

Zeitfalten oder Vom Beeren Suchen und Schatz Finden

Hans Essel (1999, 2011)

Vorspiel

In den Achtzigerjahren hatte ich in Heidelberg nach ausgiebigen Ausflügen in die irische Musik das starke Bedürfnis nach einer „eigenen“ Musik. Ich begann, die Bratsche mit einem Tonbandgerät (Revox A77) zu verfremden und frei zu improvisieren. Das Schema ist einfach, wie im Bild 1 zu sehen.

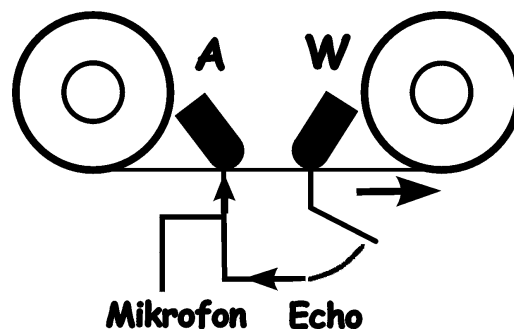


Bild 1: Echoschaltung

Das Instrument wird mit einem Mikrofon versehen, und aufgenommen (Aufnahmetonkopf A). Vom Wiedergabetonkopf W wird das Aufgenommene über einen Regler der Aufnahme beigemischt, meist so schwach, dass man nur ein oder zwei Echos hört. Die Echozeit ergibt sich aus der Bandgeschwindigkeit und dem Abstand zwischen A und W. Wenn man den Echoregler aufdreht, könnte man unendliche Wiederholungen erreichen, wenn der Klang sich nicht so schnell verändern würde. Dies kommt daher, weil das Echo bei jeder Wiederholung (Abspielen) neu aufgenommen wird, und sich die Aufnahme- und Wiedergabefehler summieren. Trotzdem ließen sich hohe Wiederholungsraten erzielen.

Eine erste Anwendung waren improvisatorische Vertonungen von Gedichten von Else Lasker-Schüler zusammen mit Cordula Zeller (Rezitativ) in zwei Konzerten in Heidelberg. Nachdem Samuel Thiel, ein Hornist, einen Geiger für das Brahms-Horntrio suchte, daraus aber nichts wurde, entwickelten wir Improvisationen mit Horn und Bratsche, wobei wir die Instrumente in gleicher Weise mittels Echoschaltungen verfremdeten. Zusammen mit einem Perkussionisten gründeten wir die Gruppe SAHA und führten unsere Improvisationen in einigen Konzerten vor.

Beeren Suchen

Nachdem wir in getrennte Städte gezogen waren, überlegte ich mir Möglichkeiten, auch allein zu improvisieren. Dazu erschien es mir damals notwendig, eine Art 'zweite Stimme' zu haben. Ich stellte mir die Lösung so vor, dass man das Band

von der ersten A77 zu einer zweiten laufen lässt, wo es dann einige Sekunden später abgespielt wird. Diese Vorstellung implizierte bereits eine Beziehung zwischen Aufnahme und Wiedergabe und bedeutete den Übergang von Klangeffekt zu Struktur. Ein Freund (Ekkard Hofmann) brachte mich auf die Idee mit der Umlenkrolle, mit der man den gleichen Effekt mit nur einer A77 erreicht. Mit der Rolle, wie in Bild 2 zu sehen, wird die Echozeit auf ca. 9 Sekunden verlängert.

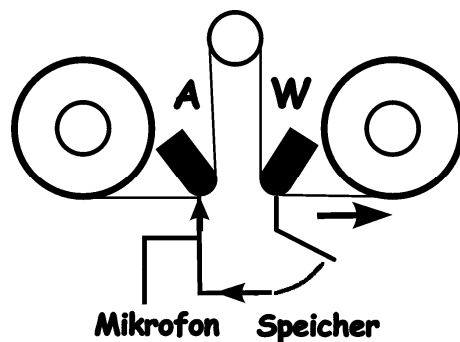


Bild 2: Zeitfaltenschaltung

Bereits nach den ersten Versuchen wurde klar, dass die Beeren eher ungenießbar waren. Aus einer eher trivialen Absicht heraus fand ich mich plötzlich schwierigen Problemen gegenüber, die mit dem Aufnehmen und Abspielen von Musik zu tun haben.

