

ANKLAENGE

2019

wiener jahrbuch für musikwissenschaft

HOLLITZER



ANKLAENGE 2019

ANKLAENGE
Wiener Jahrbuch für Musikwissenschaft

Herausgegeben von
Martin Eybl und Julia Heimerdinger

ANKLAENGE 2019
Sicherheit – Risiko – Freiheit
Fragen der (Un-)Sicherheit in der Komposition,
Aufführung, Rezeption und Programmierung neuer Musik

Herausgegeben von
Juri Giannini, Andreas Holzer und Stefan Jena

HOLLITZER



Redaktion: Juri Giannini, Andreas Holzer, Stefan Jena und Delilah Rammler

Umschlagentwurf: Judith Fegerl, Umschlagadaptation: Gabriel Fischer

Satz: Daniela Seiler

Hergestellt in der EU

Veröffentlicht mit Unterstützung der mdw – Universität für Musik und darstellende Kunst Wien /

The authors acknowledge the financial support by the mdw – University of Music
and Performing Arts Vienna.



ANKLAENGE 2019

*Sicherheit – Risiko – Freiheit. Fragen der (Un-)Sicherheit in der Komposition, Aufführung,
Rezeption und Programmierung neuer Musik*

Hg. von Juri Giannini, Andreas Holzer und Stefan Jena

ANKLAENGE

Wiener Jahrbuch für Musikwissenschaft,

Reihe herausgegeben von Martin Eybl und Julia Heimerdinger

© HOLLITZER Verlag, Wien 2021

www.hollitzer.at

Alle Rechte vorbehalten

Die Abbildungsrechte sind nach
bestem Wissen und Gewissen geprüft worden.
Im Falle noch offener, berechtigter Ansprüche wird
um Mitteilung der Rechteinhaber*innen ersucht.

ISBN 978-3-99012-905-0

ISSN 2617-328X

INHALT

- 7 — **Einleitung**
- 11 — **Gianmario Borio**
Sicherheit und Risiko
Zu einer dialektischen Figur des Komponierens im 20. Jahrhundert
- 25 — **Pietro Cavallotti**
Strategien der Sicherstellung
Zur Teilnehmersammlung von 1970 und ihrer Folge bei der
Programmgestaltung der Darmstädter Ferienkurse 1972
- 41 — **Sabine Sanio**
Komponieren als Kontrollverzicht
Cages Ästhetik und die Suspendierung des kompositorischen Subjekts
- 67 — **Gianluigi Mattiotti**
Der „digitale Körper“ in einigen Kompositionen von Stefan Prins und
Alexander Schubert
- 79 — **Christian Grüny**
Alles halb so schlimm
Musik in einer unsicheren Welt
- 89 — **Hannes Dufek**
Fließendes Land, umgrenzt
Notizen zur (Möglichkeit von) Freiheit in der Musik
- 97 — **Natalie Deewan / Judith Unterpertinger**
Formalitäten
- 101 — **Marino Formenti**
Die Angst
Ein Tagebuch

109 — Elena Minetti

Auf der Suche nach einer neuen grafischen Darstellung
musikalischer Gedanken

Momente von operativer Bildlichkeit in Roman Haubenstock-Ramatis
Mobile for Shakespeare

129 — Susanne Hofinger

„warum macht er das[?]“

Materialien zu Roman Haubenstock-Ramati aus der Sammlung Lothar
Knessl an der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien

Gianluigi Mattietti

DER „DIGITALE KÖRPER“ IN EINIGEN KOMPOSITIONEN VON STEFAN PRINS UND ALEXANDER SCHUBERT

Die Möglichkeiten, die sich am Ende des 20. Jahrhunderts in Zusammenhang mit den Entwicklungen der elektronischen Musik, mit den auf den Klang angewandten digitalen Technologien und den multimedialen Horizonten ergaben, schienen prädestiniert zu sein, den physischen Akt der Aufführung nach und nach in den Schatten zu stellen und den Körper aus der musikalischen Dimension zu eliminieren: gemeint ist hier sowohl der Körper des Instruments als greifbares Klangobjekt als auch der Körper der Interpret*innen als Träger musikalischer Gesten auf der Bühne. Es kam aber genau umgekehrt! Im 21. Jahrhundert scheint die Musikgeschichte eine unerwartete Wendung genommen zu haben: Viele junge Komponist*innen haben sich mit Überzeugung einer neuen Tendenz angenähert und begonnen, sich erneut für die mechanische Dimension der Instrumente, für den Körper, für die Geste und für das Theater als integrale Bestandteile des Kompositionsprozesses zu interessieren. Als diese Tendenzen zum ersten Mal auftauchten, erschienen sie als ein Wagnis, verglichen mit einer kompositorischen Auseinandersetzung, die sich in Richtung einer maximalen Verfeinerung der Mittel zur Klangerzeugung bewegte (in Richtung einer Art von High-Tech-Komposition). Doch genau die rasante Verbreitung von Technologie und Informatik hat die Landschaft insofern verändert, als digitale Werkzeuge zu Haushaltsgegenständen geworden sind, die täglich genutzt werden und das soziale Verhalten beeinflussen und verändern können. Das Interesse der Komponist*innen hat sich auf *Low-Fi*-Klänge gerichtet, auf Mechanik, auf Vintage-Elektronik oder auf Robotik, auf künstliche Intelligenz, auf Maschinen, die den Versuch unternehmen, die Funktionen und die „Leidenschaften“ des Menschen zu imitieren, auf eine Technologie, die den menschlichen Körper in seinen physischen und kognitiven Funktionen betrachtet. Durch diese Neuorientierung sind die traditionellen, zwischen konkret und elektronisch bzw. digital unterscheidenden Paradigmen gesprengt worden – zugunsten von originellen Hybridisierungen, bei denen der Körper der Performer*innen in seiner präzisen physischen Identität durch prothetische Erweiterungen oder virtuelle Avatare vergrößert wird.

