

Diese kurze Liste möchte ein – allerdings ziemlich unvollständiger – Katalog von Beispielen des musikalisch »Niederer« sein. Dieses »Niedere« ist keineswegs eine moralische Qualität, sondern vielmehr ein topografischer Hinweis: Es handelt sich um Dinge, die nicht verfeinert sind, schwach notierend auf der aufsteigenden Skala musikalischer Elaboration; nicht verfeinert, da roh, nicht durchgearbeitet, jedoch auch und vor allem da widerborstig während der Arbeit; um Pierre Boulez mit seiner Kritik an den »Klangobjekten« (objets sonores) Pierre Schaeffers heranzuziehen, »zu sehr in sich selbst charakteristisch, um eine musikalische Struktur zur Geltung zu bringen, die sie verbände«, aber auch »musikalisch zu armselig, weil sie nicht die Möglichkeit bieten, auf feinste Weise variiert werden zu können nach den verschiedenen Möglichkeiten, sie in Perspektive zu rücken, die eine Struktur erlaubt«.

Diese trotz ihrer Kürze ungeordnete und unsystematische Liste ist jener Liste von Wesen verwandt, die Euthènes in dem *Quart de Livre* von Rabelais schluckt, welches Michel Foucault im Vorwort zu *Les mots et les choses* zitiert.<sup>1</sup> War der einladende und unersättliche Mund des Gefährten von Pantagruel der gemeinsame Platz von »Asseln, Spinnen und Ammobaten«, so bildet sich dagegen das seltsame Nebeneinander von »Furzissen«, Spielzeugklavieren und anderen trivialen Dingen, von denen ich seit vielen Jahren besessen bin, auf der Arbeitsfläche meiner kompositorischen Küche. Jede der drei Kategorien, aus denen der wunderliche Katalog besteht, ist gebunden an ein aus meinem Schaffen hervorgegangenes älteres, jüngerer beziehungsweise erst noch zu schreibendes Musikstück.

## Spielsachen

»Man hat sich oft gefragt, was von einem Modell nach dessen Verwandlung in ein Spielzeug bleibt, denn es handelt sich gewiß weder um seine kulturelle Bedeutung noch um seine Funktion, und auch nicht um seine Form (die vollständig reproduziert oder fast bis zur Unkenntlichkeit verändert werden kann, wie jeder weiß, der mit dem dehnbaren Ikonismus der Spielzeuge vertraut ist). [...] das Spielzeug [vergegenwärtigt] bei der Zerstückelung und Verwandlung der Vergangenheit oder bei der Verkleinerung des Gegenwärtigen – das heißt, im Spiel von *Diachronie* und *Synchronie* – die menschliche Zeitlichkeit in sich, den rein differentiellen Abstand zwischen dem »einst« und dem »jetzt nicht mehr«.<sup>2</sup>

*Barocco* (1998), eines meiner ersten Stücke, umfasst die wahrscheinlich verrückteste Be-

Mauro Lanza

# Kleines Inventar alltäglicher Dinge

setzung meines Werkkatalogs. Das die Sopranstimme begleitende Ensemble, bestehend aus fünf Musikern, mischt eine richtige Bratsche mit Kinderinstrumenten: Bontempi-Blasinstrumente (eine kleine Trompete, ein Saxofon und eine Klarinette), Tasteninstrumente (zwei Spielzeugklaviere und ein kleines Metallofon), eine Plastikgitarre und eine Reihe weiterer unterschiedlicher Objekte (eine muhende Schachtel, quiekende Puppen). Der Text von *Barocco* entstammt der Sammlung *Prime prose italiane* (*Erste italienische Prosa*) von Amelia Rosselli<sup>3</sup> und ist die ironische Beschreibung einer barocken »Pietà«, gesehen mit den Augen eines Mädchens (von zweifelhafter Unschuld).

Dieser Bezug auf die Kinderwelt rechtfertigt den Rückgriff auf Spielzeuginstrumente, deren Charakter als »Götzenbilder« übrigens an die religiösen Holzbildnisse, eine Art Erbauungspuppen der Gegenreformation erinnern mag. Bei diesen Instrumenten handelt es sich um deformierte Reflexe der »wirklichen« Musikinstrumente, eine Reproduktion zum Spielgebrauch von nüchterneren Modellen, deren groteske und unbarmherzige Miniaturisierungen sie sind und von denen sie sich, was die Klangfarbe und die Spielweise betrifft, stark unterscheiden. Aus der Wahl dieser Instrumente ergeben sich vielfache Beschränkungen: Der Großteil von ihnen produziert nur die sieben (mehr oder weniger falschen) Noten der C-Dur-Tonleiter mit sehr begrenzten Möglichkeiten der Artikulation und der Dynamik, einige der Instrumente sogar eine auf bloß vier Noten beschränkte Skala.

Diese von den Mitteln erzwungene Ökonomie hat mich genötigt, mich auf die folgenden Probleme zu konzentrieren, die nach meinem Dafürhalten das Rückgrat der musikalischen Komposition konstituieren: die Behandlung der Zeit, der Form und des Rhythmus. Mit derart begrenzten Mitteln zu arbeiten reduziert die kombinatorischen Möglichkeiten, und die enge Verbindung zwischen allen Parametern des Klangs dieser Instrumente schließt die Möglichkeit aus, sie unabhängig voneinander zu benutzen. Die Organisation setzt daher an bei der Verwaltung der Leere und der Fülle, der Beschleunigungen und der Verlangsamungen oder auch beim Spiel mit Wiederholungen.

3 Eine Sammlung von Erzählungen von 1954.

1 Vgl. Michel Foucault, *Die Ordnung der Dinge. Eine Archäologie der Humanwissenschaften*, aus dem Französischen übersetzt von Ulrich Köppen, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1974, S. 18; das folgende Zitat ebd.

2 Giorgio Agamben, *Kindheit und Geschichte: Zerstörung der Erfahrung und Ursprung der Geschichte*, aus dem Italienischen von Davide Giuriato, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, S. 105–106.

5 Jurgis Baltrušaitis, *Le Moyen-Âge fantastique: antiquités et exotisme dans l'art gothique*, Paris: Flammarion 1981 (Übersetzung aus dem Französischen von Ulrich Mosch).

Jenseits der durch diesen selbst auferlegten Käfig geschaffenen Herausforderung haben mich weitere Überlegungen zu einer solchen Instrumentenwahl geführt. Diese sind in doppelter Weise Teil unseres Alltags: Auf der einen Seite ist ihr Modell Bestandteil des Orchesteralltags, was uns erlaubt, uns in einem »Konzert«-Dispositiv wiederzufinden, wo, bildlich gesprochen, die einzige »falsche Note« gegeben ist durch den Kontrast zwischen der Größe der Musiker und jener der miniaturisierten Instrumente. Auf der anderen Seite sind ihre Klänge Bestandteil von klanglichen Signalen (hohe Glöckchen, Quieken), die man mit der Gegenwart von Kindern oder Spielzeugen verbindet. Es handelt sich um bestens vertraute Klänge, die gleichwohl zur Quelle von Beunruhigung werden können, da sie dekontextualisiert sind und man, dank einer einfachen Übertragungsoperation, den »unheimlichen« Charakter registriert, der ihnen eigen ist. Genauso genügt eine banale Operation der Multiplikation, damit sich das harmlose Quieken eines Spielzeugs, wie am Schluss von *Barocco*, verwandeln kann in ein bedrohliches und monströses Spektakel.

Die Spielsachen (und folglich ihr Klang, der auf sie verweist) können sich mit Leichtigkeit in jenem »Tal der Unheimlichkeit« ansiedeln, von dem die Robotikexperten in Bezug auf die Humanoiden sprechen, die nur vergleichsweise kleine Unterschiede zu den Menschen aufweisen. Auch hier geht es um die Frage von Modell und Kopie: Unbehagen und Unruhe steigen auf, wenn man den unterscheidenden Abstand feststellt, und noch mehr, wenn dieser Abstand nur durchschnittlich ist: nicht klein genug, um ein Gefühl der Vertrautheit zu erwecken, und nicht groß genug, um einen Eindruck von Anderssein zu vermitteln. Es ist kein Zufall, dass der Katalog auf tödliche Puppen und revoltierendes Spielzeug bezogener Horrorfilme so reichhaltig ist.

## Videospiele, Nahrung und Ware

»Es ist sinnenklar, daß der Mensch durch seine Tätigkeit die Formen der Naturstoffe in einer im nützlichen Weise verändert. Die Form des Holzes zum Beispiel wird verändert, wenn man aus ihm einen Tisch macht. Nichtsdestoweniger bleibt der Tisch Holz, ein ordinäres sinnliches Ding. Aber sobald er als Ware auftritt, verwandelt er sich in ein sinnlich übersinnliches Ding. Er steht nicht nur mit seinen Füßen auf dem Boden, sondern er stellt sich allen andern Waren gegenüber auf den Kopf, und entwickelt aus seinem Holzkopf Grillen, viel wunderlicher, als wenn er aus freien Stücken zu tanzen begänne.«<sup>4</sup>

4 Karl Marx, *Das Kapital* (erstes Buch), Kapitel 1.4: »Der Fetischcharakter der Ware und sein Geheimnis«, MEW 23, (Dietz) Berlin 1985, S. 85

»Alle Grenzen, welche die Welten trennten, lösten sich nach und nach auf. Nach den anorganischen Körpern der Natur wurden die mit den Händen geschaffenen Dinge ebenfalls lebendige Kreaturen und begaben sich auf das Feld der Feinde. Die überwachten jetzt die Menschen, die sie hervorgebracht hatten, verfolgten sie und griffen sie an. Die Revolte ist allgemein.«<sup>5</sup>

*Burger Time où les tentations de St Antoine* (2001) für Tuba und Elektronik ist ein Werk, das von einem einzigartigen Videospiel vom Anfang der achtziger Jahre inspiriert ist. Der Spieler verkörpert Peter Pepper, den Küchenchef eines authentischen Fast food, der sich in einem seltsamen Dilemma befindet: »Was würde passieren, wenn die Nahrung ablehnte konsumiert zu werden?« Seine Aufgabe ist es, Hamburger herzustellen – ein Stück Brot, eine Scheibe Fleisch, ein Blättchen Salat, ein Stück Brot etc. –, sorgfältig darauf bedacht, seine drei größten Feinde zu meiden: Mr. Egg, Mr. Hot Dog und Mr. Pickle: Zu seiner Verteidigung verfügt Peter Pepper über eine auf kurze Distanz ziemlich effektive Pfeffermühle. In dem Stück ersetzt eine Tuba in F wirkungsvoll die Pfefferbüchse.

Der allein auf der Bühne befindliche Musiker wird bestürmt von einer wachsenden Anzahl elektronischer Sequenzen, die über acht um den Saal herum disponierte Lautsprecher abgestrahlt werden. Gegen diesen unaufhörlichen Ansturm verwendet die Tuba alle Arten von musikalischen Verteidigungs- und Angriffsstellungen, bis sie vom Fluss der Geräusche davongetragen mit allen Leibeskräften das Hauptthema des Videospiels intoniert. Die Hauptquelle dieser Idee ist ein technisches Faktum, ein Fehler, der den alten Videokonsole innewohnt und der insbesondere die Kommunikation zwischen der CPU betrifft, die mit dem Soundtrack des Spiels befasst ist, und jener, die die Geräusche verwaltet, die Klangereignisse, die eng mit den Handlungen der Spielers verbunden sind. Deren völlige Unabhängigkeit bewirkte, dass jeder scharfe Zug des Spiels (Bonus, Tod, Niveauübergang) den Ablauf der Begleitmusik blockierte, welche also dauernd zögerte und schluchzte.

Die zweite Inspirationsquelle bildet ein Vergleich der übernatürlichen Welt der ersten Videospiele mit den Besonderlichkeiten der gotischen und der modernen Kunst. Mangels realistischer Grafik bemühten sich die Entwickler vom Anfang der 1980er Jahre, einfache Piktogramme zu kombinieren, zu multiplizieren oder zu zerlegen, wobei sie das spielerische Durchdeklinieren von Extravaganzen nachschufen, welches das flämische Viergestirn Jahrhunderte zuvor imaginiert

hatte. Die Kombination von lebenden Organismen mit unbelebten Objekten ist zum Beispiel ein Topos bei Hieronymus Bosch. In seiner *Versuchung des Heiligen Antonius* schaut der Kiesel mit drohenden Augen den Anachoreten an, so, wie die anderen Monstrositäten, die ihn quälen, sich mit bössartigen Würsten, Eiern und Gürkchen verschwägern, die den Küchenchef von *Burger Time* belauern.

Die Versuchungen, die den Tubisten bedrängen, nehmen die Form von elektronischen überverstärkten Geräuschen an, explosiven und flackernden Trauben. Hervorgegangen aus einem großen Arsenal von richtigen Videospiele wurden diese kurzen Ereignisse analysiert und (nach unzähligen Stunden der Berechnung) mit Modalys resynthetisiert, einem Programm zur physischen Modellierung, das im IRCAM entwickelt worden ist. Die »noble« Materie, in die diese objets trouvés verarbeitet wurden, verleugnet deren populäre Herkunft nicht.

Da die Tuba nach dem heftigen Schlagabtausch mit den Lautsprechern damit endet, dass sie in grotesker Weise in den Noten des Themas im Spiel erstarrt, kann man nicht anders, als hier die moderne Versuchung des königlichen Objekts zu hören. Was in Versuchung geführt wird ist die Musik der Gegenwart, herausgefordert durch die unendlichen Ressourcen der Elektronik und die Spiegelungen der Popkultur, so, wie es dem Heiligen Antonius von Bosch durch die buntscheckigen Erfindungen des Teufels ergangen ist.

## Das Gegenteil des Hohen

»Die Bewegungslogik des volkstümlich-komischen Körpers (dies kann man bis heute in den Schaubuden und im Zirkus beobachten) ist die leiblich-topografische. Das Bewegungsmuster dieses Körpers ist am Verhältnis von Oben und Unten orientiert, es besteht aus Flügen und Stürzen (Einbrüchen). Der einfachste Ausdruck dieses Bewegungsmusters, sozusagen das »Grundphänomen«, ist das Radschlagen, d.h. das dauernde Verlagern des Oberkörpers nach unten und wieder zurück oder, was äquivalent wäre, das ständige Umplazieren von Himmel und Erde. Dieses Prinzip taucht auch in einer ganzen Reihe anderer einfacher Bewegungen des Schaubudenclowns auf. Der Hintern will an die Stelle des Kopfes und umgekehrt.«<sup>6</sup>

*Ludus de Morte Regis* (derzeit im Entstehen) ist ein Stück für Chor und Elektronik in drei Teilen, das Giovanni Passanante, Pietro Acciarito und Gaetano Bresci gewidmet ist, den drei Anarchisten, die einen Anschlag auf das Leben

von Umberto I (König von Italien zwischen 1878 und 1900) verübten.

Der Königsmord ist ein verführerisches Thema, obwohl offensichtlich außer Mode. *Extrema ratio* des Rechts auf Auflehnung, könnte er das Gegenteil der autoritären Dispositive sein, die den Rechtsstaat (teilweise oder ganz) suspendieren, Carl Schmitt zufolge Sonderrecht und Unterscheidungsmerkmal des Souveräns. Der über den Ausnahmezustand verfügende König markiert die Grenze des Rechts; er ist zugleich in und außerhalb des Rechts. Sein Tod (und noch mehr seine Ermordung) legt die Aporien des Systems bloß, entfesselt eine entropische Kraft, die es zu ritualisieren und zu kontrollieren gilt.<sup>7</sup>

Dem *contraria facere* (der Umkehrung des für die Trauer typischen Verhaltens) und der juristischen Leere, die durch das *iustitium* erzeugt wird, entspricht während der legalisierten Anarchie die Welt in Umkehrung, die Umkehrung der sozialen Beziehungen, »regelwidrige« Feste wie die Saturnalien und der Karneval. Es ist merkwürdig festzustellen, dass viele Feste, welche Riten der Umkehrung umfassen, mit der Entthronung und dem Tod des Souveräns zu tun haben. Das Todesurteil und die Beerdigung ist im Karneval noch heute Teil lokaler europäischer Folklore. Der Aufhebung des Gesetzes und der Umkehrung der gewöhnlichen Moral entspricht die Ausrufung eines »Königs zum Lachen«, ein König, der öffentlich gewählt und anschließend öffentlich zum Gespött gemacht wird, wenn seine Regentschaft zu Ende geht, genauso wie man heute noch die Karnevalspuppe, die den zu Ende gehenden Winter oder das alte Jahr verkörpert, verspottet, schlägt, zerstückelt, verbrennt oder ertränkt.

Um das Ritual der Entthronung zu feiern, lassen die Sänger des *Ludus de Morte Regis* ihr vokales Können beiseite, um sich einer karnevalesken Farce zu überlassen, komponiert aus Klängen, die normalerweise als »nicht musikalisch« verbucht werden: ein einer verkehrten Welt würdiges Klanguniversum, bevölkert mit Fürzen, Rülpsern, Klappern, Quietschen von Plastikentern und von Tröten einfachster Machart. Die Elektronik ihrerseits legt eine Schicht darüber, indem sie Klangobjekte vorstellt, deren ursprüngliche Herkunft mehr oder weniger gut identifizierbar ist. Das durch diese trivialen und groben Klänge hervorgerufene Gelächter gibt dem Erstaunen Raum, da man darin eine formale Absicht erkennt, wenn man realisiert, dass selbst ein »zu charakteristisches« Objekt wie ein »Furzkissen« zum Stein werden kann, um daraus eine Sprache zu bauen. ■

7 Im alten Rom existiert das juristische Institut des »iustitium« (öffentliche Trauer über den Tod des Souveräns und Aufhebung des Rechts während der schwierigen Periode des Interregnums). In seinem Buch *État d'exception* behandelt Giorgio Agamben (*Homo sacer*, Bd. 2: »État d'exception«, Paris: Payot et Rivages 1997) ausführlich das »iustitium« und enthüllt dabei die enge Beziehung, welche Trauer, Anarchie und Fest verbinden.

6 Michail Bachtin, *Rabelais und seine Welt: Volkskultur als Gegenkultur*, aus dem Russischen übersetzt von Gabriele Leupold, hrsg. von Renate Lachmann, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1995, S. 396.

(Übersetzung aus dem Französischen: Ulrich Mosch)