Tonaufnahmen

Die gängigste Art der Tonaufnahmen (Schallplatte, CD, MC, Tonband, MD, DAT) lässt sich noch relativ leicht beurteilen. So wie die Fotografie eines gemalten Bildes nicht mit dem Bild verwechselt werden kann, ist das Abspielen einer CD nicht mit der Aufführung zu verwechseln. Allerdings gibt es schon Verwischungen; z.B. sind heute meistens die Musikstücke niemals wirklich so erklingen, wie auf der Aufnahme, selbst wenn man von der Klangveränderung durch die Aufnahme absieht: die Technik erlaubt nachträgliches Montieren und Schneiden.

Glenn Gould mischte seine Aufnahmen solange zusammen, bis das Ergebnis ihm perfekt erschien. Damit stellt er die Aufnahme über die Aufführung. Auf der anderen Seite beharrte Celibidache darauf, dass Musik nur in der Aufführung, nicht aber beim Abspielen eines Tonträgers erklingt. Die Position von Gould kann man vielleicht unter didaktischen Gesichtspunkten gelten lassen, die von Celibidache unter musikalischen.

Schließlich ermöglichen Tonaufnahmen eine immens intensive Beschäftigung mit einer Komposition. Dies wird sich noch verstärken, wenn Musikstücke digitalisiert auf Computern vorliegen und abgespielt werden können, da wesentlich mächtigere Navigationsmethoden zur Verfügung stehen. Der schwer wiegende Nachteil ist, dass man, wenn man immer nur die gleiche Aufnahme einer Komposition hört, die Aufnahme mit der Komposition verwechselt.

Ich vergesse nie meine Enttäuschung, als ich das Beethoven-Violinkonzert das erste mal im Konzertsaal hörte, und bestimmte Phrasierungen (sogar kleine Patzer), an die ich mich gewöhnt hatte, nicht vorkamen.

Schwieriger wird es, wenn Aufnahmen in Kompositionen integriert sind. In den meisten Fällen ist nicht klar, wie die Aufnahme zustande kam, und es ist nicht klar, wie die Aufnahme zu beurteilen sei oder wie sie in Beziehung zur Aufführung zu setzen sei.

Beispiel: eine Komposition wird auf dem Klavier gespielt. Nach einiger Zeit ertönt dazu die Aufnahme eines Klavierstücks. Soll man jetzt beide Klaviere gleichberechtigt hören, zusammen, getrennt? Ersetzt die Aufnahme einfach einen zweiten Spieler? Oder ist es absichtlich das Abspielen einer Aufnahme? Dann müsste aber genau dies kenntlich werden, was es nicht tut.

Ein anderes Beispiel: Der erste 'Satz' einer Komposition wird bei der Vorführung aufgenommen, und zusammen mit der Vorführung des dritten 'Satzes' abgespielt. Hierbei sollen offensichtlich Aufnahmefehler ausgefiltert werden, d.h. gemeint ist wohl eine verlustfreie Zeitverschiebung. Was diese aber bedeutet, wird nicht klar.

Es gibt auch Beispiele, wo diese Probleme nicht auftauchen, z.B. wenn Cage das Abspielen eines Bandes mit Dvořák in eine Komposition einbaut.

Die reinen Tonbandkompositionen bestehen meist in der Erzeugung eines Tonträgers auf nichtakustischem Weg. Die Komposition existiert ausschließlich als Tonband. Es gibt eine Reihe schlüssiger Kompositionen dieser Art.

Als Nachteil empfinde ich es aber auch hier, dass der Herstellungsprozess nicht transparent ist: das Ergebnis muss genügen, oder sollte man sagen: das Produkt?

Wieder andere benutzen Tonbandaufnahmen, um beliebiges Klangmaterial, welches nicht in einer Aufführung erzeugt werden kann, in diese zu integrieren. Man kann nicht alle aufzählen; aber allen diesen Methoden scheint mir gemeinsam, dass das Medium als nicht transparent, d.h. als unhörbar betrachtet wird. Die Musiker möchten die Einflüsse von Mikrofonen, Lautsprechern etc. minimieren. Verstärkerrauschen soll vom Hörer weggefiltert werden. Digitale Technologie ermöglicht verlustfreies Kopieren und kommt diesem Anliegen entgegen.

Aber auch wenn keine altmodische Analogtechnik eingesetzt wird, bleiben Mikrofone und Lautsprecher mit Eigenwerten behaftet. Solche Eigenwertigkeiten, zum Beispiel der Tonbandmaschine in Musik zu integrieren, schien mir ein seltenes Unterfangen.

Ein Schatz?

