

Ostertag-Interview

0.7

U: Das Stück, das du heute aufführen wirst, was ist das für eine Art von Stück, das wir hören werden.

O: Gut, ich spiele ein Stück, bei dem ich ein Computer-Graphik-Tablett verwende – und ich zeichne Figuren auf das Tablett und die Figuren, die ich zeichne, werden den Sound kontrollieren – und alle Sound stammen von Computer-Spielen. Ich nehme das Sound-Universum von Computer-Spielen und versuche, eine musikalische Komposition da draus zu machen.

1.4

U: Bedeutet das, dass du eine Art Keyboard verwendest –

O: Es ist nicht so sehr ein Keyboard, weil wenn du an ein Keyboard denkst, ist der wichtigste Parameter, auf den du Kontrolle ausübst, die Tonhöhe. Es wird mehr oder weniger derselbe Sound von jeder Taste ausgelöst, aber was unterschiedlich ist, ist die Tonhöhe. Es gibt also viele verschiedene Schalter, wenn du so willst, und jeder Schalter kann ein oder ausgeschaltet werden – mit einer anderen Geschwindigkeit. Das ungefähr ist mit einem Keyboard verfügbar. Mit dem Stift – habe ich eine Kontaktstelle – also es funktioniert wie ein Keyboard mit einer Taste, mit dem Unterschied, dass sobald diese eine Taste gedrückt ist, ich diese eine Taste in verschiedenen Figuren bewegen kann. Und so sind die Arten von Kontrolle, die ich bekomme, sind kontinuierlichere Arten von Kontrolle, mehr eine kontinuierlich fließende Art von Kontrolle, im Vergleich zu der distinkten Kontrolle beim Keyboard, ist diese Taste gedrückt oder nicht. Ergibt das Sinn?

(Lachen)

2.8

U: Du hast mir erzählt, als wir uns unsere e-mails schrieben, dass das Stück heute Abend ein wirklich Improvisiertes sein wird. Inwiefern ist es improvisiert.

O: Es ist insofern improvisiert, dass ich nicht wirklich weiß, was passieren wird. Ich habe eine bestimmte Sound-Welt, weil es eine ganze Palette von Sounds gibt, die verfügbar ist für mich, die alle von Computer-Spielen stammen. In diesem Sinn kannst du dir mich als ein Maler, der auf eine besondere Art malt, mit besonderen Farben und Strichen, das ist festgelegt. Die Sounds, die für mich verfügbar sind, für die Performance, sind festgelegt. Aber was ich mit ihnen mache, wie ich sie auf die Leinwand auftrage, wie dick oder dünn jede ist, wie lange sie dauern, wie ihre Beziehungen zueinander sind, in den verschiedensten Arten, wie sie verändert werden können, das wäre jetzt etwas technischer, hier auf die Details einzugehen – all das wird spontan entschieden.

3.9

U: Ist es auch die Maschine, das Programm selbst, das entscheidet, was als nächstes folgen wird.

O: Nein, in diesem Fall werden alle Entscheidungen von mir getroffen. Natürlich habe ich die Software programmiert, so kann man also sagen, dass auch diese Entscheidungen von mir getroffen wurden. Aber es gibt viele elektronische Instrumente, zum Beispiel gibt es eine Stück von einem Komponisten heute Abend, der aus Köln kommt, in welchem sein Instrument eine Menge Entscheidungen fällen wird, und er muss darauf reagieren – auf diese Entscheidungen. Bei diesem besonderen Aufbau, den ich heute dabei habe, gibt es sehr wenige Ereignisse, die jenseits meiner Kontrolle stattfinden.

4.7

U: Interessieren dich solcher Art von unvorhersehbaren Reaktionen oder Aktionen, die von Maschinen gefällt oder vorgegeben werden,

und du reagierst darauf – oder ziehst du es vor der Meister – der Kopf der Kontrolle zu sein, sozusagen.

Control
Control

B: Der Schulmeister. Mich interessiert beides. Mich interessiert das Verhältnis zwischen Menschen und Maschinen, in all ihren Aspekten und ich versuche sie in meinen Arbeiten zu erforschen. Ich mache das jetzt seit 30 Jahren, eine ganze Menge an Arbeit, und eine Menge Systeme, die ich benutzt habe, die ziemlich chaotisch sind. Diese Systeme zu spielen, ist so ähnlich wie ein Auto zu fahren, in dem du nicht wirklich kontrollieren kannst, wo es lang geht. Also musst du dich darauf konzentrieren, nirgendwo dagegen zu fahren. Und nicht darauf zu achten, wohin du fahren willst. Aber das System heute Abend ist nicht so – das System heute sehr klar, ich kann ich vorschreiben, was es tun soll, und das macht es dann auch einigermaßen.

5

6.1

U: Warum hast du diese Materialien ausgewählt, diese Sounds von Kriegsspielen. Gibt es dafür einen politischen Grund ...

O: Es gibt so viele Gründe. Zuerst – nachdem, was wir gerade gesagt haben – denke ich, dass Computerspiele die herausragenden Schnittstellen von Menschen und Maschinen sind – jetzt auf der ganzen Welt. Computerspiele – Musiker müssten jetzt ein elektronisches Musikinstrument gestalten oder erfinden, dass die Leute dazu bringt, 10 Stunden täglich am Bildschirm zu sitzen und zu üben und zu üben und zu üben – jahrelang – die ganze Zeit. Aber Computerspielmacher haben das gemacht. Das ist schon interessant. Diese Welt von Spielen, die die Leute an den Maschinen hält, das sie einsaugt, und das sie an die Maschinen festklebt, und sie fasziniert davon sind als ein kulturelles Phänomen. Ich bin auch davon fasziniert, dass viele Arten von Technologien, die verschieden in der Vergangenheit waren, sich jetzt in dieselbe Technologie konvergieren. Zum Beispiel von 100 Jahren waren die Technologie, die wir

verwendeten um Spiele zu spielen, und die Technologie, die wir verwendeten, um Musik zu spielen, sehr unterschiedlich. Die Technologie um einen Fußball zu herzustellen und die Technologie, um ein Saxophon zu bauen, waren sehr unterschiedlich. Und die Technologie, um Krieg zu führen – und die Technologie, um einen Kanon zu komponieren, waren auch sehr unterschiedlich. Jetzt gibt es diese ganzen Umwandlungen – alle Ströme unterschiedlicher Technologie verschmelzen zu einer einzigen Technologie. Wie eure Kamera hier – die wieder die gleiche Technologie ist – alle diese Technologien verwandeln sich in den gleichen digitalen Brei. Das ist ein interessanter – nicht nur ein interessanter für mich, sondern ein Phänomen, das danach schreit, bedacht zu werden. Ich denke, Technologie ist eine so zerstörerische Kraft geworden – in unserem Leben, dass Künstler, die Technologie verwenden, sich dessen bewusst sein sollten. Und das irgendwie berücksichtigen sollten. Auf dieser Ebene sind diese Spiele auch interessant – für mich. Auch wofür dieses Stück ursprünglich gemacht wurde, um Teil einer cineastischen Aufführung zu sein, die mit der israelischen Invasion im Libanon zu tun haben sollte. Und auch hier ist die Ähnlichkeit zwischen Kriegstechnologie und Spieltechnologie etwas, was ich für sehr interessant halte. Zum Beispiel, ich weiß nicht, ob du weißt, dass die Kriege im Mittleren Osten allesamt in Spiele eingespeist werden. Es gibt jetzt eine amerikanische Spiele-Gesellschaft, sie heißt Cruma-War, sie haben eine Masse online-Computer-Spiele, und sie haben Leute im US-Militär, die sie mit neuestem Material von Schlachten im Irak versorgen. Und sie haben Spiel-Updates, die die Schlachten nachstellen, zwei oder drei Wochen, nachdem sie sich ereignet haben. Du kannst die Schlacht von Alusia noch mal kämpfen. Und diese Spiele sind sehr populär im Irak – also es gibt Situationen im Irak, wo sich Amerikaner und Irakis sich tagsüber mit richtigen Waffen bekämpfen – und die Amerikaner gehen zurück in ihre Lager und die Iraker zurück Hause – und sie machen das gleiche nochmal – als Computerspiel. Hisbollah hat sein eigenes Computerspiel jetzt, wo du

