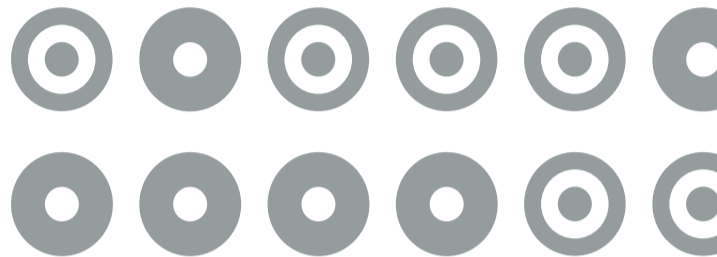


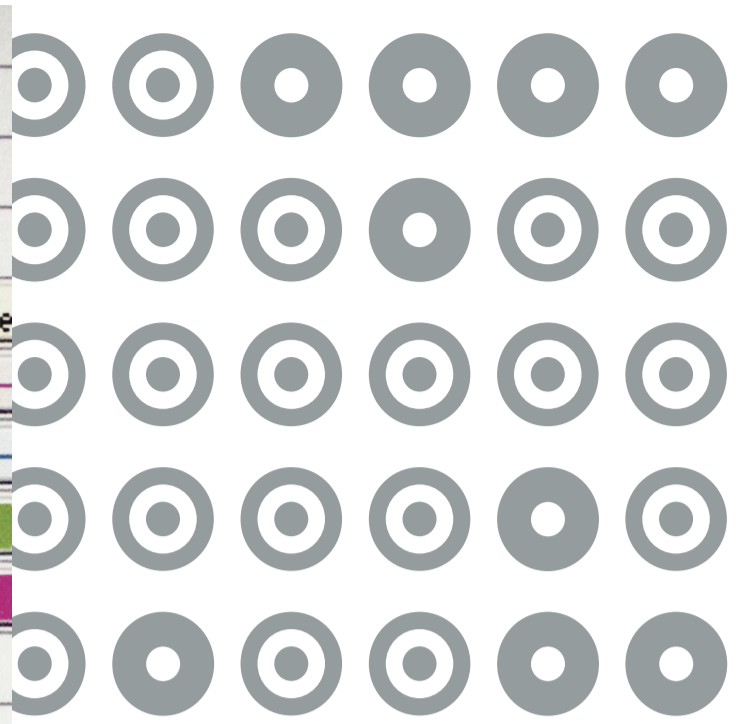
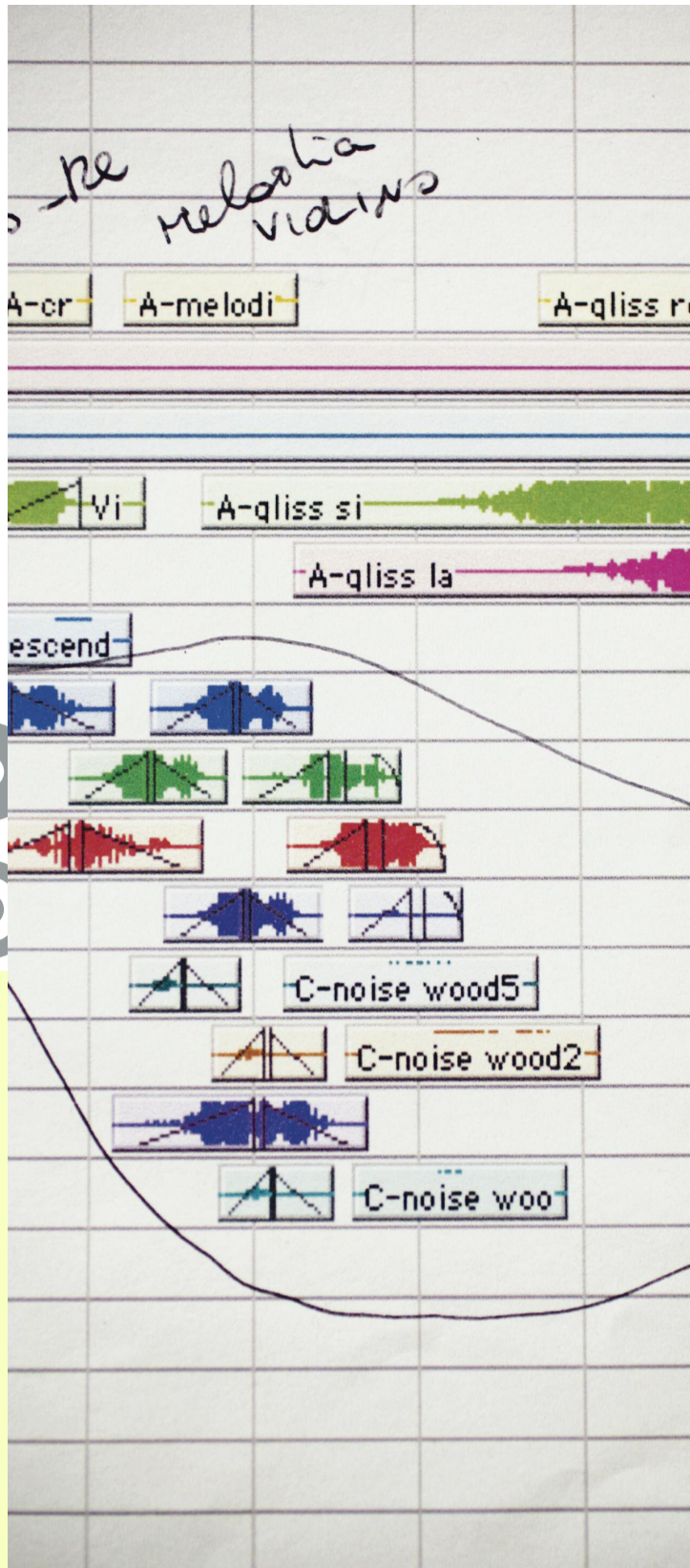
Der Computer als Instrument, Fortsetzung

sollen, mithin einen virtuoserer Zugang zu seinen Klangsynthesefunktionen als sie Tastatur und Maus ermöglichen. Die Ansätze dazu sind vielfältig. Ein Ausgangspunkt ist das Bestreben, die über Jahrhunderte verfeinerten Fertigkeiten des Umgangs mit akustischen Instrumenten als Eingabeparameter für die digitale Klangsynthese nutzbar zu machen. Andere gehen davon aus, dass neue klangliche Möglichkeiten auch neue Interaktionsformen bedingen und rücken die Beziehungen zwischen Musik und Bewegung in den Mittelpunkt der Untersuchungen. Angesichts der kurzen Entwicklungszyklen immer neuer Interfaces bleibt es allerdings fraglich, ob der Innovationsdruck in diesem technologisch dominierten Feld auch tiefere inhaltliche Aufschlüsse ermöglicht, die zweifelsohne langfristigerer ergebnisoffener Forschung bedürften. ●●● Eines aber wird sich auch im digitalen Zeitalter kaum ändern: Das wirklich Neue, künstlerisch Revolutionäre wurde selten schon bei der Konstruktion der Werkzeuge, sondern oft erst durch deren vermeintliche Zweckentfremdung hervorgebracht. Je selbstverständlicher ein standardisiertes Bild des Computers unsere Lebensbereiche prägt, desto vielversprechender ist es, diese Grenzen zu überschreiten und unter die Oberfläche zu schauen. ●●● MARTIN RUMORI



SuperCollider-Symposium 2010

Das internationale SuperCollider-Symposium in Berlin widmet sich der Entwicklung und Verbreitung der freien Software SuperCollider, einer Programmiersprache für Klangsynthese, Klangbearbeitung und algorithmische Komposition. SuperCollider wird als Open-Source-Software von einer weltweiten Gruppe von Programmierern, Künstlern und Musikern fortlaufend erweitert. In der stetig wachsenden Anwenderschaft finden sich Laptop-Performer und Instrumentalisten, Komponisten und bildende Künstler, Interface-Designer und Kommunikationswissenschaftler, Klangkünstler und Netzwerkmusiker. ●●● In Kooperation mit der Akademie der Künste, der singuhr-hoergalerie und anderen Partnern sowie mit Berliner Hochschulen organisiert ein Team von Berliner Entwicklern und Anwendern eine Veranstaltungswoche mit Workshops, Fachvorträgen, Projektpräsentationen, Installationen, Konzerten und Performances in der Akademie der Künste und an anderen Orten. ●●● ANDRE BARTEZKI



T.I.T.O. 2009

The International Turntable Orchestra

mit Claus Van Bebber, Busratch, Maria Chavez, Dieb 13, Wolfgang Fuchs, eRikm, Philip Jeck, Joke Lanz, Martin NG, Arnaud Rivière, Marina Rosenfeld, Ignaz Schick, Martin Tétreault. ●●● T.I.T.O. bringt vom 22. bis 25.10.2009 eine internationale Auswahl von 14 der derzeit interessantesten »Turntablisten« nach Berlin, um ihre jeweils sehr eigenen künstlerischen Ansätze vorzustellen. Alle 14 loten den Plattenspieler bis an die Grenzen des Möglichen aus und gehen weit über das aus dem Hip Hop bekannte »Scratchen« hinaus. ●●● In einem dichten Programm werden die Teilnehmer in verschiedenen Besetzungsvarianten präsentiert – vom Solo über schon seit längerem existierende Duoformationen, verschiedene Triokonstellationen oder Quartette bis hin zu einem spätabendlichen Finale als komplettes Orchester. Jeder Teilnehmer wird dabei spezielle Konzepte, Spielanleitungen und Kompositionen mitbringen, welche vor Ort erarbeitet und dann in kleineren Besetzungen oder auch im Orchester präsentiert werden. Während der gesamten Dauer des Festivals sind die Proben und Workshops für das Publikum zugänglich. Zusätzlich gibt es für die beteiligten Musiker die Möglichkeit, einen Vinylschneideservice in Anspruch zu nehmen, um eigens Platten für die jeweiligen Konzertprojekte herzustellen. Je nach Kapazität kann dieser Service auch vom Publikum genutzt werden. ●●● IGNAZ SCHICK

VERANSTALTUNGEN DER SEKTION MUSIK HERBST 2009 VERANSTALTUNGSORTE

Oktober

Freitag, 09.10., ab 18 Uhr, Pariser Platz
Kunst und Revolte '89

Künstlernacht »Wir treten aus unseren Rollen heraus...«

Programm mit Beiträgen aus Literatur, Film, Gesprächen und Musik von Reiner Bredemeyer, Paul-Heinz Dittrich, Lutz Glandien, Friedrich Goldmann, Erhard Grosskopf, Hans-Joachim Hespos, Nicolaus A. Huber, Georg Katzer, Luca Lombardi, Nicolaus Richter de Vroe, Rolf Riehm, Friedrich Schenker, Dieter Schnebel, Mathias Spahlinger, Helmut Zapf
ensemble mosaik und Gäste
Enno Poppe, Dirigent
Michael Vogt, Georg Schwark, Tuba

Sonabend/Sonntag, 17./18.10., Hanseatenweg
»Jugend komponiert – Musik erfinden und gestalten«

Preisträger-Workshop mit Matthias Jann und Sebastian Stier
Eine Veranstaltung des Landesmusikrat Berlin e.V.
in Zusammenarbeit mit der Akademie der Künste, mit Unterstützung der Senatsverwaltung für Bildung, Wissenschaft und Forschung und der Franz Grothe-Stiftung
www.landemusikrat-berlin.de

Donnerstag bis Sonntag, 22.-25.10., Hanseatenweg

T.I.T.O. – The International Turntable Orchestra
Konzerte, Workshops und Gespräche rund um den Plattenspieler

T.I.T.O. ist eine Produktion von Zangi Music in Kooperation mit der Akademie der Künste, unterstützt aus Mitteln des Hauptstadtkulturfonds
www.tito.zangimusic.de

November

Donnerstag, 12.11., 19 Uhr, Pariser Platz
Kulturelle Dialoge – Manfred Trojahn im Gespräch mit Günter Figal, Philosoph

Musik von Manfred Trojahn
»Chant d'insomnie« für Streichquartett (2007)
4. Streichquartett (2009)
Henschel Quartett

Freitag, 20.11., 19 Uhr, Pariser Platz
Kulturelle Dialoge – Beat Furrer im Gespräch mit Jan Assmann, Philosoph

Musik von Beat Furrer
»lotófagos I« für Sopran und Kontrabass (2006)
»invocation VI« für Sopran und Bassflöte (2002)
Hélène Fauchère, Sopran
Nataša Marić, Bassflöte
Uli Fussenegger, Kontrabass

Dezember

Sonabend, 12.12., 18 Uhr, Pariser Platz
2WEI: Olga Neuwirth + Enno Poppe
Konzerte und Gespräch

Werke von Olga Neuwirth und Enno Poppe
Kammerensemble Neue Musik Berlin und ensemble mosaik

Änderungen vorbehalten

Pariser Platz 4

10117 Berlin-Mitte
Tel. (030) 200 57-1000, Fax -1702
U Brandenburger Tor, S Unter den Linden, Bus 100, 200, TXL

Hanseatenweg 10

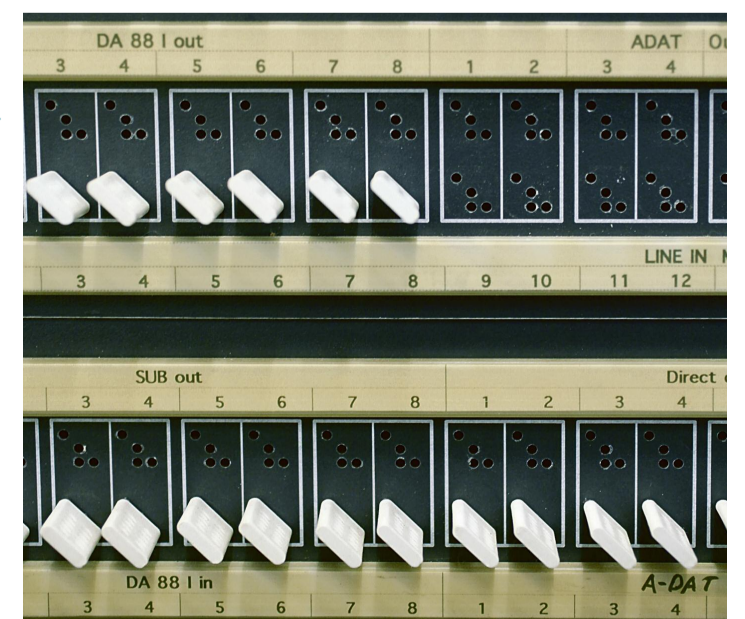
10557 Berlin-Tiergarten
Tel. (030) 200 57-2000, Fax -2175
U Hansaplatz, S Bellevue, Bus 106

AKADEMIE DER KÜNSTE

Impressum

Herausgeber: Akademie der Künste · Sektion Musik · Pariser Platz 4 · 10117 Berlin · Tel.: (030) 20057-1541 · Fax: (030) 20057-1540
E-Mail: krebs@adk.de · www.adk.de · Redaktion: Evelyn Hansen, Johannes Odenthal, Björn Gottstein, Maïke Theuerkauf · Grafische Gestaltung: fernkopie · Herstellung: ConBrio Verlagsgesellschaft
Fotos: Amélie Losier und Marc Riedel (Brümmer)

Die Akademie der Künste wird gefördert vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages.



Komponieren im digitalen Zeitalter

Enno Poppe Seite 2

Georg Katzer Seite 2

Ludger Brümmer Seite 2

Annesley Black Seite 3

Daniele Ghisi Seite 3

»Eigentlich ist die Musik ein Vorreiter der Digitalisierung. Denn die Länge und die Tonhöhe (Frequenz) der Noten sind ganzzahlig festgelegt ... Die diatonische Notenreihe teilt die Oktave gleichmäßig nach der 12. Wurzel aus 2 ... Die Lautstärke wird quantisiert notiert, von [beispielsweise] ppp bis fff...« Das schreibt der in Wien lebende Computerpionier Heinz Zemanek. ●●●

Die Verbreitung der Digitalisierung in allen Kunstbereichen und besonders in der Musik ist weit fortgeschritten. So fragen sich einige, ob zu weit und auf die Musik bezogen, ob der Computer komponiert oder der Komponist, was die allgemeine Frage aufwirft: Gibt es eine künstliche Intelligenz? Die Antwort von Heinz Zemanek lautet: »Es gibt keine künstliche Intelligenz: entweder künstlich oder intelligent, aber niemals beides zugleich ... intelligent ist der Programmierer...« ●●● So erhalten wir die Verantwortung zurück: Wir Komponisten allein sind verantwortlich, ganz gleich, ob wir die Feder, das Klavier benutzen oder ob wir den Computer dazu bringen, die Noten, den Klang zu schreiben.

●●● Mag unter dem Bild von Computer und Mensch auch stehen: Wer dient wem? Künstler, die sich auf die Abenteuer ihrer Kunst freuen – und die Digitalisierung kann Teil dieser Abenteuer sein –, werden ihre Freude weitergeben an Menschen, die Kunst brauchen. ●● ERHARD GROSSKOPF, DIREKTOR DER SEKTION MUSIK



Der Klang einer ewigen Gegenwart

Der Computer als soziale Tatsache und musikalisches Labor

Der Computer verheißt Freiheit. Er verspricht Selbstverwirklichung und Unabhängigkeit. Er suggeriert eine ästhetische Offenheit, die sich der Phantasie des Künstlers widerstandslos beugt. Bis zu einem gewissen Grade konnten diese Versprechen sogar eingelöst werden. Die Musik hatte als leicht zu digitalisierende Kunstform besonderen Anteil an der digitalen Revolution. Heute werden musikalische Produktionsformen und kompositorische Strategien, die Arbeitsbedingungen des Künstlers und Vertriebswege, Konzerttypen und Hörgewohnheiten längst in einer vom Computer her erdachten Welt entwickelt und realisiert. Die reine Instrumental- oder Vokalmusik wirkt dagegen schon fast wie ein Sonderfall. Dabei werden die zahlreichen Möglichkeiten des Computers wieder und wieder beschworen: von verkabelten Synapsen bis zur biomorphen Wetware, von autark handelnden Maschinen bis zu emotional kommunizierenden Apparaten, von den enthierarchisierten Strukturen der Netzkultur bis zu den Raum überwindenden Interventionen im World Wide Web. Die Fragen nach den Konsequenzen und Implikationen dieser Entwicklung sind bislang allerdings kaum gestellt worden. ●●● Entscheidend für

das digitale Zeitalter ist die Auflösung der Welt im binären Code. Das Digitale ist mithin zunächst einmal ein Raster, das wir dem realen Klang überstülpen. Das bedeutet natürlich auch, dass jeder nicht zu digitalisierende Rest, wie die oft beschworene »Klangwärme« der analogen Röhre, verschwindet. Es geht eben mit jedem Gewinn auch ein Verlust einher. Der genaue Zugriff etwa, den der digitalisierte Klang dem Komponisten ermöglicht und der gegenwärtig bis zur 192.000stel Sekunde reicht, ist ohne den genannten Informationsschwund nicht zu haben. Das Neue einer neuen Klangwelt gibt stets auch über Jahrhunderte hin erworbene historische Verbindlichkeiten preis, darunter die Formeln der musikalischen Rhetorik und die Modelle der musikalischen Formenlehre. Und eine die Gegenwart qua Technik reflektierende Musik löst sowohl für den Künstler als auch für das Publikum bisherige Kommunikationszusammenhänge auf; man arbeitet und hört allein.

●●●●● Der Computer wurde nicht in erster Linie als Musikinstrument konzipiert, sondern als Büro- und Rechenmaschine. Anders als der Komponist, der sich, wenn er ein Klavier verstimmt und eine Geige zertrümmert, immer noch zu der musikalischen Tradition verhält, die er unterwandert, zwingt ihn der Computer dazu, musikalische Realitäten erst festzusetzen. Die optimistische Technikbegeisterung der Sechzigerjahre wirkt heute naiv; die subversiven Strategien, mit denen die jüngere Computermusik arbeitet, geben dieses angespannte Verhältnis zwischen dem Künstler und seiner Maschine wieder – sei es, indem Computerhardware mit all ihren Schwächen als ästhetische Tatsache bloßgestellt wird, wie es das z. B. das Ensemble Powerbooks_Unplugged tut, sei es, indem Platinen geknackt, Abstürze provoziert und Schaltkreise umgelötet werden, wie es im Bereich des Circuit Bending üblich ist. Dabei geht es auch darum, das Subjekt nicht hinter der Maschine verschwinden zu lassen, darum, dem Apparat eine, nämlich die eigene Stimme zu verleihen. ●●●●● Ob sich die Musik infolge der Digitalisierung in ihrer Substanz verändert, bleibt als These schwer zu verifizieren, sofern sich die Digitalisierung auf ganz unterschiedlichen Ebenen manifestiert. Natürlich hat das Gros der mit dem Computer realisierten Musik einen

● Die Geschwindigkeit, mit der sich der Computer unser Leben erobert hat, ist beispiellos. Keiner Technologie zuvor gelang eine solch radikale Umgestaltung der Arbeitswelt. Als Werkzeug, Produktionsinstrument und interagierende Maschine in neuer Dimension ist er längst in allen gesellschaftlichen Bereichen zu einem unersetzlichen Utensil geworden. ●●●● Auch Musik entsteht heute immer seltener in der hergebrachten Weise mittels Stift und Notenpapier. Wie die aktuelle Kunst generell hat sie sich dem digitalen Apparat verbunden, nutzt seine Vorzüge und unendlichen Möglichkeiten. Doch welche Konsequenzen entstehen daraus für die kreative Arbeit, welchen Zwängen ist sie unterworfen? Bleiben die ästhetischen Vorstellungen und Entscheidungen unberührt vom technologisch vorgefertigten Substrat oder werden künstlerische Prozesse schon von vornherein und vielleicht sogar ungewollt in bestimmte Richtungen gelenkt? Mit dem Projekt »Komponieren im digitalen Zeitalter« unternimmt die Sektion Musik gemeinsam mit dem Institut für Musik und Akustik des ZKM Karlsruhe im September 2010 einen Streifzug durch die vielgestaltigen Landschaften digital gestützten Muskschaffens. Konzerte, Composer Lectures, Performances, Vorträge, Diskussionen öffnen ein Forschungsfeld, das genuine schöpferische Fragen berührt. Das Vorhaben ist Teil eines Gesamtprojektes der Akademie der Künste, das die Problematik auch in anderen künstlerischen Gebieten untersucht. Die nachfolgenden Artikel führen in die Thematik ein. ●● EVELYN XENON

elektroakustischen Ursprung. Ein vom Computer errechneter Streichquartettsatz ist mit einer granulierten Klangstudie allenfalls der Tiefenstruktur nach verwandt. Wenn aber selbst ein sich aufs Instrumentale kaprizierender Komponist wie Brian Ferneyhough anmerkt, seine Arbeitsweise habe sich durch das Skizzieren und Notieren am Computer verändert, darf sich die Frage nach den ästhetischen Konsequenzen der Digitalisierung nicht auf den elektronischen Klang beschränken. Die Frage betrifft das gesamte Spektrum zeitgenössischen Komponierens. ●●●● Bei alledem ist natürlich nicht darüber hinwegzusehen, dass seit über 50 Jahren Computermusik komponiert und realisiert wird, dass mittlerweile ein diversifiziertes Areal an Techniken, Programmen und Standards existiert und dass, wer am Computer komponiert, sein Verhältnis zur Maschine nicht jeden Tag aufs Neue zu hinterfragen hat. Mit anderen Worten: Neben der durchaus kritischen Haltung, mit der Kunst dem gesellschaftspolitischen Phänomen Computer begegnet, gibt es eben auch eine ungeheure Produktivität und Kreativität zu verzeichnen. Das gilt, um nur einige Beispiele zu nennen, für Hardwareschnittstellen wie den berühmten Datenhandschuh von Michel Waisvisz, der die Bewegungen des Körpers in digitale Steuerungssignale übersetzt, oder für eine Software wie SuperCollider, mit der sich der Klang nuancenreich gestalten und minutiös steuern lässt. Vor allem aber gilt es für die am Computer realisierten Werke selbst, die die Gegenwart musikalisch reflektieren und kommentieren. Denn das Verhältnis zwischen der Kunst und ihrer Technik ist letztlich dialektischer Natur. Und Musik hat das, was ein Computer ist und leistet, schöpferisch geprägt und verändert. ●● BJÖRN GOTTSSTEIN



EP

Interview Martina Seeber: Ein Komponist, der sich der digitalen Technik verschließt, wäre heute kaum denkbar. Digitale Medien und Verfahren haben die Musik seit der Erfindung des Computers auf fast allen Ebenen verändert. Von den Wandlungen sind nicht nur die kreativen Prozesse, die Gestalt der Werke, ihre Aufführungen, sondern schließlich auch das Hören selbst betroffen. Darüber ist im Laufe der Jahrzehnte immer wieder debattiert worden. Welche Fragen der Digitalisierung beschäftigen Sie heute besonders?

Enno Poppe:

Für mich persönlich ist es wichtig, wie es weitergeht. Wie wird sich die Forschung am Klang und an der Syntax entwickeln? Und wie werden sich die Produktionsbedingungen verändern? Nicht nur die Musik selbst verändert sich, auch die Herangehensweise, die Wahrnehmung und das Hören. Und dieser Prozess dauert an.

Georg Katzer:

Da gibt es mehrere Aspekte. Neben dem technologischen (der vielleicht am wenigsten interessant ist) ist es der musikalische: Verändert sich das musikalische Denken unter dem Einfluss der Digitalisierung? Und dann gibt es den soziologischen Gesichtspunkt: Komponieren war durch die Jahrhunderte ein elitäres Geschäft. Ich habe acht Jahre studiert, bis ich mich Komponist nennen durfte. Heute bieten die Computer den unmittelbaren Zugang zur Herstellung von Musik. Es hat eine Demokratisierung stattgefunden, die in der ganzen Breite der Produktion zu einer Verflachung geführt hat. Die Begriffe von Musik und Werk sind fließend geworden. Musik bekommt immer mehr installatorischen Charakter.

Wie hat die Entwicklung der digitalen Technologien Ihr eigenes Komponieren verändert?

GK Ich habe, lange bevor ich Computer kannte, mit der Baukastenform experimentiert: was bedeutet, aus einem begrenzten Vorrat an Morphemen immer neue Zusammenhänge herzustellen. Der Rechner bietet mit seinen Schnittmöglichkeiten dafür ein ideales Werkzeug, dessen Perfektion mich aber ein wenig erschreckt. Wie schon Karl Valentin sagte: Kunst ist schön, soll doch aber Arbeit machen.

EP Ich habe anfangs noch sehr viel mit Papier und Bleistift gearbeitet und halte es auch nach wie vor für sehr wichtig. Aber die Möglichkeit der Simulation hat sehr viel verändert. Wer am Computer arbeitet, kann die Dinge per »Trial and Error« überprüfen. Wenn man immer nur das macht, was man sich vorstellen kann, entwickelt man sich nicht so stark weiter. Abgesehen davon hat sich das gesamte Denken verändert. Algorithmische Kompositionen z. B., bei denen Partituren auf Basis von Rechenoperationen erzeugt werden, sind ohne Computer sehr mühsam und nur mit Hilfe von sehr aufwendigen Tabellen auf Papier möglich.

GK Außerdem gestatten es gewisse Rechnerprogramme dem Komponisten, akustische Signale in genaueste Spektren zu zerlegen und sie neu zusammensetzen. Daraus resultiert das ungeheure Klangpotential der Elektroakustischen Musik.

EP Die Arbeit mit Mikrintervall-Harmonik wäre ohne Computer undenkbar gewesen. Früher hat man sich Vierteltonklaviere bauen lassen, was irrsinnig aufwendig war und unter Umständen zu wenig interessanten Ergebnissen geführt hat. Mein Tonraum ist jetzt in winzig kleine Schritte geteilt, und ich kann damit vorab experimentieren. *Welcher Art von Software und Hardware geben Sie den Vorzug? Nutzen Sie vorgefertigte Programme und Geräte, die für den breiten Markt entwickelt worden sind, oder lassen Sie anfertigen?*

EP Mich interessiert Software »von der Stange« ganz außerordentlich. Mit einer Geige arbeite ich schließlich auch nicht anders. Ich

finde es interessant, fertige Instrumente vielleicht gegen ihre Bestimmung zu gebrauchen und zu untersuchen, ob ich da noch mehr finden kann. Andererseits ist natürlich der Begriff einer »Software von der Stange« bei sehr komplexen Paketen ohnehin problematisch. Man kann mit ihrer Hilfe unendlich mehr machen, als sich sogar die Programmierer selbst vorstellen könnten.

Wie bleibt man angesichts der permanenten Entwicklungen auf diesem Gebiet als Komponist auf dem Laufenden?

GK Komponieren ist eine zeittressende Beschäftigung. Programmieren nicht minder. Mit »Programmieren« meine ich hier lediglich das sinnvolle Umgehen mit den verschiedenen Softwarepaketen. Wenn ich einige Zeit mit Papier und Bleistift und Radiergummi gearbeitet habe, was ich immer noch vorziehe, dann sitze ich irgendwann wieder vor dem Rechner wie der Ochs vorm Tor. Zumal es ständig neue, interessante Programme oder Programmversionen gibt.

EP Ich habe während des Studiums Anfang der Neunziger den Umgang mit digitalen Technologien gelernt. Anschließend habe ich Computerkurse beim ZKM besucht. Damals habe ich viel selbst ausprobiert und mit Softwarepaketen herumgespielt, aber inzwischen habe ich dafür einfach zu wenig Zeit. Ich arbeite heute lieber mit Programmierern zusammen. Und genau diese Zusammenarbeit verschafft mir Input, so entwickelt sich auch die Musik weiter.

GK Es ist ein Glücksfall, einen guten Partner zu haben, der einem über die Klippen des Programmierens hinweghelfen kann. Ich hatte neulich Melvyn Poore an meiner Seite, ein wunderbarer Musiker und Experte in Max/MSP. Da habe ich viel lernen können. Die Gefahr ist ja immer, dass man als Komponist nur an der Peripherie der Möglichkeiten herumspielt, und oft stellen sich die besten Ergebnisse ein, wenn man die Dinge auf den Kopf stellt.

EP Es sind oftmals Komponisten, die eine Phantasie haben, wie eine Software umgeplant und weiterführend benutzt werden kann. Ich habe mit Wolfgang Heiniger zusammengearbeitet. Er ist ja Komponist und Studioleiter. Wir haben inzwischen ein gutes Verfahren gefunden, wie wir wirklich zusammenarbeiten können. Es ist nicht mehr so, dass er für mich etwas programmiert und ich benutze es, sondern wir entwickeln auch die Stücke wirklich gemeinsam.

Soweit der Prozess der Werkentstehung. Wie beurteilen Sie, davon abgesehen, die Rolle der digitalen Medien in der Live-Performance?

EP Ich finde diesen wichtigen Aspekt momentan noch nicht gelöst. Vieles Spannende an Livemusik am Laptop macht optisch einen schlechten Eindruck.

GK Wenn die Musiker fehlen, dann fehlt das zirkensische Element, der Zuhörer ist vom Akt der Entstehung von Musik abgekoppelt.

EP Ich finde den Aspekt der Livehandlung aber wichtig, auf diesem Gebiet sehe ich noch viel Forschungsbedarf.

Liegt eine Lösung dieser Probleme in der Entwicklung und Anwendung neuer Interfaces?

EP Wahrscheinlich. Und es wird ja auch viel entwickelt. Ich habe zum Beispiel im IRCAM in Paris einen polyphonen Touchscreen gesehen. Über diesen Bildschirm kann man mit zehn Fingern zehn Verläufe gleichzeitig steuern. Das Problem ist nur, dass es dafür keine Interpreten gibt. Deshalb habe ich persönlich immer wieder Keyboards als Interfaces eingesetzt, weil ich weiß, dass Pianisten seit ihrem 5. oder 6. Lebensjahr mit der Tastatur vertraut sind. Wenn ich jetzt ein anderes Interface nehme, funktioniert das fast nie. Diese 25 Jahre Übung fehlen einfach bei jedem anderen Steuerinstrument. *Welche Erwartungen setzen Sie in die anstehende Diskussion über Digitalisierung in der Musik?*

EP Ich bin neugierig, Musik zu hören, und neugierig auf die Reflexion. Die Diskussion scheint mir manchmal sehr stark technisch zu verlaufen. Dabei halte ich eine Auseinandersetzung gerade über Wahrnehmung und Hören für sehr notwendig.



GK



LB

Digitalisierung ist ein Massenphänomen. Neue Musik dagegen nicht. Paradoxiertweise sehen sich die Vertreter der elektronischen Musik innerhalb der Neuen-Musik-Welt noch einmal ausgegrenzt. Steht elektronische Musik wirklich doppelt im Abseits? Andreas Kolb unterhielt sich mit Ludger Brümmer, Leiter des Instituts für Musik und Akustik des ZKM Karlsruhe.

Interview Andreas Kolb: Elektronische Musik ist überall und dennoch in der Nische. Warum?

Ludger Brümmer:

Wenn man sich den Soundtrack zu »Herr der Ringe« anhört, das ist beste akusmatische Musik. Klanglichkeit spielt in jedem Computerspiel, aber auch bei Radio und Film eine zentrale Rolle. Dennoch spiegelt sich diese Omnipresenz nicht in der zeitgenössischen Musik wider: Die Berührung mit dem Populären ist ein Tabuthema. Wir wollen ein neues junges Publikum. Wir wollen versuchen, der elektronischen Musik als Kulturbene eine Bedeutung zu geben. Die Integration von Musik in die Gesellschaft funktioniert vorzüglich über Technologie. Bei der klassischen Musik ging das über das Klavierspielen im bürgerlichen Haushalt. Anhand der Verbreitung von mp3-Spielern wird deutlich: Musik ist wichtig. Aber das Umgehen mit Musik beschränkt sich immer mehr auf das Hören.

Kann man die Instrumente der elektronischen Musik – Hardware und vor allem die Software – heute als ausgereift bezeichnen?

LB Die primitiven Anfänge sind vorbei, es hat sich eine neue technische Qualität entwickelt. Ob man einen Unix-Computer, einen Macintosh oder einen PC hat: Die verschiedenen Geräte können alle miteinander kommunizieren, weil Standards entwickelt wurden. Die Klaviatur z. B. entspricht ebenfalls einer gewissen Norm – und ist dadurch universell einsetzbar. Dennoch: Ich kann mir nicht vorstellen, dass der Computer irgendwann in seiner Entwicklung als Instrument stillstehen wird, weil er programmierbar ist.

Das Instrument Computer weist auch den traditionellen Instrumenten neue Rollen zu...

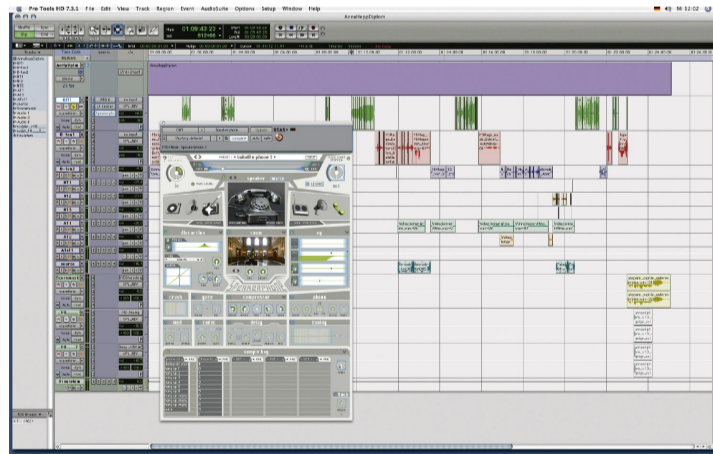
LB Da bietet die Live-Elektronik großartige Möglichkeiten: Das Instrument kann durch den Computer erweitert werden. Das ist zunächst positiv, erzeugt aber für Instrumentalisten, Veranstalter und Verlage eine gewisse Veränderung ihrer gewohnten Rollen. Außerdem sind innerhalb des Computers ablaufende Prozesse unsichtbar. Das ZKM hat beispielsweise die interaktive Oper »Heptameron« von Gerhard Winkler aufgeführt, in der ganze Teile erst im Moment der Aufführung bestimmt worden sind. Da gab es Weichenstellungen im Werk, an denen ganze kompositorische Prozesse erst angeworfen wurden.

Nichtdigitale Vorstufen sind im Werk von Stockhausen und Cage zu finden. Die Trennung zwischen Schöpfer und Interpret wird aufgehoben: Der Komponist wird zum Interpreten und umgekehrt. Wie stellt sich das aus der Sicht des ZKM dar?

LB Ein wichtiger Aspekt der Arbeit des ZKM ist die Interaktion mit dem Instrument. Die Möglichkeiten, neue Spieltechniken für akustische Instrumente zu entwickeln, sind begrenzt. Es ist z. B. nicht möglich, die Saitenlänge akustischer Instrumente einfach zu verdoppeln. Bei elektronischen Instrumenten ist dies kein Problem. Komponisten können ihre Instrumente gestalten und mit diesen arbeiten, besonders wenn sie selbst mit der Elektronik interagieren können. Nicht zu vergessen sind die Möglichkeiten der Raummusik, die erst durch den Computer alltagstauglich wurden.

Der Computer als Instrument

Die Anfänge der elektronischen Klangerzeugung und -speicherung prognostizierten den Tonsetzern eine gänzlich neue Rolle. Nicht länger würden sie Spielanweisungen für Interpreten notieren, nicht mehr auf Instrumentalisten als Mittler angewiesen sein, sondern sie selbst würden das klingende Resultat nach ihren Vorstellungen hervorbringen: Komponist und umsetzender Musiker würden eins sein. ●●● Diese Utopie berührt das traditionelle Verhältnis zwischen Musiker und Komponist, ist es doch ein komplexes symbiotisches Machtgefüge mit gegenseitigen künstlerischen, aber auch ökonomischen, politischen und sozialen Abhängigkeiten. Mit der Verfügbarkeit leistungsfähiger Computer und entsprechender Software, dem vielzitierten »Laptop-Studio«, ist der personelle und ökonomische Aufwand anspruchsvoller musikalischer Produktionen stark gesunken. Dies ist für Genres genuin elektronischer Klänge zu beobachten, sei es in der akademischen Elektroakustischen Musik oder in Laptop-Konzerten im Club. Teilweise werden aber auch akustische Instrumente verdrängt. Nur wenige Filmproduktionen können sich noch große Sinfonieorchester leisten, während gute Instrumentenbibliotheken aus dem Computer je nach Kontext und Gehör kaum von echten Ensembles zu unterscheiden sind. ●●● Dennoch: Die Frage, ob der Computer mit seinen grenzenlos erscheinenden klanglichen Möglichkeiten einmal akustische Instrumente ablösen wird, diskutiert heute niemand mehr. Viel zu komplex ist die Zusammensetzung natürlicher Instrumentenklänge, als dass sie im Computer zufriedenstellend nachgebildet werden könnten, und als noch weitaus komplexer stellt sich der virtuose Zugriff des Musikers auf sein Instrument dar, der den Ton für uns erst zur Musik macht. Nicht umsonst bestehen die oben angesprochenen Samplebibliotheken aus Aufnahmen akustischer Instrumente, deren maschinelle Verwendung mit hohem Aufwand so gestaltet wird, dass sie uns als möglichst natürlich erscheinen. ●●● Die Utopie, beliebige natürliche Instrumentenklänge elektronisch nachbilden zu können, ist eine Utopie der Ingenieure, nicht der Komponisten. Für letztere sind diejenigen Klangwelten viel interessanter, die jenseits des Bekannten, des schon Gehörten liegen. Um sie zu entdecken und dem kompositorischen Schaffen zugänglich zu machen, muss man sich dem Medium aussetzen, es beherrschen lernen, auch im Sinne eines experimentellen medialen Dialogs. Darin unterscheidet sich der Computer nicht von traditionellen akustischen Instrumenten, denen auch heute noch neue Klänge entlockt werden. Umgekehrt kann nicht jeder, der den Computer zur Erzeugung von Klängen verwendet, auch programmieren. ●●● Der Umgang mit dem Computer hat sich in den wenigen Jahrzehnten seiner Entwicklung dramatisch verändert. Seine Geschichte ist untrennbar auch die der Software. Sie steuert seine Funktionalität, noch viel mehr aber bestimmt sie unser Bild von dem, was »der Computer« sei. Es ist ihre Eigenschaft, von der komplexen, eigentlichen Funktionsweise der universellen Rechenmaschine zu abstrahieren, indem sie eine virtuelle, mehr oder weniger metaphorisch konsistente Oberfläche präsentiert. Auch für den experimentellen Komponisten bestimmt die eingesetzte Software erheblich, wie der Computer als Instrument verwendet wird. ●●● Grundsätzlich lassen sich dabei textbasierte und die grafische Benutzeroberfläche unterscheiden. Programme wie Csound, CLM oder SuperCollider beinhalten oder erweitern eine textuelle Programmiersprache, in der auch komplexe, wenig anschauliche Zusammenhänge kompakt formuliert werden können. Entgegen der rudimentären Anmutung dieser Systeme ist der Abstraktionsgrad ihrer Paradigmen meist sehr hoch, während grafische Oberflächen oft physikalische Geräte modellieren: Harddisk-Recording-Systeme etwa greifen Metaphern des analogen Tonbandschnitts auf, Synthesizer-Programme verfügen über virtuelle Kabel wie ihre analogen Vorbilder. Im gegenwärtigen »Vintage-Hype« geht die Orientierung am analogen Studio so weit, dass legendäre historische Geräte fotorealistisch auf dem Bildschirm nachgebildet werden, um das Versprechen einer ebenso exakten akustischen Kopie zu untermauern. ●●● Eine Zwischenposition nehmen die sogenannten grafischen Programmiersprachen ein, deren prominenteste Vertreter Pd und Max/MSP sind. Hier wird versucht, die intuitive Zugangsweise zu grafischen Systemen mit der Universalität einer vollwertigen Programmiersprache zu verbinden. Inzwischen ist es sogar möglich, einzelne komplexere Bestandteile eines grafischen Patches textuell zu programmieren. ●●● Seit die Leistung von Computern ausreicht, Klänge in Echtzeit zu verarbeiten, hat sich die musikalische Interface-Forschung verstärkt etabliert. Auf der NIME-Konferenz (New Interfaces for Musical Expression) werden jährlich neue Entwicklungen vorgestellt, die ein echtes Musizieren mit dem Computer erlauben **Fortsetzung nächste Seite**



Das »Speakerphone«-Plugin im Harddisk-Recording-System ProTools



Besonders jüngere Komponisten nutzen Computer inzwischen als selbstverständliches Handwerkszeug. Welche Rolle sie im Arbeitsprozess einnehmen, erfragte Lydia Rilling im Gespräch mit den diesjährigen Stipendiaten der Sektion Musik, Annesley Black (Kanada) und Daniele Ghisi (Italien).

Theatrale Elektronik

Interview Lydia Rilling: Sie haben ursprünglich Jazz studiert. Wie sind Sie zur Neuen Musik gekommen?

Annesley Black:

In Montréal habe ich im Rahmen meines Studiums auch einen Kurs zu elektronischer Musik belegt, der wie eine Reise durch die Geschichte war: Wir haben in einem alten Studio mit alten Geräten, mit Tonband gearbeitet und mussten zunächst alles von Hand machen, bevor wir Computer benutzen durften. Ich habe das sehr gemocht. Durch diesen Kurs habe ich die Neue Musik entdeckt und war so beeindruckt und fasziniert, dass ich dann selbst Komponistin geworden bin.

Wie hat Sie die elektronische Musik weiter begleitet?

AB Diese erste Begegnung mit elektronischer Musik war so prägend, dass ich immer wieder zu ihr zurückkehre. Zu Beginn war ich allerdings etwas vorsichtig, weil ich zwar immer viele Ideen hatte, aber merkte, dass ich erst noch die Kontrolle über meine Sprache gewinnen musste. Inzwischen folge ich der Regel: Ich mache mit dem Computer nur, was ich auch verstehe. Also nicht einfach Knöpfe drücken und es klingt gut. Je besser man erfasst, was man macht, desto persönlicher wird es. Das ist ungemein wichtig.

Wie setzen Sie den Computer heute für die elektronischen Elemente Ihrer Musik ein?

AB Ich bearbeite meine aufgenommenen Samples zwar mit dem Computer, aber meistens nicht sehr stark. Zentral ist der Computer natürlich für die Live-Elektronik einiger meiner Kompositionen. Für mich ist der theatralische Aspekt der Elektronik ganz wichtig. Elektronische Klänge erscheinen mir oft wie Geister, wie Phantome, die außerhalb ihrer Zeit und ihres Raums erklingen. Vielleicht liegt es auch daran, dass ich in Stücken, in denen ich Elektronik und akustische Instrumente verwende, deren Klänge ungern nutze. Mir geht es gerade um den Unterschied zwischen ihnen. **Nutzen Sie auch Programme computergestützter Komposition?**

AB Ja, für bestimmte Aspekte. Wenn ich zum Beispiel eine bestimmte Linie erreichen will, die man auch zeichnen könnte, entwerfe ich sie am Computer. Diese Ergebnisse anschließend in die Partitur umzusetzen, ist ein Übersetzungsprozess, der natürlich nie ganz exakt sein kann.

Worin liegt für Sie der Reiz des computergestützten Komponierens?

AB Ich habe die Erfahrung gemacht, dass mir diese Prozesse helfen, mich zu distanzieren und dadurch den Ausdruck noch stärker werden zu lassen. Und dann gibt es natürlich komplizierte algorithmische Funktionen, die ich von Hand nicht machen könnte.

Allerdings ist der Computer nur für einige Bereiche meiner Arbeit wichtig. Ich benutze z. B. kein Notationsprogramm. Mit einem Blatt Papier am Tisch zu sitzen und von Hand zu schreiben – das ist wirklich gut.

Wie ein Magier in seiner Hexenküche

Wie wichtig ist der Computer für Ihr Komponieren?

Daniele Ghisi:

Am IRCAM habe ich computergestützte Komposition als Möglichkeit entdeckt, mit Hilfe von Algorithmen musikalische Prozesse zu entwickeln und dabei etwas Interessantes zu schaffen. Für mich ist es entscheidend, in einen Dialog mit dem Computer einzutreten. Ich habe viel über mich und über die Musik, die ich schreiben möchte, herausgefunden, indem ich mein Denken in diesem Dialog formalisiert habe. Dieser Dialog wird für mein Komponieren immer wichtiger, je persönlicher er wird.

Wie weit kann diese computergestützte Formalisierung reichen?

DG Ich denke nicht, dass alles formalisiert werden sollte. Ich betrachte die Ergebnisse dieser Formalisierungsprozesse vor allem als Teil des Dialoges zwischen dem Computer und mir, als Anregungen, mit denen ich dann frei umgehe und sie weiter transformiere. Ich habe sowieso einen recht freien Ansatz. Ich beschäftige mich auch mit mathematischer Musiktheorie. Mathematische Strukturen können mir als Ausgangspunkt eines Stücks dienen, aber als Komponist habe ich die Verantwortung zu entscheiden, was schön ist und was nicht.

Welche Rolle spielen andere Möglichkeiten der Computertechnologie für Sie?

DG Ein wichtiger Aspekt meiner Arbeit mit dem Computer besteht in der elektronischen Klangtransformation, die ich vor etwa drei Jahren für mich entdeckt habe. Die Computerklangtransformation bietet wirklich erstaunliche, wenn nicht gar erschreckende Möglichkeiten: Man kann praktisch alles machen, z. B. eine Flöte in eine Violine verwandeln. Man bewegt sich wie ein Magier in seiner Hexenküche. Nach einer Weile, während der man sich wie ein Gott gefühlt hat, stellt man fest, dass man sich wie ein Kindergartenkind benommen hat, das alles entdeckt und ausprobieren will. Diese Phase ist sehr wichtig und nützlich. Aber dann lernt man, sich auf einen Aspekt zu konzentrieren, für den man sich wirklich interessiert. Der erste Schritt des Komponierens besteht schließlich darin, alles Unnötige loszuwerden.

Wie verwenden Sie Elektronik in Ihren Werken?

DG Am meisten interessiert mich die Verbindung von akustischer Musik und Elektronik. Dabei muss man sich sehr genau fragen, wofür man die Elektronik braucht. Bei der Kammeroper, an der ich gerade arbeite, wollte ich erst gar keine Elektronik verwenden, aber dann habe ich doch wieder darauf zurückgegriffen, weil es dramaturgisch sinnvoll war. Elektronik ist ein wirkungsvolles Mittel, die musikalischen Möglichkeiten zu erweitern, und man verzichtet ungern darauf, wenn man es erst einmal schätzen gelernt hat.

