Zusammenhang haben wir auch bewusst die «einfachere» Möglichkeit zur Immersion verlassen: Stellt man etwas eindeutig Vertrautes dar, z. B. einen Wald, ist das für jeden leicht erkennbar. Man kann sich darauf einstellen, fühlen, als wäre man im Wald – und wäre bereits in die virtuelle Welt «eingetaucht». Dadurch, dass wir jedem Raum mehr als eine Perspektive geben, muss man sich als Betrachter tatsächlich intensiv damit beschäftigen, um sich hineinziehen zu lassen. Es gibt sozusagen mehrere Griffe, an denen man sich langhangeln kann, um zu verstehen, wie der jeweilige Raum funktioniert.

ET: **Wie viel von Eurer Arbeit ist denn Handwerk? Wie viel ist Inspiration? Und noch eine weitere Frage dazu. Es sind zwei Kreative an diesem Projekt, der eine im musikalischen, der andere im bildgestalterischen Bereich. Was sie empfinden, ist ja auch ein Seelenprozess. Wie kann man sich austauschen, sodass sozusagen etwas Gemeinsames in diesem Gesamtkonzept entsteht. Mit Worten sind diese Welten gewiss nur zum Teil auszudrücken oder abzugleichen?**

BW: Mir hat bei der Konstruktion der Räume auf jeden Fall sehr viel geholfen, dass Jens den Grundfahrplan für sich festgelegt hatte, dass er eine Idee davon hatte, was die einzelnen Phasen des Konzerts ausdrücken sollen und wo es von der inhaltlichen Stimmung her hingehen soll.

Dies war für mich die Basis, auf der ich meine eigenen Gedanken aufbauen konnte: Was verbinde ich mit den Stimmungen oder diesen grundlegenden Begriffen, die thematisiert werden?

Ab da ist es ein stetiges aufeinander Einstimmen, nach und nach. Ich habe meine Ideen dazu, Jens hat seine Ideen dazu. Man probiert auch schlichtweg einfach mal Sachen aus, die auch durchaus mal nicht funktionieren. Hier kommt sicherlich Handwerk mit rein, bei dem man sagen kann: Ich habe so etwas technisch schon mal gemacht, das könnte so funktionieren, das heißt aber noch lange nicht, dass es künstlerisch auch ins Konzept passt.

So haben wir uns nach und nach aufeinander eingestimmt. Es gibt viele, viele Revisionen und viele Einfälle, die man auch verworfen, neu oder anders gemacht hat. Und das betrifft nicht nur das Bild. Es gab anders herum auch Bilder, die wiederum die Töne inspiriert haben.

JF: Besonders spannende Momente in unserer Zusammenarbeit ergaben sich immer dann, wenn einer den anderen mit einer konkreten Idee konfrontierte. Zu Beginn habe ich Bob mein Grundkonzept der 7 Szenen vorgestellt und war sehr froh, dass er sofort verstand, was ich meinte. In den folgenden Schritten entwickelte er aus den Beschreibungen dieser Stimmungen konkrete Vorschläge für die Konstruktion und Gestaltung einzelner Räume.

BW: Allerdings erstmal nur in Textform. Das heißt, wenn wir hier am Anfang von Bildern sprechen, meinen wir eigentlich nur den Austausch von Text, was wiederum sehr subjektive Bilder erzeugt. Insofern ist der Schritt danach eigentlich noch viel kritischer. Erst wenn die Texte zu tatsächlichen Bildern werden, wird klar, ob sich beide das gleiche vorgestellt haben – und wenn nicht, wie es denn nun «richtig» wäre.

JF: Das stimmt. Dabei hilft es, eine gemeinsame Sprache zu finden, um sich zu präzisieren und dem anderen mitzuteilen. Diese Basis war von Anfang an vorhanden. Das war großartig und hat den gesamten kreativen Prozess bis zum Schluss beflügelt.