ein Hisbollah-Kämpfer sein kannst, der der israelischen Invasion im Libanon trotzt. Al Quaida hat angekündigt, dass sie ihr eigenes Computerspiel produzieren. Die Israelis haben ihre eigenen Computerspiele. Es gibt also all diese virtuellen Spiegel der Konflikte selbst – und der Spiegel hat Einfluss auf die Realität, also Cuma-War, die amerikanische Gesellschaft, hat einen Wettbewerb ausgeschrieben für die amerikanischen Soldaten, die sich beteiligen können, indem sie die aufregendsten Momente in der Schlacht schildern – und der Gewinner bekommt ein Computerspiel, das aus seinen Erlebnissen gemacht wurde. Also ich bin an diesem Aspekt ebenfalls sehr interessiert. Weil diese Technologie, die verwendet wird, um Kriege zu führen und um Spiele zu spielen, ist dieselbe Technologie, die ich verwende, um Musik zu machen. Das ist etwas, was ich berücksichtigen möchte. (bewusst machen)

10.9

U: Ist das dann so eine Art Umwandlung – Kriegsspiele und Kriegssounds – die ganze Konstellation von Ideen, Strategien, diesen Horror der Technologie, der sich gegen die Menschlichkeit wendet, und du wandelst es um in etwas Menschliches ...

O: Oder etwas Schönes – oder etwas – in Kunst sozusagen – ja, absolut. Aber – diese Situation vorausgesetzt – ich bin nicht interessiert an Kunst mit dieser Technologie, die diese Technologie einfach nur feiert, wie wunderbar sie ist, was für schreckliche Dinge ich mit meinem Computer machen kann. Das interessiert mich überhaupt nicht. Ich bin daran interessiert, diese sozialen Implikationen zu untersuchen, die – denke ich – tiefgreifend sind.

12.0

U: Welche Bedeutung hat in diesem Kontext der Umstand, dass du improvisierst – und nicht komponierst in der altmodischen Partiturschreibenden Art und Weise. Ist das eine Art von Befreiung, ein

politisches Statement – wie soll ich es ausdrücken – ein politisches Programm.

O: Nein, ich denke nicht. Ich denke – ich denke, zu suchen – Technologie zu benutzen, um Musik zu machen, bringt einen Rattenschwanz an Problemen mit sich. Und wir versuchen, diese Probleme zu lösen – Probleme, wie eine Verbindung herzustellen zwischen Mensch und Maschine, das ist bedeutungsvoll. Wie eine Maschine auf die Bühne bringen und die Maschine zu spielen in einer bedeutungsvollen Weise. Das sind schwierige Probleme. Und das wird zum Fokus einer jeden Arbeit, der mit dieser Technologie arbeitet, im Prozess, zu versuchen, diese Probleme zu lösen, entdecken wir, dass einige Entscheidungen vorher getroffen werden müssen und einige Entscheidungen müssen auf der Bühne getroffen werden. Also kannst du das als Improvisation denken, es ist Improvisation, in dem Sinn, dass vieles von der Gestalt des Stückes und vieles von dem Inhalt des Stückes erst während der Aufführung festgelegt wird – vom Musiker, während er oder sie spielt, aber es kommt nicht aus der ganzen Diskussion rund um Konzertmusik und Jazz und Notation und dem Komponisten versus dem Improvisator – es kommt von einem vollkommen anderen Diskurs – einer vollkommen anderen Konstellation von Problemen, die mit dem Verhältnis von Mensch und Maschine zu tun hat. Also nehme diesen Ansatz von Problemen, und komme auf der Bühne an, und – Leute sagen, ist das Improvisation? Ist das Jazz? Was ist es denn? Und es stimmt, es ist improvisiert? Aber wir sind bei der Bezeichnung Improvisation angekommen, aber von einem ganz anderen Weg her kommend.

14.7

U: Aber abgesehen von jeder Art von Musik gibt es die Frage nach der Struktur. Du spielst – ich weiß nicht – 10 Minuten oder 15 oder 30 – ich weiß es nicht – und du wirst wissen, mit welchen Materialien du

beginnst, und womit du aufhörst zum Beispiel. Hast du etwas im Hinterkopf vorbereitet, wenn du auf die Bühne gehst?

O: Ungefähr. Ungefähr. Ich werde diese Computerspiele-Sounds verwenden. Ich hatte keinen Zugang zu allen Computerspiele-Sounds, die je gemacht wurden. Ich habe eine festgelegte Palette – und ich habe eine Software, die ich für dieses Stück hergestellt habe, die mir ein gewisses Vokabular von Wegen vorgibt, diese Sounds zu manipulieren, über die ich verfügen kann, und andere Wege eben nicht. Also – das ist festgelegt. Ich habe geübt – und so habe ich einige Sachen gelernt, die gut funktionieren, und andere Sachen, die nicht so interessant sind. Und die ich vermeiden sollte. Und – meine Erfahrung mit einem Stück wie diesem, ist gewöhnlich, wenn ich es das erste Mal spiele, ist jedes Mal es sehr unterschiedlich. Und jedes Mal, wenn du es spielst, lernst du etwas dazu – wenn du es vielleicht ein Jahr lang gespielt hast, ist es so ziemlich das Gleiche jedes Mal. Was so viel heißt, dass es keinen Grund gibt, es weiter aufzuführen. Weil du sonst einfach eine Aufnahme davon machen könntest, und währenddessen etwas anderes machen könntest.

16.4

U: Viele Improvisatoren, die ich bislang interviewt habe, haben mir erzählt, dass es nicht die Intelligenz ist, die die Entscheidungen trifft, beim Improvisieren, es ist nicht der Sex (Schwanz), der es macht, es ist nicht der Bauch, aber es ist der ganze Körper.

O: Ja genau.

U: Es ist der ganze Körper, der spricht. Irgendwie. Könntest du beschreiben, wie dein Körper zusammenspielt, sich vergrößert, oder kämpft mit der Maschine.