Vor diesem Hintergrund hoffte ich, eine kleine unbewohnte Nische gefunden zu haben, indem ich zufällig auf eine Methode gestoßen war, Tonband auf neue Art zu spielen, und zwar sowohl umfassend und eindeutig als auch eben nicht als Tonbandkomposition. Vier Eigenschaften der *Zeitfalten* bieten dafür die Voraussetzung:

1. die Permanenz von Aufnahme und Wiedergabe mit überschaubarer Zeitdifferenz,
2. die Zusammenführung von Ort und Zeit der Aufnahme und Wiedergabe,

3. die Verstärkung der Klangveränderungen durch die vielen Aufnahmen / Wiedergaben (bis zu hundert!), und schließlich
4. die Transparenz der Prozesse durch Improvisation der Aufführung ohne vorgefertigtes Material.

Diese interessanten Perspektiven galt es aber erst zu entwickeln, bzw. zu realisieren. So war mir bald klar, dass die Form und Methode des Kanons, die ja von der Anordnung her nahe liegt, nicht in Frage kommt: einmal weil es eine in der Vergangenheit verankerte Form ist, dann weil es eine von außen vorgegebene Methode der Beziehung zwischen den Stimmen voraussetzt, die mir nicht zur Verfügung stand. Die Ausgangslage ohne Vorurteile war die:

Man spielt Töne, z.B. auf einer Bratsche, und alle 9 sec. kommen diese Töne, zunehmend verändert, 'zurück!' Nicht nur das, sondern **alles**, was gespielt wird, summiert sich in einen 9 Sekunden-Speicher, wenn auch kompostierend. Wie kann ein Spieler in so einer Situation agieren? Wie soll er das, was im Speicher 'kreist', beurteilen, wie sich dazu verhalten, immer vor Augen, dass jede Aktion nach je neun Sekunden als Reaktion immer wiederkehrt?

Zeitfalten-Suite I

Während der ersten Erforschungsphase wurde die A77 fest eingestellt und nicht verändert. Diese Einstellung ist sehr heikel, weil sehr leicht das Material im Speicher zu schnell schwindet (Rückkopplung zu klein) oder, was noch schlimmer ist, sich aufschaukelt (Rückkopplung zu groß), was zur Katastrophe führt. Diese Effekte können kaum durch das Spiel beeinflusst werden. Mit diesem einfachen Aufbau begann ich eine systematische Analyse der Gegebenheiten mit den *Zeitfalten-Suiten*. (Der Begriff Suite wird wegen der Reihung verschiedener Abschnitte, aber natürlich ironisch verwendet.) In Abschnitten werden die Möglichkeiten der Beziehungen und Auffassungen untersucht. Die *Zeitfalten-Suite I* mit sieben Abschnitten wurde am 2. Dez. 1989 auf dem Festival für Experimentelle Musik in der TU-Mensa in München aufgeführt. Als Aufnahmequelle wurden eine Bratsche und ein Mikrofon verwendet.

Abschnitt 1

Die erste Feststellung ist, dass sich etwas aufsummiert. Dieses 'kreist' im Speicher. Das neu Gespielte könnte nun als zum Aufbau eines Hintergrundes Beitragendes oder aber als Solo vor diesem Hintergrund des Speichers aufgefasst werden. Im zweiten Fall wäre es technisch wünschenswert, spielen zu können ohne Aufnahme in den Speicher, was aber erst später möglich wurde. In der damaligen Phase musste die Auffassung jedoch musikalisch verdeutlicht werden. In Abschnitt 1 wurden also einige stehende Töne, die den ganzen Frequenzraum umfassen, gespeichert und damit ein Hintergrund aufgebaut. Stehende Töne ergeben eine Schwebung, wenn sie mit ihrer Aufnahme überlagert werden (Tremolo durch Gleichlaufschwankungen).

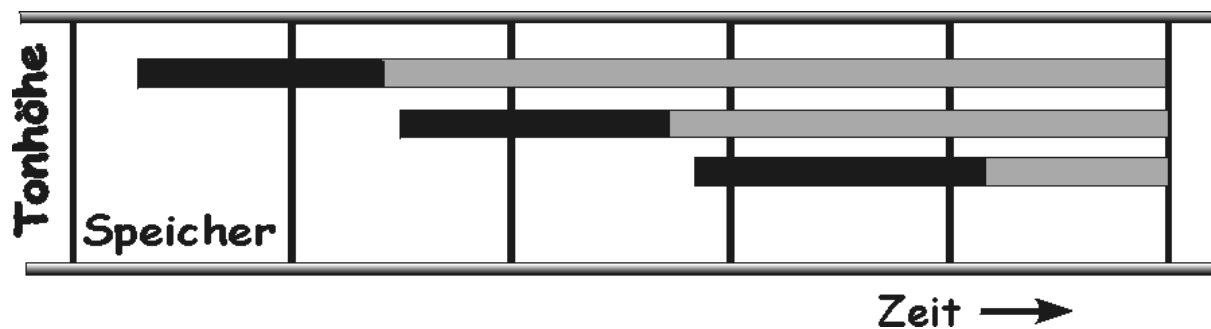


Bild 3: Hintergrund

In Bild 3, wie in den folgenden Bildern, läuft die Zeit nach rechts. Die senkrechten Striche markieren den Speicher. Jeder Kasten wiederholt sich nach rechts mit Hinzufügungen und Klangveränderung. Drei Töne werden nacheinander in den Speicher gespielt und bleiben dort. Schwarzer Balken meint Bratsche (Aufnahme), grauer Balken Speicher (Wiedergabe).