In seinem Buch *Die digitale Revolution der Musik* reflektiert Harry Lehmann über die „Entinstitutionalisierung“ der aktuellen Szene der zeitgenössischen Musik, über die Tatsache, dass Komponist*innen heute sich auch außerhalb der Akademien ausbilden, im Internet gefundene Materialien nutzen und unmittelbar mit Bildern und der

künstlerischen Performance arbeiten können. Indem er eine soziologische Analyse der Welt der zeitgenössischen Musik mit einer Analyse der von jungen Komponist*innen verwendeten Mittel verbindet, führt Lehmann den Begriff der „relationalen Musik“ ein, dem er die Fähigkeit zuschreibt, eine dem Alltag eingeschriebene kompositorische Praxis zu erklären.¹ Von diesen Überlegungen ausgehend, erkennt Tomasz Biernacki in Stefan Prins einen emblematischen Komponisten, der imstande ist, eine digitalisierte Welt, welche Verhaltensweisen und soziale Beziehungen irreversibel verändert sowie Spannungen, Konflikte und Widersprüche erzeugt, zu interpretieren.² Prins stellt die Idee des „digitalen Körpers“, eines Körpers mit Fleisch und Prothesen, mit organischen und mechanischen Elementen, mit Gelenken, aber auch mit digitalen und virtuellen „Avataren“ in den Mittelpunkt seines kreativen Interesses. Der belgische Komponist hat sich schon immer für die Forschung über das Brain Computer Interface und die Möglichkeiten des Aufbaus direkter Kommunikationswerkzeuge zwischen dem Gehirn und seinen digitalen Erweiterungen interessiert. Er versteht die digitale als eine Erweiterung der materiellen Welt, in der Überzeugung, dass wir erst am Anfang einer neuen Ära der Menschheit stehen, in der sich die Wirklichkeit immer hybrider und „erweiterter“ (im Sinne einer „augmented reality“) gestaltet. Prins greift dabei die Definition von „x-reality“ durch Beth Coleman³ auf, einer Dimension, die auf einem Netzwerk von Interaktionen zwischen Menschen als physischen Wesen und ihren zahlreichen Avataren (auf Facebook, Twitter, Instagram, Youtube usw.) basiert und durch hybride Räume, die von technisch verbesserten, doch dem menschlichen ähnlichen Körpern bewohnt werden, gekennzeichnet ist. Der Mensch konstruiert und bedient Maschinen – die Maschinen beeinflussen das menschliche Denken und Handeln in einem symbiotischen Spiel, das immer enger wird.⁴ Der Komponist bezieht sich auf eine posthumane Dimension, indem er die Worte des Schriftstellers Kodwo Eshun aus dem Roman *More brilliant than the sun*⁵

1 Harry Lehmann: *Die digitale Revolution der Musik. Eine Musikphilosophie*. Mainz: Schott, 2012, S. 115.

2 Tomasz Biernacki: „Alien Bodies. Stefan Prins' aesthetics of music“, in: *Dissonance* 125 (3/2014), S. 34.

3 Beth Coleman: *Hello avatar. Rise of the Networked Generation*. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.

4 Mattias Parent und Maarten Quanten: „Dances with Robots and the Song of Algorithms. On a few Flemish Composers between Music and Technology“, in: *World New Music Magazine*, Oktober 2012, S. 146.

5 Kodwo Eshun ist ein britischer Schriftsteller ghanaischer Herkunft. Er hat sich mit Cyberkultur, Science Fiction und Musik auseinandergesetzt, wobei er sich insbesondere mit der Überschneidung dieser Themen mit der afrikanischen Diaspora beschäftigt hat. Der 1998 erschienene Roman *More brilliant than the sun* beschreibt die Zukunftsvisionen in der Musik von Sun Ra bis 4Hero und die Verbindungen zwischen schwarzer Musik und Science Fiction aus afro-futuristischer Sicht.

aufgreift: „Sonically speaking, the posthuman era is not one of disembodiment but the exact reverse: it's a *hyperembodiment* [...]“⁶

Aus der Analyse dieser Welt, in der Menschen als Figuren eines virtuellen Spiels in einer ständigen spannungsgeladenen Konfrontation zwischen real und digital leben, und die auch die Frage nach der menschlichen Identität ins Spiel bringt, entsteht eine neue Art von Musik. Diese hat als ihren Hauptakteur „[l]e corps hybride du performeur constitué de son identité physique, d'extensions prothétiques (instruments, préparations, micros, haut-parleurs) et/ou des avatars virtuels (haut-parleurs, projections vidéo) [...]“⁷.