O: Das ist eine wirklich interessante Frage. Und ein wirklich interessanter Ansatz sie zu stellen, weil ich – die meiste meiner Arbeit findet zusammen mit Leuten statt, die eher konventionelle Instrumente

Mom
Maschine



spielen. Sehr bewusst – mit dieser Idee, dass in der Improvisation deine Intelligenz und deine Kreativität dein Hirn verlässt und sich durch deinen ganzen Körper bewegt. Aber ich würde nicht sagen, dass das nur die Improvisation betrifft, ich denke, dass jeder gute Musiker, ganz egal ob sie Rachmaninoff spielen am Klavier oder ob sie improvisieren, sobald du an einem bestimmten Niveau ankommst von Fertigkeit, geht deine Intelligenz und deine Kreativität durch deinen ganzen Körper. Wenn du mit einem Computer spielst, gibt es schon mal ein Problem. Weil du diese Maschine benutzt, die automatisierte Prozesse hat, die innen drin ablaufen, und die sind nicht unter Kontrolle deines Körpers. Es gibt also Schichten von Technologie zwischen dir und dem Sound. Ich kann den Sound nicht berühren, der aus den Lautsprechern kommt, in der gleichen Weise wie ein Schlagzeuger den Sound berühren kann. Oder ein Saxophonist den Sound berühren kann. Nichtsdestotrotz fühle ich, dass – wenn ich gut spiele – ich irgendwie in meinen Körper hineingehe, in derselben Art wie ein normaler Musiker es tun würde, aber es ist eine problematische Situation, weil ich mit einer Maschine arbeite. Ich habe über Jahre dagegen angekämpft, aber jetzt habe ich es akzeptiert als ein interessantes Problem. Es ist nicht ein Problem, das gelöst werden wird, ich denke, die Beziehung zwischen Mensch und Maschine ist aus sich heraus heftig und schwierig, es ist also nicht ein Problem, das gelöst werden kann, aber es ist ein Problem, das wir untersuchen können und beleuchten, und ich denke, dass Probleme, die nicht gelöst werden können, die aber nichts desto weniger auf dem Tisch sind, sind die interessantesten Probleme, an die sich Kunst wenden kann.

...

Danke.

Sie erscheinen im Glas ...

19.9

U: Soweit ich dich gesehen habe, wie du da saßest, warst du bei weitem mehr das verlängerte Werkzeug des Computers, weil du dich nicht bewegst, da ist keine ahhhh – wenn du eine Geigerin nimmst, dann bewegt sie sich wie in einer Liebesgeschichte – und in diesem Fall gibt es keine Bewegung, also keine Bewegung ...

O: Ja keine – sehr wenig Bewegungen.

U: Wie fühlst du dich dabei – keine Bewegungen, keine Handlungen – keine – es ist schwierig, über das Verhältnis Körper – Maschine nachzudenken – wenn der Körper eigentlich nichts tut, gerade, dass er sich auf der Bühne befindet, aber auch nicht mehr.

O: Ja, ich stimme dem vollkommen zu. (Lachen)

U: So wie er hier, er kann sich nicht bewegen - ...

O: Er ist hinter der Kamera festgezurret.

U: Gefesselt.

O: (Lachen) Das trifft genau die Problematik, über die wir gesprochen haben. Es gibt – es gibt sehr viele – ok. Wenn du Musik mit einem Computer machst, gibt es keinen technischen Grund, warum du nicht auf die Bühne gehen solltest und einfach nur auf den Startknopf drücken. Und der Computer spielt das Stück. Das ist ohne weiteres technisch möglich. Und es ist technisch – ein Geiger kann nicht ihren Bogen bewegen – und sich dann hinsetzen. Es ist eine fundamental andere Situation. Trotzdem mögen wir nicht die Situation, auf die Bühne zu gehen und einfach Start zu drücken. Früher haben das Leute gemacht. In den 19hundert 40ern und 50ern und 19 60ern haben Komponisten elektronischer Musik mit Tonband komponiert – und sie haben einfach die Tonbandgeräte auf die Bühne gestellt – und sie sind hochgegangen, haben die Starttaste gedrückt – und sie haben sich hingesetzt und das Tonbandgerät hat gespielt – und sie haben gesagt, das ist meine Aufführung. Aber im Grunde hat ihnen niemand diese

Idee abgekauft. Die Leute haben das nicht als Aufführung akzeptiert. Warum? Nun – ich denke, es muss auf irgendeine Weise dein Körper mit dabei sein. Also, wir die wir die Computer benutzen, wir müssen uns irgendwie entscheiden, was wir tun würden, so dass aus einer Aufführung eine Aufführung. Oft denke ich, dass die Entscheidungen, die die Leute treffen, lächerlich sind. Sie sind sehr aufgesetzt. Sie schließen theatralische Aktionen ein, körperliche Bewegungen, die nicht notwendig sind für den Sound – ich habe ein paar Freunde, die in einer sehr berühmten Rockband spielen. Sie geben sich selbst geschäftige Aufgaben auf der Bühne, weil alles, was sie eigentlich zu tun brauchen, ist auf der Bühne den Startknopf bei jedem Song zu drücken. Sie geben sie den Anschein, als müssten sie alle möglichen Knöpfe drücken, aber es ist wirklich nur eine Schau. Mich interessiert das überhaupt nicht. Was ist der Grund, weswegen ich versuchte zu sagen, dass für elektronische Musiker der Begriff der Improvisation ein bisschen ein anderer ist, weil für uns geht es nicht darum sich von einer Partitur zu befreien. Oder uns geht es nicht, dass wir in Spannung zur notierten Musik leben – es geht uns um die Spannung mit einer Maschine zu leben, die es auch ganz allein machen könnte. Wir müssen uns dazu entscheiden, uns selbst in den Prozess einzufügen, und gewöhnlich – ist der Begriff dafür, den die Leute verwenden, um diesen Vorgang zu beschreiben, die Körper am Prozess teilhaben zu lassen, ist Improvisation. Die Leute sehen das als Improvisation an. Weil das der Teil des Prozesses ist, der im Augenblick entschieden wird. Und nicht außerhalb der Zeit. Aber das ist auch der Grund, warum ich sage, dass das ein völlig anderer Begriff von Improvisation, weil es aus einer ganz anderen Problematik kommt. Es kommt aus der Problematik, wie eine Maschine und ein Mensch interagieren können, um eine Aufführung zu machen. Und nicht so sehr aus dem Problem, wie kann ein Instrumentalist mit einer Komposition umgehen. Ergibt das für dich Sinn?

25.0

U: Klar ergibt das Sinn. In diesem Sinne ist für dich Improvisation nicht der Umgang mit dem Unvorhersehbaren. Sondern es ist kommt eher aus dem Dialog zwischen der Maschine und dir – als einem Menschen.

O: Ja, und du kannst eine Maschine mehr oder weniger vorhersehbar machen. Nun, ich könnte sehr einfach eine andere Software programmieren, die alle möglichen unvorhersehbaren Dinge produzieren würde, die ich nicht antizipieren könnte. Und ich habe Stücke in dieser Art gemacht – heute Abend mache ich keins in dieser Richtung. Ein Saxophonist, der improvisiert, wird sehr wenige unvorhersehbare Dinge haben, die aus seinem oder ihrem Saxophon heraus kommen.

26.1

U: Eine Frage, die ich immer stelle, wie entscheidest du – oder wo liegt für dich der Unterschied zwischen richtig und falsch. Oder ist diese Kategorie für dich sinnlos.

O: Doch – sie ist sinnvoll. Ich denke, in der Ästhetik, mit der ich heute Abend arbeite, ja. Weil ich musikalische Strukturen herstelle und ich habe sehr spezifische Ideen, wie sie sich entwickeln sollen. Und ich muss ihnen zuhören, wie sie sich entwickeln, oder ich male eine Figur oder höre die Konsequenzen dieser Figur – und dann denke ich darüber nach, wie ich will, dass es sich fortsetzen soll – und dann male ich eine andere Figur – und dann ist es bewusst, ob ich es in dieser oder in jener Richtung lenke. Und wenn ich die falsche Bewegung mache, und es kommt ein unbeabsichtigter Sound dabei raus, dann wird das ein Fehler sein. Für mich – was nicht heißt, dass es keine andere Verfahren gibt – sicher – andere Methoden eine Software-Umgebung herzustellen, oder ein Hardware-Umgebung mit Technologie, in der du große Felder von Unvorhersehbarkeiten vorhersiehst, auf die du im Augenblick reagierst. Und dann gibt es nicht wirklich so etwas wie richtig oder falsch. Du reagierst nur. Und

die Art von Musik, die dabei heraus kommt, baut die Unvorhersehbarkeit in ihre Ästhetik ein. Unvorhersehbare Konsequenzen sind nicht immer Brüche – das Stück, das ich heute Abend mache – ich möchte es eher in einem konventionellen Sinne spielen. Immer noch in einem improvisierten Sinn, indem ich es strukturiere, während ich spiele. Aber ich habe ziemlich unmittelbare Kontrolle, was ich vorhersehe, was passieren soll. Es gibt einen engen Zusammenhang zwischen dem, was ich vorhersehe und was passiert.

28.6

U: Vielen Dank.

Ostertag Vortrag

0.2

O: Also, ich werde meinen kleinen Vortrag in zwei Teile aufteilen. Im ersten Teil werde ich über das Stück sprechen, das ich heute Abend spielen werde, und im zweiten Teil werde ich über allgemeinere Themen sprechen, die mit Computern und Musik zu tun haben und ein wenig antworten auf Sven, obwohl ich seinen Vortrag nicht verstehen konnte, da ich kein Deutsch spreche – aber ich habe sein wunderbares Instrument hier gesehen und ich habe in paar Kommentare dazu abzugeben.

0.7

Also zuerst etwas über das Stück, das ich heute Abend spielen werde. Das Hauptprojekt, an dem ich während der letzten 2 Jahre gearbeitet habe, ist ein Projekt, das Living Cinema heißt, Lebendiges Kino, das ich mit einem Filmmacher aus Montreal Pierre Eber mache. Und

Pierre und ich haben jahrelang zusammen gearbeitet, und die meisten dieser Jahre kratzte Pierre auf Film und machte Animation als eine Performance Aktion. Er saß dann im Publikum mit einem 16mm-Filmprojektor und einem Schneidetisch neben dem Projektor – und einem schwarzen Loop Film und dem Projektor – und sobald der Projektor gestartet wurde, hat er den Film auf den Tisch gezogen und mit einem Messer graviert – und wenn der Projektor das nächste Bild einzog, würde er dieses Bild gravieren – und am Ende der Performance hatte er dann eine Animation. Ein animierter Loop. Ein ziemlich interessantes Werkzeug, das er da hat. Er macht keine abstrakte Kunst, es ist alles gegenständliche Zeichnung, und wir machten das eine ganze Weile – und dann programmierte ich ihm eine Software, so dass er eine ähnliche Sache mit dem Computer machen. Jetzt sitzen wir an einem Tisch. Und Pierre hat eine Videokamera über seiner Seite von dem Tisch – und dann hat er eine ganze Sammlung von Papier und Müll und Spielzeug und Sachen – und legt ein Blatt Papier auf den Tisch und fängt an zu zeichnen – nimmt das in den Computer auf – schmeißt es weg – macht eine neue Zeichnung – und schmeißt sie weg und macht eine neue – und am Ende des Konzertes haben wir einen Film, den wir gemacht haben, als eine Performance. Und ich mache die Musik. Wir haben das jetzt – wir nennen es Lebendes Kino – wir haben das jetzt einige Zeit gemacht. Und wenn du lebendiges Kino machst, gibt es natürlich eine Menge Dinge, die du nicht machen kannst, wie wenn du dich hinsetzen würdest und einen richtigen Film machen würdest. Es ist sehr begrenzt, was du da machen kannst, wenn du Kino als eine Live-Performance-Aktion machst. Die Frage ist also, was kannst du mit Lebendigem Kino machen, was du mit einem Film in einer eher traditionellen Weise nicht machen könntest – und eines der Sachen ist, dass du sehr schnell einander antworten kannst – sehr schnell, zu Ereignissen in deiner Umwelt um dich herum. Du musst kein Drehbuch schreiben und 10 Jahre damit verbringen, und Geld aufzutreiben, um deinen Film zu filmen und ein Produktionsteam zu organisieren und so weiter. Als

wir begannen, das zu machen, sollte das erste Stück, das wir machten, über Obdachlosigkeit gehen. In den Vereinigten Staaten gibt es ein ungeheures Problem mit der Obdachlosigkeit. Leute, die keine zu Hause haben und auf der Straße leben – in den Vereinigten Staaten. Und – aber unsere Performance war kurz nach dem 11ten September –

3.8

Unsere ersten Performances waren kurz nach dem Angriff auf das WorldTradeCenter in NewYorkCity – also und wir hatten dieses Bild, das wir machten, eine Regens aus Müll, der auf eine obdachlose Person fiel. Und wir hatten große Steine auf dem Tisch und Müll, alle Arten von Müll. Und jeder dachte – als wir es taten – kurz nach dem 11ten September – interpretierte niemand dieses Bild als Müll und Obdachlose – alle dachten, es wäre das Worldtradecenter, der zusammenfiel. Und wir hatten etwas Mehl, Küchenmehl, das wir über den Müll ausstreuten, und das sollte Schnee sein, der über Obdachlose fiel, was in den Vereinigten Staaten ein großes Problem darstellt, wenn es Winter ist und Schnee – und die Obdachlosen erfrieren. Aber in der Zeit nach dem 11ten September dachte jeder, dass das Mehl Antrax bedeutete – offensichtlich ist also das Gewicht (Bedeutung) der Geschichte so schwer geworden, dass wir sie nicht heraushalten konnten aus unserer Arbeit, gleichgültig was wir auf die Bühne brachten. Die Leute interpretieren die Bilder in Bezug auf den Moment. Und der Geschichte. Wir entschlossen uns also, wenn wir die Geschichte nicht draußen lassen konnten, dann lassen wir sie rein, öffnen wir die Tür. Und das ist etwas, was du mit lebendigem Kino machen kannst. Du kannst auf Ereignisse reagieren – im Moment. Wir tourten eine Weile – es war dann wie eine Zeitung der jeweils aktuellen Ereignisse, was wir taten. Immer wenn sich irgendetwas Neues in der Welt ereignete, fügten wir es in die Performance ein. Und das erste Bild, das wir auf die Leinwand warfen, war die Zeitung des jeweiligen Tages aus der Stadt, wo wir gerade waren und Aufführungen hatten – und Pierre würde das Bild der Person

hervorheben, die man auf der Frontseite sehen würde. D.h. wir nahmen dann die Zeitung weg – und begannen mit dieser Person.

6.0

Das war also unser Projekt. Und dann wurden wir eingeladen, eine Performance in Beirut zu machen. Und wir sagten, Wow, das ist interessant. Was sollen wir in Beirut machen. Und wir versuchten zu entscheiden, was wir in Beirut machen sollten – und dann fiel Israel im Libanon ein – und dann sagten wir, nun ist es offensichtlich, was wir in Beirut zu tun hätten. Wir müssen etwas über diese Situation, weil das ist es, was wir mit unserem Lebendigen Kino machen – wir machten also ein Stück, das Bilder von der israelischen Invasion in den Libanon verwendete und ich verwendete, für die Musik, nichts als Sounds aus Computerspielen. Die Art von Baller-Computer-Spiele. Es war ein bewusster Kontrast zwischen den Bildern und diesen Computerspiele-Sounds. Und ..

7.1

Kommentar zu dieser Situation. Mich hat das ziemlich berührt. Ich will als ein Künstler nicht Technologie verwenden ohne ihre Rolle in der großen Perspektive in unserer Kultur zu berücksichtigen, ich wollte also nicht etwas tun, was die Technologie einfach nur feiert. Ich wollte auch eine kritische Distanz zu ihr behalten. Das schien mir eine gute Idee zu sein. Die Premiere dieses Stückes sollte im vergangenen Monat in Beirut sein – aber in letzte Minute konnte ich nicht hinfahren, weil die US-Regierung mir keinen Reisepass geben wollte. Pierre flog alleine nach Beirut – also das war nicht irgendeine besondere Absicht geben mich, dass ich keinen Reisepass bekommen habe. Sondern wie sie vielleicht aus den Nachrichten wissen, zerfällt die amerikanische Regierung irgendwie auseinander – und zwar durch Inkompetenz. Wahrscheinlich haben sie von dem Hurrican in New Orleans gehört – und dass sie keine Hilfe oder Rettung für die Leute in New Orleans organisieren konnten. Und ihr wisst wahrscheinlich,

wie sie ihren Krieg im Irak nicht richtig organisieren können. Und – das letzte Mal als ich in die USA zurückkehrte, schauten sie in meinen Reisepass – und sagten mir, dass alle Seiten voll mit Stempeln aus verschiedenen Ländern seien und dass ich ihn zurückgeben sollte, damit sie mehr Seiten hinzufügen könnten. Und sie gaben ihn mir nicht zurück. Und es stellte sich heraus, dass die Reisepassbehörde eine weitere Bush-Katastrophe ist.

9.0

Wochen und Wochen vergingen – und es hat eine lebenswürdige technologische Pointe außerdem – denn wenn du auf die US State Department Webseite, wo du deinen Reisepass bekommen sollst – und sie haben all diese Links – klicken sie hier, wenn sie einen Reisepass beantragen wollen – klicken sie hier, wenn sie ihren Reisepass verloren haben – klicken sie hier, wenn sie nachverfolgen wollen, wie ihr Antrag fortgeschritten ist – alle verbinden dich mit einem leeren weißen Webbrowser. (Lachen) Wirklich sehr schön.

9.5

Und es gibt eine Hotline, die das State Department hat, wenn du ein Ticket hast und an diesem Tag verreisen willst, und wenn du innerhalb von 24 Stunden verreisen willst und ein Ticket hast, dann kannst du diese Telefonnummer anrufen und einen Reisepass in 24 Stunden bekommen. Und das ist auch eine wunderschöne Sache, weil du all diese automatischen Stimmen zu hören bekommst, drücken sie eins wenn bla bla bla drücken sie zwei wenn bla bla bla – und du kommst irgendwann ganz am Ende an – und dann sagen sie dir, dass ihr System überlastet ist und sie keine Anrufe entgegennehmen können. Und wenn du zu dem Amt gehst, sind dort soviele Leute, die versuchen Reisepässe zu bekommen. Wenn das Amt aufmacht, füllt es sich bis an die Grenze seiner legalen Belastbarkeit, als Gebäude. Und dann gibt es bewaffnete Wächter, deren Aufgabe es ist, die

verzweifelten Menschenmassen fernzuhalten, die schreiend versuchen, Reisepässe zu bekommen.

10.4

Ich wurde also in San Francisco aufgehalten. Also Pierre fuhr allein nach Beirut. Und ich machte ein kleines Stück aus all den Telefonnachrichten des State Department, warum sie mir meinen Reisepass nicht geben können. Und ich habe ihm dieses Stück als email geschickt. Und das war der Soundtrack.

Und dann hier bin ich nun – in Köln – und Pierre ist nicht hier. Heute Abend werde ich den Soundtrack, das ich für dieses Kinostück vorgesehen hatte, aber halt ohne Pierre. Dieses Stück wird also in zwei Hälften uraufgeführt. In Beirut mit Pierre ohne mich und in Köln mit mir ohne Pierre. Das ist ok. Denn wenn sie als Musiker irgendwie mit Neue Musik oder experimenteller Musik zu tun haben, oder wie immer sie es nennen wollt, lernen sie, dass egal was sie machen, es steht nicht genug zur Verfügung, nie die Bedingungen, die sie haben wollten, die Bedingungen sind nie die, die du erwartet hast, und du kannst nie das machen, was du dir vorgenommen hattest, also machst du, was möglich ist. Du ruderst mit den Paddeln, und das ist ein anderes Element, das auch interessant sein kann.

Def. Improvisation : *12.0* *nte genug fabel etc. ...*

Ich weiß überhaupt nicht, wie dieses Stück heute Abend ankommen wird. Es wird wahrscheinlich überhaupt nicht rüber kommen, dass es etwas mit dem Krieg zwischen Israel und Libanon zu tun. Denn alles, was ihr zu hören bekommt, sind Sounds aus Computerspielen. Meine Absicht war es ja, dass diese Computerspiele-Sounds kontrastiert werden von diesen Kriegsbildern, aber es wird keine Kriegsbilder geben. Es wird also etwas vollkommen anderes sein. Und ich weiß überhaupt nicht, was dabei herauskommt. Aber ich bin sehr neugierig, es herauszufinden. Ich mag das Musikstück, das ich gemacht habe. Ich

habe keine Idee, wie es klingen wird, als was es von den Leuten erscheinen mag, so für sich stehend.

12.7

Ich habe es in San Francisco gespielt, und es ist sehr interessant – ich bin sehr interessiert an Computerspielen als einem kulturellen Phänomen. Und eine Sache die ich in San Francisco allerdings bemerkt habe, ist das die Leute auf dieses Stück sehr unterschiedlich je nach Generation reagieren. Leute, die Computerspiele spielen kennen jeden Sound in dem Stück und sie wissen ganz genau, von welchem Spiel das kommt. Für sie ist es so als hätte ich eine Collage aus den großen Werken des klassischen Repertoires gemacht. Und die Hälfte des Publikums kam aus Sansibar und hat niemals solche Musik gehört und die andere Hälfte waren konservative Studenten aus Österreich. Die Leute hören es also mit sehr verschiedenen Ohren. Als ich es in San Francisco spielte, war es wirklich bemerkenswert, weil die Hälfte des Publikums hatte wirklich noch nie so ein Zeug gehört, vor allen Dingen die meisten über 30 – und fast alle unter 30 sagten, oh, das ist von SuperMarioBrothers und das ist – ihr wisst schon – sie hatten sofort die Bilder von allen Spielen vor Augen – wie sie in jedem Spiel spielen. Als sie meine Musik hörten.

14.0

Das ist also heute Abend. Ich bin nicht so sehr daran interessiert über Technologie zu sprechen. Aber das ist ein Teil der Idee heute – also ich verwende ein graphisches Tablett mit einem kleinen Stift und ich zeichne Figuren auf das graphische Tablett und die Software, die ich programmiert habe, wird diese Figuren interpretieren und die Sounds abspielen.

14.6

Aber die andere Sache, über die ich sprechen wollte, ist das wundervolle Instrument, das Sven hier hat. Und nun ein paar

Gedanken über Computermusik im Allgemeinen. Ich bin nun im Bereich der Computermusik seit einigen Jahrzehnten unterwegs. Und was mich daran wirklich erschreckt, ist – dass sie nicht wirklich funktioniert hat. Das ist das erschreckendste Ding daran. Wenn sie jemand von 1976 nehmen würden, als ich nämlich begann, mit Computern Musik zu machen, und ihn nach 2006 oder 2007 nehmen würden – 20 (30) Jahre später – und sie könnten ihm 1976 sagen, hier, in 30 Jahren werden wir Maschinen haben, die so leistungsfähig sind, und Prozessoren die so schnell sind, und so viel Speicherkapazität, die Technologie wäre vor 30 Jahren total unvorstellbar gewesen. Und das ist die Musik, die dabei herauskommen wird. Wir wären alle furchtbar enttäuscht. (Lachen)

15.9 *What's so - Bild mit*

Wir waren uns alle ziemlich sicher, dass diese Technologie uns zu einer Musik führen zu einer Art von Musik, die radikal neu sein würde, da müßte eine komplett neue Welt von Musik kommen. Weil das Konzept des neuen Instruments und die Möglichkeiten, es zu spielen, war so radikal neu. Und wir waren alle aufgeregt zu entdecken, was das für eine brillante neue Musik sein würde, die uns ereilen würde. Und es ist dabei herausgekommen, dass alles sehr viel schwieriger sein würde, denn wir alle es uns vorgestellt hatten. Das ist interessant – und vor allen Dingen ist die Frage: Warum? Und ich denke – es gibt viele Gründe dafür. Aber einer der wichtigsten Gründe warum, ist das Problem den menschlichen Körper mit der Maschine zusammen zu bringen, die Schnittstelle, die keiner voraussah. Wir gingen mit elektronischer Musik um, und wir gehen auf einem sehr einfachen Niveau mit automatischer Musik um – wir machen eigentlich unsere Sounds auch nicht selbst. Die Sounds kommen aus mehr oder weniger von einigen Prozessen, die automatisch im Innern der Maschine ablaufen. Und wir mögen Figuren auf einem Tablett malen mit einem Stift – oder wir bewegen eine Maus – oder wir spielen ein Keyboard oder wir mögen egal was auch immer – aber

tatsächlich fassen wir das Ding nicht an, das eigentlich den Sound macht. Es gibt Schichten von Technologie zwischen uns und dem Ding, das die Sounds macht. Es ist ein automatischer/automatisierter Prozess. Egal was immer wir tun, es ist ein automatischer/automatisierter Prozess. Und – wie also einen menschlichen Körper mit einem elektronisch automatisierten Prozess verknüpfen. Das entpuppt sich als sehr schwierig.

17.8

Gestern zum Beispiel habe ich eine Interview gegeben hier irgendwo in der Stadt, über Computermusik und Improvisation – und es war eine interessante Sache, darüber nachzudenken, denn ich denke, wenn wir über Computer nachdenken – und Impr ... im Allgemeinen im Westen – wenn wir über Musik und Improvisation nachdenken, dann im Rahmen der Geschichte der westlichen Musik, in der seit wie lang auch immer alles in Stein gemeißelt und notiert war, und dann langsam daraus ausbrach – hin zu spontaneren Elementen. So dass die ganze Diskussion über musikalische Improvisation ist umrahmt von Begriffen rund um die Trennung zwischen komponierter Musik und improvisierter Musik. Aber wenn wir Elektronik verwenden, um zu improvisieren, reden wir davon, als wäre der konzeptionelle Rahmen, der hierfür relevant wäre, wäre eben derselbe Rahmen. Aber ich denke, er ist es nicht. Denn wenn du genau hinsieht, was die Leute eigentlich machen – mit ihren Computer und Elektronik, wenn sie Musik spielen – die Problematik, mit der sie kämpfen. Und das ist nicht die Problematik von komponierter Musik versus improvisierte Musik. Es ist die Problematik einer Maschine und eines Körpers. Und was machst du mit deinem Körper während einer Aufführung. Und ich glaube, wir erweisen unseren Anstrengungen keinen Dienst, wenn wir verstehen wollen, was wir tun, wenn wir versuchen das versuchen zu diskutieren und so tun, als wäre es dasselbe Problem, wie wenn wir über komponierte versus improvisierte Musik sprechen. Wir benutzen diese Terminologie, aber eigentlich – worum es geht, ist: Was tun wir

immer
Computer

9

denn auf der Bühne. Wenn wir da eine automatische Maschine haben, die Musik spielt.

20.0

Und das ist ein Phänomen, das ziemlich genau auf einen historischen Augenblick datiert werden kann, ich weiß nicht genau, wann dieser Augenblick war, aber das können wir rausfinden, es war er Augenblick, als jemand zum ersten Mal auf die Bühne zu einer Tonbandmaschine ging und einfach nur auf den Startknopf drückte. Und sagte, das ist meine Aufführung. Und jeder sagte – ist das wirklich eine Aufführung. Ich weiß nicht – was ist eine Aufführung. Das Thema, was eine Aufführung ist, begleitet uns seitdem. Und das war ein Thema, das vorher gar nicht existierte. Niemand fragte sich, was eine Aufführung wäre – eine Aufführung war, dass du dich da hinstelltest und eine Violine spieltest oder ein Klavier – aber es war kein Problem. Es wurde zu einem Problem, als Musik automatisiert wurde. Warum hat das mit Sven zu tun?

20.8

Es hat damit zu tun, weil ich denke, dass dieses Instrument wunderbar und faszinierend ist – und ich mag die Sounds, die da rauskommen, und ich liebe es, wie Sven damit interagiert. Was daran so bemerkenswert ist, dass es sich um eine Technologie handelt von vor 25 Jahren. Das unterstreicht für mich dieses Problem. Dass – hier hat er dieses wunderbare Ding gebaut, das wirklich vor 25 Jahren hätte gebaut werden können. Woran liegt das, dass wir nicht diese superleistungsstarke Technologie nehmen können, um etwas mit ihr zu machen. Wie DJs – ich denke, die DJ-Kultur ist ein absolut faszinierendes Phänomen – weil der Schallplattenspieler wurde das Instrument der Wahl. Und das eine wirklich alte Technologie – wir sprechen von einer 100 Jahre alten Technologie. Warum ist es der Schallplattenspieler. Warum ist der Schallplattenspieler das aufregendere Instrument als ein Computer, der mit tausenden von

Megahertz läuft und so weiter. Ich denke es liegt daran, dass der Schallplattenspieler eigentlich ein akustisches Instrument ist. Es ist kein elektronisches Instrument. Der Schallplattenspieler hat eine kleine Nadel und sie bewegt sich in einer physischen Rille (groove) – und der DJ weiß, wenn er die Nadel dort hinsetzt – dann kannst du das Ding berühren – das den Sound produziert – das einzig elektronische daran ist die Verstärkung, die einen Sound verstärkt, der zu leise ist, um ihn zu hören. Und es gibt einen Motor, der die Platte bewegt – aber es ist kein elektronisches Instrument. Und so gibt es diese Anomalien – wie zum Beispiel Cycle 74 (?), die Firma, die MAX, die software, die die Performer gestern Abend benutzen und ich benutze sie auch. Jetzt haben sie eine Schallplatte herausgegeben, die du auf einen Schallplattenspieler legen kannst, und scratch – und damit kannst du deine sounds kontrollieren. Das ist wieder bemerkenswert, dass die effektivste Methode, mit unseren Körpern mit dem Computer zu interagieren, ist mit einer paläontologischen, über 100 Jahre alten Software. Die für etwas vollkommen anderes entworfen wurde.

23.3

Also – um zu einem Ende zu kommen, denke ich – der Grund, warum wir diese Probleme nicht gelöst haben, liegt nicht an irgendeinem Scheitern von Phantasie der Musiker – wir müssen uns deswegen nicht schlecht fühlen. Ich denke, eigentlich ist es eine Reflektion des denke ich wichtigsten Problem unsere Zeit in der Geschichte. Ich denke, es das Problem, das unsere Ära definiert – unsere Geschichte. Wie können die Menschen und ihre Technologie miteinander koexistieren. Ich glaube nicht, dass Komponisten dieses Problem lösen werden, nicht besser als irgendjemand anders. Es ist kein Problem, das gelöst werden kann, es ist ein Problem, das erforscht werden muss und erhellt werden – was ein sehr gutes Umfeld für Kunst ist. Solange ihr akzeptiert, dass das ein Problem ist, versucht ihr nicht, die Schwierigkeiten zu nehmen und sie zu verstecken. Unter dem Tisch und zeigt dieses wunderbare Ding – dieses wundervolle

glänzende Ding, und tüncht alle Schwierigkeiten zu. Aber im Gegenteil, wenn ihr diese Schwierigkeiten nehmt und sie genau vorne in der Mitte ausstellt, ins Rampenlicht, dann ist es ok. Und sagt, hier, das ist wirklich der Gegenstand, mit dem ich mich beschäftige, die Schwierigkeit wie Leute mit ihrer Technologie koexistieren. Das wäre ein interessantes Projekt. Und betrifft alle meine Arbeiten – in denen Technologie dabei ist – und deswegen mag ich diesen Aufbau so sehr. Ok.

(Klatschen)

25.4

(Lachen)

Z: Ich habe eine Frage. Ich habe mich gewundert. Du hast gesagt, es gab keine Lösungen zu diesen Problemen während der letzten 30 40 50 Jahre. Seitdem dem Computer unterwegs sind. Denkst du, dass das eine grundsätzliche Frage ist, wie der Körper und die Maschinen miteinander interagieren können – oder ist es auch eine Frage mitzuhalten mit der Beschleunigung der Technologie. Denn dann haben wir eh verloren – richtig – denn die Technologie entwickelt sich immer schneller und schneller – die Technologie und die Kapazität der Computer entwickeln sich viel schneller, als wir Antworten finden können zu einer Lösung der Fragen, die du hier gestellt hast.

26.4

O: Ich denke, beide Sachen sind richtig. Ich denke, einerseits ändert sich Technologie ändert sich zu schnell. Eines der Probleme für jemand, der Computermusik spielt, dass niemand ein Instrument lange genug spielt, um es wirklich zu lernen. Er ist zu beschäftigt mit den Upgrades. Also, eigentlich wird niemand wirklich gut mit irgendwas. Aus diesem Grund habe ich von 1988 bis 1998 nur ein Keyboard gespielt. Ich ging in einen Laden, kaufte ein Keyboard – das ist es jetzt. Ich werde dieses eine Ding spielen – und ich habe 10 CDs, sie

sind alle über 10 Jahre über dem Ausgang dieses Keyboards aufgenommen wurden, der mit einem Tonbandgerät verbunden war. Und es hat mein Stück gespielt. Und ich fühlte mich einigermaßen gut auf diesem Keyboard. Es gibt dieses Problem. Und wenn du in einer software-Umgebung arbeitest, hast du das Problem, dass die Umgebung, in der du arbeitest, so flexibel ist, dass du nie eine Vorgabe von Begrenzungen hast, weil um irgendeine Virtuosität zu entwickeln – brauchst du den jahrelangen Kampf gegen dieselbe Vorgabe von Begrenzungen. Wenn alle 6 Monate das Klavier ein anderes Instrument geworden wäre, würde niemand ein Klaviervirtuose. Du könntest gar nicht. Es liegt an der Tatsache, dass das Klavier sich nicht ändert. Und du setzt dich 30 Jahre hin jeden Morgen – und spielst dasselbe Instrument. Das ist die Voraussetzung, um ein Klaviervirtuose zu werden. Es ist interessant, Pierre zu beobachten, der Animateur, mit dem ich arbeite – wie er arbeitet. Weil wir zu diesen Neue-Medien-Festivals gehen, wo all die Leute rumschwirren, die diese Videosachen machen. Und sehr viel sieht gleich aus. Sehr viel fühlt sich gleich an. Aber Pierres Sachen schauen sehr unterschiedlich aus. Und das ist weil er diese Fähigkeit hat, mit seinen Händen live zu animieren – auf einer Sache, live ... und ich bin mir sicher, er hätte das nie entwickeln können, wenn er vor 20 Jahren schon Computer benutzt hätte. Der Grund, warum er diese Fähigkeit entwickelt hat, liegt darin, dass er vor 20 Jahren auf einzelnen kleinen Filmbildern geschnitzt hat. Mit einem Messer. Und auch keine andere Möglichkeit hatte außer dieser. Also eigentlich erfand er diese Vorgehensweise. Ich denke das ist ein Teil davon.

29.2

Aber ich denke auch, dass da ein Teil ist, der einfach in der Tatsache besteht, dass du den Sound nicht berührst – abgesehen von Sven und seiner Schallkreisplatine, wo du die Schaltkreise berühren kannst. Aber er kann immerhin die Schaltkreise berühren, aber er macht es um den Preis, dass er Instrument mit hochgradig unvorhersehbaren

Ereignissen, das du niemals wie ein konventionelles Instrument spielen kannst. Also ich glaube, das hat sich als ein viel größeres Problem herausgestellt, als irgendwer das vorhergesehen hat. Und ich denke nicht, dass in den 30 Jahren, in denen ich in der elektronischen Musik unterwegs bin, wer dem irgendwie näher gekommen wären, ein Instrument zu erfinden, das dich dazu inspirieren würde, dich mindestens 4 Stunden am Tag daran zu setzen und zu üben – 20 Jahre lang. Und immer wieder darauf zurück zu kommen. Weil es so tief ging – und immer noch mehr zu entdecken ist. Und noch mehr zu entdecken und noch mehr zu entdecken. Wir sind nicht ein bisschen dem näher gekommen. Das bedeutet nicht, zu sagen, dass wir nicht interessante Sachen gemacht hätten. Ich meine, wir tun alle möglichen interessantesten Sachen. Aber das tun wir nicht.

30.6

Z: Ich habe auch eine Frage. Ich meine – du hast gerade gesagt – ok. Ich meine, es ist nicht vorhersehbar, und deswegen ist es nicht spielbar wie ein gewöhnliches Instrument. Aber ich meine, wenn ich an die – zum Beispiel nur die Arbeiten von John Cage – der sagte, ok. Wir haben etwas um uns, und das ist chaotisch – und das ist auch ein Teil von der Komposition. Sozusagen. Meine Frage ist – wie gehst du mit Chaos um. Das Chaos, dass du etwas programmierst und dann du hast ein komplexes System, das in sich auch unvorhersehbar ist. Wie gehst du mit diesem Chaos um oder was siehst du in diesem Chaos.

31.6 IMPROVISATION & CHAOS *Zer*

O: Ich denke, die Musik von Cage beschäftigt sich überhaupt nicht mit Instrumenten. Ich meine, Cage machte Stücke für Kurzwellenradios und Zufallsgeräusche. Und – wir können sagen, ein Instrument. Wir müssen jetzt nicht ein Instrument definieren. Es ist nicht so wie ein Wasserstoffatom. Wenn du Physik studierst, müssen wir alle zustimmen, was ist und was ist nicht ein Wasserstoffatom. Aber wir können alle verschiedene Definitionen von Instrumenten haben. Wir

können auch sagen, dass dieses Mikrofon ein Instrument ist. Weil ich es hochheben und runternehmen kann – ok. Es ist ein Instrument. Aber in Sinne von etwas, das dich dazu inspirieren würde, virtuos zu werden – und mit virtuos meine ich – das ist lustig, ich bin noch immer an Virtuosität interessiert. Ich weiß, es ist aus der Mode. Vor allem seit Punkrock. Denke ich. Punkrock zerstörte die Idee – das Interesse an Virtuosität. Aber was meine ich mit Virtuosität – nicht notwendig einen Konzertgeiger. Was ich meine, ist – wenn du an einen Punkt kommt, wenn du deine Kunst machst, wo deine Intelligenz nicht mehr nur in deinem Hirn residiert – und sich in deinen ganzen Körper ausbreitet – so dass deine Muskeln und deine Haut und dein Blut und deine Finger – wie sie die Gitarrensaiten berühren und deine Lippen, wenn sie am Sax blasen – wenn deine Intelligenz in deinen ganzen Körper wandert, dann nenne ich das Virtuosität. Das ist für mich Virtuosität. Ich bin daran sehr interessiert, weil es für mich das kritische Ding ist, das eine Aufführung ausmacht. Also meine Antwort auf die Frage, was macht eine Aufführung aus und was nicht, ist – sie muss deinen Körper einbeziehen. Irgendwie. Und der Grund, warum das so – denke ich – ist: Der Körper ist, was allen Menschen gemeinsam ist. Wir mögen uns unterscheiden in was auch immer – aber wir leben alle in Körpern. Jeden Tag unserer Leben. Wir alle wissen, wie es sich anfühlt. Etwas zu lernen – wir haben alle gelernt, Fahrrad zu fahren. Und es war eine wundervolle Sache. Wir alle haben gelernt, einen Fußball zu spielen und in die Richtung zu lenken, wohin wir ihn haben wollten, und es war eine wunderbare Sache. Wie haben alle Sachen versucht mit unserem Körper zu machen, woran wir gescheitert sind. Und wir wissen wie frustrierend das ist. Und wir alle wissen, wie schrecklich es ist, krank zu werden. Wenn wir jemanden sehen, der oder die etwas Transzendentes mit ihrem Körper macht – dann ist das ein grundlegendes menschliches Ritual. Ich denke, Elvis Presley ist virtuos – weil es ein reines Körperding war. Ich schweife etwas ab.

Körper
def.

Körper
Körper

34.7

Wir haben über Instrumente geredet. Und Aufführung. So – wie ich gesagt habe, ja, man kann sehr viele interessante Sachen mit Maschinen machen, ich meine – schau unsere ganze Welt. Das ist warum ich denke, das ist das brennendste Thema unserer Zeit. Wie können wir mit dieser Technologie koexistieren. Egal ob wir über Cruise Missiles sprechen oder über Computer-Musikinstrumente. Oder ~~Combustion~~ ^{Der Brennmotoren} (Videoschnitt) Maschinen. Oder was auch immer. Wie bekommen wir unser Leben mit dieser Technologie auf die Reihe, und wie können unsere Körper und diese Technologie denselben Raum teilen. Das ist das große Thema. Ja, ich liebe das Werk von Cage und wenn ich mein Instrument spiele – ist hat das sehr viel davon, ein System zu starten, das du managen musst, das ähnlich zu dem System da, außer dass du Sachen berühren kannst.

35.9

S: Ich war nicht so eindeutig, als ich meine Frage formuliert habe. Weil es mir mehr um den Aspekt des Chaos ging. Auch als einen Faktor der Improvisation. Sozusagen. Das ist interessant, was du sagst, dass der ganze Körper ist wie die gesamte Intelligenz – ich meine – das ist etwas, dem ich vollkommen zustimme – es ist überhaupt nicht denkbar, dass meine Intelligenz irgendwo lokalisiert ist. Wir müssen alles verwenden. Aber für mich ist die Frage – auch als jemand, der mit Maschinen umgeht - wie gehst du mit dem Irrtum um. Als ein Performer oder wie ein Improvisierer bin ich vollkommen im Moment – ich habe überhaupt keine Chance, das zu wiederholen, was ich getan habe. Weil es im Moment getan wurde. So muss ich mit Irrtümern umgehen. Ich als Mensch mache Fehler. Das ist etwas das ich lerne ... und für mich ist es eine große Frage, wenn ich dann über den Fehler nachdenke – über den Zufall nachzudenken. Sozusagen – was ich an Cage mag – ok. – ist Zufall denkbar. Ist das wirklich etwas, das neu erfunden werden sollte, sozusagen. Was ist es

überhaupt. Wie gehst du mit Chaos im Sinn von Zufall um und im Sinne von menschlichen Fehlern.

37.2

O: Gut – (Husten) – (lange Pause) – Das ist das Thema, auf das ich mich bezogen habe, als ich gesagt habe, dass in der Welt der elektronischen Musik – ist das Thema der Improvisation ein anderes Thema, als es in der akustischen Musikwelt ist. Wenn wir, die wir Musik mit Maschinen machen, wenn wir an elektronische Musik denken, sind wir nicht grundsätzlich von der Problematik des Unterschieds zwischen notierter Musik und nicht notierter Musik betroffen. Womit wir eigentlich umgehen, sind komplexe automatisierte Systeme, die unerwartete Sachen machen. Und die nicht vollkommen unter unserer Kontrolle sind. Und deswegen – wie – unter unserer Kontrolle oder außerhalb unserer Kontrolle – wollen wir sie haben. Und das ist eine Entscheidung, die wir treffen. Wollen wir ein hochgradig kontrolliertes System, oder wollen ein wirklich kaum kontrolliertes System. Und ist unsere Ästhetik so, dass es wunderbar ist, wenn das System Sachen macht, die wir nicht vorhersehen. Oder ist es eher so, dass wenn es Sachen macht, die wir nicht vorhersehen, es ein großes Problem darstellt. Und so – ich meine, zu dieser Frage gibt es viele Antworten. Mich interessieren sie alle. Und ich denke, das ist eigentlich das Terrain, das wir herausarbeiten können, indem wir Musik mit Maschinen machen. Und eine der Sachen, die interessant daran sind, ist, dass man es mit Maschinen herausarbeiten kann, die 25 Jahre alt sind. Genauso wie es von dem neuesten Computer herausgearbeitet werden könnte. Ja –

39.7

Z: Eine konkrete Frage zu ihrer Performance heute Abend. Ist sie komponiert oder improvisiert. (Lachen)

O: Gut – sie geht mit einer festgelegten Vorgabe von Parametern um, die ich manipulierte – verschieden jedes mal. Wiederum ich tue mir schwer, diesen Begriff von Komponiert und Improvisiert zu gebrauchen. Insbesondere wir sie auf eine so besondere Weise verwenden. Die Art, wie wir diese Begriffe verwenden, kommt aus der westlichen Kunstmusik. Ich meine, viele Leute auf der Welt würden unseren Begriff von Komponiert oder Improvisiert nicht verstehen. Ich meine, wenn du mit Pygmäen im Regenwald sprechen würdest und sie fragen würdest, ob ihre Musik improvisiert ist oder komponiert, hätten sie keine Idee, wovon du überhaupt sprichst. Und ich denke, für die Musik, die wir mit Maschinen machen, sind diese Begriffe in ähnlicher Weise irrelevant. Und denke die Begriffe, die Sven gerade erwähnt hat, sind viel relevanter. Ich meine, ok. Wenn ich heute Abend spiele, wie sehr habe ich mein System unter meiner Kontrolle und wie sehr ist mein System automatisiert. Und wenn ich in das System eingreife, wie sehr kann ich vorhersehen, welche Konsequenzen dieser Eingriff auslösen wird. Und wie sehr will ich das vorhersehen können, diese Konsequenzen. Oder will ich lieber etwas Unvorhergesehenes haben, worauf ich antworten kann.