

# Transcribing the Body

Mitte der 90er Jahre lernte ich die Arbeiten des Experimentalfilmers Martin Arnold kennen und war 1998 bei der Uraufführung seines ersten »digitally cut projects« *Alone. Life wastes Andy Hardy* im Wiener Stadtkino dabei. Die Filme Arnolds waren, wie ich andernorts schon mehrfach beschrieben habe<sup>1</sup>, der Ausgangspunkt für meine Werkreihen *Differenz/Wiederholung* und *Monadologien*. Auch für meine Arbeiten und Kollaborationen im Bereich Tanz und Performance spielt die Auseinandersetzung mit dem Werk Arnolds eine wichtige Rolle. Dabei waren für mich folgende Momente besonders Impuls gebend:

- Die Beschränkung auf musikalisches Archivmaterial als Ausgangspunkt und damit verbunden der Verzicht auf die Neuschaffung von Material.
- Die Konzentration auf den Lesevorgang und die Lesebewegung, die einen Diskurs zwischen den Textschichten, zwischen Text und Subtext eröffnet.
- Die Beschränkung auf die Methoden Cut und Loop.
- Die Beschränkung auf die Explosion einer sehr kleinen Materialzelle, sowohl auf der Ebene der Zeit als auch der Semantik.
- Die Generierung komplexer Strukturen mittels minimaler Ausgangsbedingungen.
- Das Aufbrechen der Linearität der Erzählung mittels zyklischer Repräsentation, mittels Erratik, Chaotik und Nichtvorhersehbarkeit des Auslesevorgangs, was zur Definition unterschiedlicher Scratchverfahren führt, und mittels der Blockade, was das daraus resultierende Stottern zum Stilmittel macht.
- Die Definition unterschiedlicher Loopstrukturen, von granularen bis großformalen.

## Transmediale Transkription

Mein erster Umsetzungsversuch der Arbeiten Arnolds fand in den Werken *Hommage à Martin Arnold I* für Tonband statt, eine Arbeit über das Scheitern eines Stücks, und in *Hommage à Martin Arnold II* für großes Orchester. In beiden Arbeiten ist es mir nicht geglückt, die klare Stringenz der Arnoldschen Filme musikalisch umzusetzen. Ich reagierte auf diese Erkenntnis in elektronischen Experimenten mit dem *Composers Desktop Project* (CDP), in denen ich historische Ausgangsmaterialien (Monte-

20 verdi, Mozart, Verdi und andere) verwendete.

Das Tonbandspiel *Maskenspiel* (nach Verdis *Maskenball*) war eines der ersten derartigen Experimente. Dort verwendete ich den Loop-Befehl unter CDP.<sup>2</sup>

Der entscheidende Punkt der Loop-Prozesse unter CDP ist, dass diese nicht nur die Segmente eines Soundfiles so zusammenfügen, dass durch die Repetition in der Wahrnehmung der Eindruck eines regelmäßigen Pulses entsteht. Sie ermöglichen darüber hinaus auch mit den Parametern Länge (Länge des ausgewählten Segments) und Zeitabstand (Zeitlicher Abstand, in dem die ausgewählten Segmente aufeinander folgen) zu spielen. Auch implementieren diese Loop-Prozesse einen Jitterfaktor, der die Linearität der Lesebewegung durch ein Vorwärts-Rückwärts-Lesen innerhalb eines durch ein Sample definierten Ausschnitt aufricht. Der nächste Schritt bestand nun darin, die Ergebnisse aus diesen elektronischen Experimenten in Partituren zu transkribieren. Dabei stieß ich sowohl in Bezug auf die Notierbarkeit als auch auf die Interpretierbarkeit an Grenzen: Die Komplexität der elektronischen Auslesevorgänge, die an beliebigen Punkten in den Klang eingreifen können, lassen sich kaum übertragen, da Partituren immer Sammlungen konkreter Punkte vor dem Klang darstellen. Auch übt das Maschinelle in den kinematografischen wie elektronischen Loops eine kaum zu überwindende Kraft aus. Und nicht zuletzt begrenzt die Unschärfe, die den Wiederholungen menschlicher Musiker eigen ist, die Transkription – niemand kann denselben Ton ein zweites Mal genau gleich spielen. Als Konsequenz daraus entwickelte ich zwei verschiedene Strategien: Die Addition und Verdopplung Computer generierter Granularprozesse innerhalb der Partitur und die Implementierung des Loop-Generators, eine Maschine, die am Institut für Elektronische Musik und Akustik (IEM) in Graz entwickelt wurde und die komplexe Loop- und Scratch-Prozesse in Realzeit ermöglicht. Der Loop-Generator wurde später zum Visual-Loop-Generator erweitert, der simultan Video- und Audiosamples different loopen und scratchen kann.

