

Elena Ungeheuer

Essay oder Ein interaktiver Versuch zum Umgang mit Musik und Musikwissenschaft

Die neuen Medien sind da, und der technische Standard erlaubt es mittlerweile, Klang in akzeptabler Güte in multimediale Kontexte einzubinden. Woran es jetzt fehlt, ist die Ausarbeitung und Diskussion von Konzepten, wie sich Musik nicht nur durch Multimedia kommerzialisieren lässt, sondern welchen Gewinn die Forschung und Lehre aus der multimedialen Aufbereitung musikalischer Zusammenhänge ziehen kann. Die allgemeine Zögerlichkeit verwundert nicht, blickt doch die Musikwissenschaft – und sie ist die eigentlich Verantwortliche für Grundlagenforschungen; die Musikpädagogik sollte sich an ihren Früchten bedienen können – nicht auf eine Tradition der Methodenkritik zurück, die sie stärken würde für einen selbstbewussten Umgang mit der neuen Technologie. Dabei läge gerade in diesem Selbstbewusstsein eine dringend notwendige Gegenkraft zur allgemeinen Verflachung der kulturellen Inhalte, zu der – daran besteht kein Zweifel – die mittlerweile zur Normalität avancierte Simultan-Überreizung aller Sinne Erhebliches beiträgt. Ohne an dieser Stelle die Ursachen für den oftmals unreflektierten Umgang mit den eigenen Methoden vornehmlich in der deutschsprachigen Musikwissenschaft tiefer ergründen zu wollen, bleibt festzuhalten, dass es sich auch bei der allorts gepflegten Darstellung musikalischer Sachverhalte in Worten immer um eine Übersetzung von einem Medium in das andere handelt (anders etwa als in der Literaturwissenschaft, die von der medialen Verbundenheit des Objekts der Betrachtung und die Methode der Betrachtung profitieren kann) und dass es eben diese Übersetzungsproblematik ist, mit der man sich bei einem forschungsorientierten Umgang mit Multimedia auseinandersetzen muss.

Ein weiterer Grund für die musikwissenschaftliche Zurückhaltung in der Arbeit an CD-ROMs, interaktiven Lerneinheiten und anderen multimedialen Einrichtungen mag darin zu suchen sein, dass Musik ausschließlich dem hörenden Sinnesorgan zugeschrieben wird und mehrdimensionale Sinnesanreize nur musikalischen Sonderformen wie Oper, Filmmusik, Klanginstallation etc. zugesprochen sind. In der Tat stellt das Thema „Musik multimedial“ nicht nur die Frage nach audiovisuellen Präsentationsmethoden, sondern nach der Multimedialität unseres Umgangs mit Musik überhaupt. Inwiefern die multimediale Arbeit mit Musik einen tiefergreifenden Zugang zu Fragen des Musikhörens verschafft, wird in der folgenden Diskussion der Eigenheiten multimedialer Musikforschung deutlich werden.

Die Anschaulichkeit des Mediums

Die ureigene Darstellungsform des Computers ist eine visuelle – das Interface zwischen Rechner und Benutzer ist der Monitor. So erklärt es sich für multimediale Anwendungen bis heute, dass der graphischen Ausgestaltung die besondere Aufmerksamkeit gilt: je satter die Farben, je plastischer die Buttons, umso typischer „multime-

dial“. Neben ihrer Virtualität, also neben der Kunst des Vorgaukelns einer Wirklichkeit oder Phantasie-Wirklichkeit, muss die visuelle Präsentation aber auch die Funktionslogik des dargestellten Kontextes verdeutlichen. Ein gutes Computerspiel zeichnet sich durch ein ausgewogenes Verhältnis von offen sichtbarer Funktionslogik und gezielter Verdunkelungstaktik zur Erhöhung des detektivischen Einsatzes des Spielers aus. Die logische Evidenz einer Monitordarstellung kann durch Animationen der Bilder noch gesteigert werden und zu einer optimalen Transparenz des Problemzusammenhangs führen, wie sie vor allem für didaktische Anwendungen wünschenswert ist.

Wie kann man die Qualitäten der Anschaulichkeit für die Präsentation von Musik nutzen? Wird durch eine starke visuelle Darstellung die eigentlich nicht sichtbare musikalische Struktur verdeckt?

In jedem Fall stellt die visuelle Ebene eine Ergänzung zur Klangdarbietung selbst dar. Sie lässt sich in verschiedener Hinsicht sinnvoll einsetzen.

- Visualisierung wird bei jeder Art von Partitur betrieben. Selbst für Werke, die keine Aufführungspartitur im eigentlichen Sinne brauchen, da sie nicht von einem Interpreten aufgeführt werden, lassen sich als Hörpartituren musikalische Prozesse graphisch sichtbar machen und gegebenenfalls besonders verdeutlichen.
- Visualisierung kann die kompositorische Struktur verdeutlichen. Entweder hat sich der Komponist in der Konzeptionsphase selbst graphischer oder Flussdiagramm-artiger Hilfsmittel bedient oder Graphik dient der Analyse zur Darstellung mehrdimensionaler Zusammenhänge.
- Viele Arten dokumentarischen Materials, das die Geschichte in und um das Musikwerk herum lebendig werden lässt, brauchen die „Anschauung“, seien es Photos, Filme, Bilder, Texte, Handschriften.

Die Interaktivität des Mediums

Interaktivität bedeutet, dass dem Benutzer einer multimedialen Anwendung Zugriffsmöglichkeiten auf die Anordnung und den Verlauf des Dargestellten angeboten werden. Interaktivität ist bei Spielen selbstverständlich zu erwarten, soll doch der Benutzer animiert werden, selbst aktiver Spieler etwa einer CD-ROM zu werden. Was bedeutet Interaktivität im Hinblick auf Musikhören? Trägt die Eingriffsoption etwas dazu bei, ein Musikwerk besser zu „hören“?

Zunächst ist der Zusammenhang zwischen den Interaktionsoptionen und dem Musikhören nicht evident. Der potentielle Hörer greift vielmehr da in die CD-ROM ein, wo er eine bestimmte Information über das Musikwerk abfragen möchte, das heißt, er eignet sich Musik an, wie er etwa ohne Computer ein Fachbuch aufschlagen würde oder sich ein historisches Bild anschauen würde. Aktiv ist der potentielle Musikhörer auch da, wo er – ohne Computer – einen Stift zur Hand nimmt, um zu Analyse Zwecken Zahlen, Graphiken oder Noten auf ein Papier schreibt. Eine andere bekannte Aktivität des potentiellen oder realen Musikhörers beobachten wir in dem Moment, in dem er ein Abspielmedium anstellt (etwa einen CD-Player), vor- oder zurückspult (also in den Musikablauf selbst eingreift), oder die Lautstärke regelt. Alle diese Formen von Aktivität stellen sich bei einer multimedialen Anwendung als „Interaktion“ dar, da sie als Manipulation des einen Mediums, z. B. der CD-ROM, erfahren werden.

Was zeichnet dann noch die „Interaktivität“ von Multimedia besonders aus? Nichts wirklich Neues. Das einzig Herausragende einer interaktiven Computeranwendung liegt in der gleichzeitigen Exklusivität und Inklusivität der Aktionen. Exklusiv ist die Benutzung eines Computers, weil das, was er Besonderes an Information zur Verfügung stellt (etwa animierte Graphiken), nur über ihn selbst abrufbar ist. Auch das ist eigentlich nicht neu, denn jeder Film, jedes Buch weist in diesem Sinne mit seinen Eigenheiten auf sich selbst zurück. Hinsichtlich der Inklusivität von Aktionen ist der Computer allerdings einzigartig. Seine Besonderheit, ja seine eigentliche Rechtfertigung liegt in der Menge der auf engstem Raum abrufbaren Daten und der potentiellen Schnelligkeit des Zugriffs sowie der Verschiedenheit gleichzeitig verfügbarer Darstellungsebenen. In der Realität sind die „Seinszustände“ oftmals deutlich getrennt: Entweder ich sitze am Schreibtisch und analysiere oder ich sitze im Sessel des Wohnzimmers oder in dem des Konzertsaals, entweder höre ich Musik, oder ich lese ein Buch, oder ich besuche eine Ausstellung... Die zeitliche Distanz zwischen dem Computer-Benutzer, der sich aktiv ein Musikwerk aneignet und demselben, der das Musikwerk während einer Multimedia-Sitzung anhört, kann hingegen verschwindend gering werden. Die interaktive Aneignung mündet fließend in das Hören, und das Hören führt unmittelbar zu neuen Formen der Aneignung, so dass ein Zustand ständiger Aktivität erreicht wird. Hieraus lassen sich musikpsychologische Forschungshypothesen ableiten, die musikalisches Hören grundsätzlich als aktiven Handlungskomplex begreifen. Ein besonderes Augenmerk wäre auf das Ineinanderwirken innerer und äußerer Handlungsformen sowie auf die Entscheidungsstrategien zu richten, um der spezifischen Intentionalität des Vorhabens „Musikhören“ auf den Grund gehen zu können.

Eine derart ausgeprägte Anregung der Benutzeraktivität weist Multimedia wiederum als geeignetes Medium der Didaktik aus, steigert eine aktive Grundhaltung auf Seiten der Lernenden doch nachgewiesenermaßen erheblich den Lernerfolg.

Die Mehrdimensionalität des Mediums

Verschiedene Darstellungsebenen in demselben Datensystem zu verbinden, ist zweifellos die größte Errungenschaft von Multimedia, der diese hybriden Arten der Computeranwendung auch ihren Namen verdankt. Es erscheint sinnvoll, die verschiedenen Präsentationsformen, die sich etwa um ein Musikwerk ranken, in charakteristische Gruppen aufzuteilen, um das „anything works at the same time“ nicht in die Beliebbarkeit eines „anything goes“ zu überführen. Auf konzeptioneller Seite einer multimedialen Musikpräsentation lassen sich beispielsweise die Darstellungsformen nach Art des Fokus sortieren, der bei der jeweiligen Ansicht eingestellt wird. Im wesentlichen sind die zwei einschlägigen musikwissenschaftlichen Methoden zu trennen: Geht es um das Musikwerk an sich, seine Struktur, seine Einzelheiten, oder soll das Musikwerk in einen Kontext eingebettet werden, sei dieser nun historisch, biographisch, ästhetisch, politisch, gesellschaftlich oder andersgeartet.

Multimedia und musikalische Analyse

Jede musikalische Analyse braucht eine Referenzebene, in der die Musik global wie im Detail erkennbar wird, und auf die jederzeit zurückgegriffen werden kann. Solche

Bedingungen erfüllt am besten eine visuelle Präsentationsform. Dies kann eine Partitur im Sinne einer Aufführungsvorschrift sein oder eine Partitur, die die Klangwirklichkeit in ihrem zeitlichen Verlauf symbolisiert. Im Kontext einer multimedialen Analyse, d. h. einer solchen, bei der die graphische, die klangliche und die textliche Ebene auf demselben Datenträger in eine vernetzte Struktur gebracht werden, hat eine solche Partitur die Funktion einer Verweisebene, von der aus alle Kategorien an Informationen erreicht werden können und die die Informationsvielfalt ihrerseits auf einer Ebene zusammenführt.

Essay – eine interaktive Hörpartitur

Die Idee zu einer multimedialen Präsentation des Werks *essay*, einer elektronischen Komposition aus dem Jahre 1957, die Gottfried Michael Koenig im Studio für elektronische Musik des WDR Köln produzierte, entstand aus einem Forschungsprojekt mit dem Titel „Musikalische Rundfunkversuche“, das 1995 an der Robert-Schumann-Hochschule angesiedelt und vom Ministerium für Wissenschaft und Forschung Nordrhein-Westfalen gefördert wurde. Die Auseinandersetzung mit den besonderen Bedingungen rundfunk eigener Kunst bis zu den 1950er Jahren führte zu der Entscheidung, eine der Medialität der Werke angemessene Darstellungsform zu wählen, nämlich eine CD-ROM. Pragmatische Gründe drehten die Blickrichtung dahingehend um, dass nicht mehr aus einem groß angelegten historischen Hintergrund heraus die einzelnen Werke beleuchtet werden sollten, sondern dass ausgehend von einem paradigmatischen Werk die wesentlichen Aspekte der Problematik „Musik im Medium“ aufzuzeigen sind.

Als paradigmatisch für die Begegnung von Musik und der Medienwelt der fünfziger Jahre wurde *essay* von Koenig erachtet, weil in dieser Komposition erstmals in konsequenter Weise die gerätetypischen Verfahren der nachrichtentechnischen Apparate, welche den Komponisten der 50er Jahre im elektronischen Studio zur Verfügung standen, ästhetisch verarbeitet sind. Es geht in *essay* um die stufenweise Transformation von Kombinationen einfacher Ausgangelemente (Sinus, Impuls, Rauschen), die nach einem Verschachtelungsprinzip zu immer größer werdenden Klangkomplexen bis hin zum ganzen Stück anwachsen.

Von dem Werk existiert in schriftlicher Form bislang eine Realisationspartitur. Als adäquate Form der Visualisierung wurde eine interaktive Hörpartitur erachtet, die die Werkgenese und damit die Mehrschichtigkeit der Komposition erfahrbar macht. Das führte zu einem Schichtenmodell, in dem von der Großform über die einzelnen Formabschnitte und die Transformationen das abschnittsspezifische Grundmaterial und die einzelnen Klangelemente, die dieses generieren können, angesteuert werden. Dabei sind auch Klangfolgen hörbar, die als solche nicht im Stück auftauchen, sondern als Grundmaterial oder als Zwischentransformation die Werkentstehung mitgeprägt haben.

Folgende Screenshots verdeutlichen den Aufbau:

Abbildung 1: Titelbild – Im Mittelpunkt der CD steht die visuell-auditive Hörpartitur. Begleitend gibt es einige wenige textliche Informationen zum Werk allgemein, zur Vita des Komponisten und zu wichtigen Analysebegriffen, die von der Titelseite

aus angesteuert werden können. In einem „Rundgang“-Modus können beliebige Abfolgen der einzelnen BildschirmEinstellungen gespeichert und wieder abgerufen werden.

Abbildung 2: Großform – Die standardmäßig erste BildschirmEinstellung, die erreicht wird, zeigt das ganze Werk auf einen Blick. Es sind mittels farblicher Unterscheidung unmittelbar Formabschnitte und die Zusammensetzung der Abschnitte aus quadratisch symbolisierten Teilen erkennbar.

Abbildung 3: Abschnitte – Nach Klicken auf einen der Formabschnitte gelangt man in einen Abschnitt hinein. Jetzt zeigen sich die Quadrate als Transformationen eines noch nicht genauer beschriebenen Klangmaterials. Verhaltungs- und Intensitätskurven können eingeblendet werden.

Abbildung 4: Transformationen – Nach Klicken auf eine der Transformationen gelangt man in ein Feld, das es erlaubt, die Abfolge der Klangtransformationen zurückzuverfolgen, indem die Transformationsstufen „abgeklickt“ werden können. Automatisch stellt die unterste Stufe das Grundmaterial dar.

Abbildung 5: Grundmaterial – Auf Ebene des Grundmaterials werden in den globalen Verlaufskurven der Sequenzen einzelne Klänge (Rauschen, Impulse und Sinustöne) sichtbar. Von hier aus geht es noch in die einzelnen Sequenzen und dann – beispielhaft – in den Einzelklang hinein.

Es wird für die CD-ROM *essay* eine digitalisierte Realisierung des ursprünglich in einem analogen Studio hergestellten Klangmaterials verwendet. Eine Digitalfassung entstand bereits als didaktische Re-Synthese im Konservatorium von Venedig. Für die CD-ROM Produktion überarbeitet der Komponist selbst noch einmal diese digitalen Klänge, um zu einer autorisierten Fassung, quasi „Neu-Interpretation“, zu gelangen.

Multimedia und Musikgeschichtsschreibung

Das wesentliche Medium der Geschichtsschreibung ist die Sprache. Auch wenn ein multimediales Informationsangebot vorgeführt wird, wie z. B. im Fernsehen, hält doch das gesprochene Wort die Vielfalt der Dokumentationen zusammen, spinnt den roten Faden. Geschichten zu erzählen rund um Musik ist die geläufigste Art der kommerziellen multimedialen Präsentation von Musik mit einer durchaus offenen Haltung gegenüber einer gewissen Trivialisierung: Eine großväterliche Stimme aus dem Off schafft einen atmosphärischen Kontext, der historiographische Feinheiten gar nicht erst erwarten lässt.

Eine multimediale Präsentation im Sinne einer Computer-basierten Datenaufbereitung, kann dem Wesen des Narrativen noch weiter auf den Grund spüren, als dies bei dem unidirektionalen Fernsehmodus der Fall ist (womit nebenbei ein Kriterium vorgeschlagen wird, spannende von weniger spannenden, weil dem Medium nicht adäquaten CD-ROM-Produktionen zu unterscheiden). Folgendes erscheint dabei beachtenswert:

Bei der narrativen Kontextualisierung von Musik ist nicht immer ein Musikwerk deutlich erkennbarer Mittelpunkt, der erzählend umkreist wird, sondern die musikalischen Phänomene verstecken sich oftmals im Netz der historischen, biographischen, kulturellen, philosophischen und anderen Bezüge.

Musik wird erst dann als narrativ kontextualisiert, also als in eine Geschichte oder Geschichten eingebettet erfahren, wenn diese Geschichte vom Hörer selbst erzählt, gleichsam weiter gesponnen werden kann. Dieses Phänomen fällt bereits bei Konzerten auf, wenn die Programmheftnotizen in der Pause oder nach dem Konzertabend in vielfältigen Facetten wiedererzählt werden. Die postmoderne Philosophie des narrativen Diskurses, der sich seine Objekte selbst schafft, ist im Umgang mit Musik vielfach Wirklichkeit *avant la lettre*. Das heißt, aus der Sicht derjenigen, die den narrativen Umgang mit Musik – und nicht nur mit Musik – suchen, dass sie nicht nur eine und nur eine Geschichte hören, sondern sich vielmehr anregen lassen wollen, eigene Beziehungen zwischen den Phänomenen etwa der Historie oder der Kultur zu erstellen, eigene Bewertungen vorzunehmen, den eigenen Datenfundus zu erweitern. Denn der Umgang mit Geschichte und Geschichten ist selten ein einmaliges Ereignis, sondern entspricht oftmals einem grundlegenden Rezeptionsstil, was es ermöglicht, über viele Einzelgeschichten hinweg eine Wissensbasis, den eben erwähnten mentalen Kontext, aufzubauen, der mit jeder neuen Geschichte neu genährt und variiert wird.

Ein offenes System der Geschichtsschreibung aufzustellen, in das ein begrenzter Datenfundus bereits eingearbeitet ist und in das über eine Datenbank die Benutzer eigene Daten einspeisen können, erscheint eine den neuen Medien angemessene Aufgabe. Die Evaluierung der Daten im Sinne historischer Interpretationen („Das Werk war für jenen Kontext bedeutend/nicht bedeutend“ etc.) müsste parametergesteuert ebenfalls dem Benutzer zugänglich sein. Die ganze Palette visueller Präsentationen (Farbigkeit, Größe, Lokalisierung auf dem Bildschirm...) stünde einer solchen Bewertungsskala zur Verfügung. Wichtig ist es, dass die Objekte der Betrachtung, seien dies nun Musikwerke, Lebensläufe von Komponisten oder kompositionsästhetische Positionen, eine in Grundzügen einheitliche und damit vergleichbare und bewertbare Darstellungsform erhalten.

Ein solches Konzept von Musikgeschichtsschreibung böte der musikwissenschaftlichen Historiographie ein Denkangebot, von dem aus Methodenkritik betrieben werden könnte: Welche Kriterien verwenden die geübten Musikgeschichtler bei der Bewertung historischer Phänomene? Was stellt den harten Datenfundus dar und wo sind die flexiblen interpretatorischen Zugaben angesiedelt? Nach welchem Muster werden historische Zusammenhänge gestrickt?

Multimedia und Kompositionspraxis

Ein großes Plus von Multimedia liegt in der Möglichkeit zur animierten, audiovisuellen Graphik. Technische oder biologische Abläufe, aber auch abstrakte Prozesse, die zur Verdeutlichung eines Flussdiagramms bedürfen, lassen sich im zeitlichen Vollzug vorführen. Dies öffnet die Türe für didaktische Aufschlüsselungen kompositorischer Praxis. Zu denken wäre an die quasi zeitgeraffte Darstellung werkgenetischer Vorgänge wie der Entstehung von Themen, Motiven, Formabschnitten etc., die sich aus dem Skizzenstudium ergeben. Im Falle elektronischer Musik lassen sich etwa Klangtransformationen und Schichtungen transformierter Klänge im Stile eines virtuellen analogen Studios nachbauen. Die kompositorische Ästhetik mancher Werke seit den

sechziger Jahren aufgreifend, könnten auch ganze Werke zur Re-Komposition angeboten werden, indem ihre musikalischen Elemente sowie die wesentlichen kompositorischen Verarbeitungsmethoden multimedial quasi „freigelegt“ werden. Für Komponisten stellt der aktive Nachvollzug bereits komponierter Werke längst eine bewährte Studienmethode dar, von der auch Musikwissenschaftler und -pädagogen profitieren sollten.

Es erscheint nicht notwendig, Multimedia als Studienrichtung an allen Hochschulen einzuführen, um für musikalische Anwendungsbereiche verfügbar zu sein. Vielmehr sollten gezielte Zusatzangebote im Ausbildungsbereich den Zugriff auf die gängige Software erleichtern, um dann in musikspezifischen Seminaren – durchaus auch in der Mischung von traditionellen und multimedialen Methoden – konzeptionell orientierte Projekte realisieren zu können.

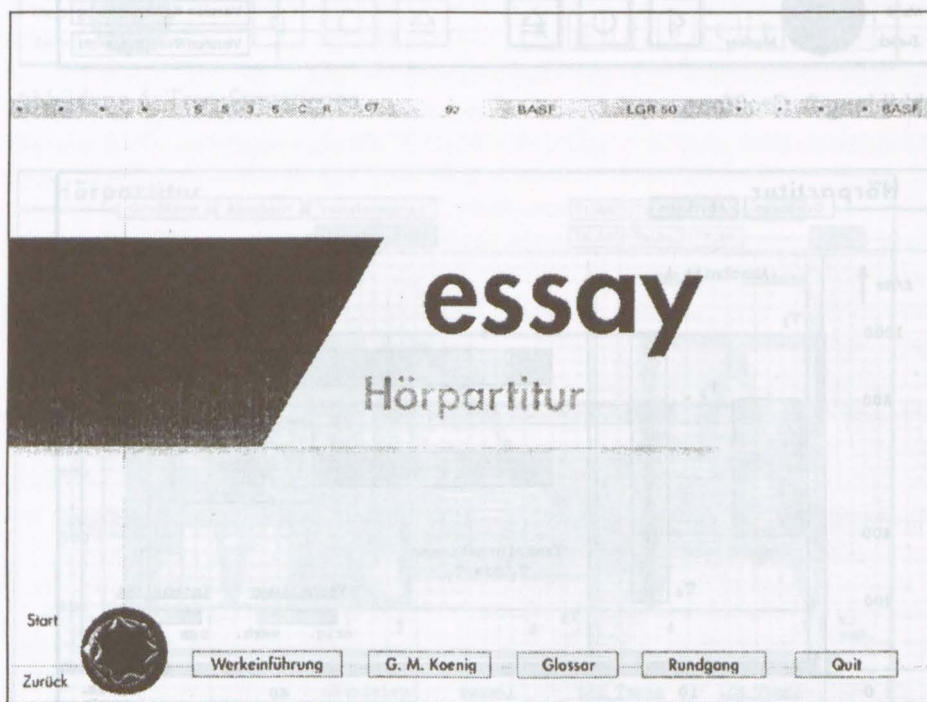


Abbildung 1: Titelbild.

