

Notizen zu Remote Control

Simon Bahr 2022

Remote Control ist eine Einladung für die Pianistin Moena Katsufuji, zwischen Spielen und Hören hin und her zu wechseln: Alle 49 Tasten eines Midi-Keyboards lösen Klänge aus, die von einem Midiflügel und einem Lautsprecher wiedergegeben werden. In einigen Teilen des Stücks werden diese Mini-Kompositionen als musikalische Teilereignisse verwendet und kombiniert, in anderen jeweils separat angehört. Im letzteren Fall wird die Performerin selbst zur ZuhörerIn und benutzt das Midi-Keyboard als Fernbedienung, mit der sie nach einer frei zu entscheidenden Dauer den „Kanal“ wechseln kann, d. h. zum nächsten notierten Einzelton übergehen.

Die Uraufführung des Stücks fand am 2. Februar 2022 in der Neuen Aula der Folkwang Universität in Essen-Werden statt. Ein *Pure Data*-Patch für das Auslösen der Audio- und Midisamples steht zur Verfügung.¹ Genutzt wurde ein 88-tastiges Midi-Keyboard der Firma *doepfer* sowie ein *Yamaha Disklavier* (Midi-Flügel). Ein Midi-Keyboard mit mehr als 49 Tasten zu nutzen kann sinnvoll sein, da viele kleinere Keyboards oft keine beschwerten Tasten haben. Andererseits ist es im Sinne des Stücks – und in meinem – die „David gegen Goliath“-Situation der Performance durch ein möglichst kleines Keyboard zu verdeutlichen.

Die Partitur geht an einigen wenigen Stellen über die zur Klangerzeugung nötigen Aktionen hinaus: Der erste notierte Ton löst erst nach einer halben Sekunde einen Klang aus, wodurch die ersten kurzen Anschläge akustisch konsequenzlos bleiben – abgesehen vom Anschlagsgeräusch der Tasten. Es entsteht der Eindruck einer Situation, die bei Aufführungen mit Elektronik leider nicht selten tatsächlich vorkommt: Das Setup, das eben noch funktioniert hat, funktioniert im Ernstfall plötzlich nicht mehr.² Später im Stück wird diese Taste (mit nun ausdrücklich übertriebener Geste und *fff*) wieder angeschlagen und länger gehalten, sodass nun doch ein Klang ausgelöst wird. Dieses Beispiel soll die Aufführungssituation zum Performativen hin öffnen. Davon abgesehen werden performative Aktionen nicht explizit gefordert, sondern bewusst offen gelassen. Es können je nach Vorliebe weitere theatrale oder mimische Elemente ergänzt werden,

1 <https://puredata.info/>

Die Audio- und Midisamples können mit einer beliebigen Software ausgelöst werden. Dabei ist nur darauf zu achten, dass die Klanglichkeit der Audiofiles durch Filtrierung sowie die Velocity der Midifiles durch Skalierung der gespielten Dynamik bestmöglich – d. h. akustisch möglichst natürlich – angepasst wird.

2 In der Uraufführung ist dieser Fall tatsächlich eingetreten: Die Midi-Verbindung zum Flügel viel kurzzeitig aus, das Stück konnte erst mit einiger Verzögerung beginnen. Vor diesem Hintergrund reagierte das Publikum mit erleichtertem Lachen auf den Beginn des Stücks als es merkte, dass der zunächst scheinbar immer noch nicht behobene Fehler plötzlich ein Teil der Aufführung war und es endlich losging.

eine performativ zurückgenommene Aufführung ist aber ebenso legitim.

Die Spielerin hat nur 49 Tasten, d.h. 49 mögliche Flügel-Lautsprecher-Ereignisse zur Verfügung. Das ist nicht sehr viel: Zwar wäre auf einem Klavier mit 49 Tasten eine sehr große Bandbreite Musikstücke und Stile denkbar, doch haben die Einzeltöne hier einen relativ ähnlichen Klang, Amplitudenverlauf und Dynamikraum, und unterscheiden sich vor allem im Parameter Tonhöhe. Das Einzelereignis wird vor allem relativ identifiziert – als Intervall zu zeitgleich oder vorausgehend erklingenden anderen Ereignissen. Bei 49 Samples, d.h. 49 je immer exakt gleichen Klängen³ mit einem mehr oder weniger deutlichen eigenen Fingerabdruck, ist die Identifikation des Ereignisses absolut. Zusätzlich ist die Zuordnung eines Audiosamples zu einem Midifile immer gleich. Um in diesem Rahmen ein möglichst vielschichtiges, facettenreiches und wenig redundantes Musikstück entwickeln zu können, wurden bestimmte Strategien in der Komposition verfolgt.

Im Allgemeinen bestimmt die Tondauer das Verhältnis vom Einzelton zum komplexen Ereignis. Fast alle Tasten lösen bei Anschlag – möglicherweise unter anderem – den Ton auf dem Flügel oder im Soundfile aus, der auf einer üblichen Klaviatur zu der Taste gehören würde. Bei kurzen Notenwerten ähnelt das Spiel auf der Keyboard-Tastatur also dem direkten Spielen auf der Flügel-Tastatur. Beim längeren Halten eines Tons tritt die Identität der vorproduzierten Samples dann zunehmend hervor.

