

Aus: Das neue Interesse an der Kultur, hg. von Hajo Cornel und Volkhard Knigge. Kulturpolitische Gesellschaft e.V., Dokumentation 34. Hagen 1990.

Wolfgang Martin Stroh Peter Bayreuther

"Brain & Body" - Eine Musikperformance

Unser Tagungsbeitrag war eine Musikperformance. Statt einer Dokumentation dieses Beitrags, die nur als Videomitschnitt sinnvoll wäre, versuchen wir im folgenden, die Hintergründe unserer künstlerischen Tätigkeit theoretisch darzustellen. Das Verhältnis von "Brain" und "Body", das unsere Musikperformance in spezifischer Weise vorführt, ist mit Sicherheit ein Grundverhältnis unserer heutigen Kultur. Während viele Musikkulturen fast ausschließlich "Body"-geprägt sind, ist die abendländische Musikkultur weitgehend eine "Brain"-Kultur. Der Jazz und die Rockmusik haben den Anspruch von "Body" in den vergangenen Jahrzehnten mit Erfolg wieder eingefordert. Gerade die westdeutsche Musikavantgarde hingegen hat die Herrschaft des "Brain" dieser angeblich dumpfen Körperkultur entgegengehalten. Musikphilosophen - und zwar überwiegend solche, die sich kritisch nannten - haben die Herrschaft sublimiert. Es ist vielleicht kein Zufall, daß das Schlagwort von High Culture eine, wohl aus Unwissenheit, anglierte Fassung des gängigen Begriffs "Hochkultur" ist. Und "Hochkultur" ist seit den Tagen des Kolonialismus immer auch mit einem Führungsanspruch der Besitzer jener hohen Kultur verbunden. Die "Hochkultur" heute blickt mit Verachtung oder mitleidsvoll auf alle jene naturwüchsigen Kulturen, die das "Body"-Prinzip verkörpern. Und dennoch beginnt die heutige Hochkultur, wo immer sie sich der High Tech bedient, sich mit jenen Musikspezies auseinanderzusetzen, die auf "Body"-Kulturen zurückgreifen: sei es nun der bereits erwähnte Jazz und Rock, seien es die bekannten Stile wie Reggae oder der Samba, seien es diverse Folklorewellen, seien es New-Age-motivierte Blicke gen Osten, oder seien es avantgardistische Versuche szenischer Komposition.

Das musiktechnische Phänomen der Improvisation hat sich uns als ein Schlüsselphänomen bei der Auseinandersetzung mit "Brain" und "Body" innerhalb der heute in der Bundesrepublik herrschenden Kultur erwiesen. Wir fanden Improvisation fast ausschließlich verbunden mit "Body"-Kulturen, während das "Brain"-Prinzip improvisiertes tendenziell ausschließt. Durch die Einführung des Computers in die Musikproduktion scheint das "Brain"-Prinzip eine erneute Stärkung erfahren zu haben. Und umgekehrt wurde oft maschinenstürmerisch gegen den Musikcomputer improvisiert, während eine perfekte Karajan-Produktion einer Beethoven-Sinfonie eher dem Musikcomputer mit zum Durchbruch verhalf. Alle Standpunkte erschienen uns aber zu wenig differenziert und wiesen ein gutes Maß an Borniertheit auf. Die Idee war damit geboren: Wir wollten nicht gegen Musikcomputer improvisieren, sondern mit Computern improvisieren - und wir wollten Computer nicht zur Perfektion von "Brain"-Musik, sondern zur Produktion von "Body"-Musik benutzen.

Im folgenden soll der Weg beschrieben werden, wie wir aufgrund dieses Ansatzes, der sich in Realität nicht logisch aus einer theoretischen Überlegung, sondern als Ergebnis einer vieljährigen künstlerischen Zusammenarbeit ergab, zu unserer Musikperformance gekommen sind, die ausschließlich improvisiert ist. Dieser Weg hat eine psychologische und eine technische Seite. Beide Seiten sollen zur Sprache kommen.

Die einfachste Art der Improvisation ist die, daß zwei Musiker ohne jede Absprache miteinander musizieren. Im Falle einer Konzert-Improvisation bedeutet das, daß die Musiker irreversibel - "öffentlich" - zwar mit gemeinsam entwickeltem Handlungsziel, meist auch mit gleicher Motivation, nicht jedoch mit einer bewußt geplanten Handlungsstrategie vorgehen. Für "Brain & Body" ist diese Art Improvisation charakteristisch.

Das Musizieren ohne Vorabsprache bedeutet allerdings nicht, daß die Musiker nicht eine gemeinsame Musiksprache sprechen. Dies erscheint widersprüchlich, da jede gemeinsame Sprache Abmachungen voraussetzt. Und in der Tat kennen die meisten der gängigen Improvisationen unserer Kultur solche Absprachen: zumeist irgendwelche musiktheoretischen Regelsysteme, wie es harmonische oder modale Improvisation, oder die Interpretation musikalischer Grafiken voraussetzen. Die oben definierte "einfachste Art der Improvisation" bezieht sich aber nicht auf musiktheoretisch explizierte, überhaupt nicht auf bewußt abgesprochene Regeln, sondern lediglich auf das Ergebnis gemeinsamer Hörerfahrungen und gemeinsamer musikpraktischer Erfahrungen. Ein solches, quasi psychologisches Regelsystem, dem auch die freie Improvisation folgt, arbeitet mit Kategorien wie Spannung, Entspannung, Ereignisdichte, Kontrast, Monotonie, Ereignisvielfalt, Bewegung, Entwicklung, Höhepunkt, Wiederholung, Tempo, Impuls usw. Letztlich setzt sich dieses Regelsystem aus denselben Kategorien und denselben Regeln zusammen, die wir unbewußt oder bewußt anwenden, wenn wir Musik bewerten, gut und schlecht, langweilig oder spannend finden und dabei spüren, daß die musiktheoretischen Kategorien unzureichend sind. Gemeinsames Musizieren und Konzertieren ist, auch wenn dies ganz ohne direkte Absprachen erfolgt, der wichtigste Prozeß, in dem sich ein derart "psychologisches Regelsystem" herausbildet. Während Abmachungen (inclusive musiktheoretischer Gesetze oder der musikalischen Notenschrift) statisch sind, sind psychologische Regeln dynamisch. Es sind Handlungsregulative, die sich in gemeinsamer Tätigkeit herausbilden, die sich beim gemeinsamen Musizieren weiter entwickeln und in jedem Konzert - auch aufgrund der Aktionen des Publikums - verändern.

Bei einer Improvisation, die sich als Konzert und damit als öffentliche Musikkultur präsentiert, müssen die Musiker für alles, was sie tun, geradestehen. Es gibt nicht die Möglichkeit, sich - quasi entschuldigend - hinter einem Notenpapier, einem Komponisten, hinter einem Dirigenten oder Mitspieler, hinter der eigenen Spieltechnik und Virtuosität, hinter irgendwelchen Sachzwängen oder mildernden Umständen zu verstecken. Für jeden Ton ist der Musiker selbst verantwortlich. Es gibt daher auch keinen "falschen" Ton, außer demjenigen, für den der Musiker nicht gerade zu stehen bereit ist. (Beim klassischen Improvisieren drückt man dies Prinzip oft so aus: Jeder Ton ist "richtig", wenn man weiß, was man damit anfangen kann. So ist z.B. in tonaler Musik ein tonartfremder Ton richtig, wenn er als Spannung zur Tonart erlebt und weitergeführt wird.)

Die Forderung, zu allem, was man tut, auch öffentlich gerade zu stehen, ist eng verknüpft mit dem erwähnten psychologischen Regelsystem. Sobald die Musiker nicht mehr durch ein äußerliches Regelsystem "gedeckt" sind, sind sie auf sich selbst - eben auf ihr eigenes, psychisches Regelsystem - zurückgeworfen. Das Ich, die eigne Handlungsregulation, wird hierdurch enorm aufgewertet. Insofern ist Improvisation in Kulturen, die relativ formalisierte musikalische und auch kulturelle Regelsysteme lieben, brauchen und praktizieren, eine Art der Rebellion: gegen äußerliche Regeln, gegen Fremdbestimmung, gegen Routine, gegen Gedankenlosigkeit, gegen Herrschaft. Wo immer in Kulturen, die wenig Improvisation (und, um auf unsere eingangs formulierte These zurückzukommen, wenig

"Body"-Kultur) kennen, improvisiert wird, artikuliert Improvisation den Wunsch nach Selbstbestimmung und nach Rebellion gegen die herrschenden Züge dieser Kultur. Ist es uns Musikern erlaubt, hier einen subjektiven Eindruck von der Tagung "Das Neue Interesse an der Kultur" zur Diskussion zu stellen? - Wir hatten den Eindruck, daß unsere Performance weniger als "Tagungsbeitrag", sondern vielmehr als eine Art Rebellion gegen die herrschende Tagungskultur verstanden wurde. Zum einen entsprach unsere Lautstärke nicht dem bei dieser Tagung sonst üblichen leisen und vornehmen Ton der Konversation. Zweitens entsprach die Rauigkeit unserer Darbietung nicht den Erwartungen an Musik, die - im Hintergrund bleibend - der Entspannung von (Tagungs-)Arbeit oder einer allgemeinen Erbauung dienen sollte. Und drittens war es ungewöhnlich, unerwartet und unfaßbar, daß auf einer Tagung über Kultur eine pointierte Form von Kultur selbst vorgeführt, die distanzierte Metaebene verlassen und das Objekt der Betrachtung plötzlich selbst Lebensrealität ("Tagungsrealität") wurde.

Inhaltlich macht sich improvisierte Musik an charakteristischen Zügen oder an Symbolen der herrschenden Kultur fest. Es ist nicht weiter erstaunlich, daß hierbei der Computer mit ins Spiel kommt. Er ist geschaffen, um Regeln zu befolgen und die Einhaltung von Regeln zu überwachen. Er ist dazu da, Datenfluten zu sammeln, zu registrieren, zu ordnen und unbestechlich objektiv wiederzugeben. Er soll eine ganze Menge menschlicher Eigenschaften wie Vergeßlichkeit, subjektive Ausrichtung von Interessen, Bestechlichkeit, Lustbetontheit usw. ausschalten - zum "Wohle der Allgemeinheit". Undenkbar wäre ein Computer, der aus Lust und Laune heute anders als gestern und morgen anders als heute arbeitet. Die Regeln, die Menschen Computern einprogrammieren und denen er sodann bedingungslos folgt, können zwar so komplex sein, daß der Außenstehende die Regelmäßigkeit des Computerhandelns nicht mehr merkt und der Computer "unvorhersehbar" zu arbeiten scheint. Es ist auch möglich, in die Regeln Zufallsoperationen einzubauen, sodaß die Arbeitsergebnisse nur noch statistisch, nicht mehr monokausal vorhersehbar sind. Ein Computer kann also in gewissem Sinne "Chaos" produzieren, dessen Regelmäßigkeit die Chaos-Forschung in neuester Zeit wiederum thematisiert.

Improvisation indessen ist etwas, was der Computer definitionsgemäß nicht kann. Musikalische Improvisation darf all das, was der Computer nicht darf. Sie wendet alle jene menschlichen "Schwächen", die der Computer ausschalten soll, in ästhetisch sinnvolles Handeln. Selbst wenn der Computer aufgrund eines in zäher Arbeit entwickelten Simulationsprogramms improvisieren könnte - er wollte es nicht. Er ist dazu nicht gemacht. Er würde mißbraucht. Die Entwicklung der Elektronischen Musik seit Mitte der fünfziger Jahre ist eine nachhaltige Demonstration dieser "Unwilligkeit" des Computers: Die Geschichte der Elektronischen Musik läßt sich schreiben als ein wechselvoller, nur teilweise erfolgreicher Versuch, der Idee von einer totalen Beherrschung des musikalischen Materials zu gesellschaftlicher Akzeptanz zu verhelfen. (Vgl. Wolfgang Martin Stroh, "Zur Soziologie der Elektronischen Musik", Zürich 1975.) Der Leiter des ersten deutschen Studios für Elektronische Musik, Herbert Eimert, und sein berühmtester Hauskomponist, KarlHeinz Stockhausen, haben die Ära der Elektronischen und Computer-Musik mit dem grandiosen Traum totaler Materialbeherrschung eingeläutet. Nicht nur aufgrund der philosophischen und moralischen Warnungen aus dem Munde Berufener wie Theodor W. Adorno, sondern auch aufgrund kaltschnäuziger Verweigerung des Publikums ist dieser Traum im Rahmen der avantgardistischen Tonsprache nicht Wirklichkeit geworden. Erst die Unterhaltungsindustrie mit einem frühen Zentrum in USA, das später von Japan abgelöst worden ist, hat den Anspruch und Traum der musikalischen Materialbeherrschung auf breiter Ebene durchgesetzt. Es ist ihr gelungen, weil sie auf das Idiom der Populären Musik gesetzt hat (nicht bewußt, sondern indem sie den Sogkräften des Marktes folgte).

Die heutige Situation ist charakterisiert durch die weltweit akzeptierte Ideologie der "naturgetreuen Tonwiedergabe", die durchgreifende Gestaltung synthetischer und die minutiöse (computerisierte) Bearbeitung "gesampelter" Naturklänge sowie die Steuerung von Kompositions- und Klangregelungsprozessen durch Computer, was einen atomistischen Zugriff auf Details ermöglicht. Dabei ist festzustellen, daß Prinzipien, die für Improvisation charakteristisch und essentiell sind, als Störfaktoren der musikalischen Produktion und Reproduktion eliminiert wurden. Die vom Jazz und Blues herrührenden Ansätze instrumental-vokaler Improvisation in der Rockmusik sind längst vollständig aus dem Bewußtsein geschwunden. Nirgends ist in dieser Geschichte der Elektronischen Musik davon die Rede gewesen, eine musiktechnische Entwicklung solle dazu dienen, Improvisation zu fördern (vielleicht mit Ausnahme eines Studios am SWF Freiburg, das sich das Ziel gesetzt hatte, LiveElektronik zu fördern und technisch zu erforschen).

Aus der musikalischen Praxis von Amateuren und Profis kann auch abgelesen werden, daß das Argument, die Entwicklung der Musikcomputer befreie Musiker von Routinegeschäften und setze Zeit und Energie für kreative und schöpferische Taten frei, demagogisch ist. Der Zwang, sich laufend um musiktechnische Neuerungen zu kümmern und sie in entsprechende Produkte einzuarbeiten, absorbiert erfahrungsgemäß mehr Zeit als die, die in einem späteren Stadium eventuell freigesetzt wird. Die Szene der Elektronischen Musik ist daher heute von einer inneren Unruhe und Nervosität gezeichnet, die nicht zufälligerweise an die psychophysische Konstitution eines frühreifen ComputerKids erinnert.

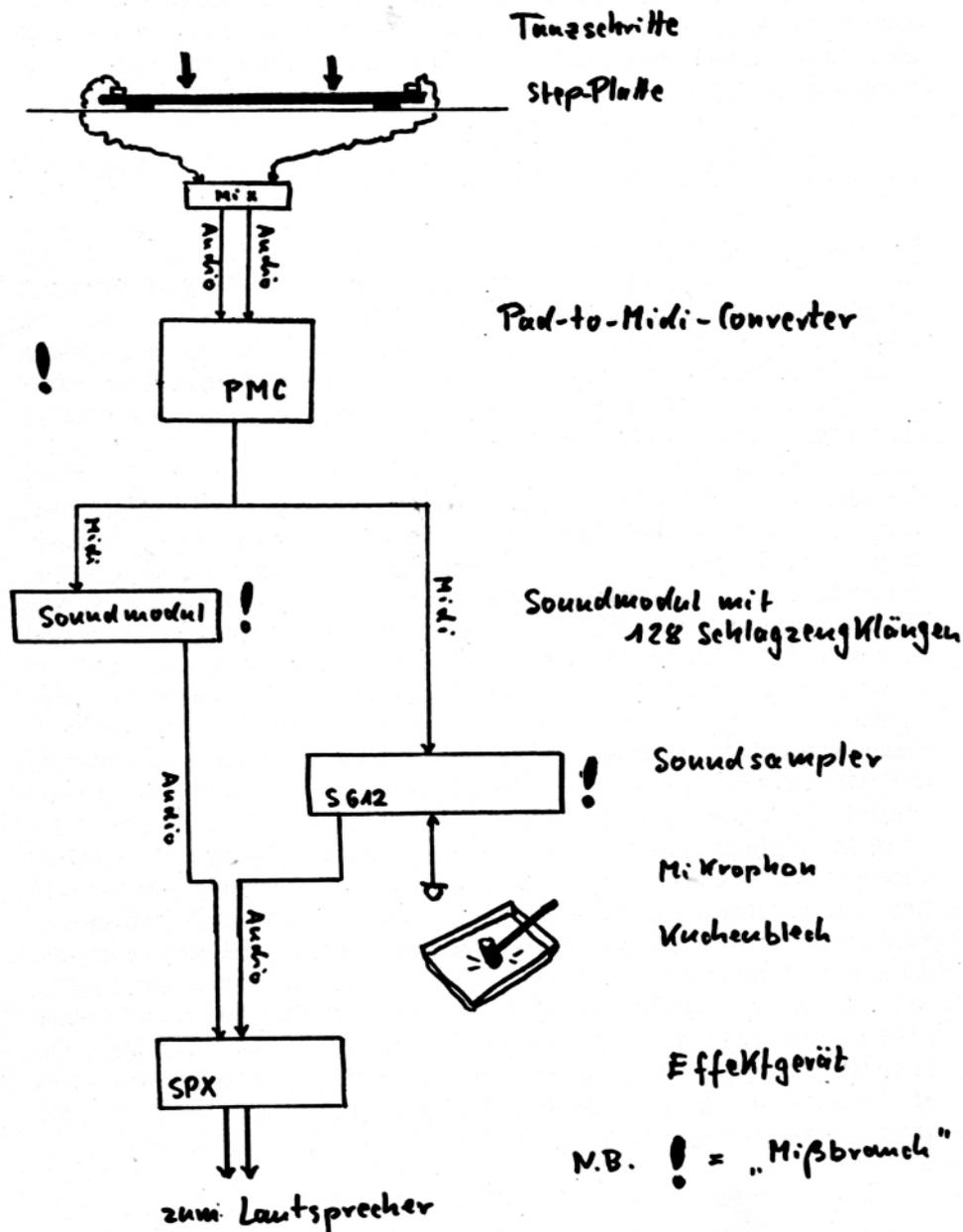
Die Geschichte der Elektronischen Musik repräsentiert allerdings eine angesichts des neuen Interesses an "der" Kultur sogar eher periphere Problemstellung. Die "High Culture" steht auf einem historisch weit niedrigeren Entwicklungsstand. Sie denkt überwiegend daran, wie innovative Techniken, die stets patinaanfällige Folie des tradierten bürgerlichen Musikbetriebs aufpolieren können. So zieht beispielsweise eine vor kurzem für das Münchner Nationaltheater diskutierte "Lichtregie" für zig Millionen zwar die Konsequenz aus den Erfahrungen, die heute mit der musiksynchronisierten Lightshow bei Rockkonzerten gemacht werden, sie wendet diese aber dazu an, einen Mangel an innovativen Regiekonzeptionen angesichts der anhaltenden Nachfrage nach den Standardwerken von Mozart, Verdi, Wagner und Strauss zu verdecken -so jedenfalls die öffentliche Diskussion in den Tageszeitungen. Nicht viel anders denkt Herbert von Karajan oder Wolfgang Wagner, wenn sie beim Wagner'schen Parsifal originale Tibet-Glocken durch Soundsampler einspielen. Man beruft sich dabei, nicht zu Unrecht, auf Richard Wagners "Innovationsfreude".

Alle Erscheinungen des heutigen Interesses an Computern im Musikbereich laufen also entweder auf "Materialbeherrschung" (in dem erörtert weiteren Sinn) oder auf das "Aufpolieren" des Überkommenen und Liebgewonnenen hinaus. Hinzu kommt allerdings noch die Bedeutung des Computers für die Aufrechterhaltung des aufzupolierenden bürgerlichen Musikbetriebes insgesamt. Da dieser sehr personal- und entsprechend kostenintensiv ist, dringt der Computer auch in alle jene Tätigkeitsbereiche ein, die Dienstleistungscharakter haben. Hierher gehört die Videoüberwachung der Tiefgarage eines Opernhauses, die computerisierte Kartenbestellung von zu Hause aus, die Organisation des Arbeitseinsatzes des Personals, die vielfältigen Übertragungs- und Aufzeichnungssysteme, die eine scheinbare Demokratisierung der elitär verwendeten Steuergelder bewirken, usw. Das nicht zu leugnende "subversive" Interesse der gemeinen Öffentlichkeit am "Hacker-Phänomen" zeigt allerdings, daß es noch eine vierte Dimension des Computergebrauchs gibt, die offensichtlich lustvoll und interessant ist. Es ist dies der Computermißbrauch. Solch ein Mißbrauch ist natürlich nicht im Sinne des Erfinders, er ist aber dennoch ein

Produkt des Erfinders. Denn ohne Computer gäbe es keinen Computermißbrauch und keinen durch Computermißbrauch hervorgerufenen Lustgewinn. Eine Form musikbezogenen Computermißbrauchs ist es, wenn der (Musik-)Computer in einen Prozeß musikalischer Improvisation involviert wird.

Es ist nach all dem Gesagten sicherlich einleuchtend, daß und warum sich "Brain & Body" das Ziel gesetzt hat, mit den Mitteln der Improvisation Computer zu mißbrauchen. Diese Art Mißbrauch macht sich alle Dimensionen von Rebellion zunutze, die musikalische Improvisation in "Brain"-Kulturen darstellt. Zudem ist sie inhaltlich gerichtet auf die drei genannten Möglichkeiten, wie heute Neue Technologien die Musikkultur der Bundesrepublik prägen: im Sinne zunehmender Materialbeherrschung, im Sinne der Aufpolierung des Lieb gewonnenen und im Sinne einer Stabilisierung des bürgerlichen Musikbetriebes als "High Culture". Im Sinne musikalischer Hacker versuchen wir, im Rahmen unserer Musikperformance jene spezifische Lust zu vermitteln, die wir selbst erleben, und die eine Kombination von Entdeckungs- und Schadenfreude ist. An einem musiktechnischen Beispiel möchten wir abschließend erläutern, wie die genannte Intention, improvisierend Musikcomputer zu mißbrauchen, umgesetzt wird. Ohne Schaden kann jemand, der oder die musiktechnische Details uninteressant oder irrelevant findet, an dieser Stelle die Lektüre unserer Abhandlung beenden und eines unserer nächsten Konzerte besuchen (Termine unter Tel. 0441-83645).

Skizze für das musiktechnische Beispiel:



Zu Beginn der Performance wurde ein Schlag auf ein Kuchenblech über Mikrofon von einem "Soundsampler" aufgenommen. Der Klang wird gespeichert und ist in verschiedenen Tempi abrufbar. Dabei verändert sich, vor allem sobald etwas extremere Werte gewählt werden, sein Ausdruck radikal. Die Musikcomputertechnologie betrachtet diese Veränderung als zu beseitigendes Problem, und sie kann mit erheblichem technischen Aufwand dieses Problem auch beseitigen. Wir arbeiten jedoch gerade mit dieser extremen Klangveränderung. In der ersten Improvisation konnte der Performancier diesen Klang dadurch "abrufen", daß er auf die Step-Platte auftrat. Rhythmische Step-Schritte setzen sich in Klangrhythmen um. Die Step-Platte ist von uns mit Mikrofonen versehen, die die Intensität des Auftritts messen. Über ein eigentlich für ganz andere Zwecke konstruiertes Gerät (einen Pad-to-MidiConverter) wird die Intensität des Auftritts in Tonhöhendaten

umgesetzt - eine zunächst absurd erscheinende Verquickung der musikalischen Parameter Tonhöhe und Lautstärke. Die Tonhöhendaten wirken auf den Soundsampler, der in seinem Speicher den Klang des Kuchenblechs festgehalten hat, aber so, daß sich der beschriebene Tempo-Effekt einstellt, der wiederum zu - nonnalerweise unerwünschten - Klangveränderungen führt. Das Ergebnis: Die Intensität des Step-Auftritts äußert sich in Tempo und Klangveränderung eines "Kuchenblech-Sounds". (Ein Effektgerät sorgt zudem für eine etwas "aggressivere" Klanggestalt des an Kuchen erinnernden Metal-Sounds.) Wird nun ein sogenannter Sound-Modul, der für Rhythmusgeräte konstruiert worden ist, parallel zum Sound-Sampler angeschlossen, so sprechen aufgrund der intensitätsabhängigen Tonhöhendaten ganz unterschiedliche Schlagzeugklänge an. Plötzlich verändert sich also die Step-Platte aus einem metallisch klingenden "Kuchenblech" mit intensitätsabhängiger Klangfarbe und TempoDimension in eine Schlagzeughintergrund von insgesamt 128 Schlagzeugklängen.

Daß weiterhin die Intensität des Auftritts auf die Platte den jeweils erklingenden Schlagzeugklang bestimmt, ist weder dem Publikum noch dem Step-Performer voll bewußt. Es setzt, aufgrund der nicht bewußt steuerbaren Komplexität der Schlagzeugklänge, beim Musiker ein für Improvisation typischer Gestaltungsprozeß höherer Ordnung ein. Er stellt seine Performance, die außer den Stepschritten ja noch viele andere Parameter (Gesang, Geigenspiel, Körperausdruck) enthält, sofort auf diesen bewußt nicht genau steuerbaren Schlagzeughintergrund ein. Ein ganzheitliches Spielen mit dem gesamten Komplex von 128 Klängen bzw. Schlaginstrumenten, die diese Klänge repräsentieren, ist die Folge. Neben diesem ganzheitlichen Spielen mit komplexen Schlagzeugklängen bleibt allerdings eine musikalisch elementare Grundfunktion des Steptanzes erhalten: Die Bewegungen der Beine des Tänzers erzeugen die rhythmische Grundstruktur des Gesamtergebnisses; so bestimmt - in diesem Falle - der Performancier doch die rhythmische Grundlage dessen, was die Musikcomputer errechnen und erzeugen. Daher herrscht hier nach wie vor das für Step charakteristische Wechselverhältnis vor, demzufolge nicht der Tänzer einem fremd vorgegebenen Rhythmus folgt, sondern den Rhythmus, dem er scheinbar folgt, selbst erzeugt.

Dies Beispiel ist nur eines von vielen Möglichkeiten, wie gewisse musikalische Grundprinzipien improvisierter Musik beibehalten werden, während die Realisierung solcher Prinzipien mehrere Stufen und Stadien von Computermissbrauch voraussetzt, weil ja mehrere Geräte entgegen der Herstellerintention benutzt wurden. In diesem Beispiel ist aber besonders gut zu ersehen, wie eine Kategorie des eingangs sogenannten "psychologischen Regelsystems" (hier das Steptanz-Charakteristikum) durch alle Computerisierung hindurch wirksam ist. Die Dimension des Improvisatorischen kommt unter anderem dadurch herein, daß beim Missbrauch des Sound-Moduls ein nur noch ganzheitlich erfaßbarer Schlagzeughintergrund entsteht, der beide Musiker in den ihnen noch frei zur Verfügung stehenden Handlungsdimensionen zu improvisationstypischen Aktionen veranlaßt.