

Yvonne Spielmanns bezeichnet das Video als ein reflexives Medium und bezieht sich dabei auf künstlerische Arbeiten, in denen das audiovisuelle Medium Video in seinen Bestandteilen strukturell zur Kenntnis gebracht wird beziehungsweise in denen sich der Apparat selbst thematisiert.¹ Auch musikalische Kompositionen für die Konzertbühne, die eine oder mehrere Live-Kameras als Bühnenakteure mit einbeziehen, tendieren zu medialer Selbstreflexion – allerdings bezieht diese Reflexion meist auch die live agierenden Interpreten mit ein.

Bei der Verwendung der Live-Kamera kommt es darauf an, den Zuschauern zu verdeutlichen, dass es sich bei dem visuellen Zuspiel nicht um ein vorab fertiggestelltes Video handelt. Erst die sinnlich wahrnehmbare Differenz zu ihm rechtfertigt den Einsatz der Live-Kamera. Diese Problematik teilt die Live-Kamera mit der klanglichen Live-Elektronik, die ebenfalls Merkmale aufweisen sollte, die sie von einem vorproduzierten Klangzuspiel unterscheiden. Um den Live-Charakter der visuellen Aufnahmen für das Publikum unmittelbar visuell zu bestätigen, liegt es bereits aus praktischen Gründen nahe, die motorischen Spielaktivitäten der Bühnen-Performer mit der Kamera zu fokussieren. Dass die Live-Kamera keine Verschiebung der Temporalität eines Ereignisses ermöglicht, sondern lediglich dessen Translokation (Projektion an eine beliebige Stelle des Raumes), Veränderungen des Maßstabs (Vergrößerung und Verkleinerung), Fokussierung auf Teilmomente (Ausschnitte) sowie Farbveränderungen (schwarz/weiß) vorzunehmen vermag, lässt es ebenfalls als konsequent erscheinen, sich auf die konkrete Bühnensituation zu beziehen. Unter dem »Blick« der Live-Kamera wird deshalb häufig das traditionelle Instrumentalspiel einer medialen Reflexion unterzogen. Technisches und menschliches Agieren ist in diesen Arbeiten gleichermaßen beteiligt. Dabei ist der Spielraum der künstlerischen Möglichkeiten immens. Die folgenden Beispiele belegen, wie unterschiedlich zeitgenössische Komponistinnen und Komponisten die Arbeit mit der Live-Kamera in ihre künstlerischen Konzepte integrieren.

Analyse

Die Grundidee von Simon Steen-Andersens Stück *re-rendered for pianist and two assistants* (optional participating conductor, optional live-video) aus dem Jahr 2003/rev. 2004 besteht in der besonderen Bühnensituation für die Performer und die damit verbundene singuläre Form der Klangproduktion: Die Pianistin er-

Marion Saxer

Really good!!! Camera in the right places!!!

Zur Verwendung der Live-Kamera auf der Konzertbühne

zeugt die Klänge gemeinsam mit zwei »Assistenten«, die am gleichen Instrument »inside« bestimmte vorgegebene Aktionen ausführen. Laut Partiturangabe sollen die Interpreten ihre Aktionen so leise wie nur irgend möglich ausführen. Die kaum hörbaren Klänge werden jedoch so intensiv verstärkt, dass sie in einer mittleren Lautstärke erklingen.

Steen-Andersen bemerkt zu dem Stück in einer Programmnotiz: »Chamber music, abstract togetherness made concrete by narrowing down the common denominator from room to instrument. The unity is split up; opposites brought together; mutual dependence is build up in the cooperation about single sounds.«² Zu dieser kooperativen Klangbildung kann optional ein Live-Video hinzutreten. In der auf YouTube zu findenden Aufnahme des Stückes befindet sich hinter dem Klavier eine Projektionsfläche, die in vier gleichgroße Quadrate aufgeteilt ist, auf denen jeweils in starker Vergrößerung mit unbeweglicher Kameraeinstellung einzelne Spielaktivitäten live in schwarz/weiß abgebildet werden. Zu sehen sind die Tastatur mit den Handbewegungen der Pianistin, die Manipulationen der beiden Assistenten im Flügel und die für die Klangproduktion wichtigen Pedalaktionen.

Die Kamera fokussiert damit auf bestimmte motorische Aktivitäten der Performer. Sie schneidet sie aus dem visuellen Gesamtzusammenhang heraus und intensiviert damit deren Wahrnehmung. Dabei leistet sie ein Doppeltes: Zum einen löst sie den kooperativen Akt der Klangproduktion wieder in Einzelaktionen auf. Dieser analytische Blick ermöglicht es jedoch den Rezipienten, die kooperative Klanggenese besser zu durchschauen. Die Live-Kamera wird hier zum Analyse-Instrument, das zugleich eine Neu-Interpretation des Stückes liefert. Denn indem sie die am Klang beteiligten Einzelaktionen visuell seziert, wird auch die auditive Wahrnehmung verändert. Dass das Stück auch ohne Live-Kamera vollgültig aufgeführt werden kann, zeigt jedoch auch, dass der Schwerpunkt der Komposition ganz eindeutig auf der Ebene der sehr elaborierten Klanglichkeit und des ungewöhnlichen instrumental Settings liegt. Die von der Live-

1 Yvonne Spielmanns, *Video. Das reflexive Medium*, Frankfurt am Main 2005.

2 www.simonsteenandersen.dk, Zugriff am 30.03.12.

Kamera gelieferten Bilder verstärken lediglich die Grundkonzeption des Stückes.

Der Kommentar eines YouTube-Users »Camera in the right places!!!«, der zunächst banal erscheint, trifft dabei doch ein Zentrales: Der Ort, an dem die Kamera auf der Bühne steht, entscheidet darüber, ob die künstlerische Intention der visuellen Analyse der Klangproduktion realisiert werden kann. Das bedeutet aber eben auch nichts anderes, als dass die Live-Kamera die Konzertbühne betritt und neben den menschlichen Interpreten zum mitagierenden Bühnenakteur wird.³

Komposition

Auch in Annesley Blacks *4238 De Bullion* für Klavier solo und live-elektronische Klang- und Videobearbeitung fokussiert die Live-Kamera auf die Spielaktivitäten der Pianistin, die auf eine im Hintergrund befindliche Leinwand projiziert werden. Auch hier findet im Video – im Vergleich zur ganzheitlichen Sichtbarkeit der Interpretin auf der Bühne – eine Separierung und Fokussierung auf die Spielbewegungen statt. Wie in Steen-Andersens *rerendered* ist die Video-Kamera in *4238 De Bullion* selbstreflexiv eingesetzt, das heißt, sie bildet bereits allein durch diese Fokussierung einen medialen Kommentar zum Instrumentalspiel. Doch es bleibt nicht bei der filmischen Live-Abbildung. Black benutzt für ihr Stück die Software GEM (Graphic Environment for Multimedia).⁴ GEM ermöglicht es, an jeder beliebigen Zeitstelle des Stückes Aufzeichnungen zu machen und diese an jeder beliebigen folgenden Zeitstelle in den visuellen Datenstrom ein- und wieder auszublenden. Diese Aufzeichnungen können zudem beliebig beschleunigt und verlangsamt werden. Das Videozuspiel von Blacks *4238 De Bullion* ist demnach von visuellen Rückblenden durchzogen, die bewirken, dass sich das projizierte visuelle Geschehen von der motorischen Live-Aktion der Pianistin ablöst und verselbstständigt. GEM leistet etwas, das in der Live-Realität nicht möglich ist und generiert damit eine mediale Meta-Realität. Selbstreflexiv ist diese Schicht zudem, weil die Live-Kamera unter der Leitung der Komponistin laufend zur Leistung der Interpretin Stellung nimmt, indem sie auswählt, neu konfiguriert, transformiert usw.

Die Live-Motorik der Pianistin wird darüber hinaus auf einer weiteren Ebene medial »konterkariert«; dies geschieht durch die elektronischen Klangzuspiele, die ebenfalls über Pure Data aufgenommen und weiterverarbeitet werden und ebenfalls nicht zwingend den aktuell erzeugten Klängen entsprechen, sondern frei weiterverarbeitet werden können.

Diese auditiven, digitalen Klangzuspiele bilden, neben den real erzeugten Klängen, den sichtbaren Spielaktionen und der visuellen Projektion, eine vierte Wahrnehmungsschicht des Stückes.

Das Spezifische des Ansatzes von Black besteht darin, dass sie in *4238 De Bullion* ein Verwirrspiel mit intermodalen Wahrnehmungskoppelungen entfacht, das heißt die natürlichen Wahrnehmungsroutinen der Verknüpfung von Hören und Sehen unterbricht. Im Verlauf des Stückes werden die beschriebenen vier Wahrnehmungsschichten des Stückes trickreich miteinander verknüpft. Dabei stellt Black mit den aus dem natürlich gegebenen Zusammenhang herausgelösten, separierten Teilwahrnehmungen neue intermodale Verknüpfungen her oder legt sie zumindest nahe. Black rechnet mit der grundsätzlichen Tendenz der Wahrnehmung, stets die routinierten intermodalen Zusammenhänge zu restituieren. Diese Versuche werden jedoch immer wieder durch Täuschungsmanöver unterlaufen. Stattdessen schafft Black neue, nun künstlich erzeugte Zusammenhänge.

4238 De Bullion ist eine autonome, musikalisch durchstrukturierte Komposition, bei der die von der Live-Kamera erzeugte Visualität als eigene kompositorische Schicht behandelt und in die kompositorische Struktur einbezogen wird. Weil die visuellen Anteile des Stückes in eine genuin musikalische kompositorische Struktur integriert werden, kommt ihnen gleichsam die Funktion eines weiteren musikalischen Parameters zu.⁵

Interaktion

In Kirsten Reeses 2009 entstandenen *Kugelspielen. 11 Klangspiele für Akkordeon, Live-Elektronik, Videoprojektion und Geduldspiele* ist die Live-Kamera – anders als in den beiden vorangegangenen Stücken – Bühnenakteur innerhalb eines interaktiven Multi-Agentensystems, in dem technische und menschliche Akteure aufeinander reagieren. Die Arbeit besitzt einen klaren Performance-Charakter, wobei die Komponistin selbst als Performerin auf der Bühne agiert. Während der Aufführung hantiert Kirsten Reese, an einem Tisch sitzend, mit Geduldspielen, kleinformatischen Plastikquadraten, in denen winzige Kugeln mit schnellen, geschickten Bewegungen durch geometrisch geordnete Musterlabyrinth manövriert und zu einem Zielpunkt bugsiert werden müssen.

Kugelspiele ist zugleich eine Arbeit der Medienkunst mit einem äußerst komplexen audiovisuellen medialen Setting. Die Spielflächen der Kugelspiele werden über eine Live-Kamera auf einer großen Projektions-

3 Weitere Stücke von Steen Andersen mit Video-Kamera sind *Nothing integrated for extremely amplified clarinet, percussion, cello and live-video* (2007) und *Self-Simulator* (2009), eine Apparatur, die es dem Benutzer beim Umhergehen ermöglicht, sich von hinten zu sehen.

4 GEM beruht auf der von Miller Puckette entwickelten rein musikalischen Open Source Software PD (Pure Data) und weitet diese auf Visuelles aus.

