

HOCHSCHULE FÜR MUSIK »HANNS EISLER« BERLIN

Ästhetik der Interaktion

im musikalischen Duo-Shooter

Heroes of Feedback

– Masterarbeit –

verfertigt von

Martin Grütter

(Studiengang Elektroakustische Komposition)

in den Jahren 2012/13

bestehend aus

27 Seiten Texts · 1 Partitur · 1 Videotrailer

Heroes of Feedback, der Duo-Shooter der nächsten Generation, entführt dich in ein rätselhaftes, gefährliches Paralleluniversum. Die Welt ist von tödlichem Feedback bedroht. Überall stehen Killerlautsprecher, die jeden Moment explodieren können. Alles droht in einer akustischen Sintflut zu versinken.

Du allein kannst die Katastrophe verhindern. Doch diese Aufgabe hat es in sich. Denn die Regeln, denen die todbringenden Lautsprecher gehorchen, ändern sich von Sekunde zu Sekunde. Und deine Waffen sind schwach: nur mit ein paar Trommeln und einer Trompete ausgerüstet ziehst du in den Kampf. Drum musst du höllisch schlau und schnell sein. Ein einziger Moment der Unaufmerksamkeit, und alles ist verloren.

Wirst du hart genug sein, um den Killerlautsprechern Einhalt zu gebieten? Wirst du es schaffen, die Welt vor dem Feedback zu retten?

(aus dem Programmheft)

Nota Bene

Am rechten Seitenrand gibt es von Zeit zu Zeit Verweise auf Trailer-Ausschnitte. Wenn man sie anklickt, wird der Trailer wie von Geisterhand auf YouTube genau an der richtigen Stelle abgespielt. Wer gerade kein Internet zur Hand hat, muss die passende Stelle manuell suchen.

Eine Gesamtaufnahme des Stücks gibt es aktuell (2013) leider nicht.

Inhaltsverzeichnis

1	Der Computer als Vehikel romantischer Sehnsucht	4
2	Spielstart	5
3	Sanktionen und Anreize	6
4	Was weiß das Publikum?	8
5	Formale Funktionen	9
6	Dichte und Dramaturgie	11
7	Komponieren und Simulieren	17
8	Technik und Ästhetik	20
9	Psychologie	23
10	Zielgerade	25
11	Game Over	26
12	[selbstreferentiell]	27

1 Der Computer als Vehikel romantischer Sehnsucht

Der Computer gleicht der Ikone. Computer wie Ikonen sind Fenster in eine andere Welt, Mittel zur romantischen Transzendierung. Dem Gläubigen, der verehrend vor der Ikone eines Heiligen kniet, geht es nicht um Holz und Farbe, sondern um das jenseitige Urbild, das er durch Holz und Farbe hindurch erblickt. Ebenso geht es dem Romantiker, der nachts an seinem Zimmerfenster steht und das Posthorn im stillen Lande hört, nicht um die Hornquinten, sondern um den Lockruf des fernen Italien, den er durch das Hornsignal hindurch vernimmt. Und wer heute in seinen Computerbildschirm blickt, dem geht es ebenfalls nicht um Pixel oder um Nullen und Einsen: es geht ihm um die durch den Computer erschaffene neue Welt – die Virtualität.

Alle drei Erfahrungen sind im strengen Sinne romantisch. Sie sind auf die Ferne gerichtet, die dialektisch bestimmt ist als herbeigesehnter, aber prinzipiell unerreichbarer Ort. Der Gläubige kann das Paradies, solange er lebt, nur schauen und nicht betreten. Der Romantiker kann von Italien nur träumen – sobald er dort ist, muss er von Italiens Vergangenheit oder vom Morgenland träumen: träumen muss er jedenfalls, um Romantiker zu sein. Und auch die durch den Computer erschaffene Virtualität muss hinter dem Bildschirm verharren: wer sie mit sich ins Leben trägt, ist ein Nerd, eine arme Kreatur. So sind alle drei – das Paradies, Italien, die Virtualität – Utopien, Nicht-Orte. Sie haben für uns hier und heute nur einen Sinn, weil und insofern wir nicht dort sind.

Die Sehnsuchsbeziehung zu diesen Nicht-Orten ist indes keine Einbahnstraße. Die Nicht-Orte wirken zurück. Das Urbild des Heiligen verwandelt den Gläubigen, ruft ihn zur Umkehr, erfüllt ihn mit Kraft und Gnade. Das ferne Italien inspiriert den Romantiker zur Kunst, zum Malen, Dichten, Singen aus der unerfüllbaren Sehnsucht heraus. Und die virtuelle Welt fordert uns, die wir vor dem Computer sitzen, zum Handeln heraus. Zur Interaktion.

Dies letzte Wort ist zweifellos eins der zentralsten im aktuellen Kunstdiskurs. Das Phänomen ist nicht neu, doch erst die Entwicklung des Computers hat ihm seine gegenwärtige Brisanz verliehen. Die komplexen, effizienten und faszinierenden Möglichkeiten interaktiven Verhaltens, die Computer und Internet eröffnen, haben bereits ein ganzes Medium, das Fernsehen, aufs Abstellgleis manövriert. Und während das Theater schon seit langem interaktive Elemente integriert, hinkt die Musik, deren Aufführungscharakter in der Regel noch von ihrem Werkcharakter dominiert wird, wie so oft hinterher.

Heroes of Feedback ist der Versuch, in der Musik eine Transzendierung durch computergestützte Interaktion zu schaffen. Menschen – Musiker – treffen auf Virtualität, agieren, der Computer reagiert, sie reagieren erneut. *Heroes of Feedback* ist ein Spiel, ein »Duo-Shooter«, zwischen zwei Musikern und der virtuellen Welt. Die Begegnung mit der Virtualität bewirkt, dass die Musiker über sich selbst hinauswachsen: dieselbe Grenzüberschreitung geschieht, die der Gläubige erfährt, wenn er dem Heiligen ins Auge sieht, und die dem Romantiker widerfährt, wenn er aus der Erfahrung der unstillbaren Sehnsucht heraus zu dichten beginnt.

Heroes of Feedback ist zwischen Mai und September 2012 als Auftragswerk der *Internationalen Ensemble Modern Akademie* entstanden. Dabei konnte ich mit den jungen Musikern Friederike Huy (Trompete), Philipp Lamprecht (Schlagzeug) und Robin Bös (Tontechnik) zusammenarbeiten. Die Uraufführung fand am 9. September 2012 in der Abbaye Royaumont in Frankreich statt.

2 Spielstart

Worum geht es? Die beiden Musiker, Trompete und Schlagzeug, spielen gegen die Elektronik, gebildet aus Computer, Lautsprechern und sogenannten »Feedbackstationen«. Die Elektronik bildet insgesamt ein System, das ständig zu explodieren droht: durch lauter, höher oder schneller werdende Klänge, insbesondere aber durch anschwellendes Feedback. Aufgabe der beiden Performer ist es, zu verhindern, dass das System außer Kontrolle gerät. Dazu gibt es verschiedene Regeln, die sich im Verlauf des Spiels immer wieder ändern. Manchmal reicht ein simpler Schlag auf eine Trommel, um das Feedback zu stoppen, manchmal sind komplizierte koordinierte Aktionen notwendig, deren genaue Beschaffenheit zuweilen von den Musikern selbst erst herausgefunden werden muss.

Mittels etlicher Mikrophone und eines komplexen, in der Sprache Max/MSP geschriebenen Programms verfolgt der Computer die Aktionen der Musiker und bewertet sie. Dabei gilt prinzipiell: Risikoreiches Handeln wird belohnt, zurückgelehnt-abgesichertes Handeln wird sanktioniert. Je größer die Performer die jeweilige Bedrohung durch die Elektronik werden lassen, bevor sie sie stoppen, desto besser wird das bewertet.

Das einfachste Beispiel ist das Stoppen eines anschwellenden Feedbacks. Es gibt auf der Bühne (vgl. Abb. 1) drei »Feedbackstationen« – einen Gitarrenverstärker (Station 1) und zwei Aktivboxen (Stationen 2 und 3), die jeweils von einem 50–100 cm entfernt positionierten Mikrophon abgenommen werden, dessen Signal in Feedbackschleife wiederum auf die jeweiligen Boxen gelegt wird. Der Signalweg geht dabei über den Computer, sodass der Feedbackkanal geöffnet und geschlossen, geregelt und gefiltert werden kann.

Die elementarste Aufgabe besteht darin, das Feedback mittels eines Trommelschlags oder eines Händeklatschens zu stoppen. Die Attacke wird vom Computer erkannt und der Feedbackkanal daraufhin geschlossen. Dabei muss der Schlagzeuger abwägen, wie lange er das Feedback anschwellen lässt: je länger er wartet, desto lauter und unangenehmer wird es – doch desto besser wird die Bewertung durch den Computer ausfallen. So müssen sich die Musiker ständig an einer Grenze bewegen: sind sie hier und jetzt zu vorsichtig, kann das negative Konsequenzen für die Zukunft haben. Sind sie hier und jetzt zu waghalsig, kann es aber bereits jetzt zu ungewollten Klangexplosionen kommen. Aufgabe der Performer ist es, die Grenzen auszuloten und so gefahrvoll wie möglich und so vorsichtig wie nötig zu handeln. Dramaturgisch ist das der klassische Suspense: das anschwellende Feedback ist die Bombe unterm Tisch, die im Hitchcock-Thriller erst in letzter Sekunde entschärft wird.