Das kreative Schaffen von Prins entspringt nicht dem Nichts, sondern hat seine Wurzeln in einem fruchtbaren flämischen Boden: Sie reiht sich an jene von Komponisten wie Serge Verstockt und Filip Rathé und scheint an den experimentellen und radikalen Geist der Musik von Karel Goeyvaerts, Lucien Goethals, Herman Van San und Godfried-Willem Raes anzuknüpfen; Komponisten also, die in verschiedenen Formen die Praktiken der Avantgarde in Frage gestellt haben, indem sie auf die neuesten Technologien und die Komplexitäten und Paradoxien der zeitgenössischen Welt Bezug genommen haben.⁸ Prins erschafft elektronisches Klangmaterial durch Granularsynthese und algorithmische Techniken und folgt damit einer für die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts typischen elektronischen Praxis. Doch schon ab seinen ersten Kompositionen wird die Interaktion und Symbiose zwischen menschlichen und technologischen Systemen zu einem konstitutiven Element seines kompositorischen Zugangs. Prins gewann 2010 in Darmstadt den Kranichsteiner Musikpreis für Komposition und kehrte zwei Jahre später dorthin als Shooting Star zurück, das Stigma des „enfant terrible“ der zeitgenössischen Musik tragend und fähig, mit der Unterstützung verschiedener Ensembles aus Belgien (Nadar Ensemble, Ictus Ensemble, Besides Ensemble, Zwern Electric Guitar Quartet), die mit dieser neuen musikalischen Ästhetik im Einklang stehen, die einschlägige Szene zu revolutionieren.⁹ In

6 Kodwo Eshun: *More Brilliant Than The Sun: Adventures In Sonic Fiction*. London: Quartet Books, 1998, S. 00[-002]. Hervorhebung im Original.

7 Stefan Prins: „Corps hybrides dans les espaces hybrides“, in: *Dissonance* 140 (12/2017), S. 12. (Den hybriden Körper der Performer*innen, bestehend aus seiner physischen Identität, aus prothetischen Erweiterungen (Instrumente, Präparationen, Mikrofone, Lautsprecher) und/oder virtuellen Avataren (Lautsprecher, Videoprojektionen) [...]). Die Übersetzungen der Zitate stammen, wenn nicht anders vermerkt, von Juri Giannini.

8 Vgl. Parent / Quanten: „Dances with Robots“ (Anm. 4), S.137–147.

9 Monika Pasiecznik: „Artistic Invasion: Belgians in Darmstadt“, in: *World New Music Magazine* (Oktober 2012), S. 91–95.

Not I (2007) für E-Gitarre und Live-Elektronik¹⁰ fügt Prins zwischen Instrument und Verstärker einen zusätzlichen digitalen Audioprozessor (wie eine Black Box) ein, der von einem/r zweiten Performer*in gesteuert wird und der die direkte Verstärkung der Gitarre unterbricht, so dass der Klang nicht immer mit der Geste, die ihn erzeugt, übereinstimmt, sondern ein verfremdender Effekt entsteht. Der/die Gitarrist*in baut um sich herum einen sich ständig weiterentwickelnden Klangraum auf, scheint aber die eigene subjektive Autonomie zu verlieren, genau wie die Protagonistin von *Not I* von Samuel Beckett. Ein Gitarrenverstärker wird auch neben den vier Instrumenten (Flöte, E-Gitarre, Schlagzeug und Cello) von *Fremdkörper #1* (2008) platziert.¹¹ Als erstes Stück des Zyklus *Fremdkörper* stellt diese Komposition eine Art künstlerisches Manifest dar, das auf dem Vergleich zwischen Körper und Maschine basiert. Die Live-Elektronik ‚infiziert‘ dabei die verstärkten Instrumentalklänge, in einigen Fällen auch mit vorher aufgenommenem Klangmaterial. Doch hier spielt Prins nicht nur mit der Verzerrung des Klangs und der Trennung von instrumentaler Geste und Klang: Die Komposition geht in der Tat von einer Situation aus, in der elektronisch bearbeitete und instrumentale Klänge völlig unterschiedliche und unterscheidbare Entitäten sind, so wie zwei getrennte Körper. Doch innerhalb der Komposition gibt es unterschiedliche Entwicklungen, und von einem bestimmten Punkt an bildet sich eine einzige Substanz, in der technologische ‚Fremdkörper‘ und der Klang des ‚Fleisches‘, der aus der physischen und sichtbaren Handlung entsteht, einander durchdringen.¹² Diese Idee wird auch in den beiden anderen Kompositionen des Zyklus vertieft, in denen Prins morphologisch fremde Elemente in die Textur des Instrumentalensembles einpfropft und dabei drei Arten von Strategien nutzt: Erweiterung, Integration und Transformation. In *Fremdkörper #2* (2010) für Sopransaxophon (oder Klarinette), E-Gitarre, Schlagzeug, Klavier und Live-Elektronik¹³ unterbricht Prins etwa die lineare Erzählung durch das ‚Eindringen‘ verschiedener Audiodateien, die aus dem Internet stammen, und verformt den Gitarrenklang, indem er ein Spielzeugmegaphon auf den Tonabnehmer der Gitarre legt oder die Mundhöhle des/der Interpret*in als menschlichen Dämpfer („human mute“) benutzt. In *Fremdkörper #3*

10 *Not I* wurde am 20.12.2007 in Leuven von Matthias Koole und Stefan Prins uraufgeführt und von der flämischen Sektion der IGNM für die World Music Days in Schweden 2009 ausgewählt.

11 *Fremdkörper #1* wurde für das „Entartung“-Projekt in Zusammenarbeit mit dem Videokünstler Joachim Devillé komponiert und am 09.12.2008 vom Nadar Ensemble unter der Leitung von Daan Janssens uraufgeführt.

12 Parent / Quanten: „Dances with Robots“ (Anm. 4), S. 146.

13 *Fremdkörper #2* ist eine Auftragskomposition des Darmstädter Internationalen Musikinstituts und wurde am 25.07.2010 in Darmstadt vom Nikel Ensemble uraufgeführt.

(2010) für 11 Instrumente und Sampler¹⁴ erzeugt Prins alle elektronischen Klänge durch die digitale Bearbeitung von Intros einiger Songs von Michael Jackson, die einem ganzen Spektrum von Verzerrungen unterliegen.

Das Verhältnis zwischen Konkretem und Digitalem, zwischen der physischen Dimension der Aufführung und fremden bzw. virtuellen Elementen führt im zwischen 2011 und 2016 komponierten *Piano Hero*-Zyklus zu einem starken gestischen Konflikt, weil Prins neben dem Instrumentalpart und der Live-Elektronik auch Videokameras und Live-Video in die Kompositionen mit einbezieht. In *Piano Hero #1* (2011)¹⁵ ist der/die Ausführende bloß noch Operator*in in einer Welt digitaler Klänge und Bilder, ist Teil einer Performance, die ein verzerrtes Zeitgefühl erzeugt: Der/die Pianist*in steht tatsächlich auf der Bühne und spielt auf einer Midi-Tastatur, die allerdings einen Avatar steuert, eine virtuelle Figur, die verschiedene Aktionen auf den Saiten des Klaviers ausführt. Diese digitale Prothese erzeugt die Illusion eines Stückes für zwei Personen, einer realen und einer virtuellen. Aber das Paradoxe ist, dass wir den Klang des virtuellen Klaviers trotz der ‚unmöglichen‘ Gesten des Avatars im Video als ‚real‘ wahrnehmen. Nur im zentralen Teil des Stückes zerbricht diese Illusion, und wie in einer Art kurzem Adagio wird der/die wirkliche Pianist*in auf die Leinwand projiziert (mit einer Webcam), und wir nehmen diese Rolle als primär, als erste Ebene der Aufführung wahr, auch wenn außer dem Geräusch der Tasten kein Ton produziert wird. In *Piano Hero #1* nutzt Prins den Avatar als eine Art digitale Präparierung des Klaviers und löst mit minimalem Aufwand (indem schlicht die audio-visuellen Samples auf der Tastatur kontrolliert werden) komplexe und virtuose Klangprozesse aus. Auf diese Weise enthüllt sich durch eine ständige Verschiebung der Klangperspektive „one of the most fundamental and revolutionary gestures in music: [the] revealing and destroying [of] fossilized mechanisms of musical reproduction, which are naturally an essential part of every traditional instrumental performance.“¹⁶ Diese Idee wird in *Piano Hero #2* (2011)¹⁷ weiterentwickelt. Die Verwendung eines realen Flügels im Video wirkt als tatsächlicher ‚Fremdkörper‘ – dieser akzentuiert die Spannung zwischen reell und virtuell, zwischen Vergangenheit und Gegenwart, denn im Videomaterial werden im Vorhinein aufgenommene virtuelle Gesten mit reellen (von der Kamera auf der Bühne aufgenommen) gemischt. Wird

14 *Fremdkörper #3* (mit Michael Jackson) ist eine Auftragskomposition der Impuls International Academy und wurde am 05.02.2011 in Graz vom Klangforum Wien unter der Leitung von Beat Furrer uraufgeführt.

15 *Piano Hero #1* wurde im Auftrag von Frederik Croene geschrieben, der die Komposition am 30.09.2011 in Antwerpen uraufgeführt hat.

16 Tomasz Biernacki: „Alien Bodies“ (Anm. 2), S. 35.

17 *Piano Hero #2* wurde im Auftrag des Huddersfield Festivals komponiert und Mark Knoop gewidmet, der es am 25.11.2011 in Huddersfield uraufgeführt hat.

in *Piano Hero #3* (2016)¹⁸ das Klavier zum Resonanzraum, zum Filter in einem computergesteuerten Feedbacksystem, so wird in *Piano Hero #4* (2016–17),¹⁹ dem letzten Stück des Zyklus, die vorherrschende (im Video gezeigte) Perspektive zu derjenigen der Shooter-Games: Man sieht auf der Leinwand durch die Augen des/r Pianist*in. Diese/r befindet sich in manchen Momenten im Konzertraum (mit Gesten, die mit der Live-Performance verbunden oder auch nicht verbunden sein können), agiert aber in anderen Momenten im virtuellen Raum, und ist am Ende der Komposition außerhalb des Konzertraums, im Freien auf einem weiten Feld, zu sehen. Dadurch wird die Perspektive des Publikums ständig destabilisiert und die Grenzen zwischen den verschiedenen Realitäten werden verwischt.