Abschnitt 2

Einen Vordergrund kann man mit kurzen und prägnanten Signalen erzeugen, z.B. indem die Saiten mit hohem Bogendruck und sehr langsam gestrichen werden, so dass sie sich zufällig und ruckartig bewegen. Ein pizzikato-ähnliches Geräusch entsteht vor dem Hintergrund, rhythmisch nicht kalkulierbar.

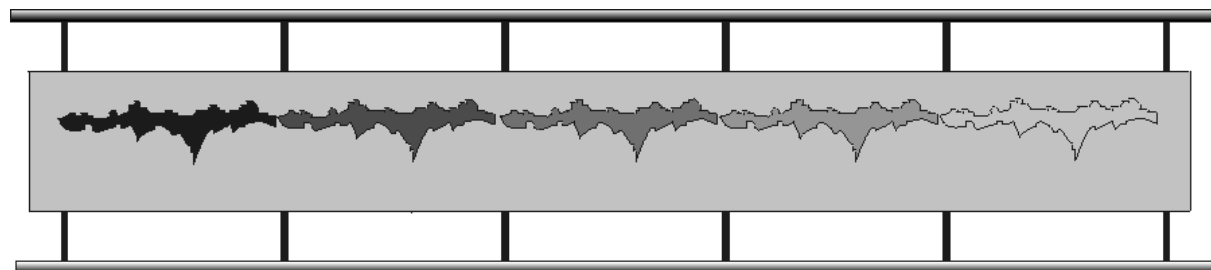


Bild 4: Vordergrund

Der Speicher hat generell die Tendenz zum Hintergrund, da der Klang kompositiert, d.h. dumpf absackt. Später konnte dieser Effekt durch Frequenzregler bearbeitet werden.

Abschnitt 3

In den nächsten Abschnitten werden weitere Beziehungen eines Ereignisses mit seiner Wiederkehr im Speicher untersucht. In Abschnitt 3 wird keine Beziehung zwischen Spiel und Speicher angenommen. Man spielt, ohne auf den Speicher zu achten. Das Spiel muss allerdings stark reduziert und statistisch sein, also z.B. hin

und wieder ein einzelnes Pizzicato in ähnlicher Tonhöhe, Zeitabstand zwischen einer und zwanzig Sekunden. Dadurch füllt sich der Speicher nach und nach. Die Töne im Speicher 'altern' durch das Umkopieren, d.h. verschiedene 'Generationen' lassen sich unterscheiden.

Ab einer bestimmten Dichte passiert etwas Seltsames: es 'synthetisiert' sich ein Objekt. Aus der zusammenhangslosen statistischen Anhäufung von Ereignissen beginnen sich Folgen zu individualisieren und schließlich zu einer einzigen Figur zusammenzuschließen.

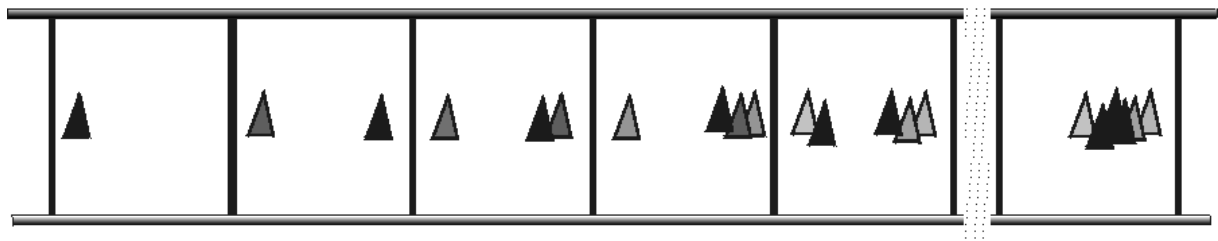


Bild 5: Zufälliges Objekt

Stellen wir uns eine Skulptur neben einem Leuchtturm vor, die alle paar Sekunden angestrahlt wird. In ähnlicher Weise wird das akustische Objekt im Speicher immer wieder gehört, wobei es sich aber leicht verändert, sei es durch Hinzufügungen oder Klangverfall. Trotzdem bleibt die einmal gewonnene Identität erhalten. Später wurde auch Herausschneiden und Ersetzen möglich. Die Art dieser Identität wurde im folgenden die zentrale Frage der *Zeitfalten*, und viele Spielszenarien haben damit zu tun.