Trail. 1'06–1'10

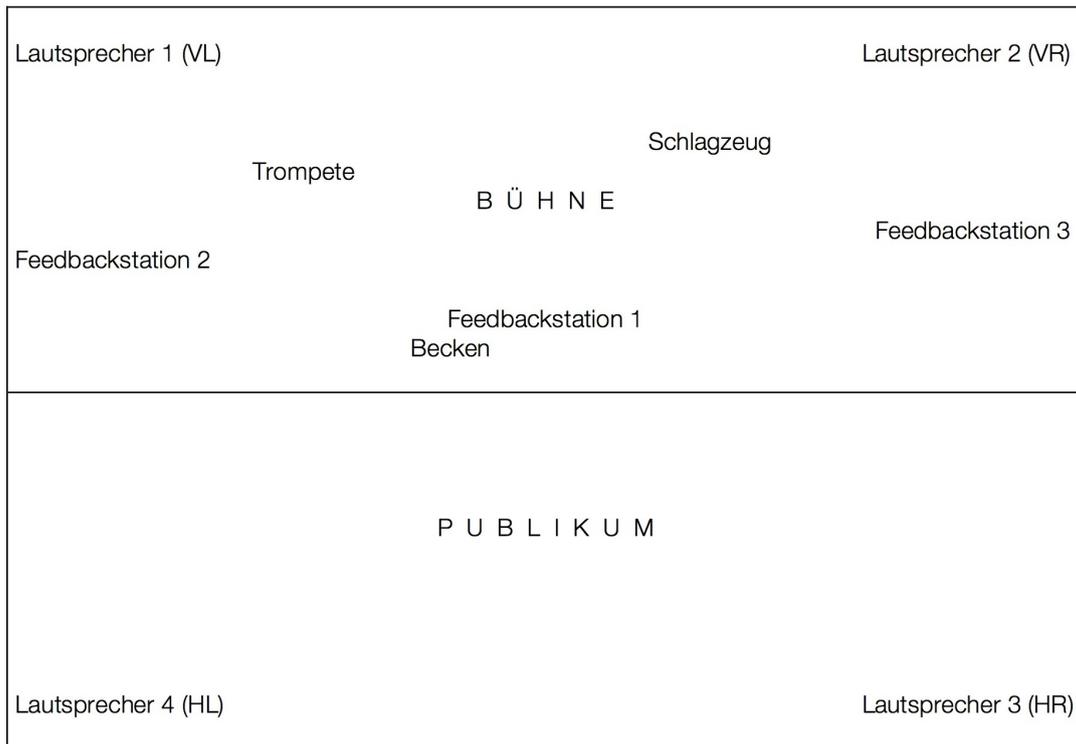


ABBILDUNG 1: BÜHNENAUFBAU

3 Sanktionen und Anreize

Wie bewertet der Computer die Aktionen der Musiker? Hier habe ich mir verschiedene Varianten durch den Kopf gehen lassen. Als erstes stand die Idee im Raum, die Musiker gegeneinander antreten zu lassen: die Konkurrenzsituation wäre Ansporn gewesen, jeweils risikoreicher zu handeln als der andere.

Doch diese Idee ist aus mehreren Gründen problematisch. Zum einen treten die Musiker nicht mit den gleichen Waffen an. Trompete und Schlagzeug sind unterschiedliche Instrumente – allein die Tatsache, dass der Schlagzeuger mit einem Trommelschlag viel schneller reagieren kann als die Trompete mit einem Staccato-Ton, für den sie immer etwas Vorbereitung braucht, macht eine Chancengleichheit fast unmöglich. Man bräuchte zweitens einen Globalverlauf, bei dem gewährleistet ist, dass beide Instrumente stets genau dieselbe Zahl genau gleichschwerer Aufgaben bewältigen müssen – doch wäre so eine ständige Doppelung musikalisch eher uninteressant. Drittens wäre zu erwarten, dass ein Gegeneinanderspielen auch sonst ästhetisch weniger aufregend wäre als ein Zusammenspiel, weil sich weniger Möglichkeiten zu komplexen koordinierten Aktionen ergeben, wenn jeder nur darauf bedacht ist, seine eigenen Schäfchen

ins Trockene zu bringen. Viertens schließlich könnte sich eine solche Konkurrenzsituation extrem negativ auf den Probenverlauf auswirken: wenn sich (aus welchem Grund auch immer) herausstellt, dass einer der Musiker ständig der Verlierer ist, wird er kaum noch motiviert dabeisein.

Die zweite Idee war, die Aktionen der Musiker über ein Punktesystem zu bewerten. Für risikoreichere Aktionen gäbe es dementsprechend mehr Punkte, und am Ende stünde wie in der heroischen Ära der Computerspielgeschichte eine Highscore-Liste. So würde sich der Ehrgeiz der Performer nicht gegen den anderen richten, sondern auf die Steigerung der gemeinsamen Bestpunktzahl.

Doch auch dieser Ansatz ist nicht optimal. Punkte sind ein schwaches Mittel der Bewertung. Sie mögen ausgereicht haben, um vor zwanzig Jahren einen Pacman-Spieler zu motivieren – sie reichen schon für die komplexeren Computerspiele von heute nicht mehr aus, erst recht nicht für ein Bühnenspiel, bei dem den Performern die Reaktion des Publikums, des Komponisten und der Kollegen, nicht zuletzt auch ihre eigene Zufriedenheit um ein vielfaches wichtiger ist als eine abstrakte fünfstellige Zahl.

So blieb nur die Möglichkeit, die Aktionen auszuwerten, indem die Bewertung den weiteren Spielverlauf selbst beeinflusst. Vereinfacht gesagt: Die erfolgreiche Bewältigung einer Aufgabe führt zur Verbesserung der Spielsituation, ein Scheitern führt zur Verschlechterung. In Feld 11 z. B. müssen die Musiker innerhalb von kurzer Zeit auf ein Signal reagieren. Gelingt es ihnen, stoppt das Feedback. Gelingt es ihnen nicht, müssen sie es ein weiteres Mal versuchen. Das Feedback setzt dabei bei jedem Versuch mit einer höheren Grundlautstärke ein. So steigt mit jedem Fehlschlag der Stress, und die Aufgabe wird immer schwieriger.

Trail. 2'00–2'15

Ein anderes Beispiel: In Feld 8 muss die Trompete die Tonhöhe des Feedbacks suchen und treffen. Sobald sie die Tonhöhe getroffen hat, verschwindet das Feedback und setzt auf einer neuen Tonhöhe ein. Dies wiederholt sich zehn Mal. Währenddessen läuft eine Klangsequenz im Hintergrund, die immer lauter wird. Je länger die Trompete braucht, um die jeweilige Tonhöhe zu finden, desto lauter wird die Klangsequenz, und desto schwieriger wird es dementsprechend, die späteren Tonhöhen des Feedbacks noch zu hören und nachzuspielen. Nur wenn die Trompete von Anfang an konzentriert bei der Sache ist und die Tonhöhen schnell trifft, kann sie die zehn Wiederholungen bewältigen, bevor die Klangsequenz zu laut wird.

Wichtig ist ein sinnvolles Verhältnis zwischen Sanktionen und Anreizen. Weder ständiges Scheitern noch ständige Erfolge sind einer gespannten, konzentrierten Spielhaltung dienlich. Erfolge und Misserfolge müssen sich ebenso abwechseln wie anstrengendere und entspanntere Partien – auch hier sind wir wieder bei der Dramaturgie des Thrillers.

4 Was weiß das Publikum?

Bevor wir zur Spieldramaturgie kommen, müssen wir uns aber noch eine sehr grundlegende Frage stellen: Welche Rolle spielen die Zuhörer bei der Sache?

Bisher war nur vom Spiel selbst die Rede, von den Musikern als Kontrahenten der Elektronik. Wir haben von Risiko, Spannung und Suspense geredet, hatten dabei aber ausschließlich die Musiker und ihre Wahrnehmung im Blick.

Doch darum geht es ja nicht. *Heroes of Feedback* ist zwar ein Spiel, aber gleichzeitig eine Bühnenperformance, ein Musikstück. Das Spiel kann für die Musiker noch so aufregend sein – wenn das Publikum sich langweilt, ist alles für die Katz.

Wie definiert sich das Verhältnis von Bühne und Publikum? Auch hier habe ich verschiedene Möglichkeiten durchdacht – prinzipiell gibt es drei: a) Das Publikum weiß genausoviel wie die Performer. b) Das Publikum weiß mehr als die Performer. c) Das Publikum weiß weniger als die Performer.

Variante (a) versucht, eine Wahrnehmungsgleichheit von Musikern und Zuschauern herzustellen. Natürlich bleibt stets die grundlegende Differenz, dass die Musiker an der Front stehen, während die Zuschauer bequem im Sessel sitzen und eben nur Zuschauer sind. Doch wenn das Wissen des Publikums um die Regeln, Aufgaben, Herausforderungen und Gefahren identisch mit dem der Performer ist, wird sich schnell eine Identifikation einstellen, die die Zuschauer mit den Helden mitfiebern lässt, »als ob« sie selbst auf der Bühne wären.

Was in der Theorie plausibel klingt, scheitert in der Praxis daran, dass eine solche Wissensgleichheit in der Konzertsituation nicht herstellbar ist. Ein komplexes und noch dazu variables Regelsystem kann dem Publikum weder im Programmheft noch direkt durch die Aktionen der Musiker (also quasi selbsterklärend) mitgeteilt werden. Selbst wenn man ein zusätzliches visuelles Medium hinzuzöge, eine Leinwand, auf der Regeln und Spielstand jeweils aktuell kommuniziert würden, müsste man es sehr raffiniert anstellen, um die Fülle der Informationen in den zehn Minuten des Spiels zu vermitteln.

Doch kann die Idee der Leinwand für Variante (b) fruchtbar gemacht werden. Das Publikum kann visuelle Informationen erhalten, über die die Spieler nicht verfügen – etwa, wieviel Zeit ihnen noch bleibt, wie nahe sie an der Bewältigung der Aufgabe sind oder welche Sanktionen ihnen demnächst drohen. Ansatzweise kann man diesen Mechanismus im Trailer sehen. Ein solches Informationsgefälle sorgt für Spannung im Publikum und für eine Art von Suspense, in der die Musiker ahnungslos tafelnden Filmgestalten gleichen, die sich nicht träumen lassen, dass unter ihrem Tisch die Bombe tickt.

Variante (b) wäre durchaus praktikabel. Ich habe sie auch ernsthaft erwogen, mich schließlich aber doch dagegen entschieden. Der Grund ist, dass ich Komponist bin und nicht Regisseur. Variante (b) funktioniert größtenteils über außermusikalische, theatrale Mechanismen. Mich interessierte aber gerade, das interaktive Spiel mit der Elektronik für die Musik selbst fruchtbar

Feld 12:
Trail. 2'15–2'30
Feld 18:
Trail. 3'11–3'33

zu machen.