ET: **Das Stück basiert ja auf innovativer Multimedia-Technologie. Das wäre das Spatial-Sound-Wave-System vom Fraunhofer Institut für digitale Medientechnologie in Ilmenau. Aber das ist ja zunächst nur eine technologische Basis. Für Technikverliebte ist es vielleicht sogar ein neues Spielzeug. Was inspiriert den Künstler sich dieser Technologie zuzuwenden? Gibt es ein Stück eines unerforschten Landes, das damit erschlossen werden kann?**

JF: Die Möglichkeit, jedes Instrument mit Hilfe einer 64-Kanal-Matrix akustisch genau in der Kuppel zu orten, verstärkt den Eindruck, sich tatsächlich in dem virtuellen Raum zu befinden. Die Musiker, die in einer Projektion «auftreten», werden realer erlebt. Die Wirkung des Konzerts wird intensiviert. Im Konzertsaal sitzt das Publikum vor einer Bühne und hört die Instrumente hauptsächlich aus einer Richtung. Unter einer Halbkugel, die mit 64 Lautsprechern ausgestattet ist, sitzt der Hörer im Zentrum. Er ist umgeben von Musik.

ET: Dann ist der Begriff der Kulturhalbkugel durch dieses Konzert in einer tiefen Weise aufgenommen worden?

JF: Auf jeden Fall passt dieser Begriff auch sehr gut, wenn man ihn wörtlich nimmt.

BW: Ich denke, mit jeder Hürde, die zwischen Betrachter und Medium liegt, wird Immersion erschwert. Je mehr es einem gelingt, solche Hürden zu entfernen, desto leichter fällt das Eintauchen in virtuelle Umgebungen. Ist das Medium z. B. ein Kinosaal, ist die Hürde größer, da es ist nur eine Blickrichtung gibt, viele Menschen noch vor einem sitzen und die Handlung weit weg ist. Zudem können sich Widersprüche ergeben, wenn z. B. aus dem Lautsprecher hinten links ein Dinosaurier zu hören ist, zu sehen aber nur ein weiterer Mensch mit Popcorn-Tüte. Das 3D-Audiosystem in einer Kuppel löst eine solche bisher vorhandene Hürde auf, Sehen und Hören passen auch örtlich wieder zusammen – so kann das ganze Erlebnis realer oder zumindest realistischer gestaltet bzw. erlebt werden.

JF: Aus dem Gelingen von Immersion leitet sich auch eine Verantwortung ab. Besonders Kinder kann man mit übergewaltigen Bildern und einem entsprechenden Soundtrack leicht beeindrucken – aber auch Angst machen.

ET: Gab es technische Herausforderungen jenseits des 3D-Audio?

BW: Oh ja, den visuellen Teil von einer Stunde Fulldome-Film in 4K Großteils alleine zu produzieren, ist einfach viel, in mehrerlei Hinsicht. Nicht nur in der Anzahl der Arbeitsstunden, sondern auch im Umfang der technischen Gerätschaften, die man dafür braucht. Es sind über 100.000 Bilder in 4K-Auflösung, wobei jedes Bild seine Zeit zum Berechnen braucht. Da muss man dann auch mal die künstlerische Kreativität für einen Moment beiseitelegen und die technische Kreativität rausholen, um das irgendwie in einem sinnvollen Zeitrahmen umsetzen zu können, ohne dass die Qualität oder die Aussagekraft verloren gehen.

JF: Eine für Planetarien neue Herausforderung besteht offenbar darin, ein externes Audiosystem über einen Timecode konstant bildgenau mit dem Projektionsystem zu synchronisieren. Dazu ist derzeit noch nicht jedes Projektionsystem in der Lage. Bisher wurden Bild und Ton von ein und demselben System abgespielt. Der Einsatz des SpatialSound-Systems sprengt diese Dimension, da hier weitaus mehr Audiospuren gleichzeitig zum Bild abgespielt werden, als bei den bisher üblichen 5.1 oder 7.1 Soundtracks. Daher ist ein externes Audiosystem notwendig.

ET: Beschränkt das die Qualität des Ergebnisses oder ist es schlichtweg ein anderer Weg zum gleichen Ziel?

BW: Fotorealistische Szenen konnten wir mit der verfügbaren Rechenkraft nicht erzeugen. In gewisser Weise ist das auch befreiend: man greift notgedrungen auf Technologien zurück, die weniger Zeit benötigen, um ein Ergebnis zu zeigen – auch ohne auf die gewünschten Atmosphären zu verzichten. Ein großes Problem für den Fulldome-Produzenten ist, dass man stets halb blind arbeitet. Man hat im Produktionsprozess nie das Endergebnis direkt vor Augen. Man muss immer zwischendurch testen, rendern, sich Teilbereiche anschauen, und das in stark reduzierter Qualität. Daraus werden Rückschlüsse gezogen, wie die Szene irgendwann mal in finaler Qualität aussehen könnte.