Abschnitt 4

Wenn man die Vorstellung eines Objekts gewonnen hat, ergeben sich Möglichkeiten der gezielten Herstellung. Zwei Beispiele folgen in der *Suite I*. Das erste ist ein pyramidenartiger Toncluster, der sukzessive aufgebaut wird. Mit dem Spiel bezieht man sich präzise auf diesen Aufbau. Das Objekt besitzt von Anfang an eine erkennbare Identität, auch wenn es sich erst nach und nach entwickelt. Bei jedem Durchgang wird eine neue Lage hinzugefügt. Das Konstruktionsprinzip wird nach und nach erkennbar.

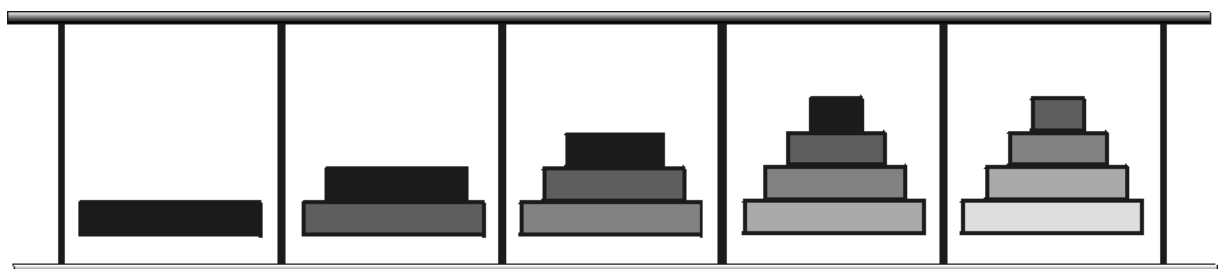


Bild 6: Toncluster

Abschnitt 5

Im zweiten Beispiel wird ein Satz in den Speicher gesprochen, aber nicht auf einmal, sondern bei jedem Durchgang wird ein weiteres Wort angefügt. In diesem Fall ist die Identität auch von vornherein klar und ebenso das Konstruktionsprinzip. Am Ende haben alle Worte ein verschiedenes Alter. Das zweite Objekt wurde 'neben' das vorherige im Speicher plaziert, so dass dessen Verfall gleichzeitig verfolgt werden konnte.

Abschnitt 6

Das nächste Problem war die Begrenzung der Objekte auf die Speicherdauer. Ist es möglich, ein unbegrenztes Objekt zu erzeugen? Der Toncluster war natürlich unbegrenzt. Er entwickelte sogar eine gewisse Dynamik durch den Klangverfall, der zu einem Pulsieren führt. Ich fand aber noch eine ausgeprägtere Figur, nämlich in Douglas R. Hofstadters Buch *Gödel, Escher, Bach*: Man speist erst einen langen tiefen Ton ein und glissandierte dann langsam durch den gesamten Tonraum nach oben (etwa 15 Speicherdurchgänge). Das Ergebnis ist ein kontinuierlich ansteigender Toncluster, der aber nie 'oben' ankommt. Er bewegt sich auf der Stelle. Die Speichergrenzen sind nicht mehr hörbar. Der Klang verwittert nach und nach.