5 Eine ausführliche Analyse des Stückes siehe: Marion Saxer, *Komponierte Sichtbarkeit. Intermodale Strategien in Annesley Blacks Video-Komposition 4238 de Bullion für Klavier solo und live-elektronische Klang- und Videobearbeitung* (2007/08), in: Marion Saxer (Hg.), *Mind the Gap! Medienkonstellationen zwischen zeitgenössischer Musik und Klangkunst*, Saarbrücken: PFAU 2011, S. 50-66.

fläche hinter der Bühne abgebildet, damit das Publikum den Verlauf der spielerischen Aktion Reeses mitverfolgen kann. Zudem werden die Kugelbewegungen von Licht-Sensoren erfasst, die auf der Rückseite der Spiele montiert sind und die live-elektronischen Zuspielungen steuern und beeinflussen. Auf einer dritten medial vermittelten Ebene werden die Geräusche der Kugeln während des Spiels verstärkt. Hierbei ergibt sich ein großes variantenreiches Klangspektrum, denn durch die unterschiedliche grafische Anlage der Spielflächen und die unterschiedlichen Aufgabenstellungen sind jeweils spezifische motorische Bewegungsabläufe mit unterschiedlichen Zeitstrukturen erforderlich, um die Kugeln ins Ziel zu steuern.

Das harmlose Spiel wird demnach von einem beeindruckenden technischen Equipment gerahmt und erhält dadurch eine neue Dimension. Auf dem Spieltisch der Performerin befindet sich die gut sichtbare Live-Kamera, ein Notebook, das zusätzlich zu den Geduldspielen bedient werden muss, sowie ein ganzer Kabelwald für die Verschaltungen der elf Spiele. Alleine das Vorzeigen der Geräte eröffnet eine medienreflexive Perspektive der

Arbeit. Die Technik ist nicht mehr der zu verborgene Mittler, der am besten unbemerkt bleibt, sondern sie wird wie in den beiden vorangegangenen Arbeiten zum Bühnenakteur, zum aktiven, Wirkung erzeugenden Handlungsträger innerhalb des Gesamtgeschehens.

Kugelspiele ist jedoch schließlich auch eine Komposition für Akkordeon. Die Video-Projektion der Spielflächen dient der Akkordeonistin Eva Zöllner, der das Stück gewidmet ist, als bewegte, von der Performerin live eingespielte, grafische Partitur. Kirsten Reese hat für die Interpretin Spielanweisungen notiert, die Klänge und ihre Zeitlichkeit in Abhängigkeit von der Positionierung der Kugeln genau angeben. Die Akkordeonistin folgt demnach dem Verlauf der Kugelspielaktion via Live-Kamera genau und gestaltet ihre musikalischen Aktionen quasi improvisatorisch nach den Angaben der »Partitur«.⁶

Der Haupttitel dieses Textes ist ein Kommentar zur YouTube-Aufnahme von Simon Steen-Andersens Arbeit rerendered for pianist and two assistants.

6 Vgl. die Beschreibung der Arbeit Reeses als eine mehrstufige Operationskette, innerhalb derer sich menschliche und technische Aktivitäten mischen, in: Marion Saxer, *Distributed Agency. Verteiltes Handeln in künstlerischen Medienkonstellationen*, kunsttexte Nr. 4, 2011.

Neue Musik
aus NRW

ensemble:hörsinn spielt
Uraufführungen von
Jörg Birkenkötter
Erik Janson
Gordon Kampe
Johannes Marks
Christina C. Messner
Willem Schulz

2.–23. Juni 2012
Sechs Kompositionen auf Tour:
Dortmund \\
Bielefeld \\
Aachen \\
Münster \\
Köln \\
Essen \\
Düsseldorf

www.lmr-nrw.de

Eine Veranstaltung des Landesmusikrats NRW und der Kölner Gesellschaft für Neue Musik. In Kooperation mit Verein für Neue Musik Dortmund \\
Cooperativa Neue Musik Bielefeld \\
Gesellschaft für zeitgenössische Musik Aachen \\
Gesellschaft für Neue Musik Münster \\
Gemeinschaft der Künstlerinnen und Kunstförderer \\
Gesellschaft für Neue Musik Ruhr \\
musik21 e.V. Gefördert durch das Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes NRW.