In all diesen Werken funktionieren die neuesten digitalen Technologien als destabilisierende Elemente, als Fremdkörper innerhalb einer organischen, vertrauten und erkennbaren Welt (der Klang der elektrischen Gitarre, die Rolle des/r Pianist*in usw.). Nach und nach aber weichen die Reibungen zwischen diesen beiden, von kontrastierenden Logiken geleiteten Welten einer neuen musikalischen Perspektive, die fähig ist, sie zu verschmelzen. In *Generation Kill* (2012) und *Flesh+Prosthesis #0-2* (2013–2014) etwa fließen die Interpret*innen und ihre Avatare nicht nur auf der klanglichen, sondern auch auf der visuellen Ebene ineinander, indem die physischen Körper der Ausführenden dank halbtransparenter Bildschirme mit Projektionen überlagert werden:

„Initialement, mon approche était dialectique: le corps physique contre ses extensions technologiques. Dans ces travaux, les nouvelles technologies (digitales) étaient considérées comme des puissances perturbatrices qui troublaient (et pourtant fascinaient), comme des *fremdkörper*, le monde organique et charnel. Mais graduellement, j’ai commencé à imaginer des compositions dans lesquelles ces dialectiques se dissolvent et une nouvelle réalité synthétique apparaît, mêlant physique et digital pour créer un corps hybride qui opère selon sa propre logique.“²⁰

18 *Piano Hero #3* ist Stephane Ginsburgh gewidmet, der es am 30.07.2016 in Darmstadt uraufgeführt hat.

19 *Piano Hero #4* wurde ebenfalls von Stephane Ginsburgh uraufgeführt: am 30.07.2016 im Muziekcentrum de Bijloke in Gent.

20 Stefan Prins: „Corps hybrides“ (Anm. 7), S. 12–13. („Anfangs war mein Ansatz ein dialektischer: der physische Körper gegen seine technologischen Erweiterungen. Neue (digitale) Technologien galten in diesen Arbeiten als zerstörerische Kräfte, die wie *Fremdkörper* die organische und fleischliche Welt störten (und dennoch faszinierten). Aber nach und nach begann ich, mir Kompositionen vorzustellen, in denen sich diese Dialektik auflöst und eine neue synthetische Realität entsteht, die das Physische und das Digitale zu einem hybriden Körper vermischt, der nach seiner eigenen Logik funktioniert.“

Die ursprüngliche Idee zu *Generation Kill*, einer Komposition für vier Instrumente (Schlagzeug, E-Gitarre, Violine, Cello), vier Gamecontroller, Live-Elektronik und Live-Video, die Prins' Durchbruch in der internationalen Szene markiert,²¹ geht auf Filmmaterial zurück, das im Internet kursierte und mit dramatischen Ereignissen des Zeitgeschehens verbunden war: Es handelte sich dabei um Bilder des sogenannten „Arabischen Frühlings“, als zwischen Ende 2010 und Anfang 2011 Demonstrant*innen aus verschiedenen Ländern die ganze Welt zum Zeugen revolutionärer Ereignisse machten, indem sie mit ihren Smartphones Videos drehten und diese in den sozialen Medien verbreiteten; aber auch um Aufnahmen von amerikanischen Bombenangriffen auf Al-Qaida-Stellungen, bei denen Drohnen oft unschuldige Opfer trafen; schließlich noch einen älteren Teaser der Fernsehserie *Generation Kill*, den Prins ebenfalls auf YouTube fand. Diese Serie basiert auf Evan Wrights gleichnamigem Buch, das von seinen Erfahrungen als Reporter bei den US-Marines während der Invasion im Irak 2003 berichtet und die Beiläufigkeit der militärischen Aktionen von Soldat*innen, die auf *Wargames* trainiert wurden, schildert: eine „Generation PlayStation“ von Soldat*innen, die dazu erzogen wurden, den Krieg als ein von Grafiken, Musik und Animationen vermitteltes Spiel zu sehen.²² Durch diesen Bilderfluss angeregt, hat Prins eine interaktive Audio-Video-Komposition geschaffen, die konkrete Elemente aus dem dramatischen Tagesgeschehen als Kompositionsmaterial verwendet. Die vier Musiker*innen spielen hinter halbtransparenten Bildschirmen, während sie zugleich mit Gamecontrollern die Aufführung von vier virtuellen Performer*innen auf der Leinwand steuern, indem sie deren Projektionen verändern, umkehren oder beschleunigen. So entsteht eine kontinuierliche Osmose zwischen realer und virtueller Musik. Die Performer*innen und ihre Avatare verschmelzen nicht nur aus klanglicher, sondern auch aus visueller Sicht zu einer komplexen und bedrohlichen ‚Polyphonie‘, die schließlich in der Projektion von Bildern eines Bombardements aus der Perspektive des digitalen Visiers eines Kampfflugzeugs gipfelt: schreckliches und erschütterndes Beispiel einer außer Kontrolle geratenen Digitaltechnologie.

Die Idee, einen hyper-hybriden, mehrdimensionalen Körper zu erzeugen, charakterisiert auch *Flesh+Prosthesis #0-2* für verstärktes Quartett (Tenorsaxophon, Schlagzeug, E-Gitarre und Klavier) und vierkanaligen Soundtrack.²³ Dieser basiert auf der Schichtung von instrumentalen und elektronischen Materialien, die der achtkanaligen

21 *Generation Kill* wurde im Auftrag des SWR komponiert und am 20.10.2012 vom Nadar Ensemble bei den Donaueschinger Musiktagen uraufgeführt.

22 Die sieben Episoden der von HBO Films produzierten TV-Serie *Generation Kill* wurden 2008 ausgestrahlt. Das Buch von Ewan Wright wurde 2004 veröffentlicht.

23 *Flesh+Prosthesis #0-2* wurde am 08.11.2013 beim Festival Wien Modern vom Ensemble Nikel uraufgeführt.

elektronischen Komposition *Hybridae* (2012) entnommen sind. Das Spiel mit dem Hybridisieren setzte sich in *I'm your body* (2014) fort. Hier wird einem verstärkten Quartett und dem elektronischen Teil der Komposition der Körper eines großen Instrumentalensembles hinzugefügt.²⁴ Das gleiche ‚prothetische‘ Prinzip kann ebenfalls in der Erweiterung von *Mirror Box (Flesh+Prosthesis #3)*²⁵ für verstärktes Saxophon, Schlagzeug, Klavier und Elektronik (2014) zu *Mirror Box Extensions* (2014–2015)²⁶ für sieben Musiker*innen (Saxophon, Posaune, E-Gitarre, Schlagzeug, Klavier, Violine, Cello), Live-Elektronik und Live-Video beobachtet werden. Diese Erweiterung betrifft nicht nur die formale und instrumentale, sondern auch die konzeptionelle Dimension des Stückes. Der Begriff „Mirror Box“ ist dem Namen eines medizinischen Geräts entlehnt. Es handelt sich um eine Box mit zwei Spiegeln in der Mitte, die bei Immersive Virtual Reality (IVR)-Therapien verwendet wird: Durch die Bewegung eines Armes oder Beines in dieser Box werden Spiegelbilder reflektiert, die den Patient*innen helfen, Schmerzen nach einer Amputation oder Beschwerden durch prothetische Gegenstände zu lindern. Davon ausgehend hat Prins eine Komposition geschaffen, in der die Körper der Performer*innen und deren technologische Erweiterungen (Prothesen) in hybriden audio-visuellen Räumen interagieren und dabei mit der visuellen und klanglichen Wahrnehmung durch ein Spiel von Spiegeln und Projektionen, die sich auch über die Bühne hinaus erstrecken, spielen. Auf der Bühne stehen nämlich vier Reihen halbtransparenter Bildschirme, die durch Videoprojektionen eine Vervielfachung des Raumes erzeugen: In diesem labyrinthischen Raum interagieren die Musiker*innen mit ihren Hologrammen, werden durch ihre von einer Kamera aufgenommenen Bilder vervielfacht oder bewegen ihre Avatare, indem sie die Bildschirme verschieben, auf die sie projiziert werden. Sie können abwechselnd oder gleichzeitig an verschiedenen Orten, aus verschiedenen Winkeln und Perspektiven, sogar in verschiedenen Vergrößerungen gesehen werden; sie folgen unterschiedlichen Zeitflüssen in einem kontinuierlichen Spiel von Überlappungen und Verschiebungen, das ihre Identitäten fließend macht.²⁷ Im letzten Teil der Komposition verschwindet auch die vierte und letzte Wand zwischen Bühne und Publikum (somit auch die Trennung zwischen Publikum und Aufführung), weil 30 Performer*innen, die inmitten des Publikums sitzen, genausoviele Tablets

24 *I'm your body* wurde am 09.05.2014 bei den Wittener Musiktage durch das Klangforum Wien unter der Leitung von Emilio Pomarico uraufgeführt.

25 *Mirror Box (Flesh+Prosthesis #3)* wurde im Auftrag des SWR und der Siemens-Stiftung komponiert und am 06.02.2015 im Rahmen des Eclat-Festivals in Stuttgart vom Trio Accanto uraufgeführt.

26 *Mirror Box Extensions* wurde vom Nadar Ensemble am 17.10.2015 bei den Donaueschinger Musiktagen uraufgeführt.