Jenseits der Inszenierung von konkurrierenden Wiederholungssystemen – ob es sich um den menschlichen Körper handelt oder um die Maschine des Loop-Generators – kam ich zu der Erkenntnis, dass diese Loop-Vorgänge in der Ausführung durch menschliche Musiker zu einer neuen Dramaturgie der musikalischen Körperlichkeit, zu einer Neudeutung der musikalischen Geste führen mussten. Dies zeichnete sich bereits sehr klar in der Performance von *DW2* durch Salome Kammer ab. Bewegung definierte sich hier rein funktional

1 Bernhard Lang, *Cuts'n Beats: a Lensmans View. Notes on the Movies of Martin Arnold*, März 2006, Pdf-Datei.

2 <http://people.bath.ac.uk/masjpf/cdp/cgroextd/htm#LOOP>

und konsequent aus der Mechanik der Loop-Bewegung, sie wurde quasi automatisiert.

Gemeinsam mit den Tänzern und Choreografen Xavier LeRoi, Christine Gaigg und Willi Dorner, die übrigens in ihren Arbeiten ebenfalls von Martin Arnold ausgingen und meinen Überlegungen ähnliche Strategien entwickelten, entwarf ich das erste große Musiktheater, das die DW-Maschine verwendet: das *Theater der Wiederholungen*. Das TDW verwendet ausschließlich den Loop als Instrument der Differenz und zeichnet inhaltlich das Bild der Geschichte als unausweichliche Maschine der Folter, indem es die Dimension der historischen Wiederholung im Kontext des »Theaters der Grausamkeit« thematisiert. Wiederholung erscheint auch hier als politisches Zeichen.<sup>3</sup> Das gesamte Projekt TDW entwirft so die Konzeption einer großen Musikmaschine, einer Differenz/Wiederholungsmaschinerie, die für die Weiterentwicklung folgender Musiktheaterprojekte entscheidend wurde.

## Body Loops – Looping Bodies

Im Kontext der Tanztheaterproduktionen, die ich gemeinsam mit Christine Gaigg erarbeitet habe, konzentrierten wir uns vor allem auf die Geste und zwar unter dem Blickwinkel des Loopens und Scratchens, alles Techniken, die ich zuvor in der *Differenz/Wiederholungs*-Serie musikalisch erforscht hatte. Es entstand die Werkgruppe TRIKE. Die Entwicklung von TRIKE durchlief drei unterschiedliche Arbeitsphasen und versteht sich als ein work in progress, als eine Recherche zu den phänomenologischen Ursprüngen der Geste und der Bewegung selbst.

