

Komposition in D – Konzeption und Entwurf von audiovisuellen Kompositionen zu den Geräuschlandschaften einer Stadt

Sigurd Könker | Fachhochschule Düsseldorf | Fachbereich Design | Professor Doktor Reiner Nachtwey | Christian Jendreiko | Diplomarbeit Wintersemester 2004/2005

Einleitung	4		
Konzeptionelle Grundlagen			
1.0 Der Moment	5	4.0 Was ist Komposition?	27
1.1 Die Zeit	5	4.1 Allgemeine Bedeutung	27
1.2 Der Raum	6	4.1.1 Die Formenlehre	29
		4.1.2 Die Harmonik	29
		4.1.3 Die Satztechnik	30
2.0 Ton, Klang und Geräusch	7		
2.1 Geräusch als Schallereignis	7	5.0 Kompositionsformen der Neuen Musik	31
2.1.1 Definition von „Ton“ und „Klang“	8	5.1 Determination - Serielle Musik	31
2.1.2 Definition von „Geräusch“	9	5.2 Indetermination	33
2.2 Geräusch als Hörereignis	11		
2.3 Geräusch als Bedeutungsträger	13	6.0 Neue Notationsformen	37
		6.1 Kompositionstexturen, Aktionsschriften und Graphische Notation	37
3.0 Befreiung des Klangs	16	6.2 Konkrete Poesie	39
3.1 Musikalisches Material	16		
3.2 Die Stille	19		
3.2.1 John Cage und Morton Feldman	19		
3.3 „Musique Concrète“	22		

Komposition in D

1.0	Einleitung	43		
2.0	Idee	43		
2.1	Zusammenführung von Moment, Zeit und Raum	43	4.2.1 Spurauswahl	59
2.2	Komponieren von Bild und Ton	44	4.2.2 Spurkomposition	61
2.3	Die Partitur	44	4.2.3 Spuren setzen	63
			4.2.4 Komposition laufen lassen	65
3.0	Material Sammlung	45		
3.1	Düsseldorf als Quelle	45	Schlussbetrachtung	69
3.2	Kategorien von Geräuschen	46	Danksagung	71
3.2.1	Der Grundton	49	Literaturverzeichnis	73
3.2.2	Die Tonzeichen	49	Abbildungsverzeichnis	75
			Eigenständigkeitserklärung	77
4.0	Konzeption der Anwendung	53		
4.1	Entwicklung des Partiturrasters	53		
4.2	Ablauf der Anwendung	59		

Flaneure sind Künstler. Sie sind zuständig für die Instandhaltung der Erinnerung, sie sind die Registrierer des Verschwindens, sie sehen als erster das Unheil, ihnen entgeht nicht die kleinste Kleinigkeit, sie gehören zur Stadt, die ohne sie undenkbar ist, sie sind das Auge, das Protokoll, die Erinnerung, das Urteil und das Archiv, im Flaneur wird sich die Stadt ihrer selbst bewußt.

Einleitung

Ich stehe in einem Einkaufscenter in einer Stadt die mit D anfängt, plötzlich stehe ich still, lausche einen Moment. Aus den verschiedenen Etagen dringen Stimmen, Musik, Klänge von elektronischen Kassen und alle möglichen andere Geräusche. Das alles schichtet sich, überlagert sich, verschiebt sich zu etwas Einzigartigem, es ist unwiederbringlich, es ist da und schon wieder verschwunden. Ich konzentriere mich auf den Grauwert des Klangs, der aus vielen einzelnen Geräuschen besteht. Klänge, die ständig in der Umgebung zu hören sind und individuellere Klänge, die aus dem Grundrauschen nur kurz auftauchen.

Während ich durch die Stadt gehe, wird mir auf einmal die gesamte Geräuschkulisse, das diffuse Durcheinander aus lauten Sprachfetzen und leiserem Hintergrundmurmeln bewusst. Diese mich umgebenden Klänge entwickeln sich zu einer Symphonie, zu einem beeindruckenden musikalischen Ereignis.

Ob am Bahnhof, auf der Straße, der Baustelle oder im Park – entscheidend für meine Erlebniswelt ist, mit welcher Aufmerksamkeit ich mich in ihr bewege, wie achtsam ich gegenüber meiner scheinbar banalen Umwelt bin. Dieses kontinuierlich weiterentwickelte Interesse basiert auf einer Auseinandersetzung mit verschiedenen Richtungen der Musik, zum Beispiel der von John Cage oder der „Musique Concrète“.

Das Interesse am Klang meiner Umgebung führte mich zu dem Entschluss, ein Thema in dieser Richtung für meine Diplomarbeit zu wählen.

1.0 Der Moment

1.1 Die Zeit

Die Zeit bezeichnet eine Abfolge von Ereignissen, die nacheinander in nicht umkehrbarer Reihenfolge ablaufen. Diese Reihung verursacht ein unendliches Kontinuum. Zeit kann also als fortlaufende gerade Linie veranschaulicht werden. Auf dieser Linie liegt rückwärtig die Vergangenheit und vorwärts die Zukunft. Jedem wirklich existierenden Gegenstand oder Ereignis wird seine Stelle – sein Abschnitt – auf der Zeitreihe zugeschrieben. Dieses Modell der „objektiven Zeit“ macht Zeit messbar. Zeit wird also nicht an sich selbst gemessen, sondern an der gleichmäßigen Fortbewegung von Körpern. Die Gliederung dieser räumlichen Bewegung ermöglicht eine Zerlegung der Zeit in Zeitabschnitte.

Ein entscheidendes Merkmal der Zeit ist es, dass sie nicht verharrt. Vergangenes ist nicht mehr und Zukünftiges ist noch nicht. In diesem Ablauf strebt etwas nicht mehr zu sein. Die Dauer von Ereignissen ist also nicht gegenwärtig, sondern vergangen oder zukünftig. Im Gegensatz zur Dauer kann die Gegenwart nicht als lange Zeiteinheit betrachtet werden. Aus Zukunft wird Gegenwart und aus Gegenwart wird Vergangenheit. Die

Wahrnehmungsformen dieser drei Einheiten sind das Gedächtnis, die Anschauung und die Erwartung.

Die vergangene Zeit existiert in der Erinnerung in Bildern. Gemessen wird jedoch nicht die vergangene, sondern die vergehende Zeit. Jeder begrenzte Zeitraum hat einen Anfang und ein Ende. Der Zeitraum als Eindruck bekommt somit einen Rahmen. Die Spuren der Zeit in diesen Räumen helfen die Vergangenheit zu rekonstruieren.

Der Moment bezeichnet einen Zeitabschnitt, Zeitpunkt oder Augenblick. Er wird durch eine Bewegung als Vorgang im Raum zeitlich erfahrbar. Indem sich das empfindende Individuum selbst, oder die Dinge der Umgebung bewegen, kann die Bewegungsdauer gemessen werden.

Der Moment bezeichnet auch einen augenblicklichen Zustand, der nur momentan anhält und schnell vorübergeht. Er ist die kleinste wahrnehmbare Zeiteinheit.

1.2 Der Raum

Der Raum ist das nicht Ausgefüllte, also zunächst ein freier Platz. Dieser leere Raum ist die Grundvoraussetzung des Nebeneinanders von ausgedehnten Dingen und Ereignissen. Dinge und Geräusche befinden sich im Raum wie in einem Gefäß. Das heißt, dass der Raum keine objektive Ausgedehntheit hat, sondern vielmehr eine notwendige Voraussetzung ist, die unsere Erfahrung und äußere Anschauung der Dinge erst möglich macht.¹

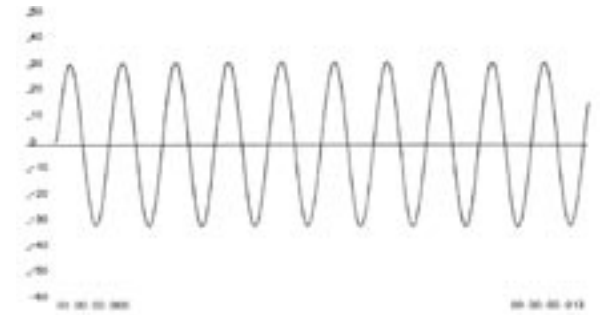
2.0 Ton, Klang und Geräusch

2.1 Geräusch als Schallereignis

Betrachtet man das Geräusch nur aus einem physikalischen Blickwinkel, wird man dem sinnlichen Moment der dem Geräusch außerdem innewohnt nicht gerecht. Die physikalische Akustik steckt bewußt Grenzen und konzentriert sich somit ausschließlich auf das Schallereignis, also auf die Generierung und Ausbreitung von Schall. Sinn dieser kategorischen Trennung von Schall- und Hörereignis ist es, die physikalischen Prozesse unbeeinflusst von den psychologischen Problemen des Wahrnehmungsprozesses betrachten zu können.

Ein Schallereignis ist dadurch gekennzeichnet, dass es zusammen mit bestimmten Eigenschaften und nur an einem Ort zu einer bestimmten Zeit auftritt.

Was versteht man nun unter der Berücksichtigung der physikalischen Akustik unter einem Geräusch? Ein Geräusch ist ein „Schallsignal, das oft ein nicht zweckbestimmtes Schallereignis darstellt und meistens Anteile von Rauschen, Ton- und Klanggemischen enthält.“²



Schalldruck eines Sinustones als lineare Funktion der Zeit

In der Akustik werden mechanische Schwingungen, die sich in einem elastischen Medium wellenförmig ausbreiten, als Schall bezeichnet. Eine Schallquelle versetzt einzelne Luftteilchen in Schwingung, die bei Zusammenstößen mit benachbarten Luftteilchen die Energie wiederum an diese weitergeben. Als Folge entsteht um die Schallquelle herum das Schallfeld.

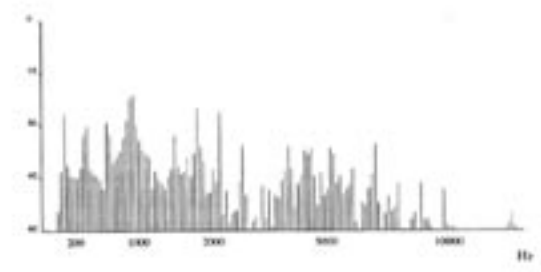
Um dem physikalisch-akustischen Begriff des Geräusches näherzukommen, betrachtet man ihn am besten im Vergleich zu den beiden anderen Schallsignalformen: dem Ton und dem Klang.



Schalldruck eines Klanges als Funktion der Zeit



Schalldruck eines Sinustons als Funktion der Frequenz (830 Hz)



Schalldruckpegel eines Klanges als Funktion der Frequenz

2.1.1 Definition von „Ton“ und „Klang“

Töne sind einfache, periodische Schallschwingungen mit sinusförmigem Verlauf. Periodisch beziehen sie sich dabei auf die Regelmäßigkeit, mit der sich ein Schwingungsverlauf wiederholt. Reine Sinustöne sind keine festen Bestandteile der alltäglichen Lautsphäre, da diese nur von wenigen Schallquellen hervorgebracht werden können. Zumeist können sie nur mit elektronischen Tongeneratoren erzeugt werden.

Bei Schallereignissen handelt es sich normalerweise um komplexere Schwingungsvorgänge. Wird beispielsweise eine Violinensaiten in Schwingung versetzt, resultiert hieraus ein Schwingungsmuster, das sich aus einem Grundton und mehreren Obertönen zusammensetzt. Eine solche Überlagerung von mehreren harmonischen Tönen bezeichnet man als Klang.

Der Klang weist im Schwingungsverlauf auch einen periodischen Charakter auf, wobei dieser schwerer nachzuweisen ist, als bei einzelnen Tönen.

In der alltäglichen Lautsphäre und auch in der Musik lassen sich solche sogenannten einfachen Klänge nur selten nachweisen, sind somit eher eine Ausnahme. Das Schallsignal setzt sich also aus mehreren Klängen zusammen. Man spricht hierbei von Klanggemischen.

2.1.2 Definition von „Geräusch“

Geräusche setzen sich aus Tönen und Klängen zusammen. Beim Geräusch handelt es sich allerdings nicht um harmonische und periodische Schwingungen.

Anders als beim Klang ergeben die Teiltöne beim Geräusch kein ganzzahliges Vielfaches einer Grundfrequenz. Ihr Verhältnis zueinander ist unharmonisch, im Vergleich zum Klang teilweise geradezu chaotisch. Somit fehlt dem Geräusch das charakteristischste Merkmal eines Klanges. Aus diesem Grund sind Geräusche auch nicht als Sonderformen Klängen zuzuordnen, sondern als konträre Gattung zur Seite zu stellen.

Bei den beteiligten Frequenzen eines Geräusches handelt es sich um Ausschnitte variabler Dichte aus dem Gesamtspektrum, das im Gegensatz zum Klang keinen Grundton aufweist. Auch wenn Geräusche über keinen Grundton verfügen, kann man sie doch grob Bereichen zuordnen, in denen die beteiligten Frequenzen eine besonders große Dichte erzeugen.

Geräusche unterscheiden sich des Weiteren von Tönen und Klängen hinsichtlich ihres Verhaltens im Schwingungsverlauf: Das zwingende Merkmal der Periodizität entfällt. Das

bedeutet, dass geräuschartige Überlagerungen von Schallwellen Regelmäßigkeiten im Verlauf aufweisen können, aber nicht müssen.

Geräusche in reiner Form sind der akustische Idealfall. Man begegnet häufig Geräuschsignalen, die ebenfalls harmonische Klanganteile beinhalten, wie beispielsweise das Heulen einer Bohrmaschine. Zur Geräuschkulisse eines Lokals steuert gelegentlich die Musikberieselung periodisch-harmonische Schwingungen bei.

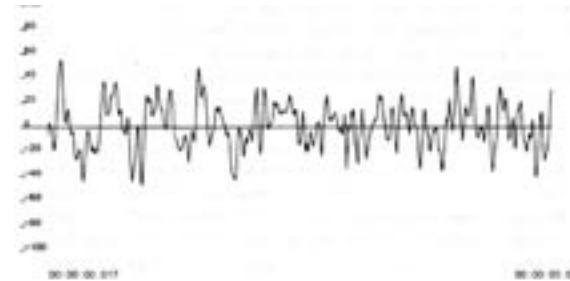
Auf der anderen Seite lassen sich bei Schallereignissen, denen man primär Klangcharakter zuordnet, auch Geräuschanteile nachweisen. So bestehen die stimmhaften Konsonanten des menschlichen Stimmapparats neben harmonischen Klängen auch aus Strömungsgeräuschen, die von Einengungen im Rachenbereich oder an den Zähnen herrühren.

Ein Geräusch im Alltag ist kein statisches Gebilde, sondern in der zeitlichen Dimension zu betrachten. Im Normalfall verfügt es über einen Anfang (Einschwingvorgang) und ein Ende (Abklingvorgang) und besitzt einen inneren Rhythmus (Geräuschkörper).

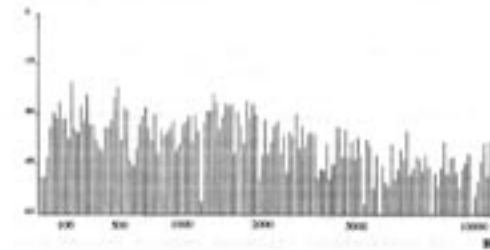
hohe Frequenz:	Schlüsselklappern	800 - 16000 Hz.
mittlere Frequenz:	Trillerpfeife	1000 - 2000 Hz.
niedrige Frequenz:	entferntes Gewittergrollen	20 - 800 Hz.
relativ breite Frequenzverteilung:	Händeklatschen	100 - 16000 Hz.

Bei einem singulären Geräusch handelt es sich um ein Schallsignal mit einem deutlichen Einschwing- und Abklingvorgang. Es verfügt über einen ausgeprägten Geräuschkörper und entspringt einer einzelnen Schallquelle. Zum Beispiel: Türklingeln, Hahnenschrei ...

Ein kontinuierliches Schallsignal ohne bestimmaren Einschwing- und Abklingvorgang bezeichnet man als Rauschen. Bei einer Geräuschatmosphäre resultiert dieses Kontinuum aus einer Vielzahl von Schallquellen, die durch ihr plötzliches Einsetzen oder Pausieren dem Schallsignal einen inneren Rhythmus aufzwingen. Zum Beispiel: Meeresbrandung, Rummelplatzatmosphäre ...



Schalldruck eines Geräusches als Funktion der Zeit (Ausschnitt von 11 ms aus dem Geräuschsignal: Anzünden eines Streichholzes)



Schalldruckpegel eines Geräusches als Funktion der Frequenz (Geräuschspektrum: Anzünden eines Streichholzes)

2.2 Geräusch als Hörereignis

Das Hörereignis beinhaltet alle Prozesse und Zustände, die die Systeme Schallquelle, Medium und Empfänger verknüpfen. Der Fokus liegt bei dieser Betrachtung auf dem Gehör des Menschen, dem auditiven System. Ein Geräusch stellt in diesem Zusammenhang lediglich einen Reiz dar. Gegenstand der Untersuchung ist die Reaktion. Hierbei sind zwei Stufen der Sensibilität zu betrachten:

11112 Erstens das Haben von Empfindungen (sensations) als passive Folge einer Reizung, bei der das Ohr mit den ihm zur Verfügung stehenden Sinnesqualitäten reagiert.

Und Zweitens die aktive Form der Wahrnehmung (perzeption), bei der das auditive Wahrnehmungssystem die im Reizangebot vorliegenden Informationen selbstständig einholt.

Die Psychologie behandelt die Wahrnehmung von Geräuschen als Informationsverarbeitungsprozeß. Bei einem Hörereignis handelt es sich also um eine Interpretation des Wahr-

genommenen. Es ist also nicht mehr ein einfacher Reiz, sondern eher ein Überträger von Informationen. Ein Reiz gibt nur über Intensität und Frequenz Auskunft, die Information des Reizes hingegen kann in viele komplexe Richtungen variieren.

Der Mensch nimmt Informationen aus seiner Umwelt auf, die ihn bei der Orientierung in seinem Umfeld unterstützen, sowie ihm zu einer Bestimmung seines Weltbilds und seiner Position in diesem führen. Neue Informationen gleicht er mit vorhanden Erfahrungen ab und ordnet sie in sein persönliches Weltbild ein.

Das Geräusch lässt sich durch folgende Empfindungen charakterisieren: Lautstärke, Geräuschhöhe, Timbre/Klangfarbe, Dauer.

Die Wahrnehmung von Geräuschen muss, anders als beim Hören von Musik, als Vorgang der Objektwahrnehmung verstanden werden. Das heißt, dass nicht das Geräuschsignal zur Kenntnis genommen wird, sondern das Objekt, das mit dem Signal verknüpft wird. Beim natürlichen Geräusch wird das Geräuschsignal mit seiner Quelle verknüpft, also einem schallerzeugenden Gegenstand oder Vorgang. Das künstliche Geräusch ruft zuerst Vorstel-

lungen eines Objektes hervor, das mit dem Schallsignal in Zusammenhang gebracht wird. Die Geräuschquelle kann, muss aber nicht, ins Bewußtsein gelangen. Die Verbindung Signal-Quelle beruht also auf einem Lernprozeß, der bei der Entschlüsselung weitere Sinne mit einbeziehen kann (Synästhsie).

Bei verbalen Hörereignissen die einen Menschen als Schallquelle aufweisen, wird die Verbindung zum künstlichen Geräusch gezogen. Es wird weniger das sprechende Wesen gesehen als der Bedeutungscharakter des Schallsignals.

Erklingen mehrere unterschiedliche Geräusche gleichzeitig, verdecken sich die Signale teilweise oder vollständig. Laute Signale übertönen Tonkomponenten mit geringerer Lautstärke. Obwohl die Signale aus physikalischer Sicht miteinander verschmelzen, ist der Mensch in der Lage, einzelne Geräusche zu selektieren und sie gezielt in den Fokus seiner Aufmerksamkeit zu lenken. Andere Geräusche werden gleichzeitig weggeblendet.

2.3 Geräusch als Bedeutungsträger

Welche Bedeutungen werden durch Geräusche transportiert und wie kommt diese Bedeutung zustande? Unter Bedeutung versteht man hierbei die Vorstellung die ein Geräusch beim Hörer verursacht.

Der Peircesche Totalitätsanspruch jedes Phänomen zum Gegenstand einer semiotischen Analyse zu erklären, soll hierbei als erstes helfen diese Fragen zu erläutern. Peirce unterscheidet in dem Verhältnis zwischen Zeichenträger (Geräuschsignal) und bezeichnetem Objekt drei Grundtypen von Geräuschzeichen: Ikon, Index und Symbol.

Ikon

Zwischen den Merkmalen des Objektes und des Zeichenträgers besteht eine Ähnlichkeitsbeziehung. Zum Beispiel wenn ein Geräusch imitiert wird.

Index

Weist auf ein reales Objekt (Quelle) hin, zu dem ein unmittelbarer kausaler, räumlicher und zeitlicher Zusammenhang besteht.

Symbol

Der Objektbeziehung eines symbolischen Geräuschzeichens liegt eine Übereinkunft zugrunde. Das heißt, die Beziehung zwischen dem willkürlich gewählten Zeichenträger und dem bezeichneten Objekt, ist in seiner inhaltlichen Beschaffenheit undurchschaubar.

Geräusche lassen sich aber auch in ihrer Beziehung zu anderen Geräuschzeichen beschreiben. Dies kann in Bezug auf die Bedeutung eines Geräusches eine Veränderung, einen Widerspruch oder einen Ersatz darstellen. Auch hier kann man dies in drei Geräuschgruppen unterteilen:

Homonym

Geräuschsignale die über mehrere Bedeutungen verfügen. Zum Beispiel kann eine Autohupe für eine Gefahrensituation stehen, ebenso aber als Abschiedsgruß gelten.

Synonym

Ein Geräusch kann durch ein bedeutungsgleiches anderes ersetzt werden. Zum Beispiel das Klopfen an einer Tür ist bedeutungsgleich mit dem Klingen einer Türglocke.

Geräuschatmosphären

Aus semiotischer Sicht ergänzen sich Geräuschzeichen mehrerer Zeichenklassen. Jedes Zeichen besitzt für sich eine Bedeutung, bildet gemeinsam mit anderen aber eine weitere, neue Bedeutung. Zum Beispiel gehören zu einer Strandsituation Geräuschzeichen wie Meeresrauschen, Wind und Mövengeschrei.

Dem semiotischen Konzept muss man allerdings auch Defizite zugestehen. Semiotische Analysen blenden oft den situativen Kontext aus, es wird meistens versucht allgemeine Zeichenklassen zu bestimmen und nicht konkrete Fälle zu betrachten. Außerdem können die beschriebenen Zeichentypen nicht scharf abgegrenzt werden. So weist ein Geräuschsymbol auch immer auf seine Quelle hin, ist also auch Index. Desweiteren zielt die Peircesche Semiotik stark auf die Hauptbedeutung (Denotation) eines Zeichens, vernachlässigt aber Bedeutungen die über das Objekt hinausgehen (Konnotation).³

Ich glaube, dass die musikalische Verwendung des Geräuschs andauern und zunehmen wird, bis wir zu einer Musik gelangen, die mit Hilfe elektrischer Instrumente erzeugt wird, die jeden wahrnehmbaren Klang für musikalische Zwecke verfügbar machen werden.

3.0 Befreiung des Klangs

3.1 Musikalisches Material

Im Laufe des 20. Jahrhunderts hat sich der musikalische Materialbegriff sehr stark verändert. In den 50er Jahren emanzipiert sich das Geräusch. Akustische Phänomene werden materialfähig. Nach Walter Gieselert¹ werden sie aber erst zu musikalischem Material, wenn der Mensch sie mehr oder weniger „handlich“ macht. Dies kann die Auswahl betreffen, eine bestimmte Anordnung, eine bewusst determinierte oder indeterminierte Umgangs- oder Bearbeitungsform. Es reicht eventuell schon eine intensive Haltung oder Gestik gegenüber dem Material aus, um es als musikalisches Gestaltungsmittel zu erkennen. Die Gleichwertigkeit zwischen Geräusch, Ton, beziehungsweise Klang führt in der seriellen Musik zu weiteren Konsequenzen. Jedes akustische Phänomen wird über verschiedene Parameter definiert, die alle theoretisch als gleichberechtigt erachtet werden: Tonhöhe, Dauer, Klangfarbe, Lautstärke und Artikulation. Der einzelne Parameter ist ein abstraktes Gebilde und nur in der Gruppe denkbar. Aufgrund der Emanzipation der akustischen Phänomene war es erst möglich, die Dominanz der Melodie, sowie die Harmonik und den Rhythmus zu brechen. Die Möglichkeit der differenzierten Veränderung der einzel-

nen Parameter schuf eine Situation, in der das musikalische Material neu organisiert und strukturiert werden konnte.

Komponisten und Musiker wurden zu Forschern und Entdeckern (z.B. Karlheinz Stockhausen), wodurch das Musikantische seine Aura verlor. Immer neue Materialien, sowohl Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs, als auch aus der Natur, fanden Verwendung. Auf herkömmlichen Instrumenten wurden neue unübliche Spielweisen ausprobiert, systematisiert und in Kompositionen verschriftlicht. Hierzu weise ich auf die „Musique Concrète“ und die „elektronische Musik“ hin, die zur Emanzipation des Geräusches beitrugen.⁴

Der Einsatz von Geräuschen in der Pop-Musik wurde zwar bereits entdeckt, diese Entwicklung existiert allerdings erst seit Anfang des 20. Jahrhunderts. Die Gewinnung von Alltagsgeräuschen aus immer neuen Klangquellen, sowie die Abwendung von herkömmlichen Notationssystemen und Songstrukturen, sind durch Montage und Collage (heute Sampling genannt) zu einem neuen Musikverständnis gewachsen. Geprägt und erweitert wurde diese Entwicklung unter anderem von John Cage, der jeden Ton zu Musik erklärte; esoterisch



John Cage, aus: Why Patterns ?

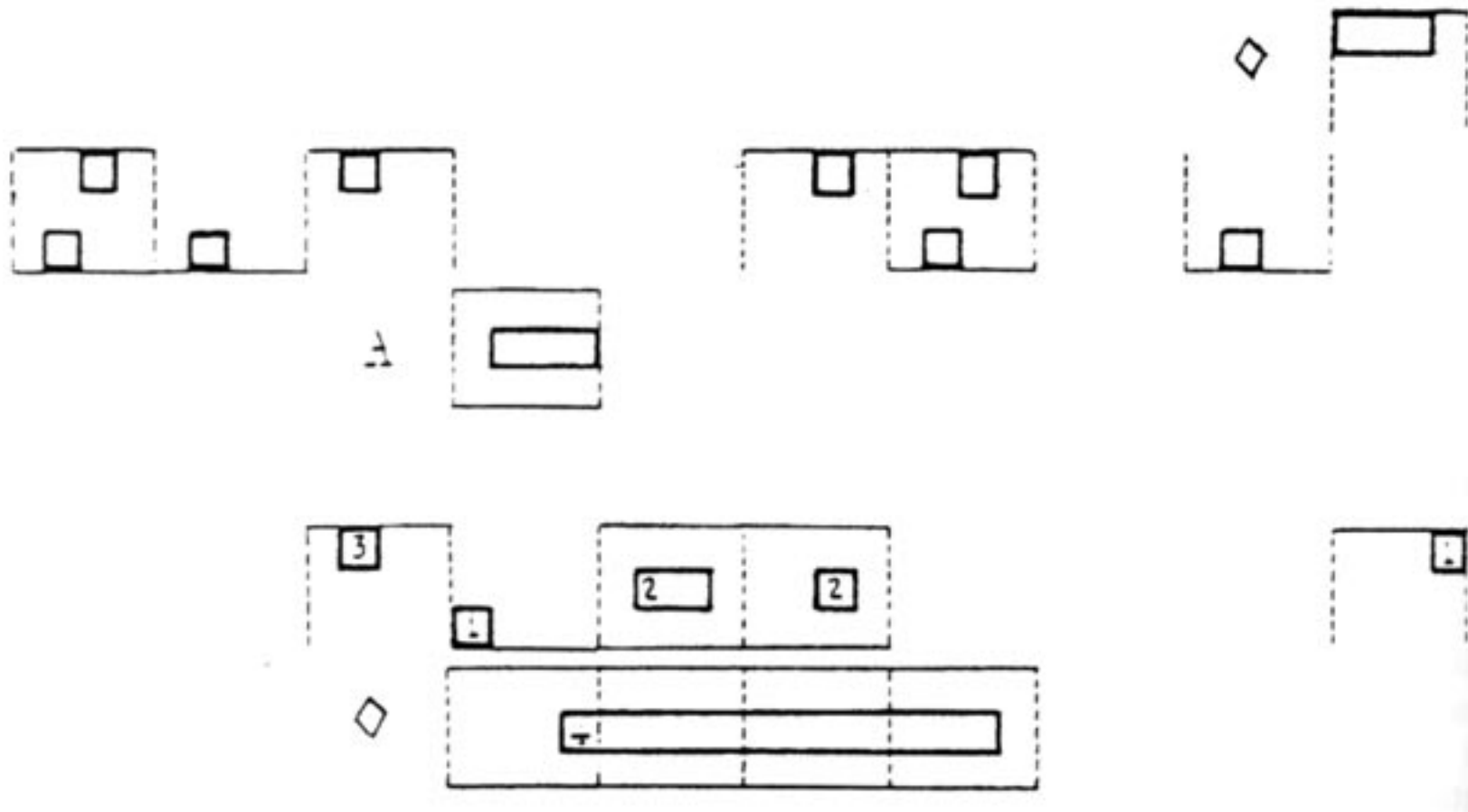
aufgeladen, bei Joachim Ernst Berendt („Nada brama - Alles ist Klang“); auf strengen Minimalismus hin betrachtet bei Deleuze, für den sich kosmische Musik darüber definiert, mit möglichst wenig Geräusch zu arbeiten.

Man kann diese Entwicklung in zwei Bewegungen einteilen:

Zum einen in die Erweiterung des Spektrums der Klänge durch Hinzunahme von Alltagsgeräuschen. Extrovertierte Richtung von Russolo, dem frühen Cage, die „Musique Concrète“ hin zu Industrial und japanischer „Noise Music“.

Zum anderen in die Reduktion des Klangmaterials, schematische Reduktion, Monotonie oder kosmische Zirkulation, die nicht Komplexität sondern Intensität anstrebt. Introvertierte Richtung von Eric Satie zu Morton Feldman, dem späten Cage, monochrome Musik wie die von La Monte Young, bis schließlich Ambient von Brian Eno.

So wie es in der abstrakten Malerei die Idee der Verdichtung und Verschachtelung gab (im Kubismus und Futurismus), so bestand auch eine Bewegung der Schematisierung (Mondrian, Klee, Rothko). Entsprechend finden sich diese Ausdrucksformen auch in der Musik wieder, wobei eine Überlappung nicht auszuschließen ist. Die „Noise Music“ kann trotz ihrer Lärmverdichtung als Ambient empfunden werden, als gleichförmiger, monochromer Fluß.⁵



Morton Feldman, aus: Projection 4, für Violine und Klavier.

3.2 Die Stille

Im Laufe des 20. Jahrhunderts emanzipierte sich die „Stille“ als Material zu einem eigenständigen Parameter in der Musik, wie auch das „Weiße“, die „Leere“ in der Bildenden Kunst. Die Tendenz die Grenze zum Nichts darzustellen, erreichte noch unter Malewitsch einen ersten Höhepunkt mit der 1917 geschaffenen Weiß-in-Weiß-Malerei. Stille als kompositorisches und künstlerisches Gestaltungselement, die auch Material wird und bedacht werden muss. Letztendlich wird die Stille erst präsent wenn der Hörer sie als geschaffene Leere wahrnimmt und mit seinen Gedanken füllt.⁶

19|20

3.2.1 John Cage und Morton Feldman

Diese Leere, bzw. Weiße fand ihren musikalisch extremsten Ausdruck in dem Stück „silent piece 4'33“ von John Cage aus dem Jahr 1952. Das Nichts wird komponiert und thematisiert und zwar in dem Sinne, dass dieses Nichts den Hörer zuerst erschüttert, ihn dann auffordert sich selbst zurechtzufinden. Walter Zimmermann spricht hierbei von dem „Aspekt des Auf-sich-zurückgeworfen-Seins angesichts der fehlenden Orientierung“⁷

Cage komponierte hiermit ein Stück extremer Auseinandersetzung mit der Stille. Aufgrund eines Versuches, den Cage in einem schalltoten Raum machte, gelangte er zu dem Ergebnis, dass auch dort keine völlige Stille herrschte. In dieser Situation hörte er sein eigenes Blut zirkulieren. Daraus folgte für Cage, dass es keine absolute Stille gibt. Mit seinem Stück wollte er aufzeigen, dass konkrete Stille immer auch von der Aufführungssituation abhängig ist. Die Musik wird auch stets von dem akustische Umfeld beeinflusst und mitgestaltet.

Neben Cage war auch Morton Feldman von den abstrakten Komponisten der Bildenden Kunst beeinflusst. Robert Rauschenberg, Mark Rothko, Philip Guston arbeiteten in einer flächenbetonten, meditativen und lyrischen Bildsprache, die sich durch eine besondere Dichte, wie aber auch eine extreme Ausdünnung der Farbe kennzeichnete.

So erkundete auch Morton Feldman die Grenzbereiche der Musik: die Stille, die Leisigkeit, die offene und unendliche Form. Feldman schrieb extrem leise Stücke mit dezenten, nuancenreichen Klängen. Das Ohr des Rezipienten sollte wahrnehmen, dass Musik Dauer heißt. So hatten seine Stücke manchmal Längen von bis zu vier Stunden. Das Fehlen von Formteilen, Kontrasten und Akzenten lösten eine Orientierungslosigkeit aus. Ihm ging es immer darum, jedem Ton und jedem Klang Raum zu geben und dem Hörer das Phänomen der Dauer (des Ausschwingvorgangs) bewusst zu machen. Die Erforschung von musikalischen Flächen und eine Konzentration auf die Klänge und deren innere Bewegung war sein Ziel.⁸

*Die Musik hat noch nicht gewagt sich selbst zu zerstören, um neu aufzuleben.
Ich glaube das Aufnahmegerät ist heute das beste Instrument für den Komponisten,
der wirklich etwas mit dem Ohr für das Ohr schaffen will.*

3.3 „Musique Concrète“

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde die elektronische Musik von den zeitgenössischen Komponisten aufgegriffen, die darin ein interessantes neues Medium – teilweise zur Erweiterung der Möglichkeiten traditioneller Instrumente – sahen. Einen ersten Schub erlebten die elektronischen Kompositionen um 1948 mit der Entwicklung der „Musique Concrète“ und Tonbandmaschinen; diese Entwicklung wurde mit der Verfügbarkeit der ersten einfachen analogen elektronischen Instrumente, die de facto zunächst Laborgeräte der Elektrotechnik (Sinusgeneratoren) waren, noch beschleunigt und unterstützt. Die ersten Werke der „Musique Concrète“ stammten von Pierre Schaeffer, der später mit Avantgardemusikern wie Pierre Henry, Pierre Boulez und Karlheinz Stockhausen zusammen arbeitete.⁹

Pierre Schaeffer ist der Erfinder einer Musik, die ausschließlich aus aufgezeichneten Klängen bestehen sollte, eine „Musique Concrète“. Schaeffer nannte seine Klangexperimente „Concrète“, weil sie unmittelbar bei der Arbeit mit dem Klangmaterial entstanden und nicht wie die bisherige Kunstmusik einen Umweg über die Notenschrift nahmen. Die

empirische Vorgehensweise war in der „Musique Concrète“ von Anfang an bestimmend und ist es bei ihren Nachfolgern bis heute. Tatsächlich hegte Pierre Schaeffer eine Vorliebe für das Experiment.

Schaeffers Interesse galt nicht der Herkunft seiner Rohstoffe, sondern ihrer Verarbeitung im Tonstudio. In den ersten Jahren arbeitete Pierre Schaeffer ausschließlich mit Schallplatten. In ihren geschlossenen Rillen kreisten Sprach-, Musik- oder Geräuschketten solange um sich selbst, bis sie ihre ursprüngliche Bedeutung hinter sich ließen und zum reinen Klangobjekt wurden.

Schaeffer, der seine Klangstudien mit einer umfangreichen Theoriebildung begleitete, bekannte sich zum Verzicht auf Kompositionsregeln, zu Gunsten des subjektiven Hörurteils. Der Komponist, nicht mehr der Notenschreiberling in der Stillen Kammer, befindet sich mit seinem Musikalischen Material in einem unmittelbaren Austauschprozess. Er ist Schöpfer und Hörer zugleich. Die ständige Kontrolle durch das Gehör ist eines der Postula-

te der „Musique Concrète“. Außerdem sollen reale Klangquellen gegenüber elektronischen Klängen bevorzugt werden.

Die „Musique Concrète“ als reine Geräuschkunst zu bezeichnen greift jedoch zu kurz. Woher der Klang kommt, ist im Grunde nebensächlich. Entscheidend ist vielmehr die Arbeitsweise, die Komposition mit fixierten Klängen.

23|24

„Musique Concrète“ heißt nicht unbedingt, dass die Klänge aus der Realität entnommen sind, aber auch nicht das Gegenteil – ähnlich dem Kino, das ebenfalls nicht der Realität entspricht. Die „Musique Concrète“ besteht also nicht aus Alltagsgeräuschen sondern aus Klängen. Zunächst einmal ist alles Klang, dann ist alles Klang was auf einem Tonträger festgehalten ist. So wird zum Beispiel ein Klavierton, wenn man ihn aufnimmt, zu einem Klang. Dieser Klang ist nicht nur ein „A“, wenn man ihn aufnimmt, wird er zu einem einzigartigen Klang. Ich kann ihn nicht wiederholen, er ist verschwunden, es wird ihn nie mehr geben. „Musique Concrète“ bedeutet, sich der Möglichkeit der Fixierung von Klänge

zu bedienen und zum Beispiel in einem Klavierklang oder in einem Motorengeräusch oder im Klang einer Stimme oder auch in einem Synthesizerklang, das zu benutzen, was er an Konkretem enthält. Gemeint ist nicht nur die Note, nicht nur die Klangquelle. Ähnlich wie wenn man einen Strich auf ein Papier zeichnet, ist dieser konkret weil er fixiert ist, das bedeutet „Musique Concrète“.

Von Pierre Boulez stammt der Vorwurf die „Musique Concrète“ betreibe „musikalisches Bastlertum“. Dieser vermeintliche Makel wird jedoch von den heutigen Vertretern eher als „Markenzeichen“ betrachtet.

Das „Bastlertum“ ist einer der Grundpfeiler der „Musique Concrète“. Boulez drückt dies negativ aus, da es nicht in seine Weltvorstellung passt. Jedoch muss man das Basteln als Möglichkeit sehen zu experimentieren, bevor man die Dinge theoretisch festlegt. Das ist das Entscheidende. Man kann es „Bastelei“ nennen, weil es oft ein vom Zufall gelenktes Arbeiten ist. Man probiert etwas aus. Es entspricht ganz und gar nicht dem Bild des genialen Komponisten, einem Schöpfergott der alles im Kopf hat und einfach so niederschreibt.

Die „Musique Concrète“ ist auch eine haptische Kunst. Die Arbeit mit dem Tonband wird von vielen Komponisten wie eine Art Bildhauerei betrachtet, bei der man am Klang arbeitet wie an einer Skulptur. Auch zu anderen Künsten ergeben sich Parallelen. Indem man Klänge von ganz unterschiedlicher Herkunft zur Collage montiert, entsteht so etwas wie ein „musikalischer Surrealismus“. Techniken des Schneidens und Blendens hingegen erinnern an den Film.

In der „Musique Concrète“ ist der Komponist wie ein Filmemacher, da er sinnliche Objekte zusammensetzt, Objekte in denen alles bedeutsam ist. Ob der Klang beispielsweise nah oder fern ist, ist in der „Musique Concrète“ ebenso wichtig wie alles andere. Der Klang kann auch eine anekdotische Seite haben, vielleicht hört man einen Hund heraus. Aber sobald der Klang aufgenommen ist, ergeben sich noch viele andere Dimensionen.

Wir müssen die Musik zerstören. Sie bedeutet uns nichts mehr in dem Sinne, dass sie Harmonie der Sphären sein muss oder, dass das Heilige sich ins Leben selbst begeben hat.

Bislang hatten die musikalische Konventionen wie Harmonie, Komposition, Regelwerk, Zahlen, Mathematik und Form, Sinn und Bezug zum Absoluten, doch heute kann sich die Musik nur noch auf Schreie, Lachen, den Sex und den Tod beziehen. Sie bezieht sich auf all das, was uns nun mit dem Kosmischen kommunizieren lässt, mit der lebenden Materie entflammter Welten.

„La Ville. Die Stadt. – Metropolis Paris“ ist ein Hörbild von Pierre Henry. Er baut sein Paris aus akustischen Mikrozellen auf und komponiert mit Hilfe von Themen, Wiederholungen und Kadenz. Bei der Entstehung stand der Film Walter Rutmanns - rhythmische „Sinfonie einer Großstadt“ - Pate.¹⁰

Es ist wichtig in der Stadt zu leben, sich mitten in diesem Pulsieren und Vibrieren zu befinden. Diese Geräusche des Umfelds helfen eigene Geräusche zu machen. In der Natur dagegen herrscht die Angst der Stille und der Reinheit. Auf dem Land oder am Meer könnte ich nicht komponieren.



Pierre Henry, WDR Live-Performance *La Ville. Die Stadt*, 1992, Arles/Provence

4.0 Was ist Komposition?

4.1 Allgemeine Bedeutung

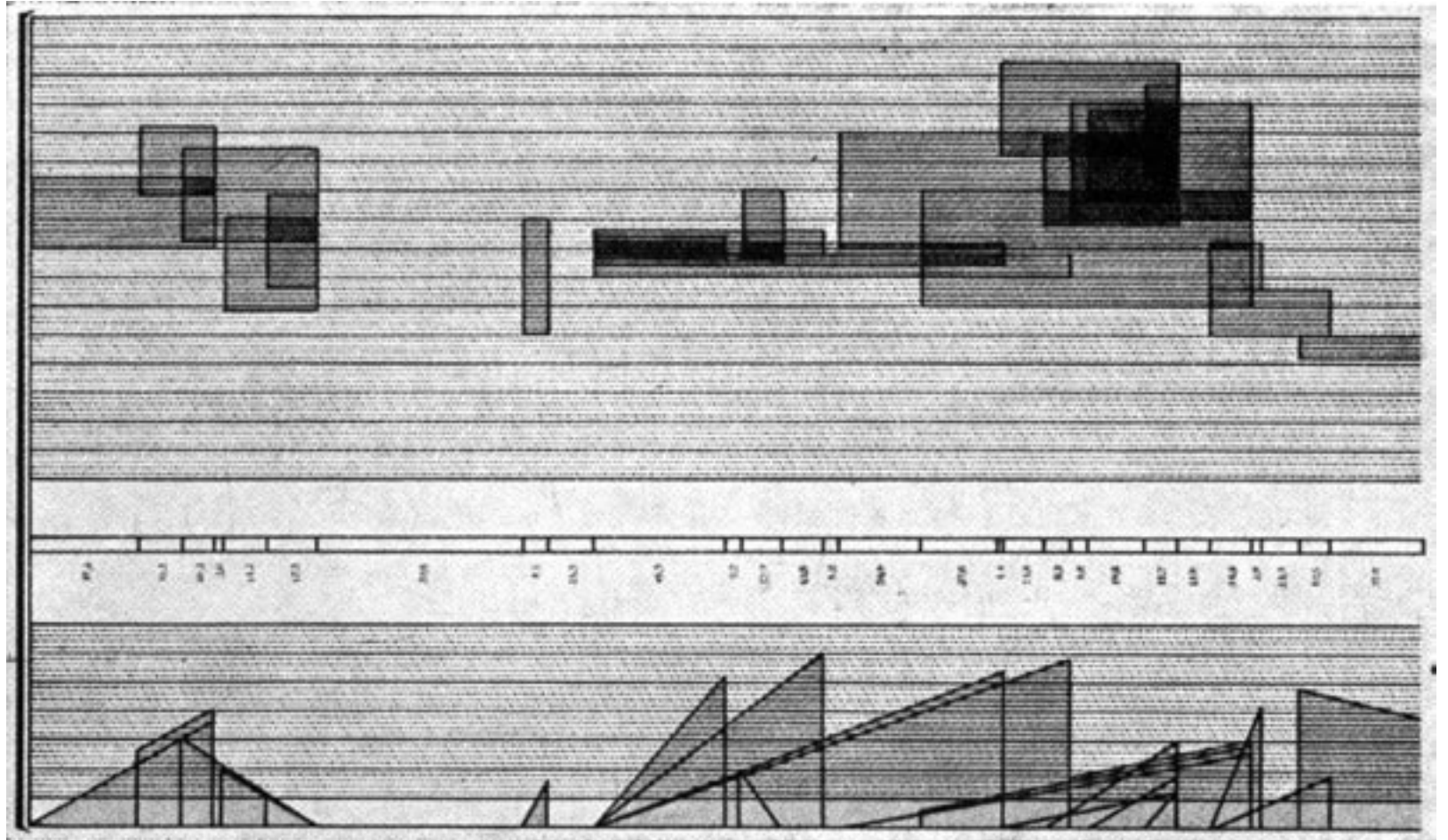
Komposition ist musikalische Schöpfung. Ihr Ergebnis liegt meistens in fixierter Form als Notenbild, Textanweisung, graphische Notation, Leseapparatur, Tonband, Computerprogramm oder Computerdaten vor. Ihr Gegenstück ist die Improvisation. Die meisten Kompositionen sollen von Interpreten zum Klingen gebracht werden. Von diesem Normalfall gibt es jedoch auch Abweichungen. Eine Reihe von Komponisten und Interpreten waren und sind der Meinung, die Form der Wahrnehmung eines Werkes könne nur durch das reine Lesen einer Komposition oder Partitur ideal geschehen.

Andere Arten von Kompositionen, etwa einige außergewöhnliche Werke des 20. Jahrhunderts, werden vom Hörer selbst „aufgeführt“. Dabei folgt der Hörer den verbalen Anweisungen des Komponisten.

Andere Varianten entstanden in der frühen Phase der experimentellen Computermusik, bei der sich die Werke hauptsächlich aus Programmen zusammensetzten. Diese wurden von Computern selbst ausgeführt und auf ein abspielbares Tonband gespeichert.

Im Gegensatz zur Komposition steht die Improvisation. Bei ihr wird das musikalische Werk oder Teile davon erst im Moment des Erklingsens von den ausführenden Musikern selbst erfunden. Diese Art von Werken wird normalerweise nicht fixiert oder niedergeschrieben.

Die Kompositionslehre beschäftigt sich mit dem handwerklichen Teil des Komponierens. Sie umfasst verschiedene Teilgebiete wie die Formenlehre, die Harmonielehre, die Satztechnik und die Instrumentenkunde.¹¹



Stockhausen, *Elektronische Studie II*.

Die senkrechte Achse bringt die Tonhöhe mit Frequenzzahlen, die horizontale die Dauern in Bandzentimetern je Sekunde. Die „Hüllkurven“ am unteren Rand stellen die Dynamik dar, sie lassen sich gut auf die zugehörigen Frequenzkästchen beziehen, unter denen sie stehen.



Notation des Anfangs von Ludwig van Beethovens *Für Elise*

4.1.1 Die Formenlehre

Die musikalische Formenlehre beschäftigt sich als Teilgebiet der Musiktheorie mit der Geschichte und Eigenart von musikalischen Formen. Ihr Schwerpunkt liegt auf den Formen des Abendlands. Innerhalb der Epochen erfahren musikalische Formen oft einen Wandel und zahlreiche Erweiterungen. Dies ist der Grund dafür, dass eine große Anzahl musikalischer Formen von der Musikwissenschaft nur epochenübergreifend sinnvoll beleuchtet werden kann.

29130

Die wissenschaftliche Formenlehre des Abendlands stützt sich auf Dokumente, die entweder beschreibend sind, oder selbst aus Notenschriften bestehen.¹²

4.1.2 Die Harmonik

Die Harmonik (lat.-gr. harmonia, Zusammenfügung, Einklang) ist der umfassende Begriff für jenen Wesensteil der Musik, der den Zusammenklang, also die vertikale Komponente und damit die Gleichzeitigkeit verschiedener Stimmen kennzeichnet.

Harmonik ist einer der Parameter der Musik und umfasst alle stilistischen Formen des Zusammenklangs von Musik schlechthin, ausgehend von der frühen Mehrstimmigkeit des Mittelalters, bis hin zu den Klangstrukturen der Avantgarde.

Dagegen wird unter Harmonielehre die systematische Erfassung der Akkordgestalte verstanden, verbunden mit methodischen Anleitungen zur fehlerfreien Handhabung der Klangverbindungen im Sinne der traditionellen Vorgaben der Musik innerhalb der dur-molltonalen Epoche (ca. 1600 bis 1900).

Mit der Harmonielehre wird allerdings nur ein Teilgebiet einer abgeschlossenen Epoche der Musikgeschichte – nämlich die Harmonik – unter satztechnischen und analytischen

Gesichtspunkten erfasst. Die Harmonielehre soll vor allem aus einer pädagogischen Absicht heraus eine Handwerkslehre vermitteln. Diese muss zu gewissen Abstraktionen und Vereinfachungen führen, da eine stilistische Entwicklung von über 300 Jahren zu berücksichtigen ist. Dennoch wird der Harmonielehre noch heute eine zentrale Bedeutung beigemessen, da sie einen Einblick in die stilistischen, und somit interpretatorischen, Grundfragen der Musik zwischen 1600 und 1900 bietet. Außerdem sind die Grundkenntnisse der Harmonielehre auch für das Verständnis der sogenannten Populärmusik oder des Jazz notwendig.¹³

4.1.3 Die Satztechnik

Wenn vom Verhältnis der Stimmen einer Komposition zueinander die Rede ist, dann spricht man in der Musik von verschiedenen Satztechniken. Darunter fallen die Homophonie, die Polyphonie, der Kanon, die Imitation und der Kontrapunkt.¹⁴

5.0 Kompositionsformen der Neuen Musik

5.1 Determination - Serielle Musik

Serielle Musik (von frz. *musique sérielle*, 1947 eingeführt von René Leibowitz; engl. *serial music*) entwickelte sich als Strömung der Neuen Musik ab etwa 1948. Sie wird deswegen auch als zeitgenössische Musik bezeichnet. Serielle Musik ist in der Wirkung eher zufällig, sie wird jedoch nach strengen Regeln komponiert. Die Kompositionstechnik startet den Versuch, möglichst alle Eigenschaften der Musik (wie zum Beispiel Tondauer, Tonhöhe und Lautstärke) auf Zahlen- oder Proportionsreihen aufzubauen. Alle Töne, sowie ihre Länge, Lautstärke und Klangweise werden also detailliert angegeben. Diese „*musique pure*“ ist von der Idee her extrem rational-mathematisch und weniger kreativ-emotional ausgerichtet.

Die Serielle Musik wurde aus der Reihentechnik der Zwölftonmusik von Arnold Schönberg entwickelt. Während ihrer Entstehung wurde Paul Hindemith als Leitfigur der Neuen Musik durch Anton Webern und sein Reihendenken ersetzt.

Punktuelle und statistische Musik sind spezielle Formen der Seriellen Musik. Die Hauptproblematik der seriellen Musik liegt in den zwei Bereichen der Rezeption und der In-

terpretation. Die begrenzte Merkleistung des menschlichen Kurzzeitgedächtnisses (etwa sechs bis acht Sekunden) erschwert die Rezeption. Es erscheint unmöglich, die musikalisch komplizierten Strukturen durchzuhören, aufzunehmen und zu verarbeiten. Einfaches Anhören der Komposition reicht nicht mehr aus. Gerade deshalb wird Serielle Musik häufig als chaotisch und ungeordnet empfunden. Die Problematik der Interpretation ergibt sich durch die begrenzte Exaktheit von Instrumental- und Singstimmen. Dieser Mangel verhindert eine hinreichend präzise Reproduktion der überexakten Angaben der Komponisten.

Die genannten Einschränkungen führten zwangsläufig zur Entwicklung der elektronischen Musik einerseits und der Aleatorik andererseits. Die erste umging den menschlichen Interpreten und die zweite versuchte den Zufall zu rationalisieren und in die Musik einzuplanen.

Zu den wichtigsten Vertretern der seriellen Musik zählen Olivier Messiaen, Karlheinz Stockhausen, Karel Goeyvaerts, Luigi Nono, Pierre Boulez, Luciano Berio, György Ligeti u.a.¹⁵

5.2 Indetermination

Indetermination steht als Sammelbegriff für sämtliche Musikformen, die nicht bis ins letzte Detail auskomponiert sind und daher in den Bereich der „offenen Form“ fallen.

Der Fokus wird verschoben, weg von der festen Form, vom Ergebnis auf die Formung des Interpretens. Der Zuhörer kann allerdings die „offene Form“ nicht erleben da er immer eine fixierte Form eines Werkes hört.

Indetermination definiert die „Unbestimmtheit“ aller Parameter. Diese können zum Beispiel die Gesamtform betreffen, aber auch Teile dieser, wie die Interpretation, die Besetzung, die Dauer usw. Der Versuch einer Aufhebung der Beherrschbarkeit von Form und Material wird unternommen.

Informell

Dieser Begriff verweist vor allem auf die Abkehr von einem geschlossenen Werkbegriff und damit auf die Ebene der Form und der Gesetze ihrer Zusammensetzung. Man kann allerdings immer noch von Werken sprechen die bewusst entworfen wurden.¹⁶

Aleatorik

Die Aleatorik (von lat. Alea - der Würfel) bezeichnet in der Musik das Hervorbringen musikalischer Strukturen mittels Zufallsoperationen, wie etwa dem Würfeln.

Die eine Ausprägung des Begriffs bezieht sich auf das Prinzip der Vertauschbarkeit von Formabschnitten und der statistischen Bestimmung von Klängen, die aus der Verlegenheit der seriellen Kompositionstechnik resultieren. Hinzu kommen noch interpretatorische Freiheiten und der „dirigierte Zufall“. Im Wesentlichen handelt es sich um die Auswahl von einer bestimmten Anzahl von Möglichkeiten. Konkret bedeutet dies, dass keinesfalls Chaos und Beliebigkeit vorherrschen, sondern ein Vorrat von potentiellen Lösungen schon im Ausgangsmaterial und dessen Anwendungsbedingungen angelegt ist.

Im Gegensatz dazu, steht John Cages Prinzip des musikalischen Zufalls das Bestreben nach Intentionslosigkeit des Komponisten. Cage meint mit „zufällig“ eine Situation, deren Zustandekommen in keinster Weise vorauszusehen ist, deren Basis aber bewusst vom Autor veranstaltet und organisiert wird. Gemeint ist der Zufall, der als Medium zur Mobilität der Teile oder zur Variabilität der Strukturen verwendet wird.

Aleatorische Musik bekommt in der Musik des 20. Jahrhunderts gegen Ende der 50er Jahre eine große Bedeutung und steht im Zusammenhang mit der Fluxus-Bewegung. Musikgeschichtlich ist der Einsatz von Zufallsoperationen in der Komposition jedoch kein Verdienst der Moderne. Bereits im Mittelalter warfen christliche Mönche vier unterschiedlich gebogene Eisenstäbe nach dem Zufallsprinzip, um eine „schöne Melodie“ zu erhalten.¹⁷

Improvisation

Improvisation (von ital.: improvviso unerwartet, aus lat.: im in; proviso vorhersehen) bedeutet, etwas ohne Vorbereitung, aus dem Stehgreif oder ad hoc dar- oder herzustellen.

Hinter dem Begriff Improvisation verbirgt sich eine Doppeldeutigkeit. Einerseits ist die Improvisation eine Teilmethode des Komponierens, andererseits aber auch eine reproduzierende Gestaltungsweise (damit sind im besonderen Improvisationen über Themen, Harmoniefolgen u. Ä. gemeint).

In der Musik versteht man darunter die spontane Erfindung musikalischer Ereignisse. Diese können frei von Vorgaben sein (freie Improvisation) oder sich an einem gegebenen Stück orientieren, wobei melodische, harmonische und rhythmische Elemente variiert werden können. Beide Improvisationstechniken sind wesentlich für den Jazz und auch in der neuen Musik gelegentlich anzutreffen. Die konzeptgebundene Improvisation, eine weitere Form, wird häufig als Vorstufe zur freien Improvisation angesehen, dabei hat sie durchaus ihren eigenen Wert.

Unter Improvisation versteht man musikalische Freiheit. Musiker improvisieren, das heißt sie ändern, oft zu einem bestimmten Thema aus dem sich dann neue Variationen ergeben. Improvisiert man, so spielt man ohne Noten und frei aus dem Kopf heraus. Dabei berücksichtigt man aber noch bestimmte Angaben. Man muss beispielsweise in der gleichen Tonart bleiben, damit es sich gut anhört. Oft wird auch nur die Begleitstimme abgeändert und zur immer gleichen Melodie immer verschiedene Begleitstimmen erfunden, die zu ganz verschiedenen Wirkungen auf die Zuschauer führen können.¹⁸

Experiment

Die Expansion des musikalischen Materials nach dem Zweiten Weltkrieg – alles Hörbaren und der neuen Möglichkeiten durch die Elektronik und das Fehlen einer dafür brauchbaren Musiktheorie – erforderte geradezu die Hinwendung zum Experiment. Das neue Material musste erforscht und für musikalische Gestaltungen erst aufbereitet werden.

„Erst in einem gesetzlosen, bedingungsfreien Raum und mit undefiniertem Material – das heißt ohne Vorgegebenes – wird Experimentieren zwingend. [...] Experimentieren heißt jetzt nichts anderes als eigene Erfahrungen sammeln, [...] heißt empirisch komponieren, wo noch keine Theorie wieder den Gang der Komposition reguliert.“ (Hans-Wilhelm Kulenkampf, Die Explosion des Materials. Vermutung zum Geschichtsbild der modernen Musik, Bremen 1970, S. 19)

Die experimentelle Musik tendiert im Gegensatz zum wissenschaftlichen Experiment zur prozessorientierten Handlung, bei der das Resultat in den Hintergrund tritt, gegenüber der Gestaltung und Erprobung von neuem Material und von strukturellen Verknüpfungsmöglichkeiten der Details durch die Komponisten, Interpreten und Rezipienten.

Variable oder mobile Form

Meist ist damit eine festgefügte Gesamtform gemeint, innerhalb derer es eine Vielfalt variabler, mobiler Möglichkeiten der Gestaltung gibt.

Mehrdeutige Form

Die Auflösung von Grenzen ist bei dieser Form am stärksten. Weder Beginn, Schluss, Dauer noch die Art der Verknüpfung der einzelnen Abschnitte sind festgelegt.

Der Prozess des Formens rückt in den Vordergrund und die Form selbst wird eine individuelle. Sie wird immer wieder neu geschaffen, sie ist einmalig und unwiederholbar. Einmal entlassen aus der Hand des Komponisten, findet diese Musik ihr Eigenleben. Letztlich bedeutet dies auch, dass der Komponist seine individuelle Autonomie zugunsten eines gleichrangigen Miteinanders mit dem Interpreten aufgibt.

Blatt *December 1952*, Earle Brown.

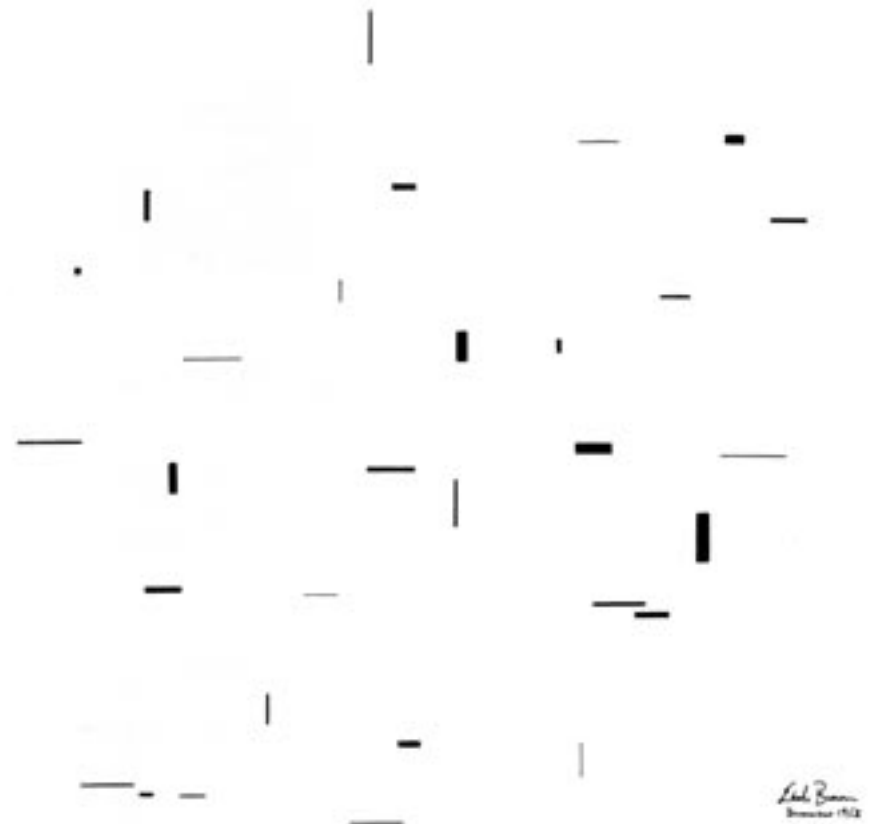
Das Blatt ist eines der ältesten und inzwischen bekanntesten Blätter der Musikalischen Graphik. Brown meint, man solle sich anregen lassen zu irgendwelchen Deutungen, alles sei richtig.

Dynamisch geschlossene Form

Hinter diesem Begriff verbirgt sich ein Verständnis von Form, welches sowohl Bewegtes, als auch Festes beinhaltet – ähnlich wie bei der variablen Form. Beispielsweise können die Spielrichtung oder die Reihenfolge der im Detail determinierten Teile flexibel sein. Durch diese Variabilität wird die Reproduzierbarkeit letztlich nicht aufgehoben.

Intuitive Musik

Diese Form einer gänzlich indeterminierten Musik ist fast ausschließlich mit dem Komponisten Karlheinz Stockhausen verbunden. Mit intuitiver Musik ist eine Grenze bezüglich des Gestaltungswillens erreicht, von wo aus Kompositionstechnik, Probleme von Form und Struktur, das Verhältnis zwischen Autor und Interpret und letztlich auch das Publikum einfach wesenlos werden, weil rational nicht mehr fassbar.¹⁹

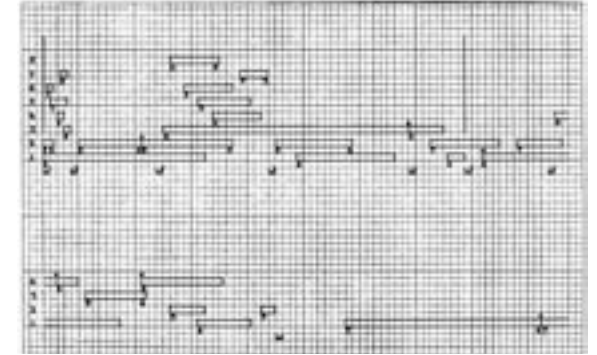


6.0 Neue Notationsformen

6.1 Kompositionstexturen, Aktionsschriften und Graphische Notation

Die Notation ist die Vorstufe, die zur Aufführung nötig ist. Sie beinhaltet die Ermutigung und Aufforderung zum Handeln. Ihrer Definition nach ist sie unvollständig. Trotz vieler Auslassungen sollte sie jedoch möglichst praktikabel gestaltet sein. Die kompositorische Absicht zielt also insgesamt auf Unbestimmtheit, Mehrdeutigkeit, Offenheit und offene Form ab. Dieser Absicht dienen vor allem verbale Kompositionstexturen, Aktionsschriften (auch Entwurfsschriften genannt) und graphische Notationen. Durch sie werden nicht bestimmte akustische Resultate konnotiert, sondern eher Prozesse, musikalische Vorgänge und Abläufe.

Die traditionelle Notation ist im Wesentlichen eine Resultatschrift und zugleich Repräsentant des chromatischen Systems. Im Gegensatz dazu erweitern Aktionsschriften die traditionelle Notenschrift um neue Spieltechniken und Klangvorstellungen und geben somit die Beschränktheit der klassischen Notation auf. Außerdem eröffnen die Aktionsschriften die Möglichkeit noch unbekannte, unentdeckte Klänge, Spielweisen und Interpretationen



zu entdecken. Sie ermutigen zu unmittelbarem und spontanem Spiel und verursachen auf diese Weise lebendige Aktionen.

In Stücken mit Aktionsbeschreibungen werden meistens bestimmte und unbestimmte Teile gemischt. In den unbestimmten Teilen sollen von den Interpreten oft untypische Instrumental- oder Vokaltechniken verwendet werden. Helmut Lachenmann hat in seine aukomponierten Werke „Guero“ (für Klavier) und „Pression“ (für Cello) Aktionspläne mit eingearbeitet, so dass sich eine Mischung der Formen ergibt.

Im nächsten Schritt ergeben sich graphische Partituren, die schon als bildnahe Notationen bezeichnet werden können. Unzählige Zusatzvorschriften, lange und komplizierte Legenden, sowie eine potentielle Unübersichtlichkeit machen graphische Notationen unverzichtbar. Mit der Zunahme von Aktionsanleitungen wuchs auch der Grad der Unbestimmtheit und der Offenheit.

Imaginary Landscape No.5, John Cage.

Nach der Partitur ist mittels Plattenspieler ein Tonband herzustellen. Jede Einheit der Partitur bedeutet 3 Zoll des Tonbands oder eine Fünftelsekunde. Die Ziffern 1-8 unter jedem Kästchen meinen die Lautstärke. Ein Punkt bedeutet Wechsel des Plattenspielers.

Graphische Partituren können grundsätzlich zwei unterschiedliche Funktionen erfüllen. Die erste ist die regulative Funktion und fasst die graphischen Elemente als von den Interpreten zu definierende Schallereignisse auf. Je nach Ausführung wird der Ablaufplan neu interpretiert. Die graphischen Zeichen werden jedes Mal neu definiert und in Musik transformiert. Je zwingender die graphischen Zeichen einen musikalischen Ablauf fordern, desto genauer wird die Intention der Komposition wiedergegeben. Trotz gewisser Festlegungen werden die Realisierungen jedes mal anders ausfallen. Die zweite Funktion ist die suggestive Funktion, durch die ebenfalls musikalische Prozesse initiiert werden sollen. Hierbei suggerieren graphische Zeichen Assoziationen und Bilder. Diese wiederum lösen Empfindungen aus. Der Zusammenhang zwischen Musik und graphischer Darstellung bleibt also eher willkürlich. Man kann sogar soweit gehen zu sagen, dass die musikalischen Assoziationen der Interpreten auf die Graphik projiziert werden. Die Vorlage wirkt somit nur stimulierend, ist Provokation zur Improvisation. Hier wird deutlich, dass sich der Komponist bei der Schaffung der „musikalischen Graphik“ eher als bildender Künstler, als als Tonsetzer versteht. Ein starker Einfluß aus den bildenden Künsten ist dabei offensichtlich.

Unterschiede bei graphischen Partituren sind besonders bei John Cage und Earle Brown erkennbar. Während Cage durch seine Graphiken versucht die subjektiven Neigungen der Interpreten auszuschalten, provoziert Brown die Subjektivität, Spontanität und persönliche Emotionen.

Weder die Fähigkeit Noten zu lesen, noch Instrumente zu beherrschen ist nötig, um graphische Partituren zu realisieren. Die Zeichnungen dienen nur als Anregung für die Produktion eigener Stücke.

Gegenwärtig führen die sogenannten „Composer-Performer“ die Tradition der graphischen Notation fort. Ihre Verlaufspartituren sind jedoch für sie selbst und ihre Musiker gedacht und helfen bei improvisierten Aufführungen. Gemeinsam haben jedoch alle Komponisten mit graphischen Notationen die Anti-Narrativität, die Entsubjektivierung, viel Raum für Stille, die Verwendung von statischen Klängen und eine hohe Gewichtung auf das Hören.²⁰

6.2 Konkrete Poesie

Die konkrete Poesie ist eine Richtung innerhalb der modernen Lyrik. Sie verwendet die phonetische, visuelle und akustische Dimension der Sprache als literarisches Mittel. Die konkrete Poesie bedient sich Techniken wie der Montage, der Reihung, der Variation, der Wiederholung, der graphischen Anordnung des Textes und dem lauten Lesen des Gedichts. Sie wird künstlerisch genutzt und umgesetzt. Die konkrete Poesie steht zum Teil in der Tradition des Futurismus und des Dadaismus der Zwanziger Jahre, z. B. bei Kurt Schwitters und Hans Arp.

Der engere Begriff der konkreten Poesie taucht etwa in der Mitte der 50er Jahre des 20. Jahrhunderts in mehreren Ländern gleichzeitig auf. Die konkrete Poesie versucht sich ausschließlich auf ihre eigenen Mittel zu beziehen. Wörter, einzelne Buchstaben und sogar bloße Satzzeichen werden aus dem festen Zusammenhang der Sprache herausgelöst und werden konkret, also für sich selbst stehend. Die Sprache wird als bloßes Material behandelt und in bildhaften „Konstellationen“ (Begriff von Eugen Gomringer) integriert. Somit

wird die Sprache grenzüberschreitend, sie wird internationalisiert. Dieses Phänomen wird durch das folgende Beispiel deutlich: Man kann etwa die konkrete Verbildlichung des Wortes „Wind“, auch ohne Kenntnis der jeweiligen Sprache, allein durch die auf dem Blatt „verwehten“ Buchstaben verstehen.

Bei der konkreten Poesie handelt es sich also um eine eher stille, unaufgeregte, meditative Literatur, die sich ganz bewusst gegen die sprachliche Reizüberflutung der täglichen Umwelt wehrt.

Die wichtigsten Vertreter dieser Literatur in Österreich sind vor allem Ernst Jandl, sowie die Mitglieder der sogenannten Wiener Gruppe, darunter Oswald Wiener, Gerhard Rühm und Friedrich Achleitner.²¹

schweigen schweigen schweigen
schweigen schweigen schweigen
schweigen schweigen
schweigen schweigen schweigen
schweigen schweigen schweigen

Eugen Gomringer, *schweigen*.

ruh
und
ruh
und
ruh und ruh und ruh
und ruh und
ruh
und
ruh
und
ruh

Friedrich Achleitner, *unruhe*.

Mit dem Herumlaufen allein ist es nicht getan. Ich muss eine Art Heimatkunde treiben, mich um die Vergangenheit und Zukunft dieser Stadt kümmern, dieser Stadt, die immer unterwegs, immer im Begriff, anders zu werden ist.

Komposition in D

1.0 Einleitung

Die Beschäftigung mit der Verbindung von Ton und Bild war der Kerngedanke zu meiner Diplomarbeit. Bestimmte Geräusche hängen mit den Bildern ihrer Verursacher untrennbar zusammen, andere Klänge nimmt man wahr, ohne ihre Erzeuger visuell ausmachen zu können. Beispielsweise wird das Rauschen eines Autos direkt mit dem visuellen Reiz des Wagens verbunden, hingegen kann das Zwitschern eines Vogels wahrgenommen werden, ohne ein Bild von ihm zu haben. Ausgehend vom Klang, der mich umgibt, wollte ich nach einer Methode suchen, die diese beiden Wahrnehmungsebenen zu immer neuen, nicht vorhersehbaren Ergebnissen kombiniert. Ein Konzept soll definiert werden, das eine Ebene schafft, auf der ein Ausloten und Ausprobieren von verschiedensten Möglichkeiten der Kombination (Komposition) von audiovisuellen Elementen ermöglicht wird. Als Grundlage für diese Untersuchung stehen Tonaufnahmen und Fotografien aus Düsseldorf zur Verfügung. Zwei Aspekte sind für mich bei diesem Experiment wichtig: Zum einen sollen Bild und Ton kongenial komponiert werden, zum anderen soll der Versuch unternommen werden, den Moment einer erlebten Situation auf eine Unendlichkeit zu zerdehnen.

2.0 Idee

2.1 Zusammenführung von Moment, Zeit und Raum

Ziel der Arbeit ist das Erfassen erlebter Wirklichkeit, also der Versuch den Moment mit all seinen visuellen und akustischen Facetten einzufangen und darzustellen. Die Aufeinanderfolge in der Dauer und das Nebeneinander im Raum werden gleichermaßen berücksichtigt. Beabsichtigt ist dabei die Überlagerung verschiedener Zeiten an einem Ort, also in gleichbleibenden Räumen. Die Dauer, deren Wesen es ist, ein ununterbrochener Fluss zu sein, wird auf Unendlichkeit zerdehnt und zu einer Kreisbewegung umgeformt, die ihrerseits das endlose Fließen des Moments nur vortäuscht. Die Kontinuität des Kreisübergangs stellt Anfang und Ende des Zeitraums in Frage und schafft zugleich unendliche Kombinationsmöglichkeiten von bereits erlebter Zeit im Raum. Vergangenheit als Erinnerung in Bildern wird zur spontan abrufbaren und beliebig kombinierbaren Spur der Zeit. Die Dauer des vergangenen Eindrucks wird wiederholt, verlängert und verschoben und schafft somit den Sprung in die Gegenwart.