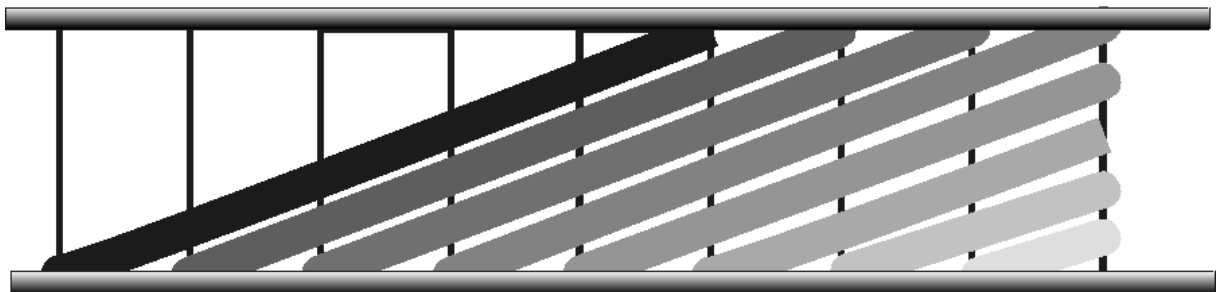


Bild 7: Unendliches Objekt

Abschnitt 7

In den bisherigen Abschnitten 1 bis 6 wurde immer nur in den Speicher aufgenommen. Im letzten Abschnitt von *Suite I* werden Stücke aus dem Speicher herausgeschnitten. Dies geschieht technisch durch Aus-Einschalten des Rückkopplungsschalters der A77. Die Vorgehensweise ist wie in Abschnitt 3, nur dass jetzt ausgeschnitten und nicht hinzugefügt wird. Beim Schalten wird allerdings immer ein Schaltknack aufgenommen. Daher lässt sich der Speicher nicht vollständig löschen. Es bleibt zuletzt ein Knack gleichsam als Schnittstelle (Bild 8).

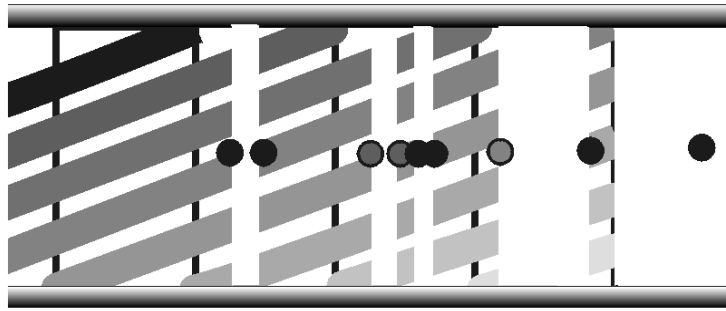


Bild 8: Auslöschung

Entfalten der *Zeitfalten*

Technische Erweiterung

Die Auffassungen mit dem größten Potential, nämlich statistische Füllung (3) und Objektbearbeitung (4 und 6), machten eine Erweiterung der technischen Möglichkeiten notwendig. Ein Objekt sollte, einmal erzeugt, verändert werden können. Dies leistet ein kleines Mischpult, welches zwei Eingänge kontrolliert: das Originalsignal und das Speichersignal. Beide können auf einen Ausgang gemischt werden, der in die A77 zur Aufnahme in den Speicher geht. Gleichzeitig und unabhängig davon werden sie auf den linken, beziehungsweise rechten Lautsprecher gegeben, wie man auf Bild 9 sieht.

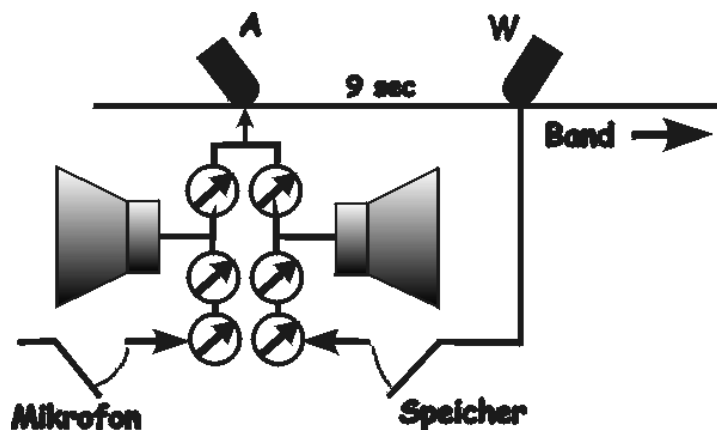


Bild 9: Steuerbare Zeitfaltenschaltung

Von unten beginnend sieht man zwei Lautstärkeregler und zwei Höhen-/Tiefenregler. Danach gehen die Signale auf die Lautsprecher. Mit den folgenden Aufnahmeregler wird der Speichereingang geregelt. Hartes und weiches Ein- und Ausblenden sowie Veränderung der Höhen und Tiefen gestatten es, die Apparatur zu 'spielen'. Man kann sowohl das Originalsignal als auch das Speichersignal entweder wieder aufnehmen oder auch nicht. Durch die Auftrennung in zwei Lautsprecher wird der Prozess transparenter. Allerdings benötigt man eine stetige Klangquelle, da man nicht gleichzeitig die Apparatur und ein Instrument spielen kann, es sei denn, es gibt einen zweiten Spieler, wie z.B. in *Teamwork* (siehe unten).