## TRIKE Summer (2004)

Wir begannen zunächst zu improvisieren. Christine Gaigg verwendete ein Kontingent von Bewegungssamples und ich spielte mit dem Live-Loop-Generator-Tool *Replikator 4* unter PD. Die Strategie war hier zunächst die Übersetzung der Methode in ein anderes Medium auf dem Wege der Dopplung oder des Mappings. Ein Soundfile wird analog zu den Bewegungszellen oder Bewegungsmodulen der Tänzerin granuliert. In dieser Phase laufen das File und die Bewegung noch lose simultan ab. Im nächsten Schritt wandte Gaigg den Loop-Befehl auf Bewegungssequenzen an, in dem sie diese einem der Granulierung und Segmentierung vergleichbaren Prozess unterwarf. Der entscheidende Mapping-Parameter ist dabei die Bewegung, und zwar als Bewegung der Loops durch das Sample und als gescratchte Pulsation der Loops selbst. In

TRIKE Summer verwendeten wir allerdings immer noch »Tanzmusik«, blieben also noch einem additiven Verfahren von Klang- und Bewegungserzeugung verhaftet.

## TRIKE Grosse Version (2005)

Hier wurde besonders der Begriff des Tauschs, der Vertauschbarkeit und der Spiegelung thematisiert. Das Stück implementiert drei Tänzer, zwei Schauspieler und einen Musiker, wobei gerade die Differenzen der Medien und Gesten im Stück unterlaufen werden sollten: Alle Akteure produzieren Klang und Bewegung, wobei hier in der ersten Hälfte des Stückes Gaigg die Klangmodule (gesprochen und gesungen) selbst entwickelte. Der Musiker Dimitros Polisoidis zieht eine Bewegungsspur durch das Stück, improvisiert über verschiedene Klangmodule, die aus der automatischen Transkription der elektronischen Klangmaterialien gewonnen worden waren. Diese wiederum entstammten den Aufnahmen der improvisierten Vorproben des Stückes in Zürich. In der zweiten Hälfte wurden diese Aufnahmen, granuliert, wieder ins Stück eingespielt und neu verdoppelt.

Vorab komponiertes Material wird zurückgenommen und die von den Tänzern und Schauspielern produzierten Klänge werden geloopt. Diese TRIKE erscheint mir aus heutiger Sicht als ein Transformationsstück, das die Funktionen des Komponierens und Choreographierens in unserer Zusammenarbeit im Sinne einer Austauschbarkeit und Bereichsüberschneidung neu definierte. Dabei wurde für mich der Begriff des »inhärenten Klangs« richtungweisend, also der Klang, der mehr oder weniger unmittelbar aus der Körperbewegung hervorgeht oder durch diese sogar erzeugt wird. Die weitere Zuspiegelung von externem musikalischem Material war für mich zu diesem Zeitpunkt schon ein Schritt zurück.

## V-TRIKE und Folgeprojekte<sup>4</sup>

Etwa 2006 begannen wir am IEM in Graz zusammen mit Winfried Ritsch und Johannes Zmölnig an einer neuen Fassung von TRIKE zu arbeiten. Der Visual Loop-Generator kam zu einem neuerlichen Einsatz und Gaigg als Choreografin sollte die Sample-Vorgänge live steuern. Ziel war die Automatisierung der Methode: Der Loop-Generator sollte sowohl Bewegung als auch Klang erzeugen. Neu hinzu kam die von Winfried Ritsch entwickelte, klingende Messingplatte, die die Tänzerin nun bespielen sollte. Die Bewegung – Arsis und Thesis – sollte so zu einem primären Klangerzeuger werden. An eine etwa zweimal ein Meter große

3 Den Begriff der Maschine verwende ich in dem Sinn, wie er von Gilles Deleuze und Felix Guattari in *Tausend Plateaus* entwickelt worden ist.

4 Brüssel (2007), Graz (2008) Wien Modern (2009), Graz (2010).

Messingplatte wurden zwei Pickups montiert, die Platte etwas aufgebockt, um das Metall frei schwingen lassen zu können. Die Platte wurde über mehrere Lautsprecher verräumlicht, so dass die Schrittbewegungen sich im Raum aufspannten. Die Performerin (Veronika Zott) trug an den Fußsohlen Metallscheiben, mit denen sie die Platte in der Körperbewegung bespielte. Ihr gegenüber wurde eine Leinwand positioniert, auf der entweder der leere Raum, die leere Platte, ihr direktes Bewegungsabbild, ihr stehendes Wahrnehmungsbild (Still), ihr vom Computer gelooptes Abbild (Individuation des Abbildes), ein »falsches«, das heißt ausgetauschtes oder abweichendes Abbild oder nichts zu sehen war.