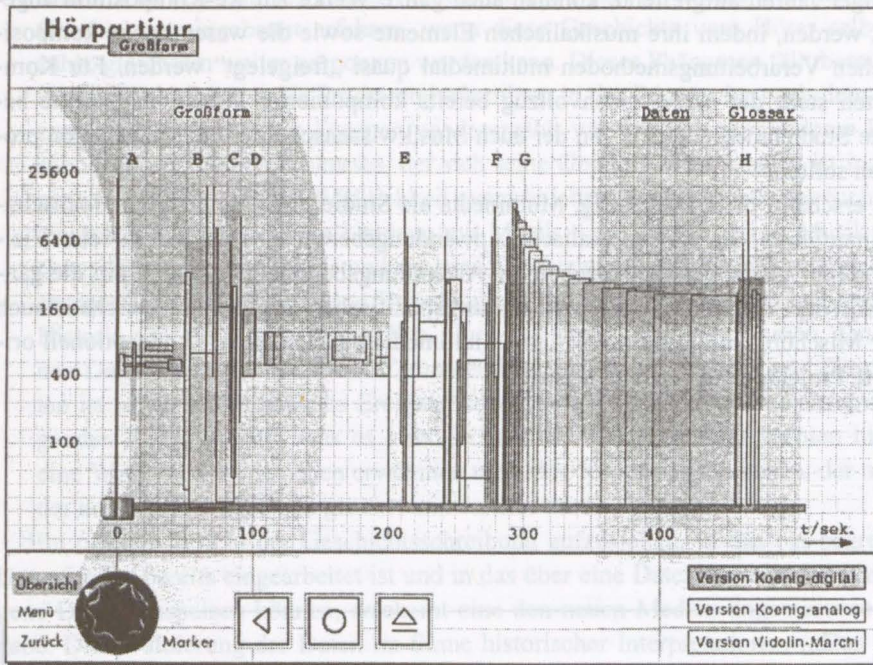


Abbildung 2: Großform.

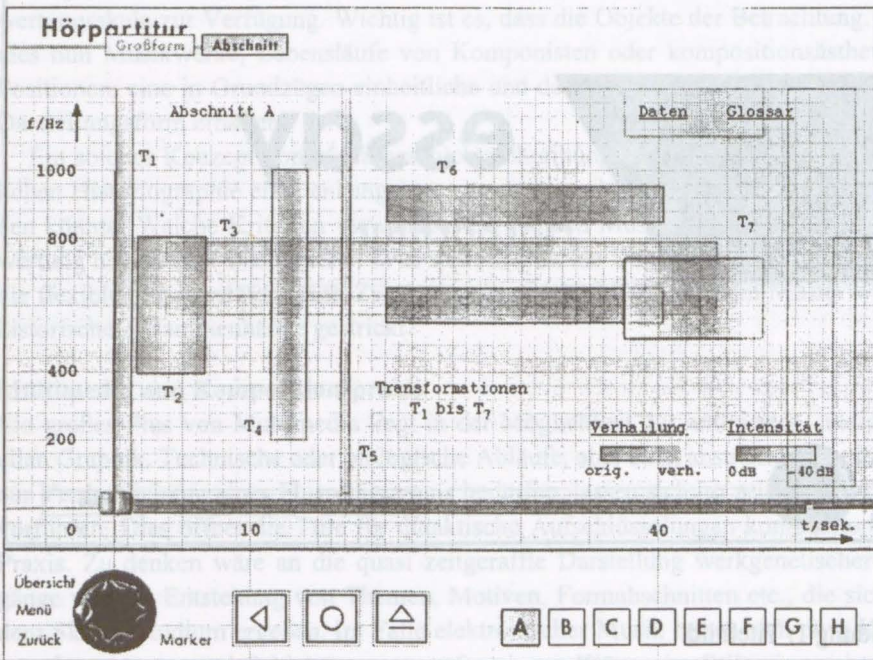


Abbildung 3: Abschnitt.

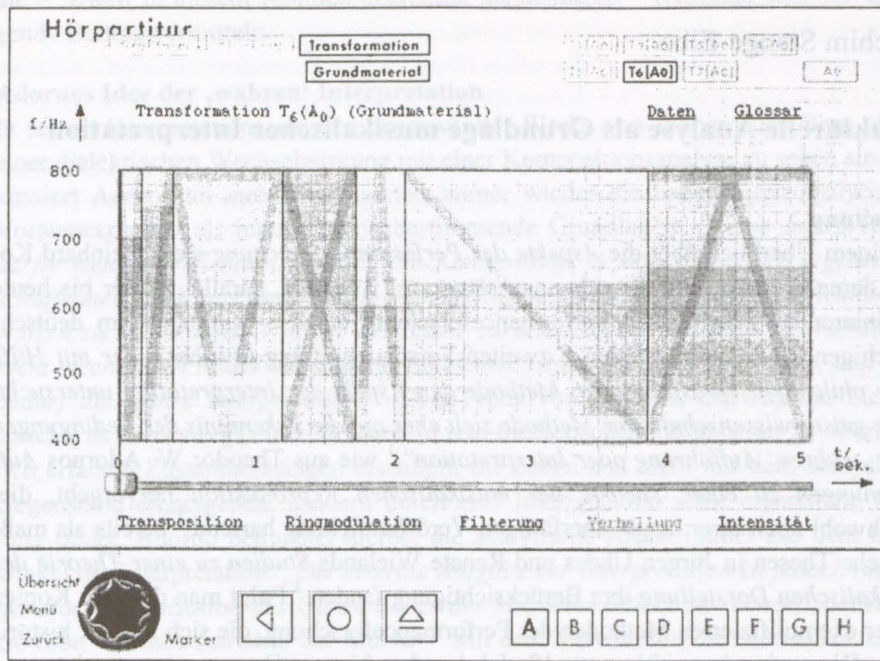


Abbildung 4: Transformationen.

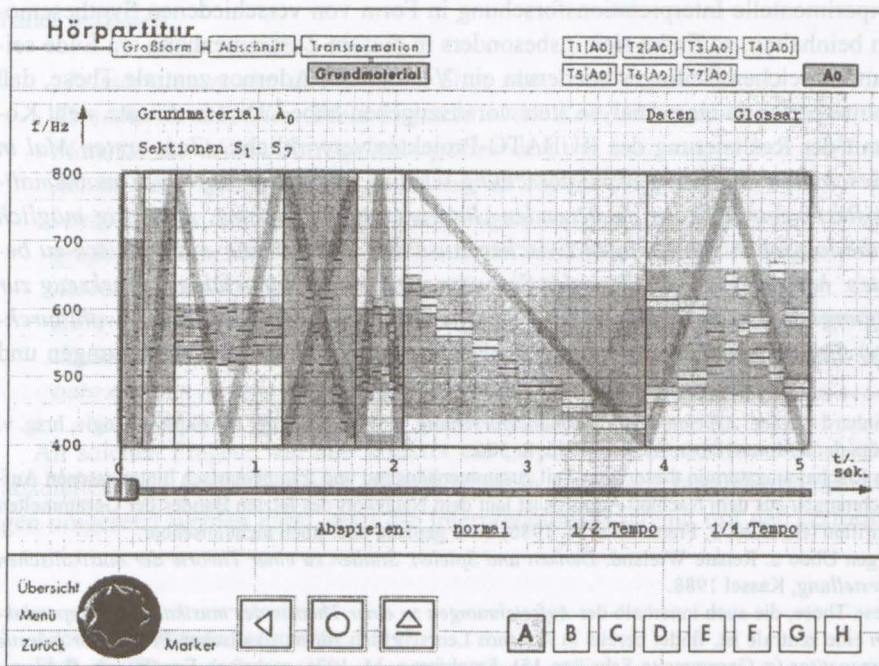


Abbildung 5: Grundmaterial.