Die *Zeitfalten*-Serie

Sind die *Zeitfalten*-Stücke Kompositionen? Bei allen folgenden Arbeiten ging es darum, die *Zeitfalten*-Mechanik mit verschiedensten Klangmaterialien zu realisieren. Jede Klangquelle hat spezifische Eigenheiten, welche die gleichbleibenden Spieltechniken überlagern.

Es geht also um Ausschöpfung des Materials in der Struktur der *Zeitfalten*.

Dies erfordert die Entwicklung von Spielplänen, die aber wegen der bereits erwähnten Unwägbarkeiten nur improvisatorisch durchlaufen werden können. Es ist vielleicht kein notwendiges Kennzeichen einer Komposition, dass sie in einer Partitur niedergelegt ist; für *Zeitfalten* kann ich mir jedenfalls keine Notierung vorstellen. Also, es spricht alles gegen Komposition. Vielleicht planvolle Improvisation.

Radiocontainer

Klangquelle ist ein Radio, welches auch 'gespielt' wird. Das Radio liefert das reichhaltigste Material: Sprache, Musik, Geräusche. Man kann sehr dichte Klangteppiche erzeugen, in die nach längerer Kompostierung 'frische' Splitter eingesetzt werden.

Messages

Auch hier wird ein Radio benutzt, aber Kurzwellensender, wo es Morsesignale mit vielfältiger Charakteristik gibt. Durch winzige Abstimmungen am Sender lassen sich Tonhöhe, Klangfarbe und Härte verändern.

BlueStripes

In einer Gemeinschaftsarbeit mit Hans-Leo Rohleder wird Fernsehton in einer *Zeitfalte* verarbeitet, und der Inhalt des Speichers als Farbstreifen in ein Video eingefügt.

Teamwork

Hier spielt Ulrich Phillip Piezo-Rückkopplungen, die ein äußerst prägnantes, aber eigenwilliges Klangmaterial liefern. Zusätzlich zu diesen Unwägbarkeiten und denen der *Zeitfalten* kann keiner der beiden Spieler die Aktionen des anderen vorhersehen. Wenn z.B. Ulrich einen Ton in den vorhandenen Speicher einfügen will, kann es sein, dass in dem Moment der Eingang stumm geschaltet wird. Umgekehrt gilt das gleiche.

Reportage

Die *Reportage* ist das einzige Stück, in dem vorgefertigtes Material verwendet wurde. Eine Diskussion in Kulturraum Milbertshofen wurde aufgenommen, und anschließend als Klangmaterial verwendet.

Video

Eine Übertragung des Prinzips der *Zeitfalten* auf Videoaufnahmen. Im übernächsten Kapitel komme ich nochmals darauf zurück.

QMDK

Eine Zusammenarbeit mit Hans-Leo Rohleder (Video), Ulrike Springer (Malen), und Wolf Spemann (Sprecher). Der von Spemann gelesene Text wurde in einer *Zeitfalte* verarbeitet, und das Ergebnis wie bei *BlueStripes* als Farbstreifen in ein Video eingefügt. Ulrike malte dabei auf der Projektionsfläche.

Falten

Dabei wird ohne äusseres Material mit zwei Speichern gearbeitet, die sich gegenseitig füllen können. Im nächsten Kapitel komme ich nochmals darauf zurück.

TimeStripes

In dieser Performance mit Hans-Leo Rohleder werden die Tonschleifen gekoppelt mit Videoschleifen. Als Klangmaterial werden die Frequenzen des Videobildes benutzt, welches wiederum durch die Klänge des Speichers erzeugt wird. Das Material wird also ausschließlich aus den Geräten erzeugt.

Zeitfalten-Falten

Zeitfalten-Falten benötigt eine zweite A77-Bandmaschine, die das Band der ersten Maschine übernimmt und einen zweiten, längeren, Speicher bildet (Bild 10). Der Aufbau gestattet es nun, ohne Außensignal, ausschließlich durch Spielen der Bandmaschinen, Klänge zu erzeugen und Objekte zu formen.

Ein Zuhörer bemerkte einmal, mit den *Zeitfalten* würde die Ästhetik der Bandmaschine entwickelt. Dies wäre ein großes Kompliment.