Das Stück beginnt mit einer Initialgeste, die von der Choreografin live gesampelt und auf die Szene bezogen durch die jeweiligen Parameter des Loop-Generators auf der Leinwand gespiegelt wird. Wesentlich ist hier, dass der resultierende Klang der Platte und das Abbild synchron geloopt werden. Dann beginnt die Performerin dieses Abbild wiederum different zu spiegeln, das Resultat wird wieder aufgenommen, was einen iterierten Feedback-Prozess ergibt.<sup>5</sup> So entwickelt das Stück eine autogenerative Struktur und Dramaturgie, die in den Grenzen der Parameter immer unterschiedliche Versionen zeigt. Wie auch in den DW-Stücken konstituiert sich das Verhältnis zwischen Loop-Generator und Live-Aktion wesentlich durch folgende Möglichkeiten:

Die Typologie der Loop-Szenarios:

1. Das Pendel	Gespielter Klang K1	(tacet)
(entweder oder)		Geloopter Klang K1
2. Das Doppel	Gespielter Klang K2	Gespielter Klang K2
(Synchronizität)		Geloopter Klang K2
3. Der Kontrapunkt	Gespielter Klang K3	Gespielter Klang K4
(simultaner Gegensatz)		Geloopter Klang K3
4. Das Komplement	Gespielter Klang K5	Gespielter Klang K5'
(Simultane Ergänzung)		Geloopter Klang K5
5a. Das Solo	Gespielter Klang K6	(Instrumental-Loop)
(Simultane Ergänzung)	tacet	
5b. oder:	tacet	
	Geloopter Klang K7	(Electric Loop)

V-TRIKE fokussiert dabei verschiedene Form- und Wahrnehmungsmodi. Die direkte Wahrnehmung von Bild und Abbild; die Spiegelung und die Spiegelung der Spiegelung; die unvermittelte und medial vermittelte Wahrnehmung des Körpers; die konkurrierende Aufmerksamkeit zwischen Medium und direkter Körperpräsenz; die maschinelle Sicht des Körpers, das heißt die Kamera als Maschine beziehungsweise die kinematografische Sicht des Menschen; die mechanische Dekonstruktion der Geste, das Quantisieren der Bewegung in zelluläre Einheiten; den Körperklang als Klangkörper. Entscheidend ist, dass hier die additive Methode der Klangbeigabe durch den Versuch einer bewegungsinhärenten Klanglichkeit substituiert wurde, was »das Ende der Tanzmusik« bedeutete.

Die geloopten Klänge und die primären Klangsignale wurden durch vier Lautsprecher verräumlicht und damit die Körperbewegungen direkt in den Raum projiziert. Außerdem war die Verwendung von mehreren Subwoofern unabdingbar, um den Körperschall der Platten auch zum fühlbaren Klangereignis werden zu lassen.

In den neuesten Versionen des Stücks *Trike-DoubleThree* und *Maschinenhalle 1* sowie der zusammen mit Winfried Ritsch konzipierten *Opera Mechanica* für singende Roboter wurde das chorische Prinzip – die Verdopplung oder Verdreifachung der Live-PerformerInnen – der früheren TRIKE-Versionen wieder eingeführt, wobei die Spiegelungs-, Tausch- und Substitutionsprozesse jetzt nicht nur zwischen Performerin und Videoabbild, sondern auch zwischen den einzelnen Performerinnen möglich ist. Es werden nun sowohl die Abbilder als auch die Körper austauschbar, was innerhalb des Systems trotz gleich bleibender einfachster Ausgangsbedingungen zu sehr komplexen Konstellationen führen kann. ■

5 Vgl. Douglas Hofstädter, *I am a Strange Loop*, Basic Books, New York 2007.