So entschied ich mich für Variante (c). Die Zuschauer haben also weniger Informationen als die Spieler. Das bedeutet nicht, dass die Zuschauer nichts wissen. Sofern sie den Programmhefttext gelesen haben, wissen sie, dass es sich um ein Spiel handelt, ein Computerspiel, einen »Duo-Shooter«. Sie wissen, dass es darum geht, der klanglichen Bedrohung durch die Elektronik entgegenzutreten. Sie wissen, dass es dafür Regeln gibt, die komplex, undurchschaubar und wandelbar sind. Sie wissen nicht im Detail, wie diese Regeln aussehen. Doch sie können es erahnen – nicht zuletzt, weil sie fast pädagogisch herangeführt werden.

Das Stück beginnt mit einer leeren Bühne. Die drei Feedbackstationen sind vorne auf der Bühne aufgebaut, dahinter steht das Schlagzeug und das Pult für die Trompete. Der Raum liegt im Dunkeln, ein dunkler, komplexer, flächiger Klang wabert aus den Lautsprechern. Nach etwa zwanzig Sekunden betritt die Trompete die Bühne. Sie geht zur zentralen Feedbackstation Nr. 1. Das Mikrofon liegt noch zu weit entfernt, um Feedback auszulösen. Sie nimmt es, bewegt es näher zum Lautsprecher und verankert es dort in seinem Stativ. Das Feedback beginnt anzuschwellen. Kurz bevor es unerträglich laut wird, reißt sie das Mikrofon weg. Das Feedback verschwindet. Sie bringt das Mikrofon aufs Neue am Stativ an. Nun passiert nichts – der Computer hat inzwischen die erfolgreiche Bewältigung von Feld 1 registriert, zu Feld 2 weitergeschaltet und dabei den Feedbackkanal geschlossen. Die Trompete geht zu ihrem Pult, beginnt sich auf das Spiel vorzubereiten. Da öffnet der Computer den Feedbackkanal wieder. Erst leise, dann immer lauter beginnt sich das Feedback aufzubauen. Die Trompete legt ihr Instrument weg, rennt zur Feedbackstation und klatscht ins Mikrofon. Das Feedback stoppt.

Trail. 0'00–1'12

Das Publikum sieht: Die Aktionen der Musiker stoppen das Feedback. Es sieht ebenfalls, dass es durchaus verschiedene Aktionen sein können: Wegreißen des Mikrophons, Klatschen ins Mikrofon. Später tritt das Anspielen der Feedbacktonhöhe durch die Trompete hinzu. Das Publikum sieht zudem, dass das Feedback sich unter gleichen Bedingungen verschieden verhält: zuerst setzt es sofort ein, nachdem das Mikrofon im Stativ verankert ist, das nächste Mal lässt es sich Zeit.

Feld 4:
Trail. 1'23–1'34

So gewinnt das Publikum mit der Zeit ein vages Gefühl für die Regeln. Es wird nie genau sagen können, was passiert. Aber es versteht, dass es sich um Gefahren, um Reaktionen, um gescheiterte und erfolgreiche Versuche handelt. Das reicht, um die Grundaura des Stücks zu vermitteln. Alle Spannung, die darüber hinausgeht, muss von der Musik selbst aufgebaut werden.

5 Formale Funktionen

Wie wird musikalische Spannung aufgebaut? Genauer gefragt: Wie kann die von den Performern erlebte Spielspannung in musikalische Spannung übersetzt werden? Zwei wichtige Funktionen zur Beschreibung dieses Transfers sind »Verwandlung« und »Erfüllung«. Die Termini

stammen vom Virtuosologen Martin Grütter und werden in seinem Kompendium »Der verlorene Ehrensäbel des F. L.« (2009/10) wie folgt definiert:

Der plötzliche Wechsel von Perspektiven, schnelle Schnitte in den Größenordnungen, das Umstürzen von Etabliertem, das In-die-Irre-Führen, das Spielen, Täuschen und Lügen, das vorgetäuschte Straucheln, das Suchen und Wiederverwerfen, das Neuansetzen, das Wegrennen und das Verblüffen: Das ist Verwandlung. (...) Doch wenn das Überraschen, Täuschen und Verwirren auf die Spitze getrieben worden ist, ist es richtig beeindruckend, wenn sich all dieses Irrlichtern im Nachhinein plötzlich einem Deutungs- und Begründungsmuster unterordnen lässt. Das ist die Erfüllung.

47f.

Die zunächst scheiternden Versuche der Performer, die Regeln zu erfüllen und das Feedback zum Schweigen zu bringen, stellen die Verwandlung dar. Der Computer reagiert mit Sanktionen, das Feedback schwillt an, die Situation gerät zunehmend außer Kontrolle, die Performer werden hektisch. Sobald sie die Aufgabe aber bewältigt haben, ist die Erfüllung da. Das Feedback bricht ab, die Situation wird wieder klar und übersichtlich. Meeresstille nach Gewitter. Die Spannung löst sich auf.

Exemplarisch wird das in Feld 12 deutlich. Das funktionale Begriffspaar Verwandlung–Erfüllung wird hier material durch geschlossene und offene Schlagzeugklänge repräsentiert. Ein klassischer Drumset-Break funktioniert auf genau dieselbe Weise: Er beginnt mit nichtresonierenden (geschlossenen, kurzen) Schlägen auf die Tomtoms und führt zu einem resonierenden (offenen, nachklingenden) Beckenschlag auf der Eins. Die Energie, die sich während der Trommelschläge angestaut hat, kann sich auf der Eins sozusagen »entladen«. Man hält zunächst (metaphorisch) den Atem an und kann auf der Eins endlich wieder ausatmen. So ist der Beckenschlag auf der Eins die Erfüllung, die Begründung für das irrlichternde Feuerwerk der Trommelschläge zuvor.

Feld 12

Ausgangspunkt: Es kommen ein öffnender Klang und Schnaufgeräusche.

Trigger: unmittelbar anschließend

Aktion: Der Schlagzeuger spielt ein möglichst energetisches Solo auf Snare und hoher Tom, zu dem er nach 1-2 Sekunden auch noch die beiden Rototoms hinzunimmt.

Reaktion: Je energetischer der Schlagzeuger spielt, desto schneller und lauter wird das Schnaufen. Sobald das Schnaufen schnell genug ist, weiter zu Feld 13.

ABBILDUNG 2: FELD 12 (PARTITURAUZUG)

Feld 12 beginnt mit langsamen elektronischen Schnaufgeräuschen. Die (in diesem Fall ziemlich einfache) Aufgabe des Schlagzeugers ist es, ein möglichst energetisches Solo auf zwei Trommeln zu spielen. Der Computer zählt die Zahl der Schläge und addiert ihre Lautstärken. Je wei-

Trail. 2'15–2'30

ter die Summe ansteigt, desto schneller wird das elektronische Schnaufen. Sobald die Summe einen bestimmten Wert überschreitet, bricht das Schnaufen ab und in der Elektronik ertönt ein beckenartiger Klang.

Feld 12 ist somit ein ausgedehnter Schlagzeugbreak. Die Funktion der Verwandlung wird vom Feuerwerk der nichtresonierenden Trommelschläge sowie dem erregten und zunehmend kurzatmigeren Schnaufen ausgefüllt. Die Funktion der Erfüllung dagegen wird vom beckenartigen Klang am Ende, dem »Ausatmen« mithin, eingenommen.

So wird die Aufgabe und ihre Bewältigung für den Hörer sinnfällig durch den musikalischen Übergang von der Verwandlung in die Erfüllung. Die Spannung, welche die Performer auf der Bühne erleben, teilt sich dem Publikum durch die musikalische Struktur mit.

Mein Ziel war, im ganzen Stück jede (noch so kleine) Aufgabe und jede (noch so einfache) Bewältigung mit einer solchen Verwandlungs-Erfüllungs-Paarung einhergehen zu lassen. Auf diese Weise wurden, so wie Aufgabe und Bewältigung die treibenden Kräfte der Spieldramaturgie sind, Verwandlung und Erfüllung zu den treibenden Kräften der Hördramaturgie.

Diese Korrespondenz ist keineswegs trivial. Auch ganz andere Ansätze wären denkbar gewesen. Die musikalische Struktur des Stücks hätte z. B. durchaus auch auf spielfremden Prinzipien beruhen können. Ich hatte sogar überlegt, streckenweise einen komponierten Soundtrack mitlaufen zu lassen, der für musikalische Dichte sorgt, wenn der musikalische Gehalt der Performance womöglich zu dünn sein könnte. Doch ich habe mich schnell dagegen entschieden. Solche zusätzlichen Prinzipien, die nicht aus dem Grundprinzip abgeleitet sind, schwächen in der Regel nur die Grundidee. Komponierte Elemente mit den Spielelementen zu verquicken, aus Angst, die Spielelemente könnten das Interesse der Zuhörer nicht lange genug fesseln, käme dem Eingeständnis gleich, die Grundidee sei letztendlich eben doch nicht tragfähig genug. Und dann wäre es womöglich sinnvoller und konsequenter, alles auszukomponieren und die Spieldramaturgie einfach zu faken. Das wäre durchaus möglich und legitim. Ich aber setzte auf die entgegengesetzte, ebenso konsequente, aber künstlerisch radikalere und riskantere Lösung: ich ließ die auskomponierten Elemente weg und vertraute die Musik auf Gedeih und Verderb dem freien Spiel der Kräfte an.

6 Dichte und Dramaturgie

Man darf sich natürlich keinen Illusionen hingeben. Die musikalische Dichte des Spiels ist niemals so hoch wie diejenige traditionell komponierter Musik. Allein der zeitliche Maßstab des Spiels ist viel gröber. Während man in einer konventionellen Partitur bis auf eine Zehntelsekunde genau notieren kann, beträgt die zeitliche Unschärfe in *Heroes of Feedback* mindestens 2–3 Sekunden. Allein die Reaktionszeit der Musiker trägt zu einer ständigen Verzögerung von einigen hundert Millisekunden bei. Auch der Computer braucht eine Weile für die Analyse und Bewertung der Messdaten. Die musikalischen Entwicklungen verlaufen zudem bei jeder

Aufführung anders: wenn die Musiker vier Anläufe zur Bewältigung einer Aufgabe brauchen, dauert das entsprechende Feld eben viermal so lange, als wenn sie es gleich beim ersten Mal schaffen.

