

Maximilian Marcoll

FADER, GRAPPA, GAMECONTROLLER

Gedanken zum Umgang mit Musiktechnologie

Bei einem überaus köstlichen und unterhaltsamen Abendessen berichtete mir eine Freundin vor einigen Wochen von einer für sie faszinierenden elektroakustischen Livemusikdarbietung.

Allein, fast alles was sie zu erzählen hatte bezog sich auf die Tatsache, dass der Performer mit einem scheinbar recht flexiblen oder zumindest komplizierten Gamecontroller die Klangerzeugung beeinflusst hatte. So sehr war sie begeistert von der Performance, den Bewegungen des Spielers und der unmittelbaren (weil kausalen) Reaktion der Musik auf das Interface, dass Erinnerungen an das Klingende davon beinahe vollständig überschrieben wurden.

Von der Musik blieb nur das Bild.

Das Zusammenfallen von Klangerzeugung und Interface, wie es bei mechanischen Instrumenten auftritt, prägt nach wie vor unseren Begriff dessen, was ein Musikinstrument ist. Die In-Eins-Setzung gilt, so lange Schall mithilfe direkter Kraftübertragung vom Spieler oder von der Spielerin auf den Klangerzeuger entsteht, sei es nun durch Schlagen, Blasen, Zupfen, Streichen, das Anschlagen einer auf den schwingenden Körper wirkenden Taste oder andere Bewegungsformen.

Eine Ausnahme unter den mechanisch-akustischen Instrumenten bildet hierbei die Orgel, bei der die Klaviatur zwar mit der Klangerzeugung verbunden ist und sie steuert, aber eben nicht durch eine direkte Kraftübertragung auf den Klangerzeuger, sondern durch Steuersignale die eine Klangerzeugung an anderem Ort kontrollieren und dafür andere, ferne Kraftübertragungen auslösen.

Wenn wir von mechanischen Instrumenten sprechen stellt sich eine bestimmte Frage grundsätzlich also *nicht*. Es besteht nämlich kein Unterschied zwischen dem Instrument und seiner "Bedienoberfläche": Wenn wir z.B. sagen "Sie spielt Geige", müssen wir nicht darüber senieren ob mit "Geige" eine Klangerzeugung oder eine Art der Bedienung gemeint ist, auch wenn letztere einer ganzen Familie von Instrumenten gemeinsam ist.

Bei der Orgel liegt die Sache schon etwas anders, allerdings meint man gewöhnlich die über eine Tastatur gespielte Variante, im Gegensatz z.B. zur Drehorgel, bei der in der Namensgebung explizit auf die abweichende Bedienung hingewiesen wird.

Sobald die Klangerzeugung und die Bedienoberfläche aber voneinander unterschieden sind werden unsere Begriffe unscharf.

Was spielt denn jemand, der ein selbstgeschriebenes digitales Klangsyntheseprogramm auf einem Laptop mit einem Gamecontroller steuert?

Spielt er Gamecontroller? Spielt er sein Klangsyntheseprogramm? Spielt er Laptop?

Das was wir bei einer Performance sehen ist die/der PerformerIn mit einem Eingabegerät, welcher Art auch immer. Von unserer "intuitiven" Wahrnehmung mechanischer Instrumente ausgehend neigen wir dann fataler Weise dazu, das Interface überzubewerten. Was die eingangs erwähnte Dame wahrnahm: Performer spielt Gamecontroller.

Ein Gamecontroller wird aufgrund seiner nicht primär in der Welt der Musik angesiedelten Geschichte auf den ersten Blick als interessanter oder zumindest frischer wahrgenommen als beispielsweise ein Cello.

Das Eingabegerät zieht selbst die Aufmerksamkeit auf sich, wird zu einer eigenen qualitativen Größe und tritt so in ein Konkurrenzverhältnis zur gespielten Musik. Zur Verdeutlichung: die Tatsache, *dass* jemand auf einer Konzertbühne Cello spielt, wird zumeist als nicht per se interessant aufgefasst, die

Aufmerksamkeit des Publikums wird nur in Ausnahmefällen vom Cello an sich gebannt. Es ist eher das Was und Wie des Cellospiels, das fasziniert.

Selbstverständlich könnte man argumentieren, dass das Instrument (wo auch immer es anfängt und aufhört) zur Musik gehört, dass der Controller in der beschriebenen Situation selbst Teil des Stücks ist.

In Fällen in denen das Instrument aus nachvollziehbaren künstlerisch-inhaltlichen Gründen signifikanter Teil des Stücks ist, gibt es tatsächlich kein Problem.

Meiner Erfahrung nach verhält es sich meistens jedoch anders.

Natürlich gehen die oben gestellten Fragen nach dem "Was spielt er?" am Kern des Problems vorbei. Das Musikinstrument, wenn man denn bei diesem Begriff bleiben möchte, ist hier eine Verschaltung verschiedener modularer Komponenten, ist dadurch anders zu spielen, anders wahrzunehmen als ein mechanisch-akustisches Instrument. Es ist grundsätzlich verschieden, mindestens weil Bedienung und Klangerzeugung voneinander entkoppelt sind.

Nun verführt die durch diese Entkopplung gewonnene Freiheit zu Kombinationen und Verschaltungen die auf den ersten Blick – performativ/optisch – viel anzubieten haben mögen, die jedoch oft hinter der bunten Fassade verbergen, dass es ihnen an substantiellem Fundament mangelt, nämlich an Legitimation, Zwangsläufigkeit, Kohärenz, wie auch immer man es nennen möchte.

Wenn das Instrument und damit sein Interface zur Musik, zum Stück dazu gehören, dann sollte auch andersherum im Stück, in der Musik ein Grund für seine Benutzung erkennbar sein.

In der zeitgenössischen Instrumentalmusik ist es sich nicht anders: Das Instrument selbst ist musikalisches Material und muss als solches behandelt werden. Es als bloße, austauschbare Leinwand aufzufassen ist schlicht kurzsichtig!

Vorsicht ist also geboten, wenn der performative Aspekt viel Aufmerksamkeit erregt. Blendwerkalarm.

Es verhält sich ähnlich wie bei der Suche nach einem schönen Grappa: Je aufwändiger die Flasche gestaltet ist, desto mehr Ressourcen sind in ihre Form geflossen, statt in ihren Inhalt.

Das Gerüttle und Gewackle an Gamecontrollern, das Herumfuchteln mit Datenhandschuhen oder das Verwenden von anderen Sensoren täuschen zudem allzuleicht darüber hinweg, dass es sich bei diesen und vielen anderen Bedienelementen um eine bloß neuaufgelegte Fassung eines alten Vorläufers handelt: den Schieberegler.

Was ihn ausmacht ist das Bereitstellen eines Regelbereichs in einem kontinuierlichen (analog) oder diskreten (digital), nach unten und oben begrenzten Werteverlauf.

Ob er mit dem Finger bewegt wird oder mit der ganzen Hand, ob der Einsatz des Arms oder des gesamten Körpers zu seiner Bedienung notwendig ist, ob er vertikal oder horizontal ausgerichtet ist, ob er als verstellbarer Widerstand mit beweglichem Kontaktpunkt implementiert ist, als Hebel, Infrarotsensor oder Gyroskop spielt überhaupt keine Rolle. Selbst wenn das regelbare Feld auf drei Achsen erweitert wird, das Paradigma bleibt dasselbe.

Zweifellos gehört es zur Aufgabe jeder Elektronikperformerin und jedes -performers, sich ihr oder sein Instrument mindestens gezielt auszusuchen, in den meisten Fällen: es selbst zu bauen.

Das fängt bei der Entwicklung von Software an und reicht über das Löten von Hardwarecontrollern bis zum Lautsprecherbau.

Wenn es dabei nicht um blosses Blenden gehen soll, um bunte Ablenkungsmanöver, Show, leeren Aktionismus, dann ist es notwendig sich Gedanken über inhaltliche Konsequenzen des Zusammenspiels der Komponenten zu machen, mit dem Ziel zu neuen – eigenen – Instrumentenmodellen zu kommen, die über einfache Reproduktionen uralter Ideen auf neuen Trägern hinausgehen.

Es ist selbstverständlich völlig legitim, Fader in Form von Infrarotsensoren zu benutzen. Aber nicht "weil es besser aussieht".

Es bedarf inhaltlicher Gründe. Eben weil wir die Wahl haben, müssen wir Entscheidungen treffen – ihre Gründe sind im besten Fall Teil des jeweiligen Stücks.

Die sogenannte Demokratisierung der Produktionsmittel, das Sinken der Einstiegshürden zur

Entwicklung elektronischer Musik, hat unter anderem auch dafür gesorgt, dass an jeder Ecke jemand mit irgendwelchen "aufregenden" Interfaces, wenn überhaupt dann mäßig originell eingesetzt, im Regelfall unterdurchschnittlich interessante Musik spielt.

Man könnte die Hoffnung hegen, dass all die "aufregenden" Interfaces irgendwann langweilen, dass sie schliesslich aufhören werden zu faszinieren – es flüppt ja auch niemand mehr aus, bloß weil auf der Bühne jemand schwarze und weisse Tasten in einem riesigen, dunkel lackierten und tonnenschweren Ungetüm niederdrückt.

Der entscheidene Unterschied: Im Fall mechanischer Instrumente ist die Kausalkette von Bedienung und Schallerzeugung wenn nicht im Detail so doch im Groben für jeden nachvollziehbar.

Im Fall elektronischer Musikproduktion ist sie es nicht. Warum aber ist das eigentlich ein Problem? Jeder der einmal einen Computer bedient hat weiss, welche unterschiedlichen Konsequenzen ein Mausklick haben kann. Die freie Belegung eines Bedienelements, die temporäre Rekonfiguration der Maschine zu den im jeweiligen Moment benötigten Werkzeugen ist uns allen vertraut.

Jeder, der Zugang zu einem Computer mit Internetanschluss hat, kann heute elektronische Musik produzieren. Es ist mittlerweile ein beliebtes Hobby für jedermann. Das Verwenden von Elektronik kann an sich also nichts besonderes mehr sein, ebensowenig wie der Einsatz von nicht primär-musikalischen Interfaces.

Aber was bedeutet das für den professionellen Umgang mit Musiktechnologie, beziehungsweise: Was bedeutet Professionalität in Bezug auf Musikelektronik, wenn sie nicht mehr über die Fähigkeit zur Bedienung von Technologie definiert werden kann?

Zwei Vorschläge für's Weitermachen:

– Konzentration auf das *Verständnis* von Technologie statt auf die Fähigkeit zur ihrer Bedienung. *Verständnis* impliziert die Kenntnis der zu Grunde liegenden Prinzipien und ihrer Bedeutungen, die Fähigkeit zur Übertragung (bzw. zum Erkennen) der Paradigmen auf (in) andere(n) Anwendungen und Kontexte(n), gegebenenfalls ihre Überwindung.

– Das Weiterdenken von Technologie ist wichtig, aber nicht das Entwickeln aus technischen Motiven, sondern aus künstlerischen.

Das von künstlerischem bzw. musikalischem Inhalt losgelöste Entwickeln von Technologie führt (oder zumindest: verleitet) zur Reduktion von Musik auf den Beweis der Funktionstüchtigkeit oder zumindest der Vorführung einer technischen Apparatur. Technologien determinieren ihre Benutzung.

Im Gegensatz dazu führt der Einsatz und die Entwicklung von Technologie aus künstlerischen Gründen, aus inhaltlicher Motivation, bei vorausgesetztem Verständnis, zu anderen, in vielen Fällen neuen, individuellen Lösungen. Die Originalität des künstlerischen Ansatzes (so vorhanden) wird sich auf der technischen Seite reproduzieren. Wenn es eine gibt.

Wenn nicht, dann stört sie auch nicht.

Man konzentriere sich aufs Wesentliche.

Alles andere ist Augenwischerei.