2.2 Komponieren von Bild und Ton

Eine Anwendung soll entwickelt werden, die Ton- und Bildelemente neu kombiniert und nach einer bestimmten Systematik komponiert und darstellt. Der Zufall und das nicht Vorhersehbare sollen zu wichtigen Gesichtspunkten des Komponierens werden. Die Bild- und Tonelemente sollen als gleichrangig verstanden werden.

Komponist, Interpret und Zuhörer sollen durch meine Anwendung zu einer Person werden, die durch Komposition, Improvisation und Variation immer neue Formen der Darstellung von gesammeltem Material zusammensetzen kann.

2.3 Die Partitur

Die Partitur soll so gestaltet werden, dass wenig Zeichen und Anweisungen erlernt und beachtet werden müssen. Es soll nach dem ersten Verständnis darum gehen, die Erscheinungsform des organisierten Materials im Ablauf des Werkes festzulegen. Die Bestimmung der Längen von Formteilen, die Auswahl der Klänge und ihre Kombination miteinander soll in immer neue Variationen gebracht werden können.

Das Regelwerk und die losen Anweisungen, sowie das Material bekommt der „Komponist“, der „Anwender“, als Programm gestellt. Das Letztere kann von ihm in immer neuen Kompositionen modifiziert werden.

Die Partitur ist nicht mehr ausschließlich zur Aufzeichnung der Anweisungen an den Interpreten gerichtet, sie ist das Stück selbst. Die Partitur bringt sich selbst zum Klingen.



3.0 Material Sammlung

3.1 Düsseldorf als Quelle

Ich habe eine Art akustische Archäologie betrieben. Die Grundlage des Suchens oder Sammelns war es, aus Material zu schöpfen, das zuerst organisiert wurde. Erst im nächsten Schritt, dem des Komponierens, wollte ich eine Systematik und ein Regelwerk definieren, wie das Material eingesetzt werden sollte.

Indem man Klänge und Bilder vorfindet, aufliest und zur Collage zusammenträgt, gibt man sich zunächst mit Materialien zufrieden die vorhanden sind. In meiner Arbeit habe ich mir eine feste Anweisung zum Gesetzmäßigkeit der Aufnahme meines Materials formuliert.

Düsseldorf sollte als Quelle dienen und zwar nur außerhalb von Gebäuden, ansonsten wurde kein Fokus auf bestimmte Bereiche oder urbane Themen gelegt. Die Aufnahmen konnten zu jeder Tages- und Nachtzeit stattfinden. Ich nahm auf, was in dem jeweiligen Moment vorhanden war, ohne die Intention etwas Bestimmtes vorzufinden. Nachdem ich einen Messpunkt in der Stadt bezogen hatte, fotografierte ich ein 360° Panorama und machte eine zweiminütige Tonaufnahme. Ich wollte einen kleinen Ausschnitt aus etwas

Unendlichem einfangen. Ein Partikel eines riesigen Kosmos war entdeckt und von Geräten archiviert und verwandelt worden. Ich sortierte und strukturierte die Aufnahmen von den einzelnen Geräuschlandschaften nach Uhrzeit und Datum.

Ich fing an, dieselben Messpunkte häufiger aufzunehmen, an unterschiedlichen Tagen und zu verschiedenen Zeiten. Der flüchtige Moment, der sich permanent änderte, faszinierte mich. Wenn ich den selben Ort zu verschiedenen Momenten betrachtete, fielen mir minimale aber auch grosse Differenzen zwischen den verschiedenen Panoramen auf. Was würde sich ergeben, wenn man diese verschiedenen Eindrücke der einzelnen Momente zusammenführte? Kann man sich so einem Ort nähern? Ihn verstehen?



3.2 Kategorien von Geräuschen

Geräusche sind etwas Flüchtiges, trotzdem können sie in der Erinnerung eine Weile weiter existieren. Bestimmte Geräusche werden mit Erinnerungen assoziiert. Geräusche werden somit zu Zeichen. Geräusche, Klänge und Töne werden mit bestimmten Situationen und Orten verbunden.

Wenn ich mir die Geräuschlandschaften anhöre, merke ich wie sich alle möglichen Klänge und Geräusche diffus ineinander mischen und viel Lärm hervorbringen. Was kennzeichnet aber diesen Ort und diesen Moment? Zu dieser Fragestellung habe ich versucht die Geräusche in Gruppen einzuteilen.

Zuerst lag die Überlegung nahe, die Geräusche verschiedenen Sparten zuzuordnen. Ich unterschied folgende Geräuschfamilien: Natur, Laute des Lebens, Geräuschquelle Mensch, Technik, Fortbewegungsmittel, Ländliche Geräuschlandschaft, Städtische Geräuschlandschaft und Destruktive Geräusche.

Allerdings empfand ich diese Kategorisierung als zu starr und zu allgemein für die Vielfalt der Klänge in all ihrer Rhythmik. Das Anfahren eines Autos klingt je nach Automarke und Handhabung völlig anders. Nach der Kategorisierung der Geräuschfamilien würden jedoch alle anfahrenen Autos in die Gruppe der Fortbewegungsmittel fallen. Das war für mich zu allgemein, da jeder Geräuschfetzen den Ort definiert, den ich zu erforschen versuche. Deshalb suchte ich nach einer anderen Differenzierung der Klänge.

Schließlich fand ich zwei Begriffe, die mir passend erschienen, um sie für meine Arbeit zu verwenden: Der „Grundton“ und die „Tonzeichen“.



09d 11m 04 | 13h 05m 49s | Botanischer Garten



10d 11m 04 | 17h 07m 02s | Botanischer Garten

47148



11d 11m 04 | 11h 19m 28s | Botanischer Garten



3.2.1 Der Grundton

Der Komponist Schafer definiert den Grundton als Tonart einer Umgebung. Klänge wie Regen und Wind, sowie das Pulsieren und Verkehrsrauschen einer Stadt, Geräusche die man kaum wahrnimmt, sind unverwechselbare Bezugsklänge einer Region.²²

Die zweiminütigen Aufnahmen meiner Messpunkte definieren also den Grundton des Moments, sowie die Panoramen der Fotografien die visuelle Ebene festlegen. Der Grundton und das Panorama sind für mich also fest verbunden.

49150

3.2.2 Die Tonzeichen

Über dem Grundton einer Geräuschlandschaft hört man individuellere Klänge und Geräusche. Sind diese einmalig für eine Region, einen Ort, heißen sie Klangwahrzeichen – Soundmarks.

Man orientiert sich an ihnen. Sie kennzeichnen das Profil einer Landschaft. Die Uhr von Big Ben verweist beispielsweise auf London. Akustische Signale haben eine Botschaft, sie künden an, warnen und markieren Raum und Zeit. Soundmarks sind Bestandteile des Stadtprofils und prägen den Alltag der Menschen. Im Verlauf eines Tages ergeben sich Kompositionen mit festen, zeitlich gebundenen Motiven, die Informationen über Wetter, Zeit und Raum bereit halten.²³

Ich habe aus meinem Grundton verschiedene kurze Soundmarks herausgeschnitten, die als Wahrzeichen des Ortes und Zeitpunktes den Moment beschreiben. Ich nenne diese Soundmarks Tonzeichen, da sie Zeichencharakter für den Moment besitzen.

Ich stelle meine Tonzeichen nicht als Zeichen dar, sondern gebe ihnen lautmalerische Namen. Ein Name ist bereits ein Klang. Alle meine Klänge haben ihren individuellen Namen, haben ihre Persönlichkeit. Meine Klangnamen sind nicht normiert, sie besitzen eine offene und von mir persönlich gewählte Benennung. Komponisten arbeiten mit gebrauchsfertigen Klängen, die wie Noten sind. Ich habe keine Noten.

Tonzeichen

cloc cloc kroloc d k klakst numeneme kritt klik klik äääk äk äk äk rit tit tit tit ruuuuuuuhhhh zwitzwitzwit tit zwitzwitzwit zwüüit chikkk ey kront podong juuuu kl
chhtudak tudak dak möööööp iiiiht schik schik ketong pong iiiitsch klön kreche eche kr kron schhhht cloc i u ni nu iauuu kadung nööt ketsching kling kling
meep meep meep wrumm ratatatatata raumraum rraauuuust t t t iiiuuu iih klik ik e klik ik e klik ik e ruhkkklik ik e pffff roon roon anee ne kamnöö i u i
zwit trilll zwit ä ö äkäkäkäk äääähhh auu ääk ääääh iiäääuu uuuäää iiiiak iiiak iuk äääuuu kwik kwik kwik piihk mäk mäk cheummmum möpmöp möööp rauun r
rururuumm ruuuuuuu plak tic plak tic rennnnrunnnn rruuuuuooooonnn mmmmhyyy pa dakadak raaaauuuupa dakadak rööhhh rööhhh tok tok krtok ii u
chiketsche chiketsche cloc cloc cloc murmel näääähhhhööö peng poc iiiiiihhööö rrrrrr klap tik tik tik klapp tuduk tuduk rrrrrrauuuu eeehrunn iuunrr
runk tunk schateng schraank iing kaleng klok klok knaat raat rrrritritrit dahh hääätiketiketike rrröööö rrröööuurööuu ihhiihhiiiiii klapapap papap
uäk äk äk uäk äk uuäääk uäk äk clonglonglong disch jauuuuauuuuuau klapp ap reteng te tengengeng rrret tu teng tuk klumm iihiihh pe tuk rrauuu
knik tak pffpff kaschink retete te en rlrllrlrlrlrlr schuhschuschuh tak iauuuuuu klap klimperimim klap quiittsch rrrrauuunnnnn rllllll tek rolllltongkon
ne wenn dede bildä pik rrrrit klik raaat schriing schriing puk schnik wadewudewadewaa widä wamm padakk miaalle aufn schreibtisch ding de dang dang habenba
plipplip plip schniep u u chhh ung ung chhhuuuchhhuuu jiuuuuhhuu raa raa raa raschhhelel uuhhuuhhuu jiiiiinnnnn rontontononaiff rrronn schhhhhrumpf
zik fit zik fit fit chhhhauschhhh chhhauunnn git schnipf schnapf quiiiiihhhiii chhhhchhhh chhhhiiiichhhh zwit zwit zwitschi ischi it zwitzwit iuu ititit zwitzwit zw

ing tschlak long pudukk quiiiitsch bumchik klineling oing chekk inging t tok t tik t tik raschhh nuuu wusch wuschwusch rauschrausch ritritrirtrirt rrrrrraaaaassssssss

eling klapp klong clipclop kalop klik rollrollroll krkrit teklak rollolloll tekeck rollrollroll klik ruuummmrruum teeklak klup klup teekloong rollrollroll rollrollroll klik

isää imnäi jüürdek kümnümjer nerameschüüerassa papp chepapp quak quuuaaak raaau ruuut raaaa äääk äk äk äk au öu auu i witt witt ki witt witt zwit it it iti itaiff

raunrauun rrreeeääänn chhhh rrrauuschhhhauschhh rrrruuuuuun eeenn eeenn ratrat ratrat rauuumm schiuuunng krierit krrr krieritschhhhh rauuuuschhhh

uh iiiihh rrrrrrr klik chek schauchhhschauchh schauchhh teke teke kling tik tik tik kalapp papp root mi a oda di sachhen rauschhherausch rauschhhh lii ing chic dedik

unn rauuu quiiitsch tffft phh klong knnarz rrrarz rrrarz mmm tiketiketike mmmreheheh tiketiketike rrrump chau klau chhatung ung kalang rang klank ank

mmnnn rerere häännnnnn nnnnauuunn rrrrrräännn tiktoktiktok tiktoktiktoktiktok flap flap flap patsch ihh äh äh ähä ähä jöööög pip pip pip sirr nicnicnic sirr

rrröööo tuk wiiiiuuuuuu zwit zwit diii di di di eäääähnnnn klong klong klong ong klong ong klonggggi mmmmmhhnnnn wiit wiit wiit chhhhhauuuuuu ii i u

non iiiu schhhhhiummmm chhhg gchhhg gchhh tudug tudug g tudug tudug chauuchau iiiuuuunnchhhuu puudug puudug klik kla schnak lii ollii wieviel zen

enba elliichhh hebedebebe k tschikk kniteknit schuffeschuffe tokketakketokke traubelekkerhierr chhhauun un un un klingling kra kritzekritze mamaaaa

f schhhunnw zwoosch chikchik iu iu iunnnn krrt krrt chichic rrrrunnnunn schlurf schlurf flut flut flut schnakeschnak trop trop troppe troppe wit wit it it

it zwiuu iu iu it chhhoschhh jaichhabdasnichh quiiiitsch rauuunn uun uun aahh ä etjü äng chichichici iii neinei aahahaha schlaf schlaf cloc cloc schlaf schlaf cronsch

4.0 Konzeption der Anwendung

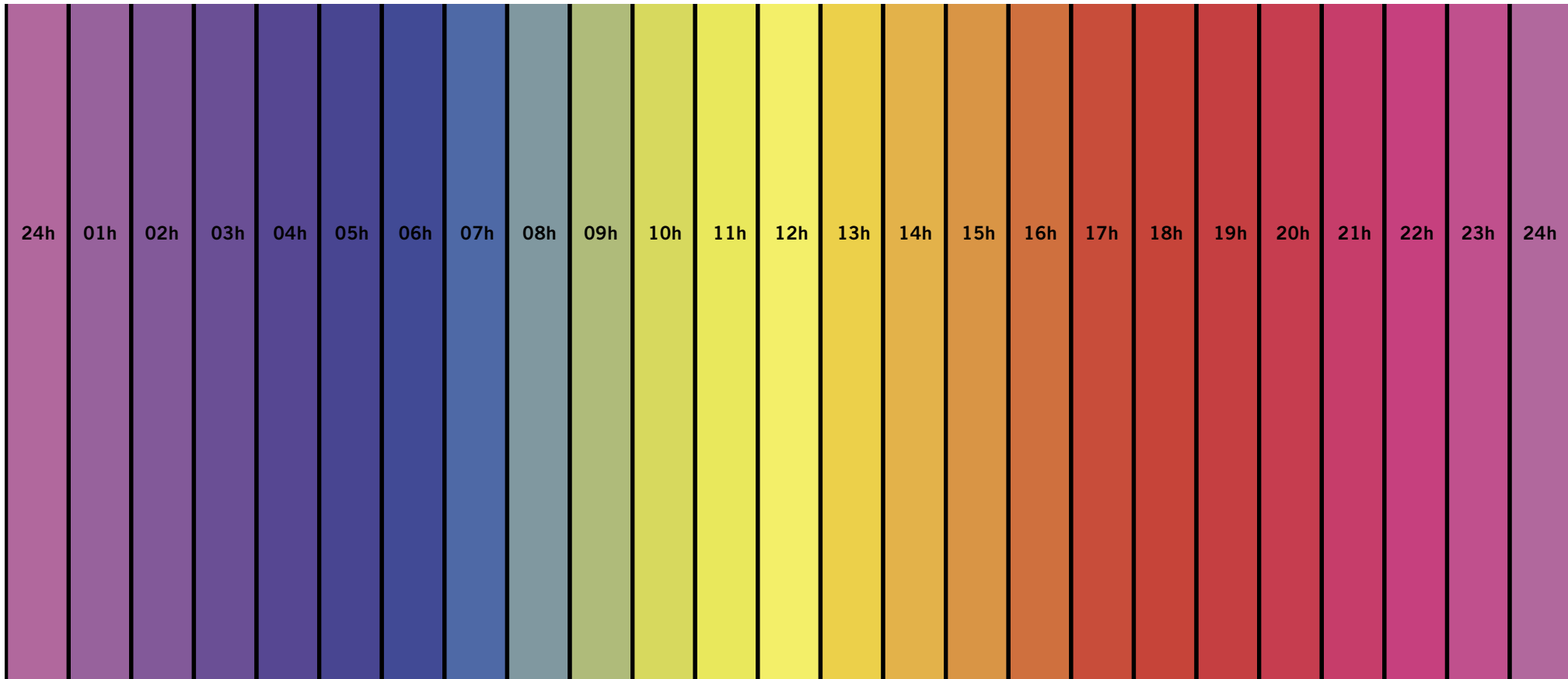
4.1 Entwicklung des Partiturrasters

Zur individuellen Unterscheidbarkeit jeder Geräuschlandschaft habe ich zu jedem Moment ein „Spuricon“ entwickelt. Die Spuricons setzen sich aus Datum und Uhrzeit zusammen. Die vertikalen Abstände definieren die Uhrzeit (Stunde/Minute/Sekunde) und die horizontalen Abstände ergeben sich aus dem Datum (Tag/Monat/Jahr). So ändern sich die Icons von Sekunde zu Sekunde minimal.

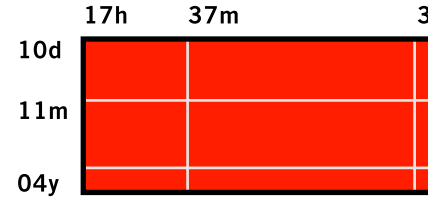
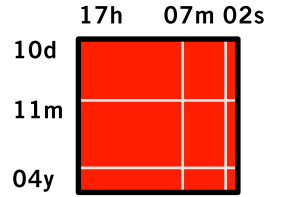
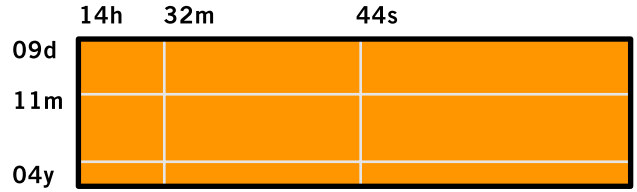
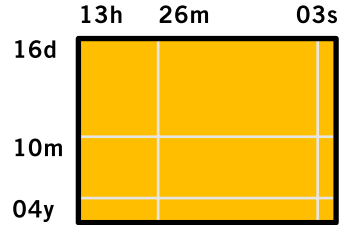
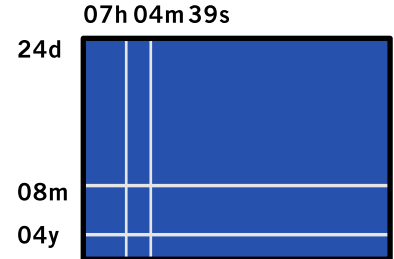
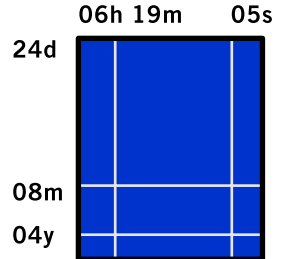
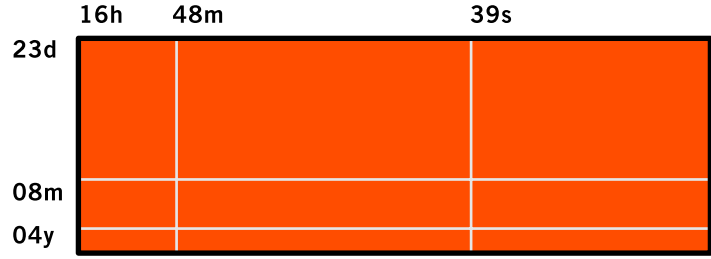
53154

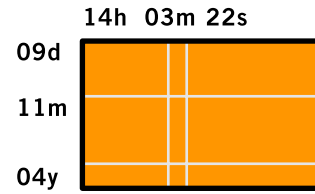
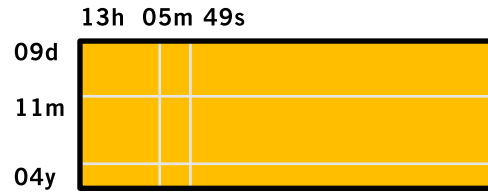
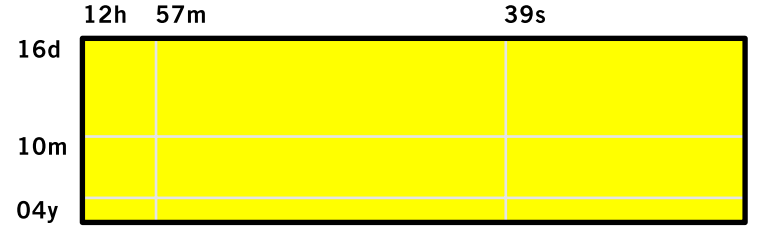
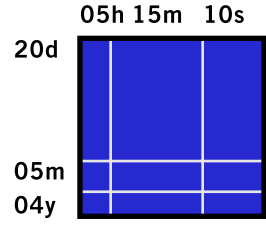
Aus der Wiederholung der Abstände entwickelte ich dann das Raster, welches vor jedem Panorama liegt und die Struktur der Partitur bildet. Werden unterschiedliche Aufnahmen von einem Ort kombiniert, so liegen verschiedene Partiturraster übereinander. Außerdem habe ich eine Farbkodierung zu jeder Stunde festgelegt, die die Unterscheidbarkeit der Icons erleichtern soll. Zudem wird die Farbe, in verschiedenen Helligkeitsstufen als Grundfarbe für die Tonzeichen einer Spur verwendet.

Farbcode



Spuricons



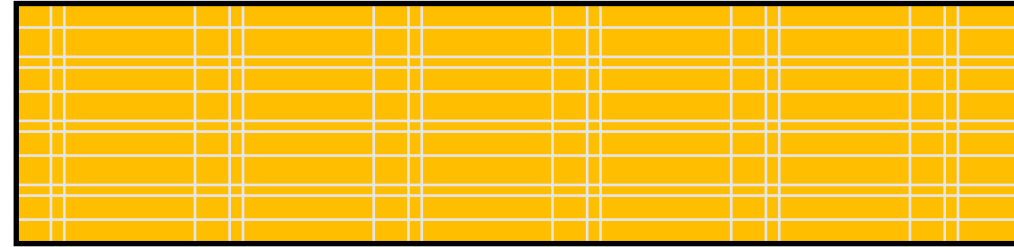
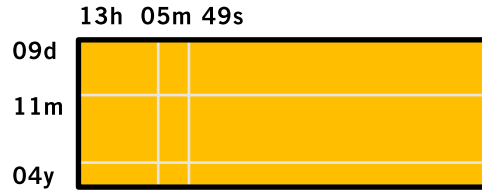


Datum | Uhrzeit

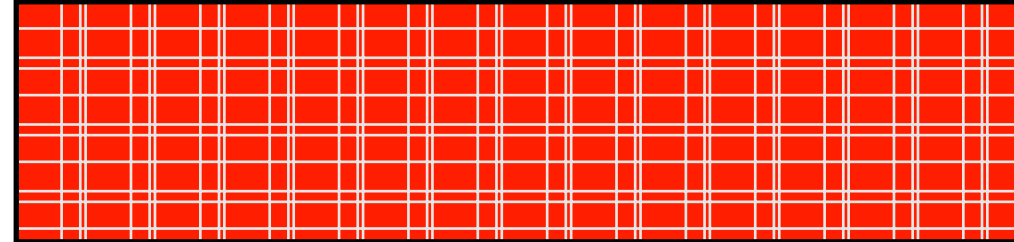
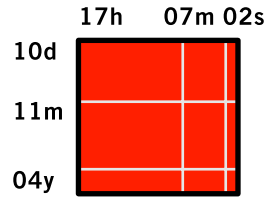
Spuricons

Spurpartitur

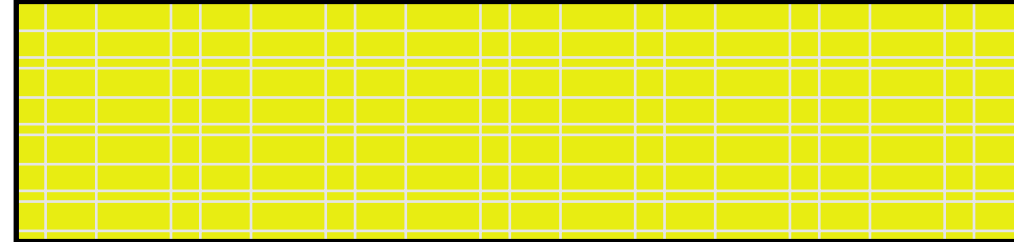
09d 11m 04y | 13h 05m 49s
Botanischer Garten

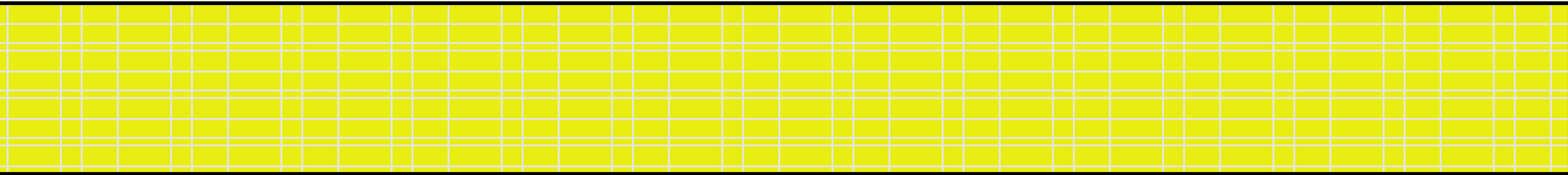
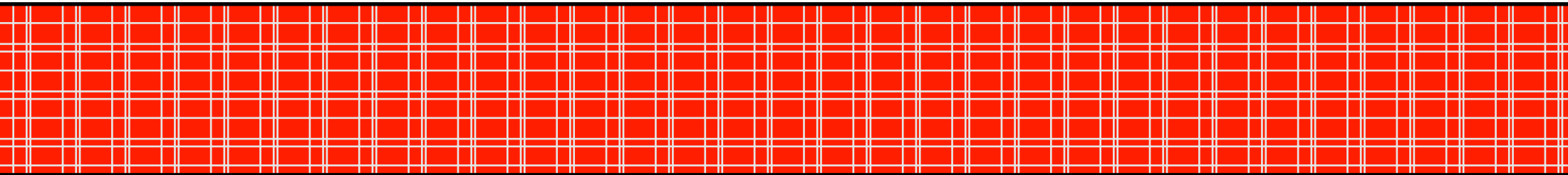


10d 11m 04y | 17h 07m 02s
Botanischer Garten



11d 11m 04y | 11h 19m 28s
Botanischer Garten





4.2 Ablauf der Anwendung

Eine Komposition entsteht, indem drei Masken bearbeitet werden (Spurauswahl/Spurkomposition/Spuren setzen). Danach läuft die Komposition in Schleife, solange bis sie vom Komponisten gestoppt wird, ab.

Eine andere Möglichkeit ist die der Zufallskomposition. Ein Spuricon wird ausgewählt und die Anwendung generiert zufällig alle Schritte bis zur Aufführung.

4.2.1 Spurauswahl

In der Spurauswahl zeigt sich zunächst die Monatsauswahl. Der Komponist sucht also zunächst nach Jahr und Monat einen groben Zeitrahmen aus, in der er nach einem Moment suchen möchte. Wird ein Monat angewählt erscheinen chronologisch alle Spuricons in dem Spuriconbereich darüber. Die Spuricons definieren den genauen Tag und die genaue Uhrzeit der Aufnahme. Wird ein Spuricon ausgewählt, erscheint die Spurpartitur und der Grundton der Aufnahme wird abgespielt. Der Komponist sucht sich also in dieser Maske – nach Datum und Uhrzeit, sowie nach Sound – eine Geräuschlandschaft aus, die ihm zusagt.

Ist die Entscheidung auf eine Geräuschlandschaft gefallen, kann sich der Komponist für eine Zufallskomposition oder eine eigene Komposition entscheiden. Wählt er die Zufallskomposition, werden alle weiteren Masken übersprungen und die Komposition wird sofort abgespielt.

Navigation

Spurauswahl

[Verlassen]

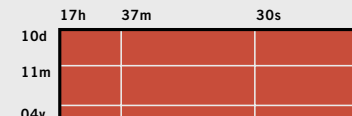
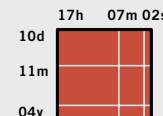
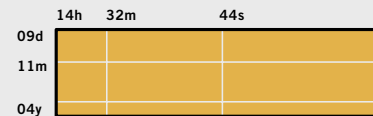
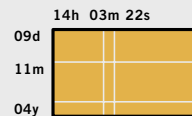
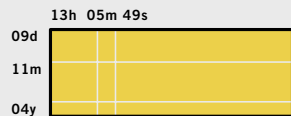
Spurpartitur

Infozeile | Menü

Blindtext | Blindtext | Blindtext | Blindtext |

[Spur auswählen] [Zufallskomposition]

Spuricons
eines Monats



12

Monatsauswahl

09	10	11	12	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	01	02	03	04
03				04										05					

4.2.2 Spurkomposition

In der Maske der Spurkomposition werden alle Aufnahmen, die an dem Ort des ausgewählten Spuricons aufgenommen wurden, im Spuriconbereich angezeigt.

Alle vorhandenen Spuren können jetzt komponiert und bearbeitet werden. Durch die Auswahl der einzelnen Spuricons verändert sich das Raster der Spurpartitur. In das Raster können nun farbige Flächen der Tonzeichen, die man vorher markiert, eingesetzt werden. Jedes Tonzeichen ist mit einem lautmalerischen Begriff versehen, der den Klang beschreibt. Die Größe des gesetzten Rechtecks gibt die Lautstärke des Tonzeichens an. Die horizontale Länge definiert, wie lang es gespielt werden soll.

Vom Partiturraster wird nur ein kleiner Ausschnitt der gesamten Spur sichtbar dargestellt. Um es vollständig zu komponieren, scrollt man nach rechts und links. Man hat also immer nur den Überblick über einen Ausschnitt der Spur.

Beeinflusst wurde ich von einem Aspekt an der Arbeit von Morton Feldman. In den 1970er Jahren entwickelte sich sein Interesse für die Teppichkunst. Dieses Interesse spiegelte

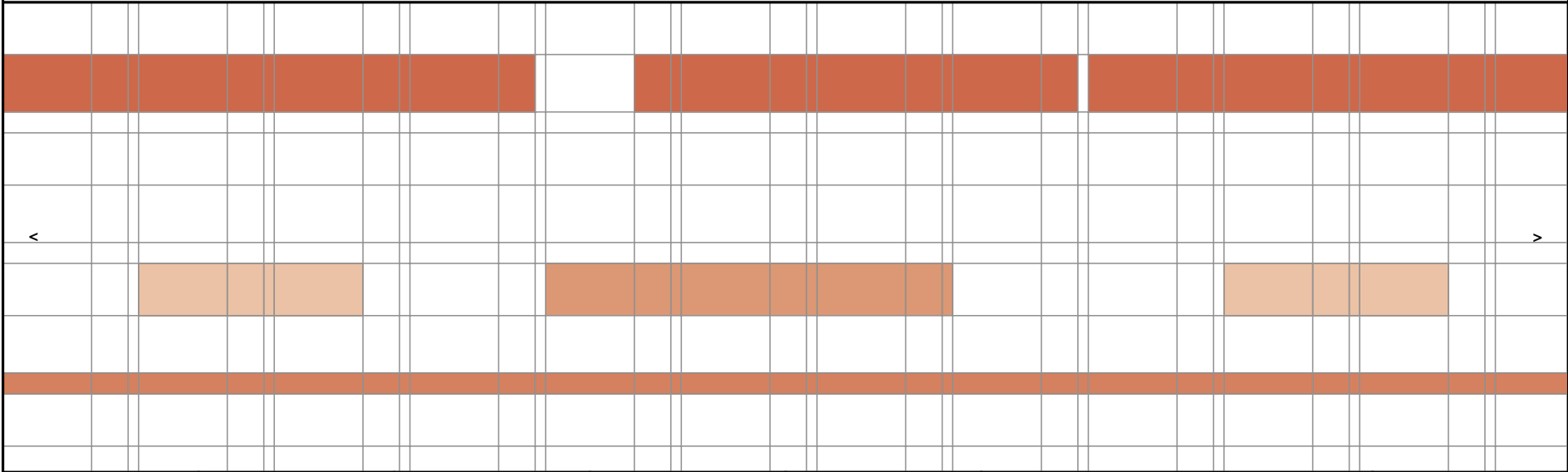
sich auch in seiner Kompositionsweise wider. Er fand heraus, dass türkische Teppiche, im Gegensatz zu den persischen, asymmetrische Muster aufweisen. Dieses begründet sich in der Anfertigungsmethode der Teppichsorten. Perserteppiche werden so hergestellt, dass man beim Knüpfen die ganze Zeit die gesamte Arbeit überblickt. Die türkischen Teppiche dagegen werden Abschnitt für Abschnitt nach unten weggedreht, so dass der Knüpfer das Gesamtmuster im Gedächtnis behalten muss, da er es nicht mehr vor Augen hat. Auf diese Weise schleichen sich schnell Fehler ein, die nicht mehr nachträglich korrigiert werden können. Somit entsteht ein gewisses Maß an Asymmetrie. Diese Methode übernahm Feldman für seine Kompositionen.²⁴

Nachdem man alle Spuren des Ortes fertig komponiert hat, bestätigt man und gelangt zur nächsten Maske, in der die Spuren gesetzt werden.

Navigation

[Sporauswahl] > Spurkomposition [Verlassen]

Spurpartitur



Tonzeichen

zwtzwtzwt	zwüüit	chikk	hhhhü	quiiitsch + bumchik	klong	ihhhiihhiiii	kaadung + hup
-----------	--------	-------	-------	---------------------	-------	--------------	---------------

Infozeile | Menü

Blindtext | Blindtext | Blindtext | Blindtext | [Tonzeichen löschen] [Spuren komponiert]

Spuricons eines Ortes

<p>13h 05m 49s</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #f0e68c; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 33%;">09d</td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr> <tr><td>11m</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>04y</td><td></td><td></td></tr> </table> </div>	09d			11m			04y			<p>17h 07m 02s</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #c0392b; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 33%;">10d</td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr> <tr><td>11m</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>04y</td><td></td><td></td></tr> </table> </div>	10d			11m			04y			<p>11h 19m 28s</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #f1c40f; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 33%;">11d</td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr> <tr><td>11m</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>04y</td><td></td><td></td></tr> </table> </div>	11d			11m			04y		
09d																													
11m																													
04y																													
10d																													
11m																													
04y																													
11d																													
11m																													
04y																													

4.2.3 Spuren setzen

Auf dieser Maskenebene arrangiert der Komponist die fertig komponierten Spuren über- und nebeneinander. Er verschiebt sie also in mehreren Ebenen gegeneinander. Die einzelnen komponierten Spuren werden aus dem unteren Spurauswahlbereich in den Arrangierbereich darüber gezogen. Hierdurch schichtet sich nochmals Bild und Ton.

Durch die Positionsschieber, die zu jeder komponierten Spur gehören, gibt man einen Bereich auf dem 360° Panorama an wo die jeweilige Spur beginnen soll zu laufen. Durch dieses verschieben werden im ganzen Panorama zu unterschiedlichen Zeiten und an unterschiedlichen Positionen Ton- und Bildereignisse stattfinden.

Navigation

[Sporauswah] > [Spurkomposition] > Spuren setzen [Verlassen]

Arrangieren

< >

Infozeile | Menü

Blindtext | Blindtext | Blindtext | Blindtext | [Spur löschen] [Komposition laufen lassen]

Sporauswahl
Positionsschieber

09d 11m 04 | 13h 05m 49s

90° 180° 270°

11d 11m 04 | 11h 19m 28s

90° 180° 270°

10d 11m 04 | 17h 07m 02s

90° 180° 270°

09d 11m 04 | 13h 05m 49s

90° 180° 270°

4.2.4 Komposition laufen lassen

Die Komposition läuft ab. Der Komponist wird zum Rezipienten und kann sich zum Ansehen der verschiedenen Bildteile der Komposition nach links und rechts scrollen. Die Bildteile, die dem Rezipienten im dargestellten Ausschnitt erscheinen, werden auf zwei Lautsprechern abgespielt, die vor ihm stehen. Die Ereignisse, die nicht zu sehen sind und an einer anderen Position des Panoramas abgespielt werden, sind auf zwei Lautsprechern im Hintergrund zu hören. Durch das Scrollen fokussiert man also die Bilder in den sichtbaren Bereich und die Klänge werden auf die vorderen Lautsprecher gestellt.

Ein wesentlicher Teil des Hörens hat eine Schutzfunktion für den Körper. Das Hören ist rundherum 360°, während das Gesichtsfeld nicht einmal 180° wahrnimmt. Ohren kann man auch nicht schließen. Darum geht das Gehirn auch anders mit Gehörtem, als mit Gesehenem um. Wenn wir alle Soundinformationen unselektiert wahrnehmen, würde auch sehr viel Hirnleistung dafür verbraucht werden. Das Gehirn unterdrückt also bestimmte Anteile des Hörens. Alles, was kontinuierlich, über eine gewisse Zeit, an Klang da ist, wird als Müll erkannt und ausgeschlossen.²⁵

Ich stelle gerade die Klänge und Tonzeichen in den Vordergrund, die sonst vom Gehör ausgeschlossen werden. Es soll deutlich werden, welche Geräusche man eigentlich ununterbrochen um sich hat. Diese Geräusche werden dann mit Bildfragmenten aus den Panoramen verbunden. Wobei man vorher nicht weiß, welche Tonzeichen mit welchen Bildausschnitten kombiniert werden. Diese zufällige Verknüpfung von Visuellem und Akustischem soll neue Imaginationen beim Rezipienten hervorrufen.

Komposition





Schlussbetrachtung

Die Arbeit an der „Komposition in D“ ist in ihrem jetzigen Stadium bestimmt noch nicht abgeschlossen und wird es vielleicht nie werden. Eine Fortführung und Erweiterung, sowie andere Herangehensweisen und Blickwinkel sind möglich. Ein Ende ist nicht in Sicht.

Die vorliegende Arbeit soll einen Einblick in freie Kompositionsmöglichkeiten geben und den Blick für die Umgebung schärfen. Dem Rezipienten ist es überlassen seine eigenen Schlüsse zu ziehen und selbst zum Komponisten zu werden. Die „Komposition in D“ stellt den Versuch dar, offen zu arbeiten; eine Balance zu finden, zwischen intuitivem und rationalem Arbeiten.

Danksagung

Ich danke meinen Referenten für die hilfreiche Kritik, ohne die das Ergebnis nicht so zufriedenstellend geworden wäre.

Ein Besonderer Dank geht an Malte, Maren, Christian, Holger, Daniel und allen Ungenannten.

Literaturverzeichnis

- 73174
- 1 Vergl. Friedrich Kirchner, Carl Michaelis u.a. Wörterbuch der Philosophischen Begriffe. Meiner, 1998.
Vergl. Hrsg. Joseph Bernhart. Augustinus: Bekenntnisse. Insel, Frankfurt, 2004.
 - 2 Dickreiter, Michael. Handbuch der Studiotchnik. Sauer, München, 1987. Seite 2.
 - 3 Vergl. Harald Wolff, Geräusche und Film. Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main, 1996.
 - 4 Vergl. Gieseler, Walter. Kompositionen im 20. Jahrhundert. Details – Zusammenhänge.
Seite 33 ff. Celle, 1975.
Vergl. Schneider, Hans. Lose Anweisungen für klare Klangkonstellationen. Pfau-Verlag, Saarbrücken, 2000.
 - 5 Vergl. Hrsg. Martin Büsser, Jochen Kleinhenz u.a. testcard - beiträge zur popgeschichte #3 : Sound.
Ventil Verlag, Mainz, 2002.
 - 6 Vergl. Schneider, Hans. Lose Anweisungen für klare Klangkonstellationen. Pfau-Verlag, Saarbrücken, 2000.
 - 7 Zimmermann, Walter. Stille und Lärm – Zu einer aktuellen negativen Dialektik. Ein Gespräch zwischen
Walter Zimmermann und Stefan Schädler. in Positionen 10, 1992. Seite 5.
 - 8 Vergl. Schneider, Hans. Lose Anweisungen für klare Klangkonstellationen. Pfau-Verlag, Saarbrücken, 2000.
 - 9 Vergl. Schneider, Hans. Lose Anweisungen für klare Klangkonstellationen. Pfau-Verlag, Saarbrücken, 2000.
 - 10 Pierre Henry, Radiosendung: *Das wohltemperierte Mikrophon*, WDR3.
 - 11 Vergl. http://de.wikipedia.org/wiki/Komposition_%28Musik%29
 - 12 Vergl. http://de.wikipedia.org/wiki/Formenlehre_%28Musik%29

13 Vergl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Harmonielehre>

14 Vergl. http://de.wikipedia.org/wiki/Satztechnik_%28Musik%29

15 Vergl. http://de.wikipedia.org/wiki/Serielle_Musik

16 Vergl. Schneider, Hans. Lose Anweisungen für klare Klangkonstellationen. Pfau-Verlag, Saarbrücken, 2000.

17 Vergl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Aleatorik>

18 Vergl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Improvisation>

19 Vergl. Schneider, Hans. Lose Anweisungen für klare Klangkonstellationen. Pfau-Verlag, Saarbrücken, 2000

20 Vergl. Schneider, Hans. Lose Anweisungen für klare Klangkonstellationen. Pfau-Verlag, Saarbrücken, 2000

21 Vergl. http://virtuelleschuledeutsch.at/literatur3/ly_konkret_vtfg.htm

22 Vergl. Hrsg. Isabelle Faust, Detlev Ipsen u.a. Klang Wege. Universität Gesamthochschule, Kassel, 1996.

23 Vergl. Hrsg. Isabelle Faust, Detlev Ipsen u.a. Klang Wege. Universität Gesamthochschule, Kassel, 1996.

24 Vergl. Hrsg. Martin Büsser, Jochen Kleinhenz u.a. testcard - beiträge zur popgeschichte #3 : Sound. Ventil Verlag, Mainz, 2002.

25 Vergl. Hrsg. Martin Büsser, Jochen Kleinhenz u.a. testcard - beiträge zur popgeschichte #3 : Sound. Ventil Verlag, Mainz, 2002.

Abbildungsverzeichnis

Seite 7, 8 aus:

Harald Wolff, Geräusche und Film. Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main, 1996.

Seite 10 aus:

Harald Wolff, Geräusche und Film. Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt am Main, 1996.

Seite 17 aus:

Hrsg. Martin Büsser, Jochen Kleinhenz u.a. testcard - beiträge zur popgeschichte #3 : Sound. Ventil Verlag, Mainz, 2002, Seite.164.

Seite 18 aus:

Hrsg. Martin Büsser, Jochen Kleinhenz u.a. testcard - beiträge zur popgeschichte #3 : Sound. Ventil Verlag, Mainz, 2002, Seite.162.

Seite 26 aus:

Hrsg. ARS Acoustica:Klaus Schöning, Pierre Henry, La Ville. Die Stadt, Cover 1994.

Seite 28 aus:

Erhard Karkoschka, Das Schriftbild der neuen Musik. Hermann Moeck Verlag, Celle, 1966. Seite 167.

Seite 29 aus: <http://de.wikipedia.org/wiki/Notenschrift>

Seite 32 aus:

Erhard Karkoschka, Das Schriftbild der neuen Musik. Hermann Moeck Verlag, Celle, 1966. Seite 124.

Seite 36 aus:

Erhard Karkoschka, *Das Schriftbild der neuen Musik*. Hermann Moeck Verlag, Celle, 1966. Seite 93.

Seite 37 aus:

Erhard Karkoschka, Das Schriftbild der neuen Musik. Hermann Moeck Verlag, Celle, 1966. Seite 99.

Seite 40 aus:

http://virtuelleschuledeutsch.at/literatur3/ly_konkret_vtfg.htm