Dies alles trägt dazu bei, dass die musikalische Dichte im Vergleich zu komponierter Musik deutlich abnimmt. Sie dennoch so hoch wie irgend möglich zu halten, war gerade deshalb eminent wichtig: es sollte ja der performativen Präsenz der Spieler nicht noch mehr aufgebürdet werden, als sie ohnehin schon zu leisten hatte.

Das zentrale Objekt mittlerer Größenordnung (also die kleinste komplexere syntaktisch mehr oder weniger abgeschlossene Einheit – formal etwa der achttaktigen Periode der klassischen Musik vergleichbar) ist in den *Heroes of Feedback* das »Spielfeld«. Es gibt im Verlauf des Stücks 27 Spielfelder, wobei Feld 22 ein »Metafeld« ist, das aus vier Unterfeldern, 22a–22d, besteht. Die Dauer eines Feldes variiert ca. zwischen 10 und 60 Sekunden – was die im Vergleich zur klassischen Periode geringere formale Dichte bereits deutlich macht. Sobald ein Feld erfolgreich bewältigt wurde, geht es weiter zum nächsten. Es gibt keine Um- und Rückwege, die Felder laufen linear von 1 bis 27 durch. Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist das Metafeld 22, in welchem die Unterfelder 22a–22d in zufälliger Reihenfolge mehrfach permutiert werden, sodass es während Feld 22 etwa 6 bis 8 Unterfeldstationen gibt. Hier ist die Aufgabe der Performer nicht nur, die Herausforderung des jeweiligen Unterfelds zu bewältigen, sondern auch überhaupt erst einmal zu erkennen, um welches Unterfeld es sich aktuell handelt und welche Aufgabe ihnen also in diesem Moment abverlangt wird.

Die konkrete Dauer eines Felds hängt wesentlich davon ab, wie lange die Musiker brauchen, um die jeweilige Aufgabe zu bewältigen. Teilweise müssen die Felder wiederholt werden, wenn die Musiker an der Aufgabe scheitern (so in Feld 11 und 16), teilweise wird das Feedback bzw. eine andere Sanktion immer stärker, solange die Musiker nicht erfolgreich sind (so in Feld 18 und 22c), teilweise ist die Dauer des Felds vorab festgelegt: so kann eine bestimmte Zahl von erfolgreichen Bewältigungen nötig sein, um zum nächsten Feld zu kommen (so in Feld 5, 17, 22a und 22d), oder das Feld ist auf eine bestimmte Zeitdauer beschränkt (so in Feld 24). Für den Fall, dass die Musiker an einem Feld wiederholt scheitern und das Feedback unerträglich laut zu werden droht, gibt es für beide Musiker ein Notfallpedal. Dieses kann bei Bedarf betätigt werden, es bricht das aktuelle Feld ab und schaltet unverzüglich zum nächsten weiter. Das Pedal kann allerdings nicht unbegrenzt oft benutzt werden – seine Betätigung kostet nämlich fünf »Golden-Feedback-Taler«. Diese Taler werden den Musikern im Laufe des Spiels auf einem gemeinsamen Konto gutgeschrieben, wenn sie bestimmte Aufgaben besonders schnell oder geschickt bewältigt haben. Außerdem können die Taler in den »Bonusfeldern« (vgl. unten S. 14) relativ mühelos eingesammelt werden. Die Golden-Feedback-Taler stellen den letzten Rest der Punktbewertungs-Idee dar (vgl. Kapitel 3), sind jedoch wie beschrieben kein Selbstzweck, sondern lediglich ein Mittel zur Steuerung des weiteren Spielverlaufs. Wenn das Notfallpedal betätigt wird, ohne dass genügend Taler zur Verfügung stehen, bricht das Spiel ab: Game Over.

Zurück zur Spieldramaturgie. Das Stück besteht also im Regelfall – ohne Game Over – aus 27 Portionen von unterschiedlicher Größe, aber ähnlicher Größenordnung, die allesamt (vgl. Kapitel 5) nach dem formalen Prinzip von Verwandlung und Erfüllung strukturiert sind. Setzt man dieses Grundsetting unreflektiert in Musik um, erhält man eine sehr langweilige »Sägezahn-Form«: Steigerung, Höhepunkt, Entspannung, Steigerung, Höhepunkt, Entspannung usw. Eine großformale Dramaturgie entsteht dadurch ebensowenig wie formaler Reichtum im Detail. Solch eine Ödnis konnte natürlich nicht das Ziel sein. So habe ich verschiedene Strategien eingesetzt, um ihr entgegenzuwirken.

1. Die zeitliche Variationsbreite der Felder kam schon zur Sprache. Während sich die längsten Felder, etwa Feld 16 und 17, durchaus über eine Minute oder mehr ausdehnen können, dauern die kürzesten, etwa 22b und 22c, nur wenige Sekunden.

2. Die musikalische Beschaffenheit der elektronischen Klänge (Bewertungsklänge, die auf die Musiker reagieren, ebenso wie Signalklänge, auf die die Musiker ihrerseits reagieren müssen) ist sehr unterschiedlich. In Feld 16 und 17 sind die Klänge z. B. viel ruhiger und getragener als in Feld 22. So haben Feld 16 und 17 einen eher statischen, schwebenden (freilich in ihrer Ruhe stets vom möglichen Scheitern bedrohten) Charakter, Feld 22 wirkt dagegen äußerst erregt, instabil und prä-katastrophisch. Auch stilistisch ist die Bandbreite groß: Synthetische Klänge (Glissandi, Sirenen, moduliertes Rauschen, Drummachines) finden sich ebenso wie Alltagsgeräusche (Motoren, zerbrechendes Glas, Vokallaute) und musikalische Zitatsamples (Elgar, Furtwängler, R. Strauss, Rihm, Penderecki, verzerrte Geigenimprovisationen) – so können die Felder trotz womöglich ähnlicher dramaturgischer Struktur klanglich extrem unterschiedlich sein.

3. Verwandlung kann sich auch dramaturgisch ganz verschieden ausdrücken. Sie muss durchaus nicht immer, wie im Modell des Schlagzeugbreaks oder im beispielhaft erwähnten Feld 12, mit einer Steigerung einhergehen. In Feld 18 z. B. nimmt sie die Gestalt eines Antiklimax an. Während es die Aufgabe des Schlagzeugers ist, eine Vierschlagkombination zu finden, die sich der Computer im Geheimen ausgedacht hat, sackt der Hintergrundklang, ein zuerst wunderschön leuchtender Akkord, zunehmend ins Graue und Düstere ab. Die zunehmende Panik des Schlagzeugers geht daher nicht, wie in Feld 12, mit zunehmender Erregtheit in der Elektronik einher, sondern ganz im Gegenteil: Der Schlagzeuger muss den Verfall, die Alterung des Klangs aufhalten. Betrachten wir Feld 16, lässt sich selbst eine ins Unheimliche gedehnte Statik, obwohl sie dem Gedanken der Verwandlung zunächst zu widersprechen scheint, nach dem Modell von Verwandlung und Erfüllung deuten. Die Verwandlung geschieht hier nicht material, sondern psychologisch. Ein Klang, der in einem ansonsten dichten Musikstück plötzlich für 15 Sekunden stehenbleibt, erzeugt die starke Erwartung der Zuhörer, nun müsse doch endlich etwas passieren. So ist die Wahrnehmung des Klangs nach 15 Sekunden eine völlig andere als am Anfang. Und wenn dann endlich das Signal kommt und die Musiker darauf reagieren und Aufgabe und Feld somit bewältigen, wird das ebenso als Erfüllung wahrgenommen, obwohl es vorher keine Verwandlung im wörtlichen Sinne gegeben hat. Auf diese Weise lassen sich

Trail. 3'11–3'33

mit dem Verwandlungs-Erfüllungs-Modell nicht nur Klimax-, sondern auch Antiklimax- und statische Strukturen bauen.

4. Unmittelbar vom Computerspiel inspiriert (und dank einer Idee von Tontechniker Robin Bös in die *Heroes of Feedback* aufgenommen) sind die »Bonusfelder« (Feld 7, 17, 21 und 25). Sie beruhen ebenso wie die normalen Felder auf einer Aufgabe und ihrer Bewältigung, jedoch drohen keine Sanktionen durch die Elektronik. Die Musiker sind keinen zeitlichen Beschränkungen unterworfen und müssen auf keine Signale reagieren. Zwar entspricht der spieldramaturgischen Erfahrung von Aufgabe und Bewältigung auch in den Bonusfeldern die hördramaturgische Erfahrung von Verwandlung und Erfüllung, doch verändert mit dem entspannteren Charakter der Aufgabe auch die Verwandlung ihr Gepräge: sie wird lockerer und verspielter, weniger durch den teleologischen Ernst von Klimax, Antiklimax oder gespannter Statik bestimmt, sondern eher durch die ziellos herumtollende Freude am Verwandeln, am Klang, an den Tönen, am Überfluss. So deutet Feld 17 das Feedback, die ständige Bedrohung, das ständige Sanktionsmittel, plötzlich zu einer Quelle klanglichen Reichtums um – Aufgabe des Schlagzeugers ist es hier, möglichst viele verschiedene Feedbacktonhöhen auszulösen, indem er direkt neben dem Feedbackmikrofon auf einem Becken wirbelt. In Feld 21 wird es auf diese Weise sogar möglich, durch die Hintertür wieder komponierte Elemente einzuführen: Trompete und Schlagzeug spielen eine virtuose Passage, wobei es alle paar Takte »Aufgabe« des Schlagzeugers ist, das tiefe Tomtom zu spielen, woraufhin ein reicher Hintergrundakkord aufblüht – ähnlich jenem, der in Feld 18 zu altern und zu sterben drohte. Sobald die Passage fertiggespielt ist und der siebte Akkord erblüht ist, ist das Feld bestanden.

Trail. 2'43–3'11

Auf diese Weise stehen also – trotz des immer gleichen Prinzips von Verwandlung und Erfüllung – mannigfaltige Möglichkeiten für die dramaturgische Gestaltung eines Felds und des ganzen Stücks zur Verfügung. Sehen wir uns vor diesem Hintergrund die Gesamtdramaturgie an, können wir sie wie folgt beschreiben:

Feld 1–4: Exposition. Die Trompete betritt die Bühne, die Regeln werden beispielhaft klargemacht. Die musikalischen Aktionen sind sehr einfach und klar. Die Verwandlungen sind stets Steigerungen – einzelne anschwellende Feedbacktöne. Die Dramaturgie hat noch keine bestimmte Richtung, die Situation ist offen.

Trail. 0'00–1'34

Feld 5–8: Entwicklung. Die in Feld 1–4 exponierten Mechanismen (Stoppen des Feedbacks durch einen identischen Trompetenton) werden fortgeführt und komplexer kombiniert. Die Trompetenfiguren werden aufwendiger. Der Hintergrundklang wird allmählich lauter. Die Verwandlungen sind stets Steigerungen, auch feldübergreifend wird die Musik immer lauter und schneller. Die Dramaturgie ist klar teleologisch.

Feld 9: Krisis. Die Entwicklung führt nicht mehr weiter, die maximale Lautstärke ist erreicht. Der Hintergrundklang beginnt sich zu wiederholen und quasi »in der Rille steckenzubleiben«. Die Trompete kann nichts mehr gegen ihn ausrichten. Es scheint, als könne die Aufgabe nicht mehr bewältigt werden, bzw., musikalisch gesprochen, als könne dem Chaos der Verwand-

Trail. 1'39–1'53

lungen kein Einhalt durch Erfüllung mehr geboten werden. In diesem Moment erscheint eine übergeordnete Lösung: Der Schlagzeuger greift zum ersten Mal ins Geschehen ein, läuft auf die Bühne und bewältigt Feld 9 mit einer Trommelfigur. Daraufhin bricht die Spannung und der Hintergrundklang zusammen. Es herrscht wieder Ruhe.

Feld 10–15: Exposition II. Jetzt, da beide Musiker auf der Bühne sind, findet sozusagen eine zweite Exposition des Spielprinzips statt. Da das Publikum mit der grundlegenden Funktionsweise des Spiels bereits vertraut ist, sind die Aufgaben nun von Anfang an komplexer. Sie beruhen hauptsächlich auf dem Prinzip der möglichst schnellen Reaktion auf ein Signal und führen auf diese Weise, korrespondierend mit dem Auftritt des Schlagzeugers, ein rhythmisches Moment in die Musik ein – im Gegensatz zu den Feldern 1–8, wo es größtenteils ums Finden der korrekten Tonhöhe und damit um das melodische Moment ging. Dementsprechend verdichtet sich auch die zeitliche Struktur, die Felder sind deutlich kürzer. Die Verwandlungen sind weiterhin durchwegs Steigerungen. Wenn man Feld 5–8 mit einem ausgedehnten Monolog vergleichen wollte, wäre Feld 10–15 ein knapper, punktgenauer, zielgerichteter Wortwechsel.

Trail. 1'56–2'34

Feld 16–17: Durchbruch in die Großform. Die zwei bisherigen Steigerungen – die lange, melodische in Feld 1–9 und die kurze, rhythmische in Feld 10–15 – haben nun zu einem Punkt geführt, wo sich die bisher gesammelte Energie und die musikalische Substanz frei verströmen können. Wie bei einer Kugel, die man mühsam einen Hügel hinaufrollt, damit sie von oben mit eigener Energie wieder hinabrollen kann, wird nun die musikalische Energie mit einem Mal freigesetzt. Die Lautstärke ist weiterhin hoch, doch der zeitliche Maßstab und insbesondere die musikalische Dichte verdünnen sich schlagartig. Nach langem Anlauf beginnt die Musik mit einem Mal zu fliegen.

Feld 17:
Trail. 2'43–3'11

Feld 18–20: Wechsel des Formprinzips. Nun fliegt die Musik gleichsam in eine dunkle Wolke. Der Gestus des sich langsam verströmenden Klangs wird aus den Feldern 16 und 17 beibehalten, doch er wird umgedeutet in eine antiklimaktische Verwandlung. Das grundlegende Prinzip von Aufgabe und Bewältigung (resp. Verwandlung und Erfüllung) wird auf eine völlig andere musikalische Struktur angewandt als in den Feldern 1–15. Denn die bisherigen musikalischen Strukturen – das anschwellende Feedback (ab Feld 1), der anschwellende Hintergrundklang (in Feld 8), der stockende Hintergrundklang (in Feld 9), das sich beschleunigende Schnaufen (in Feld 12) usw. – sie alle wurden eigens zum Zwecke der Sanktion (resp. der steigernden Verwandlung) eingeführt. Der fließende Klangstrom hingegen wurde in Feld 16–17 in der Funktion der Erfüllung eingeführt – und wird nun als Verwandlungsklang verzweckt. Damit geraten wir auf eine neue Ebene. Der Durchbruch zu Beginn von Feld 16, die hinabrollende Kugel, das Abheben der Musik, wird vom Ziel plötzlich zu einem neuen Ausgangspunkt, wird dialektisch vom Endresultat zu einer neuen These, die nichts weiter als ein kleiner Baustein der weiteren formalen Entwicklung ist.

Feld 18:
Trail. 3'11–3'33

Feld 21: Richtungsumkehrung. Bei größtmöglicher materialer Kontinuität vollzieht sich nun ein Umschlag von der Antiklimax- in eine Klimaxstruktur. Die leuchtenden Akkorde setzen ge-

nauso ein wie in Feld 18–20, doch haben sie nicht genug Zeit, um altern zu können, bevor der nächste, noch leuchtendere (weil höherliegende) Akkord einsetzt. Der Gestus der sich verströmenden Liegeklänge hat sich seit Feld 16 nicht geändert – und hat doch von einer statischen (Feld 16/17) über eine antiklimaktische (Feld 18–20) zu einer klimaktischen Struktur geführt. Das Tempo nimmt wieder zu, die Lautstärke ist unverändert hoch.

Feld 22: Krisis II. Ebenso wie in Feld 9 gerät die Entwicklung nun an ihre Grenzen. Die musikalischen Größenordnungen sind nun sehr klein, die Unterfelder sind teilweise nur wenige Sekunden lang. Die Hintergrundklänge werden sehr schnell und abrupt gegeneinander geschnitten, die Lautstärke ist äußerst hoch. Die Verwandlungen werden ins Extrem getrieben, die Zuhörer verlieren zunehmend die Übersicht. Chaos droht auszubrechen.

Feld 22d:
Trail. 3'41–3'59
Feld 22c:
Trail. 4'27–4'31

Feld 23: Integration der Krisis. Die schnell geschnittenen Klänge münden wieder in das sich verströmende Klangband (vgl. Feld 15–21), doch das löst die Krise keineswegs. Vielmehr wird sie in dem Klangband kondensiert, zusammengefasst. Die Probleme werden sozusagen weitergespült und harren weiter ihrer Bewältigung.

Feld 24: Durchbruch in den Raum. Das wesentliche Moment, das aus der Krise führt, ist theatraler Natur. Abgesehen vom allerersten Anfang und dem Auftritt des Schlagzeugers haben die Musiker bisher an ihren Pulten gestanden und von dort aus ihre Aufgaben bewältigt (oder eben nicht). Nun aber müssen sie durch den Raum laufen und an allen drei Feedbackstationen das Feedback durch Klatschen zum Schweigen bringen. Ihre Aktionen werden elementarer – ein Phänomen, das bekanntlich nicht nur den Anfang, sondern auch das Ende eines Stücks auszeichnet. Die Schlussakkorde einer Symphonie sind, für sich genommen, genauso simpel wie die Eröffnungsakkorde. Und doch wirken sie durch die komplexe Entwicklung dazwischen völlig anders. Man könnte Feld 24 am ehesten mit dem Wieder-Zelebrieren des Hauptthemas in den letzten Minuten einer spätromantischen Symphonie vergleichen. Das große Thema des Stücks (Stoppen des Feedbacks) wird nun in den theatralen Raum vergrößert und pathetisch vorgeführt. Das bedeutet: Das Ende naht.

Trail. 4'05–4'26

Feld 25–27: Finale Integration. Alle drei Felder gleichen früheren Feldern (Feld 25 gleicht Feld 21, Feld 26 gleicht Feld 12 und Feld 27 gleicht z. B. Feld 4). Dennoch ist ihre formale Funktion gewandelt. Die früheren Felder waren alle als Klimax aufgebaut, und material gesehen hat sich daran auch jetzt nichts geändert. Doch die Felder 25–27 wollen nirgends hinführen. Sie sind lediglich Selbstbestätigungen des in Feld 24 erfolgten Durchbruchs nach der Krisis von Feld 22. Jetzt feiern wir, jetzt spielen wir im wahren Sinne. Die schönsten Szenen werden nochmal wiederholt, jetzt, wo sie ihren Schrecken verloren haben. In manchen spätromantischen Orchesterwerken gibt es wenige Takte vor Schluss eine Ausweichung zum übermäßigen Quintsextakkord, auf welchem lange innegehalten wird – das ist das anschwellende Feedback von Feld 27. Und genauso, wie man im Orchesterstück weiß, dass trotzdem keine neue Modulationsserie mehr folgen wird, weiß man in Feld 27, dass das Feedback keine neue substantielle und v. a. keine formale Bedrohung mehr darstellt. Und genauso, wie im Orchesterstück anschließend

zwei kurze Dominant-Tonika-Orchesterschläge das Werk beenden, stoppt ein knapper Schlagzeugbreak das letzte Feedback.

7 Komponieren und Simulieren

Die Stückdramaturgie, die sich im Nachhinein so klar und stringent beschreiben lässt, ist natürlich keineswegs so zielgerichtet entstanden. Sie ist vielmehr Resultat eines dialektischen Zusammenspiels der beiden Fragen »Was ist technisch/performativ möglich?« und »Was ist musikalisch gewollt?«. Für die Entstehung einer musikalisch-performativ plausiblen Gesamtdramaturgie war dabei essentiell, dass keine der beiden Fragen die andere dominierte.

So bestand, nachdem die grundlegende Idee des Stücks klar war, der erste Arbeitsschritt in Tryout-Sessions mit Musikern und Elektronik. Hier ging es im Sinne der ersten Frage ausschließlich darum zu entscheiden, welche Aufgabentypen technisch realisierbar, spieltechnisch sinnvoll und performativ überzeugend erschienen und welche nicht. Manche Aufgabenstellungen waren z. B. technisch problemlos realisierbar, vom Effekt auf den Zuschauer aber eher langweilig. Andere Aufgabentypen wären zwar an sich interessant gewesen, ließen sich aber technisch nur schwer realisieren, bzw. die Auswertung durch den Computer war unzuverlässig oder nur allzu zeitverzögert möglich.

Nachdem ein gewisses Repertoire an realisierbaren Aufgabentypen feststand, bestand der zweite Arbeitsschritt im Sinne der zweiten Frage darin, die Aufgabenstellungen mit musikalischen Inhalten zu verbinden, konkrete Felder zu bauen und mehrere Felder in Verbindung miteinander zu bringen.

Eine der ersten Sequenzen, die auf diese Weise entstand, war die Verbindung von Feld 11–12 (vgl. Abb. 3 und Abb. 2 [S. 10]). Die Funktionen von Verwandlung und Erfüllung sind hier sehr klar definiert und werden in beiden Feldern durch nichtresonierende bzw. resonierende Klänge repräsentiert. Dass auf das längere, durch gespannte Statik gekennzeichnete Feld 11 das kürzere, sich linear steigernde Feld 12 folgt, war musikalisch unmittelbar plausibel: Feld 11 war sozusagen das »Achtung-fertig« für das »Los« von Feld 12.

Trail. 2'00–2'30

Damit die Verbindung aber plausibel klang, mussten auch die zeitlichen Proportionen stimmen. Hier galt es – und dies ist die Essenz der obengenannten zweiten Frage – die Aufgabenstellung so zu modulieren, dass das musikalisch gewollte Ergebnis herauskommt. Parameter dafür gab es mehrere. Erstens die zeitlichen Intervalle zwischen den konsonantischen Signalen in Feld 11. Zweitens, ebenfalls in Feld 11, die maximal zulässige Reaktionszeit für Trompete und Schlagzeug – welche unmittelbaren Einfluss hat auf die Wahrscheinlichkeit, die Aufgabe zu bewältigen, und somit auf die Anzahl der Wiederholungen des Felds. Drittens in Feld 12 das genaue Maß, in dem jeder einzelner Schlag die Geschwindigkeit des Schnaufens steigert. Und viertens schließlich die Anfangs- und Endgeschwindigkeit des Schnaufens selbst. Die Festlegung der konkreten Werte geschah bezeichnenderweise erst zu einem verhältnismäßig späten

Feld 11 (Reaktionstest I)

Ausgangspunkt: Das Feedback crescendiert langsam (Tonhöhe: a').

Trigger: Nach zufälliger Zeit kommt als Signal ein konsonantischer Klang.

Aktion: Schlagzeuger und Trompete müssen innerhalb von 1000* Millisekunden eine Dreitonfigur spielen. Welche Figur sie spielen müssen, hängt vom jeweiligen Konsonanten ab (s. u.) – Die Trompete soll dabei auf c'' starten und allmählich immer höher werden.

Reaktion: Gelingt es ihnen, stoppt das Feedback. Weiter zu Feld 12. Gelingt es ihnen nicht, wird das Feedback etwas leiser (crescendiert dann aber wieder) und das Feld wird wiederholt.

The image shows a musical score for Feld 11 (Reaktionstest I). It consists of three main parts: Elektronik, Tp. (Trompete), and Drums. The Elektronik part has five triggers labeled 'ttt.wav', 'pfr.wav', 'ch.wav', 'sch.wav', and 'schnalz.wav'. The Tp. part shows a sequence of notes starting on C5 and moving upwards. The Drums part shows a sequence of drum hits. To the right, there is a separate staff for C-Tp. showing the Trompetenambitus (Trompete range) with notes on a staff.

ABBILDUNG 3: FELD 11 (PARTITURAUZUG)

Zeitpunkt – als die Komposition bereits abgeschlossen war und die musikalischen Notwendigkeiten klar waren.

Nun ist eine berechtigte Frage, was man im Kontext der *Heroes of Feedback* genau unter »Komposition« zu verstehen habe. Tatsächlich habe ich nach den ersten Tryout-Phasen eine mehr oder weniger auskomponierte Skizze des Stücks erstellt. Nachdem klar war, welche Mechanismen prinzipiell zur Verfügung standen, begann ich, in einem recht konventionellen Sinne eine Audiodatei zu erstellen, in denen ich das Stück – jedenfalls *eine* mögliche Realisierung desselben – simulierte. In dieser Audiodatei scheitern die Musiker in Feld 11 beispielsweise zweimal an der Bewältigung der Aufgabe, bevor sie beim dritten Mal erfolgreich sind. Allerdings dachte ich beim Komponieren nicht in diesen spieldramaturgischen Termini, sondern schlicht an das, was ich hören wollte – und was auch der Zuhörer später hören würde: drei konsonantische Audiosignale im Abstand von mehreren Sekunden, auf die jeweils unmittelbar eine gemeinsame Figur von Trompete und Schlagzeug folgt – dazwischen gespannte Ruhe, und nach der letzten Figur schließlich ein Beckenschlag und ein fulminantes Schlagzeugsolo mit einem begleitenden sich beschleunigenden Schnaufklang, der wiederum in einen Beckenschlag mündet.

Auf diese Weise komponierte ich das ganze Stück nach rein musikalischen Gesichtspunkten durch – immer aber im Hinterkopf behaltend, dass sich jede Aktion auf die Bewältigung einer Aufgabe oder das Scheitern an ihr beziehen muss. Zuletzt hatte ich eine Audiodatei, die ich musikalisch überzeugend fand – die sich aber in zwei Punkten noch grundlegend vom aufzuführenden Stück unterschied. Zum einen war die Simulation »zu gut«. Die virtuellen Musiker scheiterten und brillierten immer im richtigen Moment. Feld 11 bestand aus drei Wiederholungen – und just mit drei Wiederholungen stimmte das Timing am besten. Kein Wunder, ich hatte es schließlich so konzipiert. Bei einer realen Aufführung musste ich damit rechnen, dass die Musiker fünf Wiederholungen brauchten, oder aber dass sie es gleich beim ersten Mal schafften. Zum anderen waren die virtuellen Musiker aber auch »zu schlecht«. Gerade das, was reale Performer ausmacht, die physische Präsenz, die Energie, der Stress, die Unkalkulierbarkeit im Zusammenspiel, das Erreichen der mentalen Grenzen, das ging den virtuellen Performern komplett ab. Die Simulation war perfekter als eine reale Aufführung, aber langweiliger – wie es Computersimulationen von Musik eben in der Regel sind. Schon ein Midi-Triller ist unendlich viel langweiliger und glatter als der Triller, den ein guter Pianist spielt. Die Tatsache ist bekannt. Und ebenso, wie ein erfahrener Komponist mit den Grenzen einer Midi-Simulation umgehen kann, musste ich nun lernen, die Grenzen meiner Audio-Simulation und ihr Verhältnis zur Spielrealität einzuschätzen.

Teilweise hatte ich die Spielrealität ohnehin schon in die Simulation hineingeholt. Sehr bald war ich dazu übergegangen, die Trompetenfiguren in Feld 5 und 8 selbst am Keyboard einzuspielen, als Live-Reaktion auf gleichzeitig simulierte Feedbacktöne. Das Resultat war wesentlich rauher, inhomogener und aufregender als die zunächst verwendete ausnotierte Fassung (welche in der Partitur noch sichtbar ist unter »*Das Feld könnte beispielsweise wie folgt klingen*«). So war der Schritt zur realen Trompete nur noch folgerichtig.

Sobald sich die Musiker im Laufe des Probenprozesses im Spiel zurechtgefunden hatten, sobald sie mit den Regeln und den Klängen vertraut waren und im eigentlichen Sinne anfangen konnten zu »spielen«, entstand denn auch eine Magie, die weit über die Simulation hinausging. Die Musiker konnten dann für das Feld 11 fünf Anläufe brauchen oder nur einen, es wirkte stets plausibel – weil sie in ihrer Rolle als Spielende plausibel wirkten. Auch beim gemeinsamen Improvisieren einer gut aufeinander eingespielten Truppe kann diese Magie entstehen – obwohl das musikalische Resultat jedesmal anders ist, wirkt es immer überzeugend, weil die Musiker in ihrem Spiel zu Hause sind und intuitiv wissen, was sie tun. Die Bühne verleiht Flügel – da kann das Flugzeug noch so stromlinienförmig gebaut sein: es hebt nur ab, wenn der Pilot auch auf die Tube drückt.

Auf diese Weise haben sich bei der Entwicklung des Stücks der kompositorische und der technisch-performative Zugang, die Stromlinienform der Vorlage und die Liveaktion der Piloten ständig wechselseitig beeinflusst. Mein Ziel war, einen Mittelweg zu finden zwischen der Dominanz des kompositorischen Zugriffs, wie man ihn aus konventionell notierten Partituren

kennt, und der Dominanz des technisch-performativen Zugriffs, wie man ihn bei interaktiven Kunstwerken meist findet. Erst indem beide Methoden dialektisch aufeinander bezogen werden, kann entstehen, was ich ganz am Anfang als Ziel interaktiver Kunst umrissen habe: die Transzendierung des Handelns durch die Begegnung mit der Virtualität.

8 Technik und Ästhetik

Nicht nur die Musiker verhalten sich in der Wirklichkeit anders als in der Simulation: Auch Computer und Elektronik sind keineswegs jenes vorhersagbare, stets identisch reagierende System, für das man sie vielleicht halten könnte. Jeder Programmierer weiß um die Unberechenbarkeit des Computers, jeder Physiker kennt das Problem der Messungenauigkeit, und das zentrale elektronische Element der Komposition, das Feedback, stellt geradezu den Inbegriff des Unvorhersagbaren und Unkontrollierbaren dar.

Feedback will man nicht. Feedback passiert. Es entsteht ins Sekundenschnelle und explodiert in Sekundenschnelle. Wie die Lautstärkenkurve genau verläuft, kann man vorher nicht wissen. Ebenso wenig, welche Tonhöhe sich einstellen wird. Zu viele Parameter, von der Gerätecharakteristik bis zur Raumakustik, spielen hier zusammen. Um mit dem Feedback musikalisch umgehen zu können, musste ich es zähmen und standardisieren. Und dennoch hatte ich im Laufe des Entstehungsprozesses mehrmals zu erfahren, dass man im Bestreben, das Feedback zu beherrschen und als »Hero of Feedback« zu agieren, nicht nur als Performer, sondern auch als Komponist scheitern kann.

Die Feedbackschleife war hinsichtlich ihrer Lautstärke regelbar und enthielt einen Resonanzfilter, durch den bestimmte Zieltonhöhen mehr oder weniger radikal erzwungen werden konnten. Die räumlichen Abstände von Gitarrenverstärker und Feedbackmikrofon wurden genau abgemessen und jedesmal exakt reproduziert. Dies sorgte für ein Mindestmaß an Vergleichbarkeit und für eine realistische Chance, eine »schöne« Feedbackkurve zu erhalten.

Unter einer »schönen« Kurve verstand ich ein Feedbackcrescendo, das leise, ganz unmerklich einsetzte, sehr langsam auf einer bestimmten Tonhöhe answoll und schließlich, im Schlussabschnitt des Crescendos, allmählich ins mehrstimmig Verzerrte abdrehte – mit einer Gesamtdauer von ca. 8–10 Sekunden. Die maximale Lautstärke sollte so hoch sein, dass sie real nie erreicht werden würde, sondern die Musiker schon kurz vor dem Höhepunkt die Aufgabe entweder bewältigt hatten oder aber das Notfallpedal betätigen mussten.

Mit einigem Probieren ließen sich diese »schönen Kurven« durchaus herstellen. Wesentlich dafür war eine genau austarierte zeitliche Modulation des Feedbackgains und des Filters, d. h. seiner Resonanzfrequenz und Flankensteilheit. Die Lautstärke und die Klangfarbe des Feedbacks wurden also sozusagen »mitgefahren«, wobei es sich dabei wie gesagt nicht um Lautstärke und Klangfarbe des Endklangs handelte, sondern um die Lautstärke und Klangfarbe jenes Klanganteils, der wieder in die Feedbackschleife zurückgespeist wurde.

Trail. 0'33–0'46

Die optimale Struktur der Gain- und Filterkurve war allerdings abhängig von der jeweiligen Filterfrequenz. Anders gesagt: war als Zieltonhöhe ein zweigestrichenes a'' geplant und die Filterfrequenz dementsprechend auf 880 Hz eingestellt, musste man Gain und Flankensteilheit womöglich etwas früher oder später öffnen, als wenn es sich um ein zweigestrichenes g'' oder f'' handelte. Diese Effekte waren weder streng linear noch anderweitig mathematisch berechenbar, sondern mussten empirisch gefunden und individuell fixiert werden.

Dies vorausgesetzt, ließen sich die schönen Kurven durchaus reproduzieren. Selbst nach Abbau der Geräte und Wiederaufbau am nächsten Tag – im selben Raum und mit denselben Entfernungen – waren nur minimale Adjustierungen der Werte nötig. Anders sah es freilich beim Transfer in andere Räumlichkeiten aus – vom Transfer auf andere Geräte (was während der Produktion gottlob nicht nötig wurde) ganz zu schweigen. Hier näherten wir uns den Grenzen der Reproduzierbarkeit. In manchen Räumen erwies sich die Herstellung schöner Kurven schlechterdings als unmöglich – zumindest solcher, die vom konkreten Verlauf mit den Ursprungskurven vergleichbar gewesen wären. In jedem Fall war eine komplette Neujustierung aller Werte (für alle Feedbacktonhöhen) nötig, was jedesmal eine gehörige Portion Zeit verschlang.

Vor der zweiten Aufführung, am 14. September 2012 in Frankfurt, kam es schließlich zur Katastrophe. Bedingt durch allerlei Widrigkeiten war die Zeit für Technikaufbau und Soundcheck viel zu knapp bemessen. Notgedrungen musste ich unbesehen die Feedbackwerte der letzten Aufführung übernehmen. Ein fataler Entschluss. Das Feedback explodierte nun viel schneller als bisher. Die Musiker waren in der Generalprobe einem Bombardement von kreischenden Sanktionsklängen ausgesetzt. Die Trompeterin trat wutentbrannt mit dem Fuß gegen die Wand und humpelte eine Woche lang. Tränen flossen. Die Aufführung wurde abgesetzt.

Schon bei der Uraufführung am 9. September 2012 hatte es ungeplante Effekte gegeben. Wenige Sekunden nach Beginn schwoll ein tiefer Basston an, der an der Stelle nichts zu suchen hatte. Erschrocken rissen wir alle Regler runter und begannen von neuem. Wieder der Basston. Er wurde richtig laut. Der Tontechniker rief mir zu »Feedback!« – auf meine erstaunte Bemerkung, alle Feedbackkanäle seien geschlossen, meinte er: »Raumfeedback!« – Feedback zwischen den Saallautsprechern und den Verstärkungsmikrofonen. In der Generalprobe noch kein Thema, nun, mit Publikum im Saal, plötzlich prekär. So zog das Feedback mit einem Mal eine völlig ungeahnte Waffe. Eine paradoxe Situation: »*Heroes of Feedback* wegen Feedback unterbrochen.«

Alle Versuche, das Feedback endgültig zu bezwingen – technisch, kompositorisch, performativ – mussten unzureichend bleiben. Und das war auch gut so. Denn es ging ja gerade darum, sich an jener Grenze zu bewegen, wo Erfolg und Scheitern gleichermaßen möglich sind. Anders wäre keine Spannung entstanden, weder für die Performer, noch für uns an der Technik, noch fürs Publikum im Saal.

Nach der Horrorprobe in Frankfurt gingen wir allerdings einen weiteren Schritt in Richtung Berechenbarkeit: ich ließ mich schweren Herzens dazu überreden, das Feedback zu sampeln.

Das war die Bedingung der Musiker, überhaupt an weiteren Aufführungen teilzunehmen. Ich nahm die »schönen Kurven« im Studio auf und ließ sie an den entsprechenden Stellen im Stück als Soundfiles abspielen. Ganz klassisch und vorhersehbar, fürs Publikum klanglich allerdings nicht unterscheidbar. Bei der Generalprobe zur nächsten Aufführung am 25. September in Detmold erklang zum ersten Mal die solchermaßen kastrierte Version des Stücks. Es wurde der bislang beste Durchlauf. Die Kurven waren jetzt durchgehend schön, die Musiker wussten, womit sie zu rechnen hatten, und konnten freier und kreativer spielen.

Doch das bemerkten sie nicht mehr. Sie waren nach der Erfahrung in Frankfurt so entschlossen in Richtung Sicherheit abgebogen, dass ihnen selbst die kastrierte Version zu gefährlich war. Alles sei zu laut und überhaupt ganz furchtbar, erfuhr ich. Eine irrationale Wahrnehmung – wie spätestens der Mitschnitt zeigte, auf dem der Gesamtklang deutlich leiser war als bei der Uraufführung, von manchen Tryout-Sessions ganz zu schweigen. Doch die Entscheidung der Musiker war gefallen. Sie wollten keine Heroes sein. Sie überließen dem Feedback kampflos den Sieg. Alle weiteren Aufführungen wurden abgesagt, der Komponist reiste zornig ab.

Dass die kastrierte Probe von Detmold den besten Durchlauf zeitigte, ist indes nicht verwunderlich. Die interessantesten Ergebnisse entstehen in einem Spiel naheliegenderweise, wenn die Spielkompetenz mit der Spielschwierigkeit korreliert. Zwei Amateure, die gegeneinander Schach spielen, haben ebensoviel Spaß wie zwei Großmeister. Langweilig hingegen ist die Partie des Großmeisters gegen den Amateur.

Die Spielkompetenz der Musiker war zu diesem Zeitpunkt noch relativ gering. In zehn Proben lernt man eben genausowenig *Heroes of Feedback*-Spielen wie man in zehn Tagen Schachmeister wird. Um sich in der anspruchs- und gefahrvolleren Ursprungsversion (mit Live-Feedback) wohlfühlen und entsprechend frei und kreativ spielen zu können, hätten die Musiker viel mehr Spielerfahrung gebraucht. Dann hätten sie auch mit unvorhergesehenen »unschönen« Feedbackkurven umgehen und musikalisch-performativ originell auf sie reagieren können. Dann wäre der in Kapitel 7 beschriebene Effekt zum Tragen gekommen, dass die Bühnengnade kompensiert, was durch unvorhergesehene Entwicklungen an musikalischer Dichte verlorengelht. Doch soweit waren sie noch nicht. Die Spielschwierigkeit war in der Ursprungsversion einfach noch zu hoch. So stellte sich keine Bühnengnade ein, sondern schlicht Überforderung. Ständiges Scheitern war vorprogrammiert. Erst durch die Reduzierung der Spielschwierigkeit korrelierten Spielkompetenz und Spielschwierigkeit dergestalt, dass Erfolg und Scheitern gleichwahrscheinlich waren und sich die Bühnengnade (wenn auch auf niedrigerem Niveau) wieder manifestieren konnte.

In diesem Lichte lassen sich die vier beschriebenen Aufführungsvarianten des Stücks in eine Reihung bringen, die von absoluter Sicherheit zu absoluter Unvorhersehbarkeit reicht:

Den Anfang macht die erwähnte Audiosimulation. Alles ist genau festgelegt, es gibt keine Unkalkulierbarkeiten. Die musikalische Dichte ist wie in einer konventionellen Partitur optimiert. Die Bühnenpräsenz der Musiker spielt keine entscheidende Rolle.

Die Generalprobe von Detmold (unter Verwendung der Feedbacksamples) schließt sich an. Unkalkulierbarkeiten werden nun zugelassen, doch auf ein möglichst niedriges Niveau gedrückt. Die musikalische Dichte nimmt ab, ein musikalisch reizvoller Verlauf der Feedbackkurven ist aber weiterhin garantiert. Die Bühnenpräsenz der Musiker wird wichtig, doch sind die musikalischen Strukturelemente stark genug, um auch mit suboptimal vorbereiteten Performern ein befriedigendes Resultat zu erzielen.

Die Uraufführung in Royaumont steht an dritter Stelle. Hier kam das Originalkonzept zur Aufführung, mit live generiertem Feedback und dementsprechend unkalkulierbarerem Kurvenverlauf. Die Bühnenpräsenz und Spielkompetenz der Musiker wird nun extrem wichtig. Fehlt sie, so ist – wie in Royaumont – das Ergebnis langatmig und uninspiriert. Da die Musiker die Regeln noch nicht verinnerlicht haben und nicht frei mit ihnen spielen können, andererseits aber die musikalische Architektur je nach Spielverlauf sehr fragil werden kann, bleibt eine Leerstelle, die das Publikum als Langeweile wahrnimmt.

Die Horror-Generalprobe in Frankfurt schließlich bildet den Schlusspunkt. Durch unkontrollierte Seiteneffekte brechen hier nicht nur die musikalischen Strukturen zusammen, sondern es wird das ganze Regelsystem des Spiels über weite Strecken außer Kraft gesetzt. Nur echte Rampensäue hätten die Situation retten können: extrem virtuoses Spiel, optimale Vertrautheit mit den zerbröselnden Regeln und ein gerüttelt Maß an Improvisationstalent wären vonnöten gewesen. Der echte Entertainer kann selbst im brennenden Haus für famose Unterhaltung sorgen. Mit dem ursprünglichen Stück hätte das freilich nicht mehr viel zu tun gehabt.

So nimmt im Verlauf dieser Reihung die Dichte der musikalischen Architektur im selben Maße ab, wie der Stellenwert der Bühnenperformance zunimmt. Der Anfangs- und der Endpunkt, die Audiosimulation und die Horrorprobe, stellen Extreme dar, die ich in diesem Stück bewusst vermeiden wollte – auch wenn sie in der gängigen Aufführungspraxis die Regel sind: Die Optimierung der musikalischen Dichte bei Abwesenheit von Unkalkulierbarkeiten in konventionell notierten Partituren, die Abwesenheit von musikalischer Dichte bei Optimierung von Unkalkulierbarkeiten in konventionellen Performances. Sich auf einem unsicheren und gefährvollen Grat zwischen beiden Extremen zu bewegen, war zentrales Anliegen dieses Stücks. Denn erst, indem beide Extreme dialektisch aufeinander bezogen werden, kann entstehen, was ich ganz am Anfang als Ziel interaktiver Kunst umrissen habe: die Transzendierung des Handelns durch die Begegnung mit der Virtualität.

(Das habe ich schon am Ende des letzten Kapitels geschrieben, ich weiß. Aber es ist wichtig. Darum sage ich es nochmal.)

9 Psychologie

Auf eine Transzendierung muss man sich allerdings erstmal einlassen. Den Boden des Gewohnten unter den Füßen weggezogen zu bekommen, ist eine Erfahrung, die von den Musikern ei-

ne bestimmte künstlerisch-psychische Grunddisposition verlangt. Dies vorausgesetzt, muss ich aber auch als Komponist die nötigen Rahmenbedingungen schaffen, damit die grundsätzliche Bereitschaft zur Entgrenzung optimale Frucht tragen kann. Ich muss also nicht nur Tonsetzer, sondern ganz eminent auch Psychologe sein – ja vielmehr Psychagoge: Seelenführer.

Wenn ich eine intensive, energiegeladene Spielhaltung will, in der die Musiker ständig unter Hochspannung stehen – was muss der Psychagoge den Musikern zu diesem Zweck kommunizieren? Was muss ich, über den grundsätzlichen Spielentwurf hinaus – der ja ohnehin bereits dahingehend konzipiert ist, Wagnisse zu honorieren und Bequemlichkeiten zu sanktionieren – berücksichtigen, um die Psyche der Musiker optimal an ihrer Grenze entlangzuführen und sie weder durch Über- noch durch Unterforderung zu frustrieren?

Im Laufe des Entwicklungsprozesses haben sich mehrere Punkte herauskristallisiert:

Zum einen muss ich die Musiker spüren lassen, dass es tatsächlich in jedem Augenblick auf ihre Entgrenzungsaktionen ankommt. Musiker neigen dazu, es sich bequem zu machen. Da hat man ein Feld drei oder vier Mal geprobt, und schon speichern sie Muster ab, wie sie die Aufgaben am schnellsten und zuverlässigsten bewältigen können. Sie »erüben« das Feld – sie legen sich Rhythmen, Schlag- und Melodiefolgen zurecht, die am besten funktionieren. Damit ist freilich der Grundgedanke des Stücks in sein Gegenteil verkehrt: es geht nicht mehr ums freie, risikoreiche Spiel, sondern um die bloße Reproduktion einer einmal für richtig erkannten Lösungsstrategie.

An dieser Stelle musste ich gegensteuern. So habe ich im Laufe der Zeit die Aufgabenstellungen dergestalt modifiziert, dass sie für die Musiker stets unvorhersehbar blieben – wenn auch nicht in ihrer Grundstruktur, so doch in ihrer konkreten zeitlichen Ausgestaltung. Eine Reihe von Zufallsgeneratoren hielten Einzug. Ob die Pause vor dem nächsten Signal eine Sekunde oder fünf dauerte, konnten die Musiker nun nicht mehr wissen. Sie mussten spontan reagieren. So waren sie keine bloßen Ausführenden mehr, sondern wurden wieder im wahren Sinne Spielende.

Zum anderen musste ich den Musikern aber auch rechtzeitig Verschnaufpausen geben. Ununterbrochene Hochspannung ist für die Musiker genausowenig leistbar wie fürs Publikum von Interesse. Die Bonusfelder, in denen es keine Sanktionen und zeitlichen Beschränkungen gibt, kamen schon zur Sprache (vgl. Kapitel 6). Eine ebenso wichtige Grundsatzentscheidung war aber, dass die Felder prinzipiell »bewältigbar« sind. Am Anfang stand nämlich durchaus auch eine Spielvariante zur Debatte, in der jedes Feld irgendwann zur Katastrophe führt – und es wäre lediglich Aufgabe der Musiker gewesen, diese Katastrophe so lang wie möglich hinauszuzögern, um dann im letzten Moment mittels Notfallpedal zum nächsten Feld weiterzuschalten. Das Notfallpedal ist geblieben, doch es blieb auf den tatsächlichen Notfall beschränkt. Im Regelfall soll es nicht betätigt werden. So erleben die Musiker in ihrer Entgrenzung kein ständiges Scheitern, sondern ein ausgewogenes Verhältnis von scheiternden, gelingenden und (in den Bonusfeldern) freien, unbewerteten Aktionen. Um es in der Sprache des Pädagogen zu for-

mulieren: Lob, Tadel und Freiraum zur Kreativität sind gleichermaßen wichtig, um den Schüler voranzubringen.

Dabei war es wichtig, normale Felder und Bonusfelder, aber auch bewertete und unbewertete Aktionen innerhalb eines Felds künstlerisch sinnvoll gegeneinander auszutarieren. Denn die Spielhaltung bei bewerteten Aktionen war eine völlig andere als bei unbewerteten. Bei ersteren war die höchste Priorität der Musiker, die Aufgabe schnell und effizient zu bewältigen – alle künstlerischen Fragen traten demgegenüber zurück. Ob das Schlagzeugsolo in Feld 12 musikalisch interessant war oder die Trompetenfiguren in Feld 5 und 8 schön ausgespielt, blieb sekundär, solange die Aktionen zum Erfolg führten. Alles, was nicht vom Computer gemessen und bewertet wurde, wurde tendenziell unwichtig. So galt es (oder vielmehr: hätte es gegolten – denn soweit kamen wir 2012 nicht mehr), die Ebene der Musik gegenüber der des Spiels aufzuwerten und nach dem Erwerb der Spielkompetenz Stück für Stück die musikalische Kompetenz wiederzuerlangen. Denn das Publikum soll ja nicht das Gefühl haben, hier arbeiteten zwei Musiker gequält Regeln ab, sondern es soll ein inspiriertes Spiel in und mit den Regeln verfolgen. Im Grunde soll alles klingen wie ein einziges großes, buntes und dennoch stets sich selbst entgrenzendes Bonusfeld. Denn erst – um wieder den Pädagogen sprechen zu lassen – wenn Lob und Tadel nicht mehr äußerliche Motivation sind, sondern als verinnerlichte Richtschnur die Basis für die eigene Kreativität bilden, ist der Schüler erwachsen geworden.

10 Zielgerade

So dies Erwachsenwerden geschieht – oder so es bei einer zukünftigen Wiederaufführung der *Heroes of Feedback* einmal geschehen wird –, ist endlich jene Transzendierung vollzogen, von der wir seit dem ersten Kapitel sprechen. Dann hat die Unterwerfung unter das Bewertungssystem, die Interaktion mit dem Computer, die Begegnung mit der Virtualität dazu geführt, dass die Musiker – und mit ihnen die Musik – auf eine neue, ungeahnte Ebene gehoben werden. Sie spielen wieder, wie sie es auch vorher getan haben. Doch nun spielen sie nicht mehr wie Kinder, nicht mehr als konventionelle Interpreten oder Improvisatoren. Sie spielen am Abgrund. Sie spielen an den Grenzen ihrer selbst. Und je begeisterter und unerbittlicher sie es tun, desto faszinierender und verstörender wird ihr Spiel sein.

11 Game Over

»Mensch Martin, was hast Du denn da wieder geschrieben! Müssen sie sich die Hände abhacken?«

– C. H., Sängerin, 26. September 2012, 7:31 Uhr

»wtf????«

– E. H., Komponist, 26. September 2012, 10:08 Uhr

»Glückwunsch! Das wird allen Beteiligten ordentlich zu denken geben.«

– D. G., Saxophonist, 26. September 2012, 10:17 Uhr

»Hä? Warum weigern die sich denn (wenn ich fragen darf)?«

– C. B., Jurist, 26. September 2012, 11:07 Uhr

»hm... das sind schätzungsweise keine richtigen heroes.«

– G. L., Komponist, 26. September 2012, 18:14 Uhr

»zu laut, zu schnell? zu ›zu‹?«

– T. R., Komponist, 27. September 2012, 18:07 Uhr

12 [selbstreferentiell]

Verwendete Materialien:

Martin Grütter: Heroes of Feedback. Duo-Shooter für Trompete, Schlagzeug und Live-Elektronik. Partitur. Edition Meteor, Berlin 2012

Martin Grütter: Heroes of Feedback. Videotrailer. 2012/13. Im Internet veröffentlicht, einsehbar unter www.martingruetter.de/de/werk-id31.htm

Martin Grütter: Der verlorene Ehrensäbel des F. L. – Wie Virtuosität entsteht und wohin sie führen kann. Diplomarbeit, Hochschule für Musik »Hanns Eisler«, Berlin 2010