27 Tim Rutherford-Johnson: Begleitessay im Booklet der CD/DVD *Augmented*, Kairos (2019), S. 14–15.

einschalten, die das Bühnengeschehen reproduzieren, und weil das zugleich aufgezeichnete Publikum auf die Bühne projiziert wird und die Abschlussperformance des/r Posaunist*in überlagert. In *Mirror Box Extensions* spielt Prins mit den digitalen Erweiterungen des Körpers und deren Wahrnehmung. Er schafft eine delikate Balance zwischen illusorischen Tricks und deren kritischer Enthüllung,²⁸ wobei er die Hybridisierung darauf ausdehnt, wie wir diese augmentierten Körper wahrnehmen:

„Directly interacting with or perceiving a physical reality (a body, an environment, a physically produced sound) is very different from doing so filtered through a layer of mediations (video projection, loud speaker, laptop, smartphone, tablet, security cam, webcam, ...). *Mirror Box Extensions* tries to touch onto these differences, extending the mirrors beyond the stage, creating a strange labyrinthine hybrid machine of mediations into which the performers and the audience find themselves caught.“²⁹

Ein weiteres Beispiel der Hybridisierung verschiedener Aspekte der musikalischen Aufführung sowie der offenen und provokativen Konfrontation mit Wahrnehmungs- und Hörgewohnheiten bieten einige Kompositionen von Alexander Schubert, der ähnlich wie Prins die Idee eines digitalen, sowohl organischen als auch roboterhaften Körpers in den Mittelpunkt seines kreativen Interesses gestellt hat. Der deutsche Komponist, der Bioinformatik studierte, bevor er sich der Komposition widmete, bezieht sich ausdrücklich auf die künstlerischen Aktivitäten von Nam June Paik, der den Körper in die Welt der Leinwand übertrug. Er bezieht sich aber auch auf Interpreten wie Stelios Arcadiou (bekannt unter dem Pseudonym Stelarc), der in seinen Body Art Performances seinen Körper mit Prothesen und elektronischen oder robotischen Komponenten kombiniert, oder auch auf Marco Donnarumma, ein aus Neapel stammender, in Berlin tätiger Künstler, der für seine Performances, die Sound und Biotechnologie miteinander verschmelzen, bekannt ist. Charakteristisch für seine Performances sind Mensch-Maschine-Interfaces, die auf unkonventionelle Art und Weise die Muskelenergie zur Steuerung mechanischer Elemente ausnutzen.³⁰ In Schuberts Musik wird die musikalische Geste auf sehr explizite Weise theatralisiert,

28 Sebastian Hanusa: „Körper in der Spiegelkiste: Stefan Prins' ‚*Mirror Box Extensions*‘“, in: *Neue Zeitschrift für Musik* 4/2016, S. 49.

29 Stefan Prins: „Program notes“ zu *Mirror Box Extensions*, in: www.stefanprins.be/eng/composesInstrument/comp_2015_01_mirrorboxextensions.html, 15.01.2020.

30 Vgl. Alexander Schubert: „Virtualität und Täuschung. ‚When I Told You These Things, I Was Lying‘“, in: *MusikTexte* 158 (August 2018), S. 23. Siehe dazu auch den Text von Christian Grüny im vorliegenden Band.

mit choreografischen und multimedialen Elementen, die aus dem Bereich der Clubkultur zu kommen scheinen und Binkleuchten, Stroboskopen, Rauch und Video einbeziehen oder auch Sensoren benützen, die den Körper der Performer*innen ‚elektrifizieren‘. Die Aufführung wird zu einem ‚Totalspektakel‘, das aufgrund des verursachten sensorischen Schocks dem Artaud’schen Theater der Grausamkeit zu entstammen scheint.³¹ Es ist eine in völlige Dunkelheit getauchte Aufführung, bei der die ganze Aufmerksamkeit auf die Körper auf der Bühne gerichtet ist, mit einer neuen Art von instrumentaler Virtuosität (weit entfernt von jeglichen Spielarten der historischen Avantgarde), bei der jedes visuelle Element zu einem kompositorischen Parameter wird. Somit ändert sich auch das Verhältnis zum Publikum und zum Hören radikal, das für Schubert eher auf die Welt des Raves verweist:

„[...] es [geht] nicht mehr voranging um die Inszenierung der Musiker, sondern um die Weise, wie das Publikum diese wahrnimmt. Im Zentrum steht eine Veränderung des Empfindens und des Rezipierens – der Schwerpunkt liegt dabei beim Betrachter. Insgesamt geht es bei dem Stück um die Vermittlung einer Wahrnehmungssituation, einer Erfahrung. Es sollen Zustände der Überforderung, des Exzesses, des Rausches, der Einsamkeit und der Verwirrung erlebbar gemacht werden. Der Rave-Kontext steht hier als Vorbild und das Material und Setting beziehen sich direkt darauf.“³²

In der musikalischen Ästhetik Schuberts kann selbst eine ‚klassische‘ Figur wie jene des/der Dirigent*in zu einem ‚elektrifizierten‘ Körper werden. Das zeigt etwa die Komposition *Point Ones* (2012) für „Augmented Conductor“, kleines Ensemble (Violine, Cello, Saxophon/Klarinette, elektrische Gitarre, Schlagzeug, Klavier) und Live-Elektronik:³³ Der Körper des/der Dirigent*in ist mit Sensoren bedeckt, die Gesten dienen nicht nur der Leitung des Ensembles, sondern auch der Klangerzeugung; sie führen nach und nach zu unbeholfenen Bewegungsabläufen und dazu, sich wie ein Roboter zu bewegen und münden am Ende in ein echtes Solo. So experimentiert Schubert mit Live-Elektronik auf eine ganzheitliche Art und Weise, indem er ein Instrument

31 Matthew Shlomowitz verbindet die theatralische Perspektive von Alexander Schubert mehr mit Antonin Artaud („sensory shock“) als mit Berthold Brecht („brain shock“). Vgl. Matthew Shlomowitz: „The Composer Alexander Schubert“, in: http://www.alexanderschubert.net/on/Alexander_Schubert_Shlomowitz_Wien_Modern.pdf, 10.07.2020.

32 Alexander Schubert: „Unsichere Zustände. Gedanken zu immersiven Strategien“, in: *Disonance* 140 (Dezember 2017), S. 9.

33 *Point Ones* wurde am 18.07.2012 in Darmstadt vom Nadar Ensemble unter der Leitung von Daan Janssens uraufgeführt.

unter der vollständigen Kontrolle des/r Dirigent*in schafft. Der Körper steht auch in *Sensate Focus* (2014) für Quartett (E-Gitarre, Bassklarinette, Perkussion, Violine) mit Live-Elektronik und Licht stark im Vordergrund.³⁴ Diese Komposition leitet ihren Titel von einer Reihe spezifischer Sexualübungen für die Paartherapie ab und spielt mit frenetischen Sequenzen von instrumentalen Gesten, fragmentierten rhythmischen Mustern und einem *industrial*-Sound, in einer kontrapunktischen Struktur mit intermittierenden Lichtern und der Dunkelheit als integralem Bestandteil der Aufführung. Es entsteht somit eine artikulierte Dramaturgie, in der die verschiedenen instrumentalen Ereignisse eng mit den Lichtsequenzen und der physischen Geste verbunden sind. Die Idee, die sinnliche Dimension durch die Inszenierung digitalisierter Körper zu stimulieren, kehrt auch in *Codec Error* (2017) für Kontrabass, zwei Schlagwerker*innen und Licht zurück:³⁵ Die drei Musiker*innen auf der Bühne verwandeln sich in roboterhafte Präsenzen, weil die Stroboskoplichter, die sie mit einem blassen bläulichen Licht beleuchten, sehr schnelle Sequenzen von kurzen Frames erzeugen, die der instrumentalen Geste eine mechanische Erscheinung verleihen. In diesem Stück setzt sich Schubert auch mit der technologischen Welt auseinander. Er geht nämlich von der Idee digitaler Fehler aus, die die Funktion eines Computers blockieren, und verwandelt Musiker*innen in schlecht funktionierende Avatare, als ob „Bugs“ in den digitalen Manipulationen ihrer Körper auftreten würden. Der Fehler, der logische Sprung, die Fragmentierung des Klang- und Bildflusses, die Ästhetik des Copy-Paste, all dies sind Elemente, die über den musikalischen Inhalt hinausgehen, die die Welt der Wahrnehmung im digitalen Zeitalter ansprechen und die auf Clips, Avatare, digitale Kopie reduzierte Identität des Menschen thematisieren.³⁶

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass viele derzeit aktive Komponist*innen auf der Bühne mit dem Körper (des Instruments und/oder der Interpret*innen) und mit klanglichen und visuellen Bildern und zwischen den zwei sich gegenseitig berührenden Extremen ‚konkret‘ und ‚virtuell‘ arbeiten. Der Körper ist digitalen Manipulationen unterworfen, die ein interessantes Spiel von Kontrasten, Interferenzen, Fragmentierungen, Mehrdeutigkeiten bedingen und neue interessante musikalische Perspektiven eröffnen. Die Musikanthropologie hat uns gelehrt, dass Instrumente als eine Verlängerung des menschlichen Arms entstanden sind.³⁷ Jetzt, im

34 *Sensate Focus* wurde im Auftrag des Huddersfield Festivals für das Ensemble PlusMinus geschrieben, das es am 28.11.2014 in Huddersfield uraufgeführt hat.

35 *Codec Error* wurde vom IRCAM, den Donaueschinger Musiktagen und dem Strasbourg Music Festival in Auftrag gegeben und vom Ensemble InterContemporain am 21.10.2017 in Donaueschingen uraufgeführt.

36 Alexander Schubert: „Binäre Komposition“, in: *MusikTexte* 153 (Mai 2017), S. 11–12.

37 Vgl. diesbezüglich etwa Ulrich Mahlert: *Wege zum Musizieren. Methoden im Instrumental- und Vokalunterricht*. Mainz [u. a.]: Schott, 2013, S. 237–238.

Computerzeitalter, verlängern digitale Erweiterungen nicht nur das Instrument, sondern erzeugen auch weitere Verlängerungen des Armes und verursachen eine Aufspaltung des Körpers. Die auf Musik angewandte Technologie eliminiert nicht die physikalische und mechanische Realität des Klangs und seiner Erzeugung, sondern erweitert sie. Die Musik von Komponisten wie Stefan Prins und Alexander Schubert bewegt sich in Richtung der Konstruktion neuer Paradigmen. Diese erfordern einen anderen Ansatz in ihrer Analyse und Interpretation, weil die Geste, die ‚choreographische‘ Dimension der Aufführung, die Präsenz von Avataren, zu strukturellen Bestandteilen der Komposition werden und weil sich in der Wahrnehmung die Relationen zwischen Geste und Klang ausweiten und neue Arten von Beziehungen generieren.

(Übersetzung aus dem Italienischen: Juri Giannini)