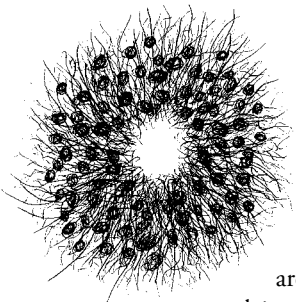


Über die Zusammenarbeit des *Splitter Orchesters* mit George Lewis und seine Komposition *Creative Construction Set*TM (2015)

von Andrea Neumann, Berlin



Das *Splitter Orchester* besteht aus 24 Composer-Performern. Innerhalb seines fast 10jährigen Bestehens hat es in Probenprozessen und Konzertauftritten eine eigene musikalische Sprache entwickelt, die von allen MusikerInnen mitgeprägt wird.

Die musikalische Praxis ist von nicht-hierarchischer Natur: Proben werden im Wechsel geleitet, alle Beteiligten können mit improvisatorischen und kompositorischen Ideen den Orchestersound beeinflussen – entweder mit im Vorfeld eingebrachten Versuchsanordnungen oder im Moment des freien Improvisierens.

Seit 2010 gab es immer wieder Kooperationen mit KomponistInnen mit dem Ziel, das Orchester, seinen Sound und seine Möglichkeiten von Außen zu spiegeln und zu bereichern. Dabei tauchen notwendigerweise Fragen nach Vorgehensweisen, Genre, Stil, Identität und Machtverhältnissen auf.

Die Zusammenarbeit mit George Lewis begann mit einer Reihe von Fragen und Wünschen des Orchesters an ihn, die das Paradoxe und Herausfordernde des Auftrags ‚Komponist schreibt für ein Composer-Performer Orchester‘ beleuchten:

- Why someone from the outside?
- Do we need a composer?
- Will they try and lead the group?
- Will they play with the group?
- What if we don't like their playing?
- Do we trust them?
- Is it a commercial decision?
- How will it help us play better?
- We generally build a language with non-pitch centered, non-harmonic/melodic materials, sometimes we feel like this limits us – how can we include other materials without losing our identity/what we've built up to now?
- We have developed an ability to create functional musical structures, in an un-conducted, leaderless, large group; would you be able to suggest strategies to further this collective approach?

Als Reaktion präsentierte George Lewis dem Orchester sein *Creative Construction Set* (CCSTM) für 8 und mehr SpielerInnen.

Instruktionen

Das Orchester ist so auf der Bühne verteilt, dass alle sich sehen können.

Alle Beteiligten bekommen 32 Karten mit kurzen Spielanweisungen.

(crescendo / ritardando / accelerando / dense->sparse / evolve sound A->sound B / Incorporate quotation from other music / Enter when another sound stops. Imitate it as accurately as you can / Memorize a sound now occurring for future use / Interrupt the current environment with a short raucous sound / Play with me / Play with them / End? /)

Das Stück beginnt mit einer Improvisation. Alle Spielenden haben zu jeder Zeit die Möglichkeit, eine Karte zu wählen und sie a) selbst zu interpretieren,

b) ein bis x MusikerInnen zu zeigen und interpretieren zu lassen. Die Ausführenden können selbst entscheiden, wie lange sie die Spielanweisung interpretieren. Möglich ist auch, dass die Person, die die Karte zeigt, ein bis x SpielerInnen ein- und auswinkt.

PerformerInnen müssen Anweisungen nicht befolgen, wenn sie ihnen nicht notwendig oder hilfreich erscheinen.

Empfehlungen

— Pausen zwischen dem Zeigen von Karten.

— MusikerInnen, die nicht spielen, warten mit ihrem nächsten Einsatz auf eine neue Situation und springen nicht in die Gegebene hinein.

— Musikalische „Verzierungen“ und call/response-Strukturen vermeiden.

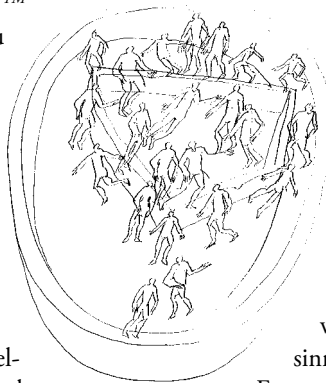
— Musikalische Ideen bis zu einem Ergebnis verfolgen, dann erst eine neue Idee einbringen, beziehungsweise bis dahin schweigen.

— Klingende Ereignisse bis zur Entropie hin verfolgen.

— Bei großen Gruppen bedarf es möglicherweise häufigerer und längerer Pausen der Einzelnen.

Das Stück endet, wenn darüber ein Einverständnis zwischen allen Beteiligten herrscht. Dieses kann mit der End-Karte angezeigt werden.

Die zentrale Aufgabe bei der Konzeption von *CCSTM* bestand nach George Lewis darin, ein Regelwerk zu schaffen, das den Beteiligten die Möglichkeit gibt, etwas zu kreieren, das sie selbst hören wollen – nicht etwas, das der Komponist hören will. Das Stück sollte der Kreativität der Beteiligten, ihren individuellen musikalischen Visionen nicht „im Weg“ sein:



Die Spielanweisungen sind instrumentenspezifisch und lassen sich mit jeder Art von Klangquelle umsetzen. Es gibt keine konventionelle Notenschrift. Die Karten geben kein musikalisches Material vor, sondern machen Vorschläge, gespieltes Material zu gestalten. Es gibt unendlich viele Möglichkeiten der Umsetzung, so dass jedes Individuum und jedes Ensemble frei ist, es nach eigenen Vorstellungen zu interpretieren.