Ein Beispiel: Um den Eindruck eines einfachen Mappings am Anfang des Stücks nicht entstehen zu lassen – und so direkt zu Beginn die unterbewusste Erwartungshaltung beim Hören zu steuern – wird dem mittleren C auf dem Keyboard als Midisample der in Takt 3 notierte Rhythmus zugeordnet, der sich so auf zwei verschiedene Arten erzeugen lässt: einerseits durch erneutes Anschlagen der Taste (Takt 3), andererseits durch gedrückt halten der Taste (Takt 4). Im ersten Fall wird das zugehörige Audiosample im selben Rhythmus neu ausgelöst, Audiosample und Ereignis auf dem Flügel sind hier also synchronisiert. Im zweiten Fall läuft das Audiosample parallel zum Rhythmus auf dem Flügel einfach weiter. So entsteht direkt zu Beginn der Eindruck, dass die Ereignisse die vom Flügel und vom Lautsprecher kommen, unabhängig voneinander kontrolliert werden könnten, obwohl das eigentlich nicht der Fall ist.

Neben diesem allgemeinen Prinzip tragen weitere Faktoren zur Variationsbildung bei: (1) Verschiedene Formen der Überlagerung von Mini-Kompositionen⁴ führen zu neuen Zusammenklängen. (2) Die einzelnen Tasten des Keyboards sind je einer von vier Skalen zugeordnet, die in den verschiedenen Formteilen des Stücks verstärkt genutzt werden. So wird das klangliche Material erst nach und nach offen gelegt. (3) Außerdem sind Klänge unterschiedlichen Ursprungs mit den Skalen verbunden, die zusammengenommen eine möglichst diverse aber gleichzeitig kohärente Landschaft elektronischer Klänge erzeugen

3 Einzig Varianz pro Taste ist hier ein Filter für das Audiosample bzw. ein skaliertes Velocity-Wert für das Midisample, je nach Anschlagsdynamik auf dem Keyboard.

4 z. B. Akkorde, gehaltene Töne unter einer Melodie, polyphones Spiel.

sollen.

So wird z. B. das Bild des Flügels als ein mittels „Fernbedienung“ gesteuertes „consumer device“ durch typische Medienklänge gestützt: Kurze Sequenzen von Tonspuren aus Filmen, von der Übertragung eines Fußballspiels, aus anderer Musik verschiedener Genres, etc. Dem gegenüber – und dennoch mit dem Gegenstandsbereich der Medien- und Technologi Klänge verbunden – stehen etwa rohe Analogsyntheseklänge, Rauschen und Störgeräusche, Sinustöne, synthetische Stimmen und Instrumentalklänge – letztere wiederum in einem Kontinuum mit Samples anderer Musik.

Die auf dem Flügel abgespielten Midifiles basieren zum einen ebenfalls auf bestehender Musik, zum anderen auf *audio-to-midi*-Umwandlungen der gleichzeitig wiedergegebenen Audiosamples. Im ersten Fall wird ein Bezug zu den Audiosamples auf inhaltlicher Ebene hergestellt – auch sie erinnern an bestehende, medial vermittelte Musik. Im zweiten Fall entstehen auf formal-kompositorischer Ebene Parallelen zwischen Flügel und Lautsprecher, da durch das Ableiten der Klavierklänge von den Audiosamples zeitliche Synchronisationspunkte und harmonische Ähnlichkeiten entstehen.

Neben der eingangs beschriebenen Freiheit der Spielerin, die performative Ebene des Stücks auszugestalten, hat sie auch einen maßgeblichen Einfluss auf einige musikalische Aspekte des Stücks. Mehrfach kommen in der Partitur Sequenzen von Tonhöhen vor, die rhythmisch nicht festgelegt und stattdessen mit der Anweisung „ad lib. (hold notes max. until silence)“ versehen sind. Hier ist freigestellt, welche der vorproduzierten Mini-Kompositionen vollständig und welche nur sehr kurz oder fast gar nicht erklingen. Die Performerin kann die Dauern improvisieren oder sich in der Probenphase eine Version zurechtlegen, die ihren Vorlieben entspricht. Viele vorab fixierte Bestandteile der Komposition kommen so in den meisten Aufführungen überhaupt nicht vor. Die Rolle der Performerin als Mit-Komponistin wird dadurch hervorgehoben. Ferner wird die Gesamtdauer des Stücks dadurch relativ variabel.⁵

Mit *Remote Control* habe ich den Versuch unternommen, verschiedene Anliegen zu realisieren, die mir in meiner kompositorischen Arbeit wichtig sind: Innerhalb eines möglichst einfachen und begrenzten elektronischen Setups wird versucht, ein möglichst reichhaltiges und abwechslungsreiches musikalisches Erlebnis zu erzeugen. Die elektronischen Klänge sind durch eine gemeinsame konzeptuelle Ebene verbunden, aber zugleich klanglich sehr divers. Es besteht ein Kontinuum zwischen elektronischen Klängen und dem akustischen Klang des Flügels, der von (1) tatsächlich auf dem Keyboard gespielten über (2) theoretisch spielbare in (3) eindeutig mechanisch erzeugte und schließlich (4) elektronische Klänge übergeht. Die Performerin wird einerseits mit deutlich formulierten Ideen und klaren Instruktionen versorgt, hat aber andererseits auch einen musikalischen und performativen Freiraum zur Verfügung, in den sie nach eigener Vorliebe mehr oder weniger weit vordringen und so dem Stück ihren

⁵ Das Stück dauert in der vollständigen Version mindestens 10 Minuten, könnte im Extremfall aber durchaus bis zu 20 Minuten dauern. Außerdem gibt es eine ca. 8-minütige Kurzversion.

Fingerabdruck verleihen kann.