

Getrennte Körper – Musiker im Netz

Am 29.11. fand in der Hochschule für Musik und Theater Hamburg ein Netzwerkkonzert mit dem Titel *Disparate Bodies* statt, bei dem drei Konzertorte durch eine breitbandige Internetverbindung akustisch miteinander verbunden und somit die verteilte Aufführung mehrerer Kompositionen und Improvisationen ermöglicht wurden.

Insgesamt waren an den drei Orten Belfast, Graz und Hamburg über ein Dutzend Musiker und Techniker beteiligt. Das Konzert, das über einen Audiostream ins Internet und sogar ins *Second Life* übertragen wurde, wurde von Pedro Rebelo und Alain Renaud initiiert, die beide am *Sonic Arts Research Center (SARC)* der *Queens University Belfast* arbeiten, und stellte das Auftaktereignis des europäischen Culture 2007-Projekts *CO-ME-DI-A* dar.

CO-ME-DI-A ist ein mehrjähriges Kooperationsprojekt, das unter der Leitung des Pariser *IRCAM* mit Partnern in Graz, Prag, Genua, Belfast, Budapest und Hamburg durchgeführt wird. Gegenstand des Projekts sind vernetzte künstlerische Projekte im Internet, die Gestaltung einer gemeinsamen Plattform und Datenbank sowie Austauschprogramme und Künstlerresidenzen.

In Hamburg kamen dabei zwei Konzepte zur Anwendung: Die Verschmelzung akustischer Räume sowie der Informationsaustausch über Netze. Ich möchte diese Ansätze als *low level* und *high level* bezeichnen.

Low level, weil wie beim Audiostream nur reine akustische Daten in digitaler Form ausgetauscht werden; *high level*, weil abstrakte symbolische Daten wie etwa Kontrolldaten oder Anweisungen übertragen werden. Das Stück, bei dem diese beide Ansätze exemplarisch zur Geltung kam, war *Disparate Bodies 2.0* von Pedro Rebelo, eine strukturierte Improvisation auf der Basis einer aus 15 Teilen bestehende grafische Partitur, die für die 8 Instrumentalisten und das Publikum auf eine Leinwand projiziert wurde. Die Reihenfolge und Verweildauer der einzelnen Grafiken wurde über das Netz von Belfast aus gesteuert.

Das Stück hatte auch einen partizipativen Aspekt, der für Netzkunst nicht untypisch ist: Im Vorfeld des Ereignisses hatten Internetnutzer die Gelegenheit mit Hilfe einer interaktiven Webseite die zeitliche Reihenfolge sowie den Grad der Interaktion zwischen den einzelnen Orten zu bestimmen. Dadurch wurden wesentliche musikalische Aspekte von einer Gemeinschaft von Nutzern in einem demokratischen, auf einem Mehrheitsvotum basierenden Prozess bestimmt.

Im Anschluss an das Konzert wurden die Beteiligten aufgefordert einen online-Fragebogen mit neun Fragen zum Konzert auszufüllen.

So etwa richtete sich folgende Frage nach dem sozialen Aspekt von Isolation und Anonymität von Netzwerkmusik an die Interpreten. In ihren Antworten äußerten sich die Befragten übereinstimmend und beklagten dabei eine anfängliche Frustration wegen der ungewöhnlichen

Rahmenbedingungen und des Fehlens physischer Nähe, was aber dann in einen anderen Hör- und Bewusstseinszustand umschlug.

Durch den veränderten Blick auf den künstlerischen und gemeinschaftlichen Kontext wird ein Faktor deutlich, nämlich der des musikalischen Spiels als soziales Spiel im Sinne des *homo ludens* von Johan Huizinga (ein Thema, dem sich der Musikwissenschaftler Golo Föllmer in zahlreichen Veröffentlichungen angenommen hat). Dadurch wird verständlich, warum die Improvisation oder besser die Mischform von Komposition und Improvisation (man könnte auch von „Komprovisation“ sprechen) zur typischen Form im Netz wird.

Was für einen Stellenwert hat solch ein Konzert in der gegenwärtigen Kulturlandschaft? Oder anders gefragt, was bewegt zum Beispiel den am IRCAM arbeitenden CO-ME-DI-A-Projektinitiator Norbert Schnell sich dem Thema Musik in Netzen zuzuwenden und das Erlernen und Dokumentieren der zugrunde liegenden Technologie zu einem zentralen Thema zu machen? Dies steht offensichtlich in einem engen Zusammenhang mit technologischen und gesellschaftlichen Prozessen, bei denen der Rückzug des fürsorglichen Staates aus großen Bereichen der Kultur (z.B. Rückgang der Features zur zeitgenössischen Musik durch die öffentlich-rechtlichen Sender) durch die Eigeninitiative von kleinen und mittleren Institutionen kompensiert werden muss. Die Technologie dafür ist durch die Entwicklung des Internet und des World Wide Web als

gleichermaßen leistungsfähiges wie auch günstiges Massenmedium vorhanden und wird in seinen unterschiedlichen Ausprägungen (Video/Audiostreams, Podcasts, Blogs, Wikis, E-Learning-Plattformen, Second Life, etc.) vielfältig genutzt. Was am IRCAM und anderswo Interesse erregt, ist die Möglichkeit, im Zeitalter der Eventkultur, über große Distanzen spektakuläre Ereignisse zu organisieren, die sich an eine größere Öffentlichkeit wenden und dadurch neue Interessensgruppe anzusprechen. In diesem Zusammenhang sei auch die *New World Symphony* unter ihrem Dirigenten Michael Tilson Thomas genannt, die es sich zur Aufgabe gemacht hatte, Streamingtechnologien für Meisterklassen, Seminare, Proben und Symposien einzusetzen. Auch die *Online Conservatory*, des *Boston Symphony Orchestra*, die in Zusammenarbeit mit Anthony De Ritis von der *Northeastern University* in Boston geschaffen wurde, zeigt, dass derartige Initiativen durchaus von Erfolg gekrönt sind: Die Besucherzahlen sowohl der BSO-Konzerte als auch seiner Webseiten erfreuten sich eines spürbaren Anstiegs.

Dies folgt dem zunehmenden Trend zur Globalisierung von Kultur, wie sie bereits seit den 1960er Jahren spürbar wird und von Marshall McLuhan in seinem berühmten Statement zum *globalen Dorf* apostrophiert wurde.

Tatsächlich finden wir bereits wenige Jahre nach der Veröffentlichung von *Understanding Media* im Jahre 1964 die ersten Ansätze das globale Dorf mit akustischer Kunst zu versehen. Unter den Pionieren befinden sich Max

Neuhaus (*Public Supply*, 1966) und Bill Fontana (ab 1978), die beide zunächst mit analogen Telefonleitungen experimentierten. Meilensteine in der weiteren Entwicklung waren die *Canadian Coastlines* von Larry Austin (1981), die *Cologne San Francisco Sound Bridge* von Bill Fontana (1987) und die *Crystal Psalms* von Alvin Curran (1988), die nun mit aufwändiger (und vor allem teurer) Satellitentechnik realisiert wurden.

Musikalischer Informationsaustausch über Netzwerke wurde hingegen von der *American League of Automatic Music Composers* seit 1978 praktiziert, die sich um den charismatischen Jim Horten im Umkreis des *Mills College* in Oakland zusammenfand und 1983 von *The Hub* abgelöst wurde. Die Gründung des Ensembles folgte den technischen Entwicklungen des Microcomputers, von denen nicht wenige als Bausätze vertrieben wurden (u.a. der *MITS Altair 8800* von 1975, der *Apple I* von 1976 oder auch der *KIM-1* von 1975, mit dem Horten seit 1976 experimentierte).

Waren beide Ansätze zunächst streng voneinander getrennt, erleben wir seit den 1990er Jahren nicht zuletzt durch die Arbeit von Komponisten wie Karlheinz Essl eine Konvergenz der Technologien und Verbreitungsmedien: Wurden akustische Räume über Telefon-, analoge Stand- oder Satellitenleitungen übertragen, während Kontrolldaten über das MIDI-Kabel oder Modems verschickt wurden, bedienen sich beide Ansätze derzeit nur eines digitalen Standards für Netzwerke: des TCP/IP-Referenzmodells mit den Transportprotokollen TCP und UDP.

Neueste kompositorische Ansätze reflektieren die gewandelte Rolle von Interpret und Komponist in vernetzten Kompositionen. So benutzt zum Beispiel Sascha Lino Lemke in seinem vernetzten, elektronischen Stück „Netze spinnen — Spinnennetze“ (beim Ligeti-Kompositionswettbewerb im Oktober 2007 uraufgeführt) musikalische Agenten die von Musikern nach Anweisungen auf ihrem Computerbildschirm manipuliert werden. Die Strukturen und Klänge werden dann von den Plugin-Programmen auf einer „niedrigeren“ Ebene generiert.

Auch ein weiterer Aspekt beim Musizieren im Netz wird noch weiter an Bedeutung gewinnen: die der Echtzeitkomposition, bei der der Rechner Anweisungen in Form von musikalischen Partituren generiert. Ein Schritt, der die Utopie flexibler und mobiler Partituren, die von Komponisten wie Earle Brown, Pierre Boulez und Karlheinz Stockhausen geträumt wurde, praktikabel macht.

Der New Yorker Komponist und Software-Entwickler Nick Didkovsky entwickelte zu diesem Zweck die Notationssoftware *JScore* und setzte sie in seinem Klavierstück *Zero Waste* (2002) ein, bei dem zwei automatisch generierte Takte von der Interpretin vom Blatt gelesen werden und ihre Wiedergabe unmittelbar vom Computer interpretiert sowie als Notenschrift dargestellt wird (was wiederum von der Interpretin gelesen und vom Computer transkribiert wird, usw.). Aufgrund der Fehleranfälligkeit und Idiosynkrasien der im Einsatz befindlichen Systeme (Wahrnehmungs-

apparat der InterpretIn bzw. des Computers) entsteht eine strukturelle Resonanz, die sich durch permanente Varianz auszeichnet.

Auch in meinem Stück *Ivresse '84*, einer Komposition für Violine und vier vernetzten Laptopmusikern, die von János Négyesy und dem *European Bridges Ensemble* bei der Konferenz *Music in the Global Village* im September 2007 uraufgeführt worden ist, wurde *JScore* eingesetzt: Vor dem Hintergrund eines mit Négyesy geführten Interviews über den Skandal bei der Premiere von Cages *Freeman Etudes* wird die Partitur der ersten *Freeman-Etude* in Echtzeit zerlegt, nach dramaturgischen Gesichtspunkten neu zusammensetzt und schließlich vom Solisten wiedergegeben.