CCSTM unterstützt eines der wesentlichen Merkmale beim Improvisieren: das Sich-In-Beziehung-Setzen unter MusikerInnen; ein Großteil der Instruktionen ist relational: „*When you detect a new sound play in contrast to it. Stop when the other sound does / When you detect a new sound, imitate it as closely as possible / Enter when another sound stops / Imitate a sound furthest in physical distance from you / ...*“

Durch das Zeigen von Karten haben alle Beteiligten die Möglichkeit, ihre musikalischen Vorstellungen sichtbar zu machen, Verbindung aufzubauen, Kontraste herzustellen, Untergruppen zu bilden, mehrstimmige Strukturen zu schaffen, ...

Durch das gleichzeitige Zeigen verschiedener Karten werden Störungen, Brüche, Diskontinuitäten, wie auch Unterstützung, Kontinuität und gemeinsame Strategien sichtbar.

Heteroriginale (Michael Pelz-Sherman)¹ Musik entsteht durch das Zusammenwirken und ‚Sich-in-Beziehung-setzen‘ multippler Agenten.

CCSTM setzt bei dem Sound an, den sich improvisierende Ensembles erarbeitet haben und schafft von dort Übergänge zu neuen, möglicherweise unbekanntem Situationen und Zuständen.

Das Stück ist offen für das Schreiben und Einsetzen neuer Karten, wenn Beteiligte bestimmte Instruktionen vermissen. George Lewis vergleicht diese Offenheit mit einer Eigenschaft beim Schreiben von Programmiersprachen, der *extensibility*. Diese erlaubt es NutzerInnen, Features von Sprachen zu modifizieren, um sie somit eigenen Bedürfnissen anzupassen. Seine Arbeit mit dem *Voyager Improvisation System*², das eine extensible Sprache benutzte, hatte insofern unmittelbaren Einfluss auf das *Creative Construction Set*.

Die konkrete Zusammenarbeit des *Splitter Orchesters* mit George Lewis und *CCSTM* war in vielerlei Hinsicht eine produktive und bereichernde Erfahrung. Es brauchte einige Zeit des Experimentierens, um herauszufinden, dass es nicht darum ging, die Komposition gut zu „interpretieren“. Es reichte nicht, sich auf das Zeigen und Interpretieren der Karten zu konzentrieren. Wir mussten in unsere Weise des Improvisierens eintauchen, so dass eine musikalische Substanz da war, auf die die Karten zugreifen konnten, damit ein sinnvolles und befriedigendes Spiel entstand.

Es musste ein Weg gefunden werden, gleichzeitig zuzuhören, zu spielen und aufmerksam für das Zeigen von Karten zu sein. Das war für viele Beteiligte, die häufig nur rein akustisch miteinander interagieren, eine neue Erfahrung und zum Teil eine Herausforderung. Gleichzeitig hat das optische ‚Aufeinander-aufmerksam-sein‘ und ‚Sich-aufeinanderbeziehen‘ gruppenspezifisch andere Konsequenzen, als nur akustisch aufeinander einzugehen.

Es zeigte sich, dass es manchmal besser war, Instruktionen nicht sofort zu befolgen, sondern sich Zeit zu lassen und sie selbstverantwortlich zu gegebener Zeit einfließen zu lassen. Es zeigte sich, dass das „Ein- und Aus-cuen“ von Einsätzen für Untergruppen oder auch die ganze Gruppe sehr wirkungsvoll ist – weil es musikalische Klarheit zur Folge hat, die mit improvisatorischen Mitteln schwer erreichbar ist. Der Versuch, die Vision nachzuvollziehen, die jemand beim Zeigen einer Karte verfolgt, ist für den musikalischen Gruppenprozess und für das Improvisieren auch außerhalb des Stückes extrem hilfreich.

Sinn von *CCSTM* ist, dass die spielende Gruppe es sich einverleibt, es zum Eigenen macht, das heißt, dass offene oder versteckte Dynamiken, musikalische Wünsche und Ziele mithilfe der Karten bewusster gemacht, verfolgt und erweitert werden.

„*Since we are always improvising, there could be no clear distinction between CCS and non-CCS. So we never ‚left‘ the piece to be free—we were already free.*“

George Lewis (2018)

Mit herzlichem Dank an George Lewis für die ausführliche Beschreibung seiner Herangehensweise beim Komponieren von *Creative Construction SetTM*.

.....

Andrea Neumann (*1968) studierte von 1988 – 1993 klassisches Klavier an der HdK Berlin. Lebt und arbeitet als Musikerin und Komponistin in den Bereichen Neue und Experimentelle Musik in Berlin. Sie ist Teil des Kollektivs LABOR SONOR, das seit 2000 eine Konzertreihe und seit 2015 Festivals in Berlin kuratiert. Als Composer-Performer war und ist Neumann solistisch und in verschiedenen Ensembles (*Les Femmes Savantes*, *Phosphor*, *Splitter Orchester*) maßgeblich an der Entwicklung der *Berliner Echtzeitmusik* beteiligt, die angesiedelt ist zwischen Neuer Musik, Improvisation, Noise und Klangkunst. <http://femmes-savantes.net/lesfemmessavantes/andrea-neumann/>

1 G. Lewis: "... The work was made for the *Splitter-Orchester*, which has described itself as an 'un-conducted, leaderless, large group.' Theorist Michael Pelz-Sherman calls this heteroriginal music, where "decisions are made during the performance as the product of the relationships of multiple agents." Siehe hier den Link zum vollständigen Text von Michael Pelz-Sherman (2007), *Suggested Applications of Musical Improvisation Analysis to Sonification* (pdf zum Download): http://interactive-sonification.org/ISon2007/proceedings/papers/Pelz-Sherman_ISon2007.pdf

2 Interaktives Computer System, welches MusikerInnen und PerformerInnen zuhört und reagiert siehe [https://en.wikipedia.org/wiki/George_Lewis_\(trombonist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/George_Lewis_(trombonist)).