



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 59, Nr. 3, 2021
doi: 10.21243/mi-03-21-16
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension:
Was ist das Kunstwerk?
Ist es die Maschine?
Die Software?

Volkmar Klien
(im Interview mit Petra Paterno)

Das Ressort Kunst und Kultur in der Schule der MEDIENIMPULSE stellt in einer losen Interview-Serie führende Akteurinnen und Akteure der heimischen Medienkunst vor. Im Zentrum der Werkstattgespräche stehen künstlerische Positionen und medientechnologische Entwicklungen sowie Fragen nach Arbeitsbedingungen, Archivierung und Ausbildung.

In a loose series of interviews, the department of art and culture in the school of MEDIENIMPULSE introduces leading players in domestic media art. The workshop discussions focus on artistic positions and media technology developments as well as questions about working conditions, archiving and training suitable.

Schon früh war Volkmar Klien von Wiens Musikleben fasziniert, von den Traditionen und Ritualen: Dennoch versucht er seitdem die Möglichkeit des Komponierens, Musizierens und Hörens über jedweden Klassizismus hinaus zu erweitern. Klien ist Professor für Komposition und Leiter des Studiengangs für Medienkomposition/Computermusik an der Anton Bruckner Privatuniversität in Linz, wo diesen Herbst ein neues Masterstudium zum Thema postdigitaler Instrumentenbau starten wird. Im Interview mit den MEDIENIMPULSE sprach der 50-Jährige über die grenzenlosen Möglichkeiten der Computermusik, die Paradigmenwechsel in Ausbildung und Ausübung – und seine Abneigung gegen vorgefertigte Sound-Software. Das Interview führt im Namen der Redaktion die Ressortleiterin für Kunst und Kultur in der Schule ...

Petra Paterno: Zerstörte Standuhren, sogenannte „Tondenkmal“ und „Gatschhammer“: Was haben Ihre Darbietungen und Kompositionen überhaupt noch mit Musik zu tun?

Volkmar Klien: Ich arbeite auf unterschiedlichen Feldern. Ab und zu ist da durchaus noch so etwas wie traditionelle Musik dabei, zuletzt etwa vertonte Lieder. Tatsächlich haben viele meiner Kompositionen aber wenig mit Musik im engeren Sinne zu tun. Wenn man als Komponist einmal angefangen hat, mit neuen Medien zu arbeiten, verändert sich alles: Die Partitur ist kein definierter Rahmen mehr. Der Begriff des Werks, die Dimension der Interpretation, mithin alles, worauf Rezeption klassischer Musik aufbaut, gerät ins Wanken. Es braucht nur ein wenig Hard- und Software, um Töne von deren physikalischen Voraussetzungen und natürlichen

Gegebenheiten loszulösen – die Möglichkeiten sind dabei nahezu grenzenlos. Werkzeug, Kontext und Präsentationsformen ändern sich grundlegend, sobald man mit Computern arbeitet. Die Folge davon ist ein grundlegendes Nachdenken darüber, was Musik sein könnte, was Hören bedeutet.

PP: Welche Antworten haben Sie gefunden?

VK: Häufig ist Musik eine Art Alltagsbegleiter, sie wird gern als Selbstmedikation verabreicht, um halbwegs durch den Tag zu kommen. Musik ist somit Geschmacksverstärker und emotionaler Kitt. Großen Konzerten wohnt etwas wie Fernmasturbation inne: Vibrationen dringen von der Bühne, synchronisieren Herzen. Die Nachkriegsavantgarde, die sogenannte Neue Musik, hat diese Funktion von Musik, die darauf beruht, Massen zu begeistern, zum ersten Mal hinterfragt – dieser kritischen Überprüfung kann ich heute noch viel abgewinnen.

PP: Was ist Computermusik?

VK: Der Begriff tauchte in den 1970er- und 1980er-Jahren auf, stammt also aus einer Zeit, in der Computer erstmals für Klang-Synthesen verwendet wurden und noch nicht fixer Bestandteil unseres durchmediatisierten Alltags waren. In ihren Anfangsjahren war die Computermusik unheimlich elitär und auch enorm kostspielig, allein im Verbund mit Rundfunkstudios und Universitäten herstellbar, stets unter Mithilfe von Technikerinnen und Technikern. Heute verfügt jedes Smartphone über mehr Rechenleistung als das Ircam vor 30 Jahren, einer der frühen Tempel der

Computermusik. Das ist das Schöne an der Medienkunst: Sie ist äußerst zugänglich geworden. Als ich studierte, war es noch kompliziert, am Computer etwas zuwege zu bringen, das halbwegs gut klang, das bereitet inzwischen keinerlei Schwierigkeiten mehr. Mittlerweile erachte ich es als pädagogische Herausforderung, den Studierenden die vorgefertigten Toll-Kling-Maschinen wieder auszureden.

PP: Warum denn das?

VK: Letzten Endes sind das musikalische Muster, die von Software-Entwicklern vorgegeben werden, ein Algorithmus des vermeintlich guten Geschmacks. Es geht darum, welchen Freiheitsgrad reklamiere ich für mich? Bis zu welchem Grad will ich die Maschine verstehen und kontrollieren können?

PP: 2014 wurde an der Linzer Bruckner Universität im Bereich Komposition der Studiengang Medienkomposition/Computermusik ins Leben gerufen, Sie unterrichten Komposition und leiten das Institut für Komposition, Dirigieren und Computermusik. Wer studiert bei Ihnen? Wie gestalten sich Aufnahmeprüfung und Studium?

VK: Viele Studienbewerber und -bewerberinnen haben keine traditionelle musikalische Grundausbildung, sondern kommen beispielsweise aus einer HTL oder einer Fachhochschule. Klassische Ausbildungseinrichtungen hätten mit ihnen ein Problem, weil sich Aufnahmeverfahren und Lehrplan nach wie vor am Konservatorium orientieren und Fähigkeiten wie Tonsatz, Satzlehre und Ge-

hörbildung gelehrt werden. Für unseren Studiengang müssen sich die Beurteilungskriterien zwangsläufig verschieben. Daher haben wir in den vergangenen Jahren ständig unsere Aufnahmeverfahren, Lehrpläne und Zwischenprüfungen überarbeitet und adaptiert, um auf unterschiedlichen Wegen etwas über das künstlerische Wollen unserer Studierenden zu erfahren. An der Bruckner Universität wird als Besonderheit Komposition in drei Studiengängen gelehrt – klassische Komposition, Jazzkomposition, Medienkomposition/Computermusik. Bereits im Bachelor-Studiengang gibt es Lehrveranstaltungen, die sich überschneiden. Die jungen Künstlerinnen und Künstler können ihr Curriculum relativ frei nach ihren Interessen gestalten.



*Abbildung 1: Volkmar Klien vor der Standuhr,
die der Komponist für ein Werk zerlegte.*

Foto: Johannes Novohradsky

PP: Welche Berufsmöglichkeiten stehen den Absolventinnen und Absolventen offen?

VK: Wer sich für Großraumdiskobeschallung interessiert, sollte sich nicht unbedingt bei uns bewerben. Grundsätzlich vermitteln wir aber sowohl technische Fähigkeiten für mediale Klangproduktion, Studioteknik und Computermusik als auch musikalisch-kompositorische Kompetenzen. Da der Computer längst das Werkzeug schlechthin der Musikproduktion ist, ist die Bandbreite möglicher Tätigkeitsfelder enorm.

PP: In diesem Semester startet ein weltweit einzigartiges Studium: „Postdigital Lutherie“, ein Masterstudium zum postdigitalen Musikinstrumentenbau. Gemeinsam mit Martin Kaltenbrunner und Enrique Tomás, beide vom Tangible Music Lab der Linzer Kunstuniversität, haben Sie dieses Studium entworfen. Was darf man sich darunter vorstellen?

VK: Die Rolle der klassischen Komposition baut darauf auf, dass es ein unverhandelbares Set von Instrumenten gibt; Orchester sind weltweit standardisiert, sonst würde keine Partitur mehr funktionieren. Das klassische Orchester hängt gewissermaßen noch dem Industriezeitalter an. Das ist aber nur ein Teil unserer Realität. Auch der traditionelle Musikinstrumentenbau wurde durch die Digitalisierung längst einem Paradigmenwechsel unterworfen.

PP: Ein Beispiel?

VK: Nehmen wir den Synthesizer: Vom Klavier blieb das Keyboard zwar als Metapher erhalten, die Töne wurden aber auf elektronischem Weg über Klang-Synthese erzeugt. Und digitale Musik vermag sämtliche physikalischen Gesetze der Klangbildung auszuhebeln. Der postdigitale Instrumentenbau will nun beide Welten zusammenführen: Aus dem Instrument wird ein neues Interface, wobei die Interaktion nicht mehr via Fernsteuerung, sondern unmittelbar passiert. Die Geschichte der elektronischen Musik zeichnete sich immer durch die Suche nach neuen Steuermöglichkeiten von Klanggeneratoren aus. So gesehen ist der postdigitale Instrumentenbau der logische nächste Schritt, der die Grenzen zwischen Komposition und Musikinstrumentenbau weiter aufweicht. Dabei stellen sich neue künstlerische Fragen: Was ist das Kunstwerk? Ist es die Maschine? Die Software? Die Interaktion? Tatsächlich wird es sich dabei auch um ein Hands-on-Studium handeln. Wir werden Werkstätten mit 3-D-Druckern und CNC-Fräsen etc. benutzen. Da könnte viel Lustiges passieren.

PP: Sollte sich beim Musikunterricht an den Schulen etwas ändern?

VK: Ich bin mit den Lehrplänen nicht vertraut. Vielleicht ist es ohnehin so, dass Schülerinnen und Schüler selbst längst auf die Idee kommen, ihre eigenen Songs am Computer zu basteln. Heute muss niemand mehr jahrelang ein Instrument erlernen, um eigene Musik machen zu können.

Weitere Informationen online unter: www.volkmarklien.com
(letzter Zugriff: 15:09.2021).