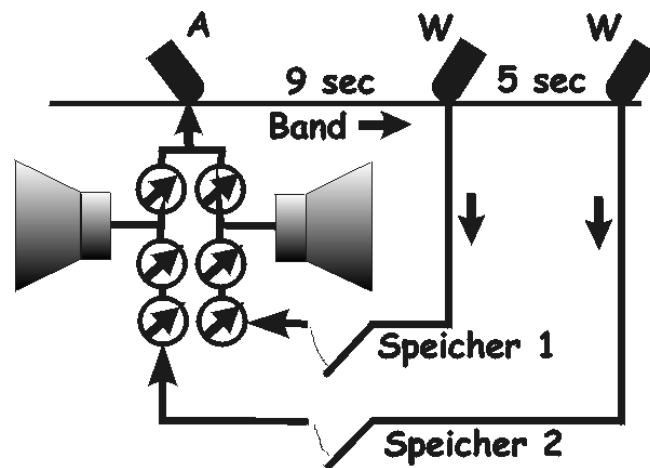


Bild 10: Doppelspeicher

Durch die verschiedenen Laufzeiten des gleichen Signals im ersten und zweiten Speicher kommt es zu Schwebungen, die sich verstärken. Mit den Equalizern kann man dadurch sowohl extrem tiefe als auch extrem hohe Töne erzeugen. Andererseits fällt ein Signal, welches erst den kurzen und dann den langen Speicher durchlaufen hat, mit dem zusammen, welches erst den langen und dann den kurzen Speicher durchlaufen hat. D.h. ein einzelner eingegebener Impuls vervielfältigt sich zwar, aber nur langsam, da die meisten Kopien zeitlich zusammenfallen, wobei sie sich verstärken.

Mit dem Doppelspeicher kann man auch Klänge über längere Zeit aufbauen, die nicht als Wiederholungen gehört werden. Das Spiel mit dem Doppelspeicher birgt Unwägbarkeiten und Risiken, da die Eingangssignale nicht abgehört werden können und man nicht genau weiß, wann welches Signal mit welcher Stärke aus den Speichern kommt. Dieser Unsicherheitsfaktor bedeutet eine immanente Improvisation. Dies erscheint mir eine sehr wichtige Eigenart der *Zeitfalten* zu sein. Es ist ein Spiel, bei dem Unerwartetes passieren kann.

Zeitfalten-Video

Ein besonderes Projekt ist die Übertragung der *Zeitfalten*-Methode auf Videoaufnahmen. Mit einer Videokamera wird die Bühne gefilmt. Dieser Film wird dann von einem Videoprojektor auf die Bühne projiziert, Der Spieler agiert im Bildraum der Projektion und wird dabei von der Kamera aufgenommen. Dann wird dieser neue Film wieder projiziert und mit dem Spieler zusammen aufgenommen. So überlagern sich immer mehr Zeitebenen auf der Bildebene.

Zeitfalten-Video I wurde am 22. März 1994 in der Kunstfabrik aufgeführt. Neun verschiedene Bezugsmöglichkeiten zwischen den Zeitebenen wurden in vier Durchläufen entwickelt. Die erste Phase bestand in der Aufnahme der weißen Projektionswand, auf der die Bratsche 'in Ruheposition' befestigt war. In den folgenden vier Durchgängen wurden in jeweils neun episodenhaften Abschnitten verschiedene Handlungsmuster dargestellt.

1. Der Spieler durchquert, jeweils um 10 Sekunden versetzt, das Bild: Die Vergangenheit folgt der Zukunft.
2. Im nächsten Bild geht die Gegenwart aus der Vergangenheit hervor. Zunächst stehen alle vier Personen am gleichen Ort, die 'älteste' spielt einen Dauerton. Dann treten nacheinander die folgenden etwas zur Seite und spielen einen etwas abweichenden Ton.
3. In jedem Durchgang wechselt der Spieler seinen Ort und spielt einen kurzen Ton. In der Überlagerung ergibt sich optisch und akustisch ein zufällig entstandenes Gewebe.
4. Eine optische Figur wird von Durchgang zu Durchgang aufgebaut.
5. Ein Satz bildet sich. Vergangenheit und Gegenwart wirken zusammen.
6. Vier Durchgänge ohne Bezug aufeinander(1. Melodietravestie, 2. tonloses Spiel, 3. Geräuschspiel, 4. Klangspiel, alle in freier Bewegung). Zufällige Überlagerung.
7. Synchrone optische und akustische Bewegungsfigur, in vier Durchgängen aufgebaut.
8. Achtstimmiger stehender Akkord an festen Positionen.
9. Diskussionsgestik.

Die vier Durchgänge führen zu einer Füllung des Bild-Ton-Raumes. Der Spieler wird mit seinen 'Vergangenheiten' konfrontiert und muss Stellung beziehen. Er kann die Vergangenheit ignorieren oder auf sie reagieren. Er kann für die Zukunft agieren oder nur in der Gegenwart.

Durch die mehrfache Aufnahme und Wiedergabe wird der Bildraum verengt. Die Ränder werden zunehmend schwarz. Die reale Person kann am Rand zwar noch vom Betrachter wahrgenommen werden, aber die Kamