

«Yes, and...»

Master-Projekt von Marc Jenny Reflexion und Dokumentation

Music and Art Performance (MAP) Hochschule Luzern Musik

EINFÜHRUNG

Schon Stunden vor der Vorstellung versetzen sich Schauspieler von Improvisationsensembles in den "Positive-Mood". Sie kritisieren sich nicht mehr gegenseitig, reagieren positiv auf alles was an sie herangetragen wird und ergänzen die Aussagen von anderen nur noch. Ein Und, aber kein Aber!

Dieses Vorbereitungsritual zeigt deutlich, worum es bei der Improvisation geht. Um spontan innerhalb einer Situation reagieren zu können, muss diese zuerst einmal angenommen werden wie sie ist. Und dann leisten die Improvisierenden ihren persönlichen Beitrag zum Gesamtgeschehen. Eine Aussage wird erweitert – nicht kommentiert oder bewertet.

So gesehen hat Improvisation sehr viel mit dem Leben zu tun. Wir können soziale, gesellschaftliche und politische Vorgänge nicht rückgängig machen. Wenn wir wirklich etwas bewegen wollen, dann braucht es unseren Beitrag. Wir können eine andere Entwicklung anstossen, wir können eine Entwicklungsrichtung beeinflussen, aber wir können keine bestehende Entwicklung stoppen.

Diese Haltung einer konstruktiven Kreativität fasziniert mich sehr. Sie war der Ausgangspunkt für meine persönlichen Fortschritte in den letzten Jahren – schon lange, bevor ich mir dieser Haltung überhaupt bewusst geworden war. «Yes, and...» besteht deshalb aus einem Framework mit viel Raum dazwischen. Es ist eine Partitur, die verschiedene Stationen miteinander verbindet. Der Weg von Station zu Station – der eigentliche Inhalt – ist allerdings frei improvisiert. Ich wollte verschiedene Settings ausloten, mich in verschiedenen Situationen präsentieren, aber auch heraus- und überfordern. Das führte zur intensiven Auseinandersetzung mit Spannungsbögen und Entwicklungsverläufen.

DIMENSIONEN

Die Aufführung von «Yes, and...» ist für mich einmalig, weil so vieles dabei zusammen kommt. Auf der Bühne ist es das Jetzt, das zählt – und darauf freue ich mich sehr. Meine eigentliche Master-Arbeit, der persönliche Prozess, hat aber eine viel grössere Dimension. Sie beinhaltet all die Facetten, mit denen ich mich beschäftigt habe. Das ist allem voran der musikalische, instrumentale Teil. Gezieltes Üben und vor allem viel Experimentieren – mit und ohne Anleitung – führten zu einer immer persönlicheren Klangsprache am Instrument und zu einem eigenständigen Klangrepertoire. Mit der Elektronischen Musik habe ich mich intensiv befasst. In diesem weiten Feld waren das verschiedene Aspekte. Ich habe mich die steile Lernkurve von Max/MSP/Jitter hochgekämpft. Das ist eine Software für die Audio, Video und Steuersignalbearbeitung. Damit konnte ich dann verschiedene elektroakustische Phänomene ausprobieren und nachvollziehen. Das war die Grundlage, um eigene elektronische Instrumente zu konzipieren. Dann habe ich viel über Controller nachgedacht, damit ich diese Instrumente sinnvoll steuern kann. Das führte zu der Entwicklung von eigenen Sensoren und Controllern zur Montage am Kontrabass und am Bogen. Doch ich erreichte im Studium nicht nur eine Sicherheit im Umgang mit dem Computer und seinen Signalflüssen, sondern durch viele Projekte auch eine Sicherheit, wie ich als Musiker in interdisziplinären Kontexten wirken kann. In diesem Zusammenhang bin ich sehr dankbar für die vielen Gespräche, Inputs, Rückmeldungen und Fragen von Dozenten, Mitstudierenden und Freunden. Sie regten meine Gedanken an und inspirierten die eingangs erwähnten Reflexionen zur Improvisation und überhaupt zur Rolle von Kunstschaffenden in der Gesellschaft. Oder um es vereinfacht auszudrücken: Sie ermöglichten mir eine differenzierte persönliche Positionierung als Musiker und Künstler.

MOTIVATION

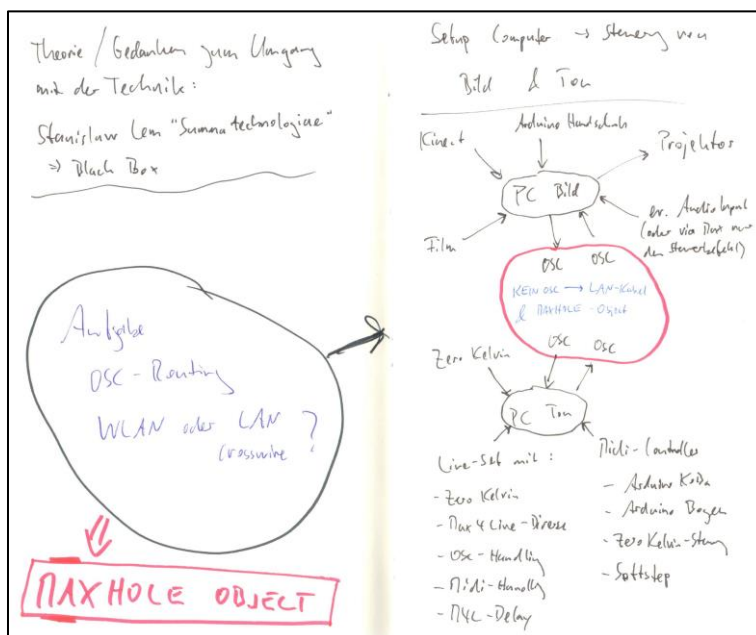
Meine eigene Geschichte ist kein reissender Fluss, der seiner Thematik eine tiefe Schlucht gräbt. Es ist eher ein Mäandern durch viele Themen, geleitet von verschiedenen Interessen, getrieben vom Wunsch, alles miteinander zu verbinden, zu umfliessen, zum See zu werden... fließen bis zum Stillstand!

Diese Selbsterkenntnis hängt schon seit längerem an meiner Pinnwand. Es erstaunt daher nicht, dass die Hauptmotivation für diese Arbeit ebenfalls von vielen Interessen initiiert ist. Es ging mir darum, meine verschiedenen Themen zu vertiefen und zusammenzuführen. Ich handle gerne aus dem Moment heraus, entwickle Ideen und finde es spannend, auf Unvorhergesehenes reagieren zu müssen. Das ist die Lust auf Improvisation. Dazu kommt die Welt der Technik. Ich will sie verstehen und nutzen, ja sogar ausreizen können. Das ist die Faszination für die Elektronik. Und unbefangen kann sich die Kreativität dann entfalten, wenn sie sensibel auf unbekannte Konstellationen trifft. Nebst der Musik schätze ich darum auch den Austausch mit Tanz, Film, Literatur, Theater und vielem mehr. Das ist Interesse an der Interdisziplinarität.

ARBEITSWEISE

Interessen vertiefen und ständig weitersuchen – die grosse Herausforderung bei experimentellen improvisatorischen Arbeiten ist, diese Entwicklungen zu konkretisieren. Zuerst einmal öffnet sich das Feld mit unzähligen Möglichkeiten. Diese müssen erkannt und beurteilt werden. Das ist sehr persönlich geprägt, denn meine Erfahrungen steuern meine Entscheide. Es ist zudem ein iterativer Prozess mit immer neuen Schlaufen. Je mehr Erfahrungen ich gemacht habe, desto differenzierter kann ich urteilen, desto weiter reicht mein Vorstellungsvermögen und desto mutiger werde ich im Überschreiten von Grenzen. Es war mir eine wichtige Erkenntnis, und sie gilt genau gleich für das Erlernen eines Instruments oder einer Technologie, dass sich die Schönheit an den Rändern entfaltet. Man entdeckt sie, wenn man sich mit dem Medium beschäftigt. Daraus ziehe ich persönlich die grösste Befriedigung, weil ich auf spielerische Weise daran herangehe. Ich tue etwas hinein, ich kriege etwas heraus und ich reagiere darauf.

Sich so intensiv einer Leidenschaft widmen zu können, ist ein unglaubliches Privileg. Hier ist der Begriff Leidenschaft mit seiner Zweideutigkeit tatsächlich angebracht. Denn nur der enge Tunnelblick, Abschottung und Rückzug ermöglichen diese zeitaufwändigen Erkenntnisse. Darin bestärkt mich eine weitere Notiz an meiner Pinnwand. Sie zitiert Pierre Schaeffer mit einer Regel aus seinem Manifest zum Umgang mit konkreter Musik und lautete: "Arbeit und Zeit – unerlässlich für jeden echten Aneignungsprozess."¹



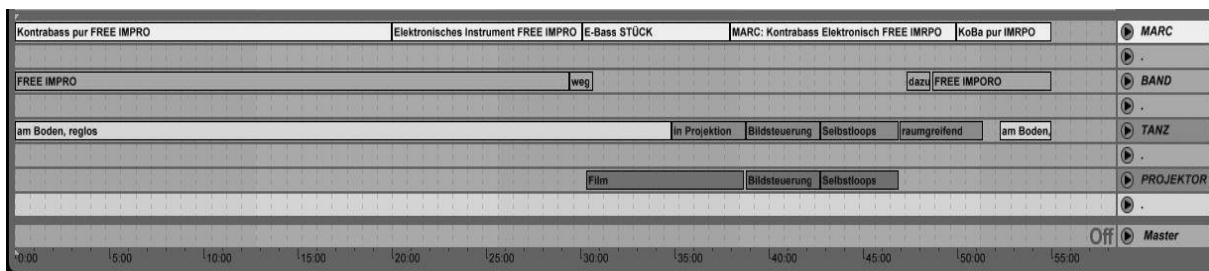
(Auszug aus meinem Journal)

Um nicht wie ein Schiffbrüchiger im Meer von Möglichkeiten zu treiben, ist es auch nötig, sich zu organisieren. Ich habe viel mit meinem Journal gearbeitet, worin ich Gedanken notiert, Gespräche zusammengefasst und Experimente aufgezeichnet habe. Für die einzelnen Bereiche, an denen ich arbeitete, habe ich Dossiers angelegt: Mappen mit Notizen, Informationen, Aufgabenlisten, Wunschzettel und und und. Die Komplexität der einzelnen Themen nahm ständig zu, aber parallel dazu gewann ich auch mehr und mehr die Übersicht.

¹ Schaeffer, Pierre: Musique concrète. Von den Pariser Anfängen um 1948 bis zur Elektroakustischen Musik heute, Stuttgart 1974, frz. Originalausgabe: La Musique concrète, Paris 1967

Zum Teil musste ich nach einem strengen Zeitplan arbeiten, da sich immer mehr Abhängigkeiten ergaben. Zum Beispiel kann mein Sensor nur dann zum Einsatz kommen, wenn ich die Drahtloskommunikation mit dem Computer in den Griff gekriegt habe. Oder das club-artige Groovestück mit dem E-Bass ist darauf angewiesen, dass die Beats, die ich aus Schnipseln von Rauschen und Fieldrecordings aufgebaut habe, auch wirklich gut klingen. Oder für die interaktive Projektion die von der Tänzerin gesteuert wird, muss genügend Rechenleistung vorhanden sein - was ich dann mit zwei vernetzten Computern lösen konnte. Es gab eine Zeit, in der mich dieses rigide Projektmanagement für längere Zeit vom Kontrabass fernhielt. Oder in der alles plötzlich auf Standby stand, weil zuerst ein dringendes Problem gelöst werden musste. Das war dann schwierig auszuhalten. Wenn nächtelange Internetrecherchen nicht halfen, gab es manchmal nur noch die Bestellung eines Fachbuchs – und das Warten auf den Postboten. Das freute dann wiederum den Kontrabass...

Musikalisch habe ich mich in unterschiedliche Duosettings begeben, habe mit Sängern, Schlagzeugern, Bläsern, Pianisten und Tänzerinnen improvisiert. Dabei habe ich einerseits auf die verschiedenen Spielhaltungen geachtet – und andererseits den Fokus auf den Flow gelegt. Mir ist es wichtig, dass beim Spielen die Energie stimmt, dass die Präsenz vorhanden ist, dass ich nicht aus dem Kopf, sondern aus der Intuition heraus agiere.



(Visualisierung des Ablaufs in einem Audiosequenzer-Programm)

PARTITUR

Kill your darlings! Eine eigentlich unmenschliche Aufforderung, die vor allem im journalistischen Kontext viel genutzt wird. Sie motiviert das Loslassen von Lieblingsideen, wenn diese nach kritischer Betrachtung halt eben doch einfach nicht recht ins Gesamtbild passen wollen. Der erste Impuls ist ja, dass man versucht das Gesamtbild den Darlings anzupassen. Das funktioniert manchmal, meistens jedoch nicht. So habe auch ich im Papierkorb meines Herzens einen kleinen privaten Ideenfriedhof anlegen müssen. Übrig geblieben ist eine Partitur mit folgenden Stationen:

Duo – Improvisation mit Schlagzeug und Kontrabass

Der Anfang wird gänzlich analog und akustisch klingen. Hier kommen keine Effekte und Elektronik zum Einsatz. Als Ausgangspunkt dient eine kleine Klangzelle. Die folgende Improvisation ist völlig frei.

Duo – Improvisation mit Schlagzeug und Zero Kelvin

Dieses Software-Instrument prozessiert das Live-Audio-Signal. Es heisst Zero Kelvin, weil es das Audio-Signal einfriert und kleine Partikel davon wieder abspielt. Der Klang kann mit verschiedenen Filtern beeinflusst werden. Als Erweiterung dient ein Effekblock, der bewusst so programmiert ist, dass sein Verhalten nur ungefähr gesteuert werden kann. Damit bin ich der Technik immer auch ein bisschen ausgeliefert.

Musik für einen Film, den es nicht gibt – E-Bass, programmierte Beats, Live-Looping, Video

Die rauschhaften Klänge vom Zero Kelvin haben mich dazu inspiriert, einen club-artigen Beat mit Schnipseln von verschiedenem Rauschen zu programmieren. Dazu nutzte ich Audiomaterial, das ich via Fieldrecording gesammelt und solches, das ich am Computer mit Rauschgeneratoren erzeugt habe. Ich wollte mit dem E-Bass dazu spielen, weil mit diesem Instrument andere Sounds als mit dem Kontrabass möglich sind. Vor allem das lange Sustain und das saubere Signal bieten vielfältige Möglichkeiten für Effekte. Entstanden ist eine Musik, die eigentlich ideal als Filmmusik funktionieren könnte. Nur dass es dazu keinen Film gibt. Die Videoarbeit ist eher ein Musikfilm. Sie ist später zur Musik entstanden und nimmt die klanglichen Elemente und den Loopcharakter auf. Die Musik ist im Vorfeld komponiert und wird gemäss einem mit der Software Ableton automatisierten Loop-Arrangement eingespielt. So bildet sich ein harmonischer Teppich, auf dem dann "klassisch" ein Solo improvisiert wird. Dieser Teil fungiert als audio-visuelle Wellness-Oase.

Interaktive Projektion mit Tanz, Kontrabass und Sensoren

Die Übertragung von Bewegung in Musik und umgekehrt funktioniert sehr intuitiv. Ich wollte diesen direkten Kanal umleiten und bin dabei auf die 3D-Infrarot-Kamera von Microsofts Xbox gestossen. Diese funktioniert auch in der Dunkelheit und liefert ein 2D-Bild, also eine Silhouette einer Person im Kamerafeld. Zusätzlich kann man mit dieser Kamera die Positionen einzelner Körperteile im 3D-Raum erfassen. In meinem Programm kann die Tänzerin mit Hand- und Fussbewegungen einen weissen Punkt auf der Leinwand verschieben und gleichzeitig ein Videodelay und Feedback steuern. Die so entstehenden Bilder bespiele ich mit dem Kontrabass und der Elektronik. Dazu nutze ich verschiedene Sensoren und Audioprozesse wie Granularsynthese, Ringmodulation und Combfilter. In der weiteren Entwicklung kommen für die Projektion auch das Silhouettenbild und ein Videolooper zum Einsatz.

Trio – Improvisation mit Tanz, Schlagzeug und Kontrabass

Auf die technische Verdichtung im vorhergehenden Abschnitt folgt der Ausbruch. Die Musik wird wieder akustisch, das Schlagzeug spielt mit und der Tanz wird raumgreifend. Jetzt ist der Zugang zur Bewegung ein anderer und die musikalische Reaktion darauf geprägt von den vorangegangenen Klängen. Die Musik wird sich langsam wieder zur Klangzelle, aus der sie entstanden ist, zurückentwickeln. So schliesst sich der Kreis.

DRAMATURGIE

Bei so vielen unterschiedlichen Settings drängt sich die Frage auf, ob man diese als einzelne Statements oder in einem grossen Bogen aufführen will. Für mich war schnell klar, dass ich ein einziges Stück machen will. Es brauchte jedoch etwas länger, bis ich auch realisierte, warum ich das so wollte. Zuerst bin ich meinem persönlichen Dogma begegnet. Dieses findet, bzw. fand, dass ein grosser Bogen "einfach besser" sei, weil "mehr Wert". Bei einer Gegenüberstellung der beiden Möglichkeiten wurden dieser Pauschalhaltung dann sehr plötzlich die Argumente knapp. Mit einzelnen Statements kann ein Thema aus verschiedenen Positionen beleuchtet werden – und zwar prägnant und pointiert. Es wirkt wie ein typisches Konzertsetting. Das hat durchaus seinen Reiz! Der grosse Bogen ist natürlich weniger Stückwerk und wirkt zwar nahtlos, es ist jedoch viel schwieriger, die Spannung über eine längere Zeit zu halten. Die Übergänge sind die grosse Herausforderung – aber auch ein spannendes Gestaltungselement. Und an diesem Punkt konnte ich einhängen. Mich reizen die Übergänge. Das war der Grund für meine Entscheidung. Als Folge davon brauchen die Improvisationen eine Art Wegweiser. Die Musik entwickelt sich frei, aber hat einen klaren Ursprung und auch ein konkretes Ziel. Die Improvisation respektiert gewissermassen die übergeordnete Form. Dadurch ergibt sich ein musikalisches Spannungsfeld – freie Improvisation auf der einen Seite, formale Vorgaben auf der anderen.

Im Stück gibt es verschiedene Entwicklungsstränge. Da ist zum einen der Klang. Mit dem akustischen Klang passiert eine Veränderung hin zu einem technischen Sound und wieder zurück. Das betrifft speziell auch den Ausklang. Dieser ist beim akustischen Spiel natürlicherweise rasch verklungen. Beim Spiel mit der Elektronik wird der einzelne Impuls für flächige Pads oder als Begleitklang genutzt, also immer mehr amortisiert. Zwei weitere, gegenläufige Bogen betreffen die Dichte und die Komplexität. Die technische Komplexität nimmt ständig zu. Je vertrackter sie wird, desto weiter wird die Impulsdichte. Umgekehrt braucht das akustische Spiel von Beginn an eine relativ hohe Fülle um überhaupt wirken zu können. Analog und Digital funktionieren in einer Wechselwirkung. Im visuellen Verlauf kommt als Sujet ein weisser Punkt zum Einsatz. Er verbindet die Videoprojektion mit dem Tanz. Auf der akustischen Ebene ist der Rauschklang ein wiederkehrendes Element. Das Rauschen wird digital erzeugt, mit Regengeräuschen gemischt und dann in kleinsten Schnipseln als elektronischer Beat wieder zum Leben erweckt.

Im ganzen Stück, sowohl in den Duo-/Trio-Settings, als auch beim Spiel mit der Elektronik ist zudem das Element "Störfaktor" präsent. Bei der Improvisation gehört es wie selbstverständlich dazu. Ich habe meine Elektronik so konzipiert, dass sie nicht ganz genau steuerbar ist. Viele Parameter werden von Zufallsgeneratoren festgelegt. Der ständig anwesende Störfaktor beeinflusst natürlich auch die Präsenz der Spieler immens – und hat somit direkt und indirekt einen starken Einfluss auf die Gesamtdramaturgie.

ELECTRONICS

Bis jetzt war viel von der Elektronik die Rede. Doch was ist hier genau gemeint damit? Und worum geht es mir dabei?

Wenn ich Kontrabass und Elektronik miteinander kombiniere, und das versuche ich schon seit Jahren, dann komme ich immer wieder an den Punkt, wo der Bass "blutt" einfach viel spannender klingt, als mit diesen ganzen Geräten. Letztere verschwinden dann wieder im Schrank. Aber bald folgt schon der nächste Anlauf – und so geht es weiter... Diese Beharrlichkeit erinnert an Sisyphos. Doch haben die Götter keinen Grund, mich zu bestrafen. Es muss eine andere Erklärung geben für die Beharrlichkeit. Und zwar ist diese bei einer weiteren Figur zu finden. Nicht bei einem mythologischen Griechen sondern bei einem typischen Mötzli-Schweizer: Hans im Schnäggeloch, der alles hat, was er will. Aber was er hat, das will er nicht, und was er will, das hat er nicht.

Ich habe einen Kontrabass – und damit eigentlich alles was man überhaupt wollen kann! Doch ich bin aufgewachsen mit der Synthiemusik aus den 80ern, habe getanzt zu den Samplersünden aus den frühen 90ern und später zu flirrenden Drum&Bass-Tracks mit ihren himmlischen unendlichen Soundteppichen. Das ist mein Soundtrack der Sehnsucht, Alles ist möglich und das Leben liegt einem in seiner ganzen Naivität zu Füßen. Sowa's prägt einen!

Meine Suche gilt also den Klängen, die ich mit dem Bass nicht erzeugen kann, den liegenden, schwebenden, bassfremden Sounds. Und damit ist auch klar, warum diese Suche so lange dauerte. Bassfremde Sounds mit einem Bass zu erzeugen ist irgendwie gar nicht so einfach. Dazu kommen physikalische Grenzen. Der Klang vom Kontrabass ist so obertonreich und beinhaltet gleichzeitig so tiefe Schwingungen, dass das Signal nur sehr aufwändig analysiert und prozessiert werden kann. Das ist ein grosser Unterschied zu vielen anderen Instrumenten. Weiter oben habe ich schon erwähnt, dass mir erst der Umgang mit der Software Max/MSP/Jitter die Ohren geöffnet hat für die elektroakustischen Phänomene. Das Verständnis dieser Phänomene ist aber die Voraussetzung für phantasievolles Kreieren von eigenen Effekten und Instrumenten.



(Bildausschnitt einer Projektion des Videoloopers)

Womit ich zur ersten Frage komme. Für «Yes, and...» habe ich mit der Software Reaktor von Native Instruments ein elektronisches Instrument (Zero Kelvin) aus der User-Library für meine Bedürfnisse modifiziert und mit einem sehr flexiblen Effektblock ergänzt. Der Bedienung über MIDI-Controller musste ich dabei viel Aufmerksamkeit schenken. Mir war es wichtig, dass sich das Instrument trotz seiner Vielseitigkeit rasch und intuitiv bedienen lässt. Das Instrument hat zwei Kanäle, parametrische Filter, Freeze-Funktionen und kann im Audiobuffer scratchen. Das ist ähnlich einem modernen DJ-Setup. So verwende ich unter anderem einen DJ-Controller als Steuergerät.

Mit dem Bildbearbeitungsteil der Software Max/MSP/Jitter von Cycling 74 steuere ich die gesamte Videoprojektion. Mit dem Audioteil der Software habe ich mir einen Patch programmiert, mit dem ich meinem Traum ein gutes Stück näher gekommen bin. Der Audiopatch beinhaltet einen Kammfilter und einen Ringmodulator. Diese beiden Effekte steuere ich durch die Bewegung meiner linken Hand und die Lage vom Bogen. Dazu habe ich mir spezielle Sensoren gebaut, auf die ich später noch näher eingehen werde. Nebst dem Direktsignal kann der Audiopatch auch das Signal aus drei Audiobuffern verarbeiten. Diese drei Buffer fülle ich während dem Live-Spiel. Es sind drei ganz unterschiedliche Instrumente.

Beim ersten Instrument löse ich mit einem Tastendruck eine Aufnahme aus. Diese dauert zwischen 3 und 10 Sekunden, die Länge wird von einem Zufallsgenerator bestimmt. Sofort nach der Aufnahme startet die Wiedergabe über mehrere Kanäle. Doch diese haben minime Temposchwankungen in der Abspielgeschwindigkeit. So ergeben sich einerseits mikrotonale Überlagerungen, andererseits verschieben sich die rhythmischen Impulse zunehmend, was auch rhythmische Überlagerungen erzeugt. Um die Temposchwankungen zu "steuern" benutze ich wieder den Sensor für die Lage meines Bogens.

Das zweite Instrument habe ich speziell für den Einsatz bei Improvisationen konzipiert. Das gerade gespielte Audiomaterial wird ständig in einen Speicher geschrieben. Bei Tastendruck wird wiederum eine zufällige Zeit zwischen 2 und 5 Sekunden vom zuletzt gespielten Material geloopt. Man kann mit diesem Instrument also die Vergangenheit zurückholen. Oder konkreter: Eine Textur kann gehalten werden, wenn man etwas weiterentwickeln möchte, ohne den aktuellen Klang gleich zu verlieren. Das Instrument ist auch geeignet für melodische Improvisationen. Man kann sich dazu eine Art Begleitstimme zuspielden lassen. Die Zufälligkeit hilft dabei, die oft maschinellen, voraussehbaren Klischees zu vermeiden.

Das dritte Instrument ist ein zweikanaliger Granulator – funktioniert also mit Granularsynthese. Das sind kleinste Klangsnipsel, die rasch wiederholt werden. Diese Technik bietet sehr viele Möglichkeiten zur Einflussnahme auf die Abspielparameter. Ich habe mich dazu entschieden, nur wenige davon zu nutzen, damit ich mich nicht zu sehr in der Technik verliere. Die Abspielposition und die Lautstärke steuere ich ebenfalls mit den selbstgebaute Sensoren.

INTUITION

Von Intuition in der Musik kann man dann sprechen, wenn sich Aktionen am Verstand vorbeischmuggeln. Man verwechselt das oft mit schnellem Reagieren – während intuitives Reagieren eben die Fähigkeit ist, stimmig zu entscheiden. Letztlich ist es das musikalische Ergebnis, das zählt. Und gute Musik entsteht wahrscheinlich immer aus einer Mischung von Intuition, Erfahrung und Verstand. Dabei spielt natürlich auch die Unmittelbarkeit eine Rolle – also doch rasches Reagieren. Diese Begriffe sind irgendwie alle auch widersprüchlich. Aber vielleicht sind es genau diese Widersprüchlichkeiten, die die Musik spannend machen?

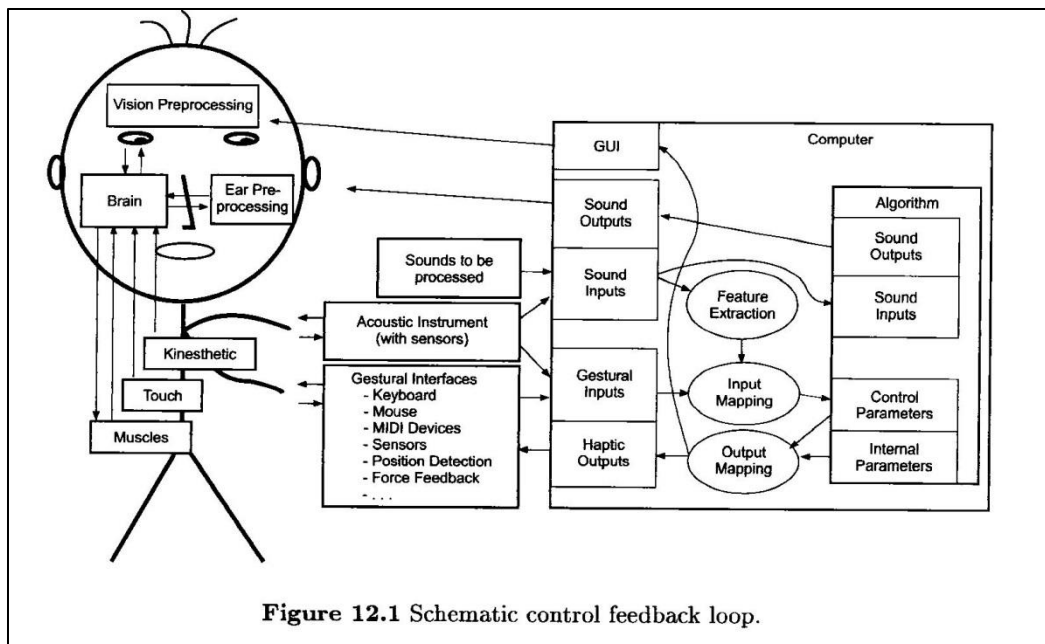
Harald Welzer schreibt in seinem Buch "Selbst Denken" kritisch über den Wert von Erfahrungen: "Für den Umgang mit Unerwartetem kommt es vor allem darauf an, Sensoren dafür zu entwickeln, dass sich etwas ankündigt oder abzeichnet. Es geht gerade darum, nicht auf Erfahrungen zurück zu greifen und die Dinge immer wieder aufs Neue in Augenschein zu nehmen."² Er bezeichnet Atomkraftwerke und Flugzeugträger als wahre Monumente der Achtsamkeit. Dieser Denkansatz ist überraschend, lustig und für den eigenen kritischen Umgang mit gelernten musikalischen Bewegungs- und Reaktionsmustern auch sehr inspirierend.

Ich möchte gerne möglichst intuitiv und unmittelbar musizieren! Weil ich lieber handle als nachdenke? Oder doch eher, weil ich darauf vertraue, dass unser Unterbewusstsein stimmige Entscheide fällen kann! Das bedingt die Auseinandersetzung mit mir selber. Wie gehe ich um mit dem ewigen Kritiker in mir? Kann ich ihn für den Moment des Jetzt zum Schweigen bringen? Vielleicht gar als begeisterten Zuhörer gewinnen? Ich versuche mich zu öffnen, in den Flow zu kommen und eine sensible Wachheit zu erlangen. Ich werde selber zu einem Monument der Achtsamkeit.

Diesen psychologischen Aspekt möchte ich mit der Arbeit am Instrument ergänzen: Experimente, Technik, Handwerk, Repertoire – es sind eben doch auch Erfahrungen nötig. Und zuletzt muss ich mir alle möglichen Stolpersteine aus dem Weg räumen. Das ist besonders wichtig für den Umgang mit der Elektronik, wo ich nebst dem Instrument noch Taster, Fader und Fusspedale bedienen muss.

Es beginnt schon mit der Entwicklung von Software-Instrumenten. Aus Wünschen und Ideen werden rasch unzählige Möglichkeiten. Jeder einzelne Parameter verspricht ein regelbares Zusatzvergnügen. Auch hier geht es dann darum, von Darlings Abschied zu nehmen. Man muss sich fragen, wo das Eigenleben der Maschine am besten zum Tragen kommt und was dem persönlichen Geschmack entspricht. Oftmals ist ein aufwändiges Fine-Tuning nötig. Dabei hilft es, die Prozesse vom Kleinsten bis ins Ganze zu verstehen. Für die Auswahl der Controller gibt es technische Gründe (Was muss er können?), physikalische Gründe (Welche Bewegung ist zur Bedienung nötig? Wo platziere ich das Gerät?) und letztlich klangliche Gründe (Wie viel Variation ist möglich?). Zu genau diesem Thema gibt es bereits einige Untersuchungen und Masterarbeiten. Ich habe mehrfach darüber gelesen. Am meisten haben mir jedoch die eigenen Erfahrungen weitergeholfen. Man kommt nicht darum herum, die Settings auszuprobieren – stundenlang!

² Welzer, Harald: Selbst Denken: Eine Anleitung zum Widerstand, Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag, 2013

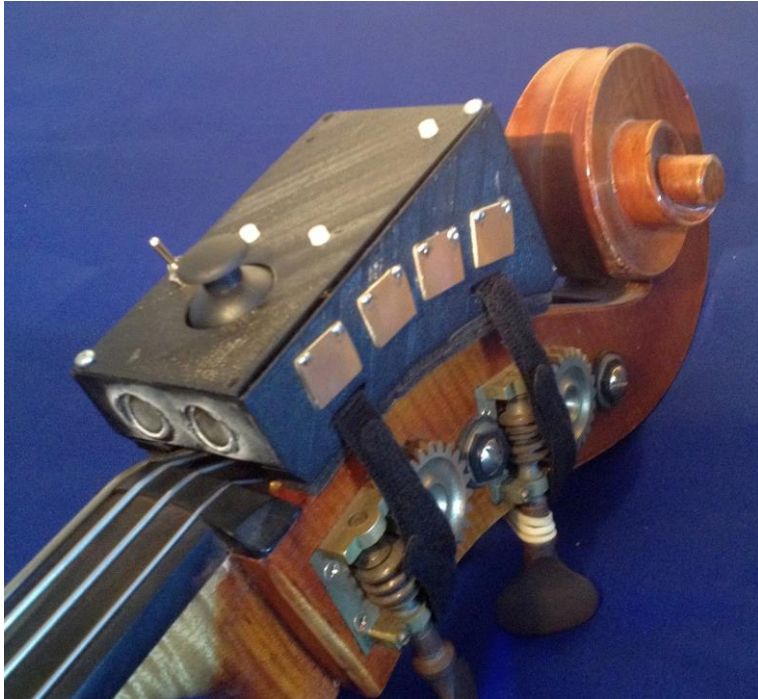


(Bildquelle: Todoroff, Todor: "Control of Digital Audio Effects", in : Udo Zölzer (Ed.): DAFX: Digital Audio Effects, Chichester West Sussex, England: Wiley, 2007)

In den letzten Jahren wurden, unter anderem wegen der Laptopmusiker, auch viele Diskurse geführt, die sich kritisch mit der Nachvollziehbarkeit von Kunst auseinander setzen. Speziell die Performance-Kunst fixiert sich auf das einmalige Werk im Hier und Jetzt. Diesem Gedanken ist eine digitale Reproduzierbarkeit eines Werks natürlich ein Dorn im Auge. Ich entziehe mich dieser Diskussion letztlich mit der Haltung, dass in der Live-Musik nicht der Klang allein das Werk ausmacht. Mir ist die Präsenz der Anwesenden und Mitwirkenden sehr wichtig. Diesen Aspekt habe ich in der Konzeption meiner Controllern und Sensoren mit einer simplen Regel berücksichtigt. Ich halte sie einfach so einfach wie möglich.

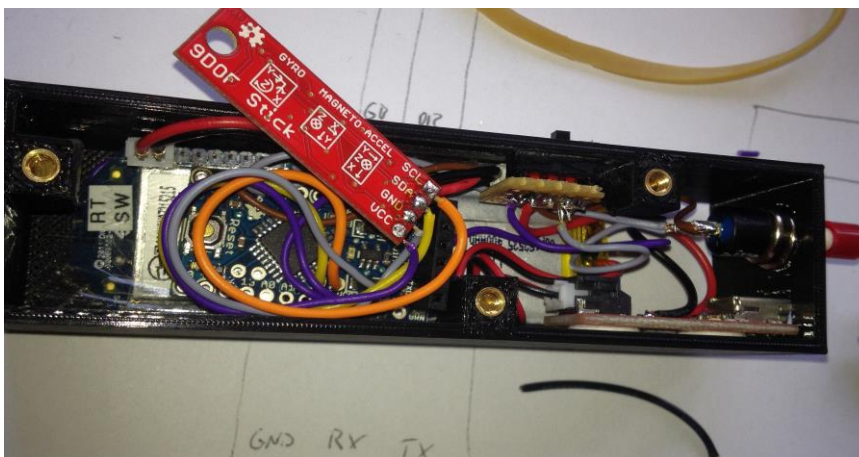
SENSOREN

Was als harmloser Wahlkurs begann, wurde bald zur nerdigen Sucht. "Arduino Mikroprozessor programmieren" tönt so gar nicht nach Musikhochschule – und ist doch ein gutes Beispiel, wie fruchtbar ein vielfältiges Studienangebot sein kann. Interessant ist dabei, dass ein künstlerischer Prozess verschiedene Wirkungsrichtungen annehmen kann. Manchmal steht die künstlerische Idee wirklich am Anfang. Manchmal arbeitet man aber auch scheinbar ziellos vor sich her und merkt erst viel später, in was man sich da hineingeritten hat. So ging es mir bei besagtem Kurs. Wir probierten verschiedene Sensoren und Regler am Arduino aus und ich beschloss einen MIDI-Controller zu bauen, den ich oben an der Schnecke vom Kontrabass befestigen kann. Mit einem Joystick, weil hip, und einem Distanzsensor, weil ich ja mit dem Griffbrett eine definierte Achse habe, der der Sensor folgen kann. Noch vier Taster und fertig! Das tönt alles sehr salopp und genau so war es auch, bzw. ging noch weiter: Bahnhofwartezeit in Bern, Besuch im Stauffacher und Schmöckern in einem Buch über 3D-Drucker. Drei Tage später habe ich in einer 20 stündigen Aktion mein erstes 3D-Modell gezeichnet und über einen normalen Copyshop drucken lassen.



(Controller auf dem Kontrabass montiert)

Jetzt wird's langsam ernst – weil das hat Potential! Der Controller sitzt passgenau auf der Schnecke, sendet seine Werte drahtlos und blitzschnell als MIDI-Daten in den Computer und sein Akku lässt sich über ein normales USB-Kabel aufladen. Parallel dazu versuchten wir am Institut für Computermusik der ZHdK einen Wii-Controller der Playstation zu hacken. Wir wollten die Bewegungsinformation zur Steuerung von Audioparametern verwenden. Der Wii-Controller erwies sich als borstig, aber ich hatte schon zig Ideen, was ich mit einem Controller auf meinem Bogen alles anstellen könnte. Nach etwas Recherche fand ich einen Sensor-Chip mit eingebautem Compass, Accelerometer und Gyrometer. Mit einem Mini-Arduino, Akku, Ladeinheit und Drahtlos-Übertrager war die Einheit perfekt. Allerdings stieß ich beim Auslesen der Sensor-Daten an meine Grenzen. Auch hier musste ich mich auf ein paar wenige, aber verständliche und einigermaßen verlässliche Daten beschränken. Der fertige Controller, wieder mit 3D-Gehäuse, sendet vier MIDI-Controller-Werte – von zwei Drehachsen jeweils die Bewegungen nach oben und nach unten. Er ist leicht genug, dass er auf dem Bogen befestigt werden kann. Aber man kann ihn auch einfach so von Hand benutzen, oder an andere Instrumente festmachen. Er sendet ebenfalls MIDI-Signale, so dass die Daten von allen Audioprogrammen verarbeitet werden können. Dieses Gerät kann vielseitig eingesetzt werden.

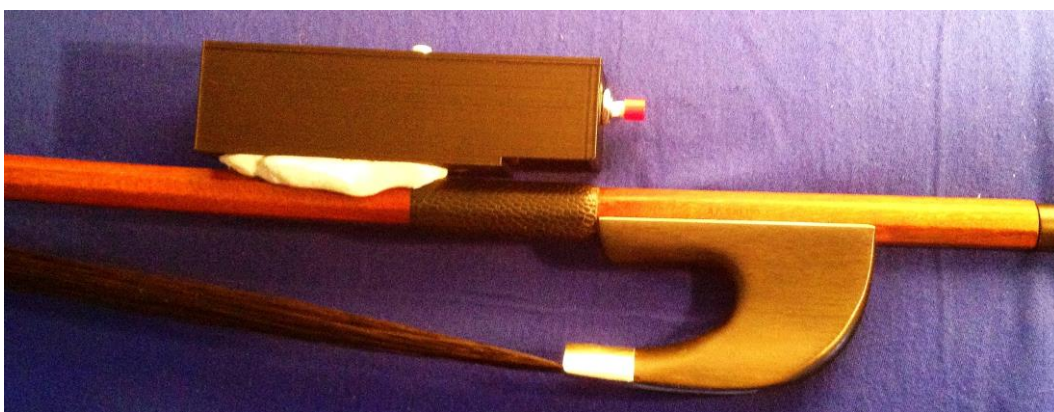


(Das Innenleben vom Controller für die Montage auf dem Bogen)

Ein weiterer Sensor, den ich bereits an einer Tanzperformance einsetzen konnte, ist die oben schon genannte Kinect Kamera. Diese Infrarot-Kamera kann ein 3D-Bild erfassen, wobei die Helligkeit der Bildpunkte Aufschluss darüber gibt, wie weit etwas von der Kamera entfernt ist. Um dieses Gerät nutzen zu können, musste ich tief in die Welt von Treibern und Treibern von Treibern eindringen. Es gibt keine offiziellen Programmschnittstellen für diese Kamera, aber eine beträchtliche Community, die sich bereits damit auseinandersetzt. Da ist auch viel Leidenschaft involviert – aber wenn so ein Programmierer dann eine andere Leidenschaft entdeckt, klappt es mit dem Support von seinem Treiber nicht mehr so richtig. Und doch hat mir die intensive Internetrecherche einige spannende Kontakte ermöglicht und ich entdeckte so ganz nebenbei inspirierende MedienkünstlerInnen und ihre vielschichtigen Arbeiten. In dieser Welt herrscht eine ausgeprägt OpenSource-Haltung. Man hilft sich gegenseitig, stellt seine Codes anderen zur Verfügung und dokumentiert Probleme und Lösungen dazu.

Jetzt wo ich den Kinect-Sensor stabil am Laufen habe, kann ich relativ rasch Anwendungen programmieren, in denen ich seine Daten nutze. Wertvoll ist die Positionsbestimmung von insgesamt etwa 20 Gelenken vom menschlichen Körper. Indem man diese Abstände miteinander vergleicht, kann man Steuersignale generieren. Zum Beispiel kann ich mit dem Abstand von der linken Hand zur linken Hüfte die Lautstärke eines Faders steuern – oder x-beliebige andere Kombinationen. So habe ich bereits eine Klangübertragung für eine Tanzperformance programmiert, wo die Bewegungen einen elektronischen Soundgenerator steuern. In meiner Aufführung hat die Tänzerin die Möglichkeit, einen weissen Punkt auf der Leinwand zu bewegen und gleichzeitig die Delayzeit und den Feedback-Level vom Videodelay zu steuern. Sie zeichnet mit ihren Bewegungen auf die Leinwand. Die Daten nutze ich zusätzlich für ein Audiodelay. Diese bewusste 1-zu-1 Übertragung stellt eine Verbindung von der Tanzbewegung zum Klang her.

Damit die Tänzerin noch weitere Parameter steuern kann, habe ich ihr einen Handschuh-Controller gebastelt – nach den üppigen anderen beiden Ausführungen quasi noch einen Dessert-Controller. Indem sie mit den einzelnen Fingern den Daumen berührt, kann sie zum Beispiel den Videolooper oder den Zeichnungsmodus steuern.



(Controller montiert auf dem Bogen)

REFLEXION

Einige Reflexionen sind schon in den vorangegangenen Text eingeflossen. Hier möchte ich noch auf zwei Aspekte eingehen. Als erstes versuche ich jetzt, kurz vor der Präsentation all dieser Arbeiten, noch einmal etwas Abstand zu gewinnen, um von weiter oben einen Blick auf meinen Weg zu werfen. In meinem Motivationsschreiben für das Masterstudium habe ich das schon erwähnt und auch während der letzten zwei Jahre wurde ich immer wieder damit konfrontiert, dass meine Interessen so vielfältig abschweifen. Es fiel mir immer schwer, mich irgendwo zu vertiefen und eine Materie ganz tief zu durchdringen. Das kann man als Chance sehen, aber es ist definitiv auch ein Handicap. Mir ging es im Masterstudium darum, die vielen einzelnen Fäden zu verknüpfen und zu verweben. Das war auch ein Prozess nach innen. Ich musste beispielsweise nicht nur die Frage beantworten, warum ich während dem ganzen Bachelor so viel Mühe hatte, klassisches Kontrabass-Repertoire zu üben. Ich musste diese Tatsache auch einfach mal akzeptieren. Oder ich sorgte mich, weil ich keine eigenen künstlerischen Projekte, Kompositionen oder Performances entwickelte. Dabei blendete ich völlig aus, was denn alles konkret vorhanden war und wozu ich überall meinen wertvollen Beitrag leistete.

Es ging also in meinem Selbstbild, wie beim anfangs erwähnten "Positive-Mood", um das Annehmen einer Persönlichkeit, wie sie ist. Dabei zeigt sich ein Bild, das sich nicht begründen oder rechtfertigen muss, sondern das einfach da ist. Ich kann Schwächen benennen und Stärken schätzen. Und dann meinen Beitrag leisten. Je mehr ich mich vom Bild des alleskönnenden Bassisten gelöst habe, desto einfacher fiel mir das Eintauchen. Gewissermassen stand ich mir, mit meinen Erwartungen an mich, selber im Weg. Ich habe mich in der Folge bewusst nicht mehr aufs Interpretieren, sondern aufs Kreieren im Moment konzentriert, und ich habe den Fokus von der Komposition auf die Improvisation gerichtet.

Hier kommt der zweite Aspekt dazu. Es besteht ein gewisser Zwiespalt zwischen dem improvisatorischen Freiflug und der bitgenauen Computerwelt. Hier totale Freiheit, da strenge Logik... und ich mittendrin! Allerdings bestehen durchaus auch gewisse Ähnlichkeiten. Zum Beispiel funktioniert ein perfekter Interpret auch wie eine Art programmierte Maschine. Umgekehrt will ein Instrument auch in der Improvisation zum Klingen gebracht werden, es braucht also auch dazu ein gelerntes Handwerk, eine Technik. Und sowohl in der Entwicklung von Softwarelösungen, als auch in der Musik, entsteht ohne engagierte Kreativität gar nichts. Ich habe also meine Lust zum Coden entdeckt und habe, in Bezug auf den alleskönnenden Bassisten, die Perfektion in die Maschine ausgelagert.

Zusammenfassend gesagt: Ich habe mich dem Selbermachen zugewendet. Dadurch sind die Ergebnisse viel enger mit meinem Wissen und meiner Persönlichkeit verknüpft. Das erscheint mir eine gesunde Emanzipation, quasi der Idealzustand am Ende eines Masterstudiums. Dabei weiss ich sehr wohl, dass es jetzt erst richtig losgeht. All die Fragen und die Selbstkritik sind meine Schatten. Sie gehören dazu. Immer wenn ich im Scheinwerferlicht stehe, sind sie auch da – und das ist gut so!

AUSBLICK

Für die Zukunft wünsche ich mir, dass die einzelnen Entwicklungen, die in dieser Arbeit stecken, weiter gehen. Speziell die künstlerische Auseinandersetzung mit der selbstgebauten Elektronik ist zum jetzigen Zeitpunkt aufgrund ihrer Entstehungszeit noch nicht sehr vertieft. Da ist noch viel Potential. Diese Geräte sind spannende erste Versuche, aber stellen noch lange keinen Abschluss dieser Suche dar. Ich möchte weiter an der Integration von Elektronik in mein Improvisationsspiel arbeiten. Auch die viel beschriebene Intuition braucht weiter Pflege. Und ich möchte weitere Projekte in interdisziplinären Ensembles entwickeln. Ich kann mir vorstellen, ausgehend von «Yes, and...» ein Soloprogramm und konkrete Impro-Konzepte zu erarbeiten.

Es sind einige Lebensthemen, die ich auch in dieser Reflexion thematisiert habe. Sie sind Stationen auf meinem Weg. Ich habe zudem das Bedürfnis, mich nächstens mit Radikalität zu befassen – theoretisch und praktisch. Die Zukunft könnte also lustig werden!

DANK

An der Aufführung von «Yes, and...» sind drei Personen beteiligt, die mir ihre Zeit, Energie und ihr Talent zur Verfügung stellen. Ich bin sehr dankbar und froh, sie an meiner Seite zu haben: Natalie Wagner – Tanz, Emanuel Künzi – Schlagzeug und Stefan Ingold – Video.

Ich konnte auf meinem Weg von so vielen Menschen lernen und mich inspirieren lassen. Dozenten, die mich im Einzelunterricht unterstützt haben, Kommilitonen und Dozenten, die mit mir spannende Diskussionen führten, Sascha Armbruster, der mich als Tutor begleitet hat, Erik Borgir, der diesen offenen Studiengang organisatorisch gemanagt hat, unzählige MusikerInnen mit denen ich zusammen spielen durfte und darf. Meine Partnerin, die mich immer unterstützt hat, auch wenn die Zeiten mal wieder hektisch waren.

Euch allen möchte ich herzlich danken!

Marc Jenny

Juni 2014