

Autopoesia

Transfer kollektiver Selbstorganisation („Schwarm-Intelligenz“) auf musikalisches Material, gesteuert durch rückkoppelnde Video-Performance

Ausführende:

Orchester (40 – 100 Musiker, kein Dirigent)

Video-Künstlerin

Video-Projektion, live - Mischpult

PROJEKTANSATZ

1. *Bleibe immer in Bewegung*
2. *Entferne dich nicht zu weit von den anderen*

Allein diese beiden Handlungsanweisungen sind für die unglaublichen Leistungen von Schwärmen zuständig. Dadurch ist es einem Vogelschwarm möglich, ohne sicht- und hörbare „Befehle“ in perfekter Formation zu fliegen. Ebenso vermögen zigtausend Fische als Schwarm-Ganzes eine gleichbleibende Dichte, Richtung und Geschwindigkeit beizubehalten. Die sogenannte **Schwarmintelligenz** ist eines der aktuellsten Forschungsfelder in der Verhaltensbiologie, gleichzeitig werden die Phänomene auch unter dem Thema *Selbstorganisation* in der Arbeitspsychologie untersucht. Die Vielschichtigkeit des Modells erlaubt es auch, diese selbstorganisierenden Mechanismen als Abbildung gesellschaftlicher Prozesse zu deuten. Im Spannungsfeld zwischen individueller Entscheidung und deren Einschränkung durch die Relation zu und die Rückmeldung von allen anderen, entsteht die sich selbst schaffende (autopoesische) Form.

Die geplante Arbeit geht diesen selbst-schöpferischen Mechanismen nach und bildet sie, visuell gesteuert, auf Musik ab. Konkret heißt die Aufgabenstellung: ***ist es möglich, mit einer knappen und restriktiven Handlungsanweisung („Befehls-Satz“), die für alle beteiligten Musiker identisch ist, durch das Befolgen dieser Handlungsanweisung und in Reaktion und Rückkopplung auf optische Außenreize ein musikalisches „Werk“ entstehen zu lassen?*** Unter „Werk“ wird hier eine musikalisch sinnvolle und nachvollziehbare Klangform mit gleichzeitiger Rückwirkung auf das visuelle Ausgangsmaterial verstanden. Eine solche Aufführung wird von Natur aus in jeder Vorstellung unterschiedlich ausfallen, aber dennoch – anders als aleatorische Verfahren – nicht nur vom Zufall gesteuert sein.

DETAILS

Jeder Musiker des Orchesters – das ohne Dirigenten und ohne Notenpulte spielt und damit „ungeschützt“ (im doppelten Wortsinn: ungeschützt vor den Blicken des Publikums und ungeschützt vor dem direkten Kontakt und damit auch dem Einfluss der Musiker untereinander) – bekommt eine musikalische „Identität“, ein Mikro-Thema vorgegeben. Dieses wird unablässig auswendig wiederholt. Aus dem Zusammenklang aller beteiligten Individuen (40 – 100 Musiker) ergibt sich ein diskret umschriebenes Klangfeld, ein – ähnlich einem Fischschwarm - schimmerndes *Klangband*.

Die Aufstellung des Orchesters erfolgt dabei dergestalt, dass nur ein kleiner Teil der Musiker, die sogenannte „Alpha-Gruppe“, die Projektion (die für das Publikum sichtbar ist), sehen kann. Die Mehrheit des „Musiker-Schwarms“ sitzt mit dem Rücken dazu und ist deshalb ausschließlich auf die akustischen Informationen der anderen Schwarmmitglieder angewiesen, die sich von der „Alpha-Gruppe“ ausbreiten.

Die „Bewegung“ des Gesamt-Orchesters wird gesteuert von einer Video-Performance. Dazu werden vorproduzierte Sequenzen live von der Video-Künstlerin über ein Video-Mischpult gestaltet. Das vorbereitete visuelle Material besteht aus einem in sehr hoher Auflösung eingescannten abstrakten Aquarell, dessen farbliche und strukturelle Übergänge, Wechsel, Abbrüche als simulierten Kamerafahrten gerendert wurden, so dass die Videokünstlerin auf verschiedene solcher „Bewegungsfahrten“ zurückgreifen und diese in Echtzeit fahren kann.

Durch die zuvor erarbeiteten und mit den Musikern während der Proben vereinbarten Handlungsanweisungen bewegt sich das „klingende Kollektiv“, indem es auf die Video-Zuspielung reagiert, im akustischen Raum: Ausgehend von der „Alpha-Gruppe“, der ja die Video-Performance sichtbar ist, folgt der ganze „Schwarm“. Obwohl die individuelle Entscheidung jedes Spielers im Rahmen der Handlungsanweisungen frei ist, wird der Schwarm doch in seiner Gesamtheit schneller, langsamer, verlagert er sich in die Tiefe oder Höhe und verändert die Klangfarbe. Durch die jeweilige Reaktion des Schwarms auf die Video-Performance wird wiederum die agierende Video-Künstlerin in ihrer Auswahl der abzuspielenden Sequenzen beeinflusst. Dadurch entsteht eine Wechselwirkung, die weit über einen einfachen funktionalen Rückkopplungs-Effekt hinausgeht; die zwar Regeln gehorcht, aber gleichwohl nicht festgeschrieben ist und so aus dem System heraus Neues schafft.

Die Dynamik dieses interaktiven Geschehens wird um eine zusätzliche Dimension erweitert: Das Parameter der *Lautstärke*, in der jeder Musiker sein individuelles Mikro-Thema intoniert, bleibt ihm weitgehend selbst überlassen. Dadurch entsteht zusätzlich zur aussengesteuerten eine inner-kollektive Dynamik, die ihrerseits wiederum mit der ersteren interagiert, aber von dieser nicht direkt beeinflusst werden kann. „Störungen“ sind bei diesem Prozess durchaus willkommen: Was geschieht etwa, wenn ein Schwarm - „Partikel“ – sozusagen entgegen den Regeln – auf einer bestimmten Tonhöhe beharrt, obwohl sich der restliche Schwarm im Tonraum fortbewegt? Fällt der „Aussenseiter“ aus dem Kollektiv heraus, oder zieht er andere Individuen nach? In der nicht voraussagbaren Entwicklung, die letztlich gesellschaftliche Prozesse abbildet, liegt der Reiz des Stücks.

Die Größe des Orchesters ist variabel, wobei wir von einem normal besetzten Sinfonieorchester ausgehen, das in Einzelstimmen aufgesplittet wird. Ebenso ist die Aufführungsdauer nicht festgelegt. Der meditative Gesamtcharakter der Arbeit erfordert eine gewisse Weiträumigkeit; dennoch erscheint eine zeitliche Begrenzung sinnvoll, um das Publikum nicht zu überfordern. Die Premiere in einem experimentellen Kontext ist die Ausgangsbasis; aber auch eine Aufführung im Rahmen eines „normalen klassischen“ Konzertes ist durchaus sinnvoll und anzustreben. Besonders interessant würde eine solche Aufführung in mehrfach wiederholten Konzerten, da hierbei bei jeder Aufführung bei grundsätzlicher Identität der Vorgänge das „Werk“ als Manifestation einer definierten Dynamik jedes Mal ganz neu und anders sich selbst erschafft: *Autopoesia*.