Ein großer Vorteil ist es, wenn sich dabei ein Weg findet, durch den man Iterationsstufen beschleunigen und dadurch auch mehr Stufen einbauen kann. Jede weitere Iterationsstufe ermöglicht ein zusätzliches Polieren des Endergebnisses. Insofern kann eine Reduktion auf der einen Seite tatsächlich eine Verbesserung des Ganzen erzeugen.

ET: Artur Schopenhauer wird das Wort zugeschrieben, in der Musik sei das «An-Sich der Welt» zu hören. Nun hören wir in miRatio Musik in einem bildgewaltigen Umfeld. Erzeugt das im Schopenhauerschen Sinne einen Mehrwert, oder gibt es auch die Gefahr einer Ablenkung, die die Wirkung der Musik beeinträchtigt?

JF: Wenn ich mit geschlossenen Augen und ohne äußere Ablenkung Musik höre, ist ihre Wirkung sehr direkt und meine Fantasie frei. Kommt ein Bild hinzu, kommt es sehr darauf an, wie gut sich Bild und Klang gegenseitig bedingen, oder wie viel sie miteinander zu tun haben. Die Gefahr einer Ablenkung besteht grundsätzlich, sobald die Bilder eigenständige Inhalte haben. Dann tritt die Bilder in den Hintergrund und gerät zur emotionalen Verstärkung dessen, was das Auge wahrnimmt.

Bei **miRATIO** ist es anders, denn die Visualisierung besteht ausschließlich aus der außergewöhnlichen und fantasievollen Inszenierung der Musik selbst. Bild und Musik sind füreinander geschaffen und haben sich gegenseitig beeinflusst. Die Performance der Musiker steht im Mittelpunkt – in der Kuppel und live durch mich im Realraum.

ET: Wie siehst du die Gefahr, dass viele Menschen optisch dominiert geprägt sind. Ich fand dieses Wort «überwältig» von Jens sehr schön. Hans Magnus Enzensberger soll gesagt haben, der Fulldome-Film sei ein «Überwältigungsmedium». Wenn ich Musik höre kann jeder sich hineinsetzen in den Raum. Er hört das Konzert er nimmt das mit was für ihn gemäß ist. Könnte es sein, dass das Überwältigungsmedium ihn davon abhält, sich überhaupt in die Musik hinein zu begeben, weil ihm der Raum für sich als Raum schon intellektuell gesehen zu nah kommt.

BW: Die Gefahr besteht durchaus. Man würde das Konzert definitiv anders wahrnehmen, wenn die Kuppel währenddessen unbespielt bliebe. Allerdings haben wir uns bei der Konzeption des Visuellen absichtlich zurückgenommen. Wir hatten stets das Ziel, Emotionen und Stimmungen zu unterstützen. Aber es bleibt jeweils ein Raum mit Musikern. Der ist zwar skurril und surreal und speziell, aber wir haben kein Feuerwerk an Effekten und Illusionen abgebrannt. Wir wollten der Musik die Chance lassen, die entscheidende Rolle zu spielen, sie trägt das Bild. Das Bild allein würde nicht funktionieren, die Musik alleine hingegen schon.

JF: Mit einem so gewaltigen Projektions- und Soundsystem kann man das Publikum überwältigen und mit gigantischen Perspektiven, sensationellen Effekten – unterstützt durch einen donnernden Soundtrack – leicht beeindrucken. Wenn dabei die Inhalte nicht das Potenzial besitzen, wirklich zu berühren, nützen sich aber Effekte schnell ab und alles bleibt oberflächlich.

Um die Seele zu berühren, braucht man manchmal viel weniger. Im richtigen Moment können schon eine Melodie oder die Zeile eines Gedichtes eine Gänsehaut erzeugen oder zu Tränen rühren. Mir persönlich ist der Inhalt das Wichtigste. Ich meine, es ist ein Irrtum zu glauben, je mehr Technik man zu Verfügung hat, desto größer sei die Wirkung. Manchmal erzeugt man mehr Spannung, wenn man sich beschränkt, statt alles extrem auszureizen, und wenn man das musikalische Arrangement in Teilen reduziert oder dem Auge etwas Ruhe gönnt.

Von Antoine de Saint-Exupéry stammt das Zitat: «Perfektion ist nicht dann erreicht, wenn es

nichts mehr hinzu zu fügen gibt, sondern wenn man nichts mehr weglassen kann.»

ET: Das heißt, wir könnten Angebote in der Kuppel nach dem Kriterium «Überwältigung» kategorisieren. Wenn wir das Gehirn zu überwältigen versuchen, verlieren wir dadurch möglicherweise den Zugriff auf innerstes Berührt-Sein. Man geht mit dem Gefühl, es war cool, fetzig und laut. Andererseits gibt es Produktionen, die den Anspruch haben, gerade dieses Innerste zu berühren und damit am Ende das Gefühl zu erzeugen, einen besonderen Augenblick erlebt zu haben.

JF: Ja, man kann die innere Begegnung mit Kunst suchen oder gehobene Unterhaltung erleben – oder beides. Oder man kann einfach nur Achterbahn fahren wollen. Alles hat seine Berechtigung. Es kommt darauf an, was man sucht.

ET: Und **miRATIO** will die Seele berühren?

JF: Auf jeden Fall, ja.

ET: **miRATIO** ist ein Konzert, immer live gespielt, zum Teil improvisiert. Du stehst live in der Kuppel und Gäste, die es häufiger sehen konnten, hörte ich sagen: «Das war heute anders als sonst». Was ist das Wesen der Qualitätsstufe, die nur durch den Liveauftritt erreicht werden kann. Oder würde **miRatio** quasi als Musikfilm die gleiche Wirkung oder nahezu die gleiche Wirkung erzielen?

BW: Das glaube ich nicht. Die Livekomponente gibt der Musik die Wichtigkeit in diesem Gesamtkunstwerk. Wenn es vom Band käme, hätte es nicht die gleiche Tragfähigkeit. Grundsätzlich könnten Leute, die in ein Konzert gehen, ja auch zuhause eine CD auflegen. Und wenn sie eine richtig gute Anlage haben, sicherlich auch einen ordentlichen Klang hören. Sie gehen aber immer noch ins Konzert, weil ein Konzert ein Erlebnis mit Menschen ist. Menschen sind soziale Wesen, das gemeinsame Erleben verstärkt die Erfahrung. So hat ein Live-Konzert stets eine größere Wirkung und trägt in dem Fall auch das Bild besser, als wenn die Musik nur vom Band käme.

JF: Der Energietransfer beim live Spielen ist viel höher. Die Spannung und Konzentration, aber auch meine Spielfreude überträgt sich auf's Publikum. Und umgekehrt fühle ich mich getragen, wenn die Leute zuhören und ich merke, dass die Musik gut ankommt. Diese Wechselwirkung prägt jedes Konzert.

In der Partitur von **miRATIO** ist der größte Teil meiner Live-Stimme auskomponiert. Aber an einigen Stellen habe ich Freiraum für Improvisation eingeplant. Schon deshalb ist jedes Konzert anders.

Wenn es gut gelingt, erschließt sich mir dadurch ein Weg, der Essenz meiner Komposition besonders nahe zu kommen. Die Versenkung in die Musik während des Spielens ist das höchste Ziel. Wenn es für Augenblicke gelingt, ist es ein gutes Konzert. **ET: Dann gibt es also den Musikfilm in Kuppeln – z.B. ZAUBER DER ANDERSWELT mit Christine Högl. Und die Kuppel als Konzertraum für Live-Auftritte, z.B. in HARFENMUSIK UNTERM STERNENZELT. Und miRATIO, das den Konzertraum auf die Musiker fokussiert?**

JF: Ja, diese grundsätzliche Unterscheidung würde ich unterstreichen wollen. Ein Musikfilm ist etwas anderes als ein Konzert.

ET: Ein Unterschied zum Kino ist ferner, dass man dieses Konzert mehrfach aus unterschiedlichen Perspektiven wahrnehmen kann. Im Kino ist die gerichtete Bestuhlung eindeutig. Im Theater ist sie meist eindeutig. Im Mediendom haben wir auf der anderen Seite der Kuppel ein anderes optisches Erlebnis. Es ist ähnlich, aber doch anders. Wie steht ihr zu der Situation, dass man nicht «ein» Werk sehen kann, sondern unterschiedliche Varianten?

BW: Das ist doch eigentlich das schönste und größte Ziel, das man in der Planetariumsproduktion haben kann: Dass der Inhalt Zuschauer dazu animiert, sich alles noch einmal anzuschauen.

Natürlich weiß man, dass die meisten Leute nur einmal kommen. Insofern ist es manchmal schon schade, dass sicherlich manche Dinge nicht oder nicht von allen Leuten gesehen werden.

Aber dieses Gefühl zu wecken, dass es viel zu entdecken gibt, ist etwas Besonderes. Der Inhalt von miRATIO ist darauf ausgelegt, dass es mehr als eine Perspektive gibt. Niemand soll das Gefühl bekommen, etwas zu verpassen, aber angeregt sein, immer wieder auch woanders hinzugucken. Wird dabei erreicht, die Zuschauer neben der Musik auch über das Visuelle emotional zu berühren, hat das Werk sein Ziel erfüllt – egal in welcher Variante.

JF: Das Spiel mit den verschiedenen Perspektiven ist ja eines der Kernthemen von miRATIO. Man kann z.B. behaupten, ein Musiker stehe auf dem Kopf. Man kann ebenso behaupten, der Zuschauer sitzt falsch rum. Er kann außerdem seinen Sitz nach hinten klappen, den Kopf nach hinten neigen und feststellen, dass der Musiker nun richtigerum steht. Alles ist relativ, alles ist möglich. Daher halte ich es für vertretbar, dass nicht alle möglichen Perspektiven gleichzeitig wahrgenommen werden.

BW: Es ist dabei eine echte Herausforderung, solche natürlich eingefahrenen Wahrnehmungen wie

«oben» und «unten» für Momente außer Kraft zu setzen und die Leute dazu zu bringen, sich darauf einzulassen, dass es noch ein anderes «oben» oder «unten» gibt. Das war auch bei der Herstellung eine Herausforderung, insbesondere, solange es noch keine konkreten Bilder gab – da kann sich bei der Vorstellung schon gelegentlich das Hirn verknöten.

JF: Auch beim Hören der Musik von miRATIO gibt es verschiedene Perspektiven und Bezugspunkte. Ich verwende in meinen Kompositionen sehr gerne polymetrische Strukturen. Vereinfacht gesagt heißt das, ich verwende in verschiedenen Stimmen unterschiedliche Taktarten gleichzeitig. Z.B. spielt ein Musiker eine Melodie im 4/4-Takt, während der andere gleichzeitig eine Melodie im 5/4-Takt spielt. Der Pulse oder Beat, auf den sich beide beziehen, ist derselbe, aber die Betonungen verschieben sich gegeneinander. Beide Musiker haben daher unterschiedliche Bezugspunkte und empfinden die Musik aus unterschiedlichen Perspektiven.

ET: In METAVISTA hast du mit einem Loopsampler gearbeitet. Du sagtest einst, im Grunde hattest Du damals im Konzert etwas live konserviert und dann aus dieser «Konserve» dem aktuellen Klang etwas hinzugefügt. Das gemeinsame Spielen mit Kolleginnen und Kollegen sei die natürliche Erweiterung des Gedankens gewesen.

JF: Der Einsatz von Loopsamplern bei METAVISTA gab mir die Möglichkeit, meine Gitarre zu vervielfachen. Dabei war mir immer wichtig, die Loops live einzuspielen und nicht vorproduzierte Stimmen abzurufen. Mit dem Ensemble von insgesamt 7 Musikerinnen und Musikern ließe sich die Komposition von miRATIO als Konzert auf jeder normalen Bühne aufführen. Die Kernidee bestand aber darin, Live-Spiel und Kuppel-Projektion zu kombinieren, den Beitrag der anderen Musiker in die virtuelle Welt zu versetzen und beide Welten miteinander zu verbinden.

ET: miRATIO heißt ja Verwunderung und nun spricht das Publikum sein Urteil. Gibt es Rückmeldungen von Gästen, die über das hinausführen, was ihr euch als Ziel gesetzt hattet und nun euch verwundert.

JF: Die direkte Reaktion nach dem Konzert ist der Applaus, über den sich jeder Musiker freut. Aus einigen Rückmeldungen konnte ich raus hören, dass miRATIO tatsächlich als etwas Neues und Zukunftsweisendes wahrgenommen wird. Vielleicht spielt der differenzierte 3D-Raumklang dabei auch eine Rolle.