

## Improvisation — Sport und Evolution

### Jon Rose



Foto: Konstanze Binder

Unlängst, nach einem Konzert in Peking, wurde ich gebeten, für einige Musikstudenten einen kleinen Vortrag über Improvisation und interaktive Software zu halten. Da es sich um "Jazz"-Studenten handelte und ich nicht sicher war, wie es funktionieren würde, zögerte ich zuerst. Beim Vortrag aber schienen sie [trotz der wilden Übersetzung] keinerlei ästhetische oder ethische Probleme zu haben.

Diese Erfahrung steht in krassem Gegensatz zu meinen Erfahrungen mit vielen sogenannten "Improvisationsmusikern" in Europa. Da liegen die Reaktionen hauptsächlich zwischen einer Art "maschinenstürmischer" Aggression und verschiedenen, auf einer absichtlichen defensiven Ignoranz beruhenden Formen des "Niedermachens". Eigentlich seltsam: Ich hatte immer gedacht, eines der wichtigsten Merkmale des Improvisators sei die Offenheit gegenüber neuen Ideen. [Und wo bleibt übrigens die Fantasie?] Wie auch immer, zwei Themen werden in den nächsten zwanzig Jahren für einige Auseinandersetzungen sorgen: Computer und unser Verhältnis zu ihnen.

Meine Erfahrung mit interaktiver Elektronik entspringt meiner 25-jährigen Laufbahn als praktizierender Musiker. Ein Komponist "elektronischer Musik" zu sein, interessiert mich nicht – mein Instrument ist die Violine und nicht eine Maus oder ein paar Knöpfe. Was mich reizt, ist eher, das Instrument in Bereiche aktueller, zeitgemäßer Aktivitäten und Technologien hineinzutragen.

Zunächst einmal spiele ich NICHT mit einer MIDI-Violine. Die Violine, die ich spiele, hat 120 DM gekostet; es ist eine ganz gewöhnliche Violine, die ich in der alten DDR gekauft habe. Der Grund, warum ich keine MIDI-Violine spiele, ist der, daß sie mir zu direkt, zu sehr wie ein gut abgerichteter digitaler Papagei ist [ähnlich wie man es beim Improvisieren leid wird, wenn es bei der Gruppenimprovisation zuviel Copy-Cat-Spiel gibt]. Gut, man könnte Software schreiben, die die Verbindung zwischen MIDI-Violine und tatsächlich eingesetzten Computerinstrumenten [Synthesizer, Sampler usw.] fast völlig auslöschen würde, aber das käme mir dann reduktiv und sinnlos vor. Ich versuche, eine physische Verbindung herzustellen, nicht, sie zu vermeiden.

Ich verwende zwei Interface-Systeme und versuche so, die Körperlichkeit und Dynamik [auf der Violine gespielter] improvisierter Musik mit den raschen Wechseln und virtuellen Möglichkeiten der Computermusik zu verbinden. Das eine Interface mißt mittels Ultraschall, der auf dem Bogen oder dem Streicharm des Geigers montiert ist, die tatsächlichen Bogenbewegungen. Das zweite mißt mit einem in den Bogen selbst eingebauten Sensor ständig den Anpreßdruck der Bogenhaare auf die Saiten [den Antrieb oder Motor der Violine]. Faktoren wie Luftfeuchtigkeit, Temperatur, die vor dem Spiel eingestellte Bogenspannung, welches Ende des Bogens benutzt wird, der Anpreßdruck des vorherigen Bogenstrichs [nach einem gut greifenden Strich könnte sich der Bogen z. B. noch immer in Dehnung befinden und nicht genug Zeit haben, vor dem nächsten Strich in den normalen Ruhezustand zurückzukehren] usw. verleihen natürlich jedem Konzertauftritt einen höchst organischen, chaotischen und einzigartigen Charakter – eine Grundvoraussetzung für Improvisatoren, die sich dem einen oder anderen Zufall aussetzen möchten! [Was ist übrigens auch aus dieser Idee geworden?]

### **Einige technische Angaben**

Das Programm besitzt 32 Mapping Tables. Diese lassen sich entweder auf die chromatische Tonleiter programmieren, oder man kann mittels Zufallsgenerator, Algorithmen, graphischen Methoden oder Interpolation sequentieller Muster zwischen bestimmten Fixpunkten einen eigenen Notensatz generieren. Das Übereinanderlegen dieser Strukturen in Echtzeit ergibt sehr komplexe Muster, die jedoch – infolge der physischen und rhythmischen Einwirkung des Bogens – stets eine gewisse Selbstähnlichkeit behalten. Diese Komplexität muß wegen des nebenan parallel ablaufenden, gegen sie oder mit ihr arbeitenden Violin-Outputs/-Spiels, also wegen der Handlungen, Bewegungen und Techniken des improvisierenden Geigers, ebenfalls in einem ständig wechselnden Modus operieren.

Das heißt, man kann spezifische Interaktionsbereiche abstecken, die auf eine erkannte klangliche oder physische Beziehung zwischen den beiden Systemen abzielen. Fügt man dem die Stimme der Violine hinzu, so erhält man drei Informationspools, die sich durch die Aktion der horizontalen Bogenbewegung oder des vertikalen Bogendrucks zu musikalischen Strukturen vereinen, die wirken, als würden sie von einer Art Attraktor [um im Jargon der Chaostheorie zu sprechen] angezogen.

Manchmal ist der Attraktor eindeutig der Violinspieler, der jederzeit eine demonstrative Rolle einnehmen kann [er kann z. B. die Sensoren von Informationen abschirmen, er kann zu spielen aufhören, sich am Kopf kratzen oder das Ganze angewidert abschalten usw.]. Manchmal jedoch scheint es, als wäre – wie ja in der besten improvisierten Musik öfter der Fall – ein von allen Bestandteilen unabhängiges Kontrollzentrum am Werk.

Was die Größe anbelangt, so habe ich zwischen Violine und digitalem Instrument stets ein Eins-zu-Eins-Verhältnis beizubehalten versucht, indem ich bei Auftritten nur einen MIDI-Kanal verwende. Eine Art fundamentale monophone Solidarität! Ich gewinne eine wichtige Ausdrucksdimension dadurch, daß ich die natürlichen physischen Beschränkungen eines Instruments an die äußersten Grenzen treibe, und dazu gehören auch die digitalen. Bringen wir doch diese kleinen digitalen Kästchen zum Schwitzen – oder lassen wir sie wenigstens anständig heißlaufen!

Doch der eigentliche Grund für das alles ist ... daß es ein kreatives Bedürfnis befriedigt. Eine körperlich erschöpfende, aber Kraft gebende und mitunter sehr humorvolle Erfahrung für Performer wie Publikum. Wären die Aufführungen Wiederholungen, würde zumindest ich

bald genug davon haben. So gesehen, geht es – wie beim Spiel mit einem einfallreichen Improvisator – um eine Herausforderung. Der Prozeß mag durch die Systembestandteile Musiker und Technologie determiniert sein, doch beim Versuch, die äußerst schönen psychischen und physischen Zustände, in die man bei dieser Art des Musizierens kommt, zu beschreiben, wäre jede Definition eine Beschränkung.

Diese notwendige Körperlichkeit in der Musik hatte ich wohl auch im Hinterkopf, als ich im Lauf der Jahre die Sport-Connection verfolgte. Sport und Musik sind sehr konservative Betätigungen, die vom Performer wie vom Publikum eine gewisse Grundbefriedigung verlangen ... es sind Urtriebe, fundamental wie Sex. Am Anfang ging es darum, Musik parallel zu kontrapunktisch eingesetzten sportlichen Aktivitäten zu spielen; ein Duo zwischen einem verstärkten Squashspieler und einem Geiger, [1981] erwies sich z. B. als durchaus logischer rhythmischer Cantus Firmus [Sport] mit Variationen [Geige]; bei einem Hallen-Cricketspiel mit allem Drum und Dran, 1985, wurde elektronische Analogtechnik verwendet, die in Schläger und Wickets eingebaut war, wobei die Rolle der Cricketspieler zwischen tatsächlichem Spiel und improvisierten Kommentaren auf traditionellen Instrumenten [einige davon zwecks Beweglichkeit im Outfield modifiziert!] wechselte.

Mit der Entwicklung und Verfügbarkeit einer MIDI-Ultraschall-Schnittstelle ließ sich eine musikalische Reaktion durch jede Bewegung auslösen, und der so entstehende Sport-Klang konnte eine unmittelbare improvisierte musikalische Antwort hervorrufen. 1991 erblickten zwei Stücke das Licht der Öffentlichkeit; beide gingen satirisch auf die Benutzung von Sport für politische Zwecke ein: Sie beschäftigten sich mit den Olympischen Spielen. Originalkommentare von der Nazi-Olympiade 1936 wurden als extremes Beispiel für etwas benutzt, was bei jedem Fußballspiel überall auf der Welt abläuft. Diesen Samples wurden medizinische Tonaufnahmen des Körpers bzw. der Körperflüssigkeiten unter Streßeinwirkung sowie surreale sportliche Protzgeschichten gegenübergestellt. Außerdem wurde noch Kaffeehausmusik aus den 30er Jahren zerhackt [gesampelt] und die ganze Perversität dann mit den Strichen und Bewegungsfiguren eines Geigenbogens zusammengeführt.



Foto: Konstanze Binder

Ich bin natürlich nicht der erste Musiker, der gleichzeitig von musikalischer Abenteuerlust und Sport besessen ist. Der vermutlich extremste Musiker/Komponist dieses Jahrhunderts hatte dasselbe Problem. Sein Name war Percy Grainger, auch "Perks" genannt. Auch spielte er gern Badminton ... nun, da hätten wir doch eine Idee!

Grainger wurde 1882 in Melbourne, Australien, geboren und starb 1961 in White Plains, New York. Obwohl er zu Lebzeiten einen großen Ruf als Klaviervirtuose und Komponist leichter Stücke wie *Country Gardens* und *Molly on the Shore* hatte, wird er von Anhängern zeitgenössischer Musik als großer Neuerer und eigensinniges Genie gefeiert. Er antizipierte und experimentierte mit vielen musikalischen Konzepten des 20. Jahrhunderts, ehe sie dann durch die Arbeit anderer Komponisten bekannt und anerkannt wurden. So scheint z. B. sein 1913 geschriebenes Stück *The Warriors* mit seinem Offstage-Einsatz einer Blechkapelle, den rhythmischen Komplexitäten, Unmengen an gestimmter Perkussion, der Verwendung von zwei Dirigenten und spitzen Dissonanzausbrüchen in einem grundlegend tonalen Stück eine Vorwegnahme von Charles Ives. Während seiner ganzen Laufbahn versuchte er, sein Konzept der Free Music zu realisieren, einer Musik, die frei war von den tonalen wie atonalen Strukturen der westlichen Musik. Gegen Ende seines Lebens baute er [mit Burnett Cross] aus Industrieabfall und Schrott eine Reihe von Free-Music-Maschinen, die zu "Nicht-Harmonie" und "Gleittönen" fähig waren. Außerdem war Grainger ein Pionier des "objet trouvé"; so führte etwa ein steckengebliebenes "C"-Bordun bei seinem Harmonium 1933 zu dem Stück *The Immovable Do*.

Doch wofür Grainger heute bekannt ist, ist sein extremes persönliches Verhalten. Noch zu Lebzeiten baute er sich ein Museum [das aussieht wie eine öffentliche Toilette], wo Hunderte seiner Briefe und Artefakte die Arbeitsweise seines Bewußtseins erhellen. Briefe dokumentieren seine Leidenschaft für Flagellation und Sado-Masochismus; seinen unverzeihlichen und oft widersprüchlichen rassistischen Fanatismus, vor allem gegenüber Juden [bei gleichzeitiger Bewunderung für viele jüdische Musiker]; seine Obsession für Inzestfantasien. Graingers Hirn war, wie bei der klassischen Quanteninterferenz, ein Schmelztiegel von Widersprüchen, in dem eingebildete oder wirkliche Alternativen zugleich kindlich und monströs sein konnten. Seine Lieblingskomponisten? Bach, Duke Ellington und Delius.

Ziemlich gutes Material, was?! ... Und nun zurück zum Artikel über interaktive Elektronik und Sport.

Die äußerste Grenze ist nicht der Raum, auch nicht der Cyberspace; es ist das Gehirn, oder zumindest unser Verständnis seiner tatsächlichen Funktionsweise. Ich suchte eine einfache Analogie. Ich fand sie im Badminton-Spielfeld: Es repräsentiert das Gehirn, wobei die zwei Spieler die Rolle der linken und rechten Hirnhälfte ausspielen. Doch wessen Gehirn? Natürlich das des einstmaligen australischen Musikgenies und Abwechslers, Percy Grainger, eben jenes Mannes, der einige der einfallreichsten und schönsten Neuerungen in der Musik des 20. Jahrhunderts geschaffen hat und der gleichzeitig des niederschmetterndsten rassistischen Fanatismus fähig war.

Das Stück wäre eine satirische Feier des "Dr. Jekyll & Mr. Hyde" in seinem Kopf – und vielleicht in unser aller Köpfen! Während der ganzen Aufführung könnte man in regelmäßigen Abständen laut und deutlich die "Gedanken" der Spieler hören. Sie reagierten aufeinander [wie es Sportler halt so tun!] mit persönlichen Kommentaren, pseudophilosophischen Behauptungen, gelegentlichen Beschimpfungen und Bemerkungen zum evolutionären Überlebenskampf.

An beiden Rackets wären Kontaktmikrophone und Beschleunigungsmesser angebracht, mit Zufuhr auf Musikmaterial. Die Bewegungen der Rackets würden dann zusätzlich Tempo, Rhythmus, Balance, Lautstärke usw. kontrollieren. Die Informationen von jedem Racket

würden dem vom vorhergehenden Schlag generierten Material entgegen, es ergänzen oder abschneiden. Kampf. Wettbewerb.

Die Rolle Percy Graingers nähme ein MIDI-gesteuertes Pianola ein. Aus kürzlich entdeckten [?] Briefen des Komponisten und Pianisten würden Texte und Videobilder gewonnen. Die Violine hätte eher die Rolle des Kommentators als, wie gewöhnlich, die des Protagonisten.

Ich möchte, daß *Perks* eine Feier der Körperlichkeit und Technologie der Musik ist; durch die Koppelung neuester interaktiver Technologie mit Grainger-Originalaufnahmen von Musik aus Rarotonga aus dem Jahr 1908 würde *Perks* ein weites Feld Graingerscher Musikvokabularien und disparater Elemente ... von der irischen Melodie bis zur chaotischen [im alten Sinn des Wortes] Version eines Klavierkonzertes von Grieg ... dekonstruieren. Die in *Perks* benutzten interaktiven Klänge wären digitale Repräsentationen von im Grainger-Museum in Melbourne gefundenen [oder eingebildeten] Tasten-, Perkussions- oder selbstgebastelten elektronischen Instrumenten. Vom Visuellen her stelle ich mir eine Art Kampf – einen perversen Tanz ... tribalistisch ... gegensätzlich – vor.

Das kollektive Gehirn der Menschheit scheint weiter mit einem fundamentalen Mangel behaftet: Es verhält sich gegenüber ziemlich allem, von der Politik bis zur Musik, kriegerisch [zum Tango gehören immer zwei] und tribalistisch [zu wem gehörst du]. Ob es sich um Rassenvorurteile, die Idee des Nationalstaats, um Fußballfans, eine Religion oder sonst einen exklusiven Verein handelt, wir wollen, daß unsere Art etwas Exotisches ist, gehen aber in einer Orgie tribalistischen Stumpfsinns auf die Ausrottung zu. Wir müssen mit unserem genetischen Code leben. Und wenn unser Zweig auf dem Lebensbaum der Evolution nun – mit zwar möglicher, aber unwahrscheinlicher Weiterentwicklung – ausgewachsen ist, dann werden wir sicherlich etwas Humor benötigen, während das Spiel ins nächste Jahrtausend taumelt.

"Jeder Mensch braucht etwas, das ihn zum Wahnsinn treibt, sich mit weniger zu begnügen, scheint verrückt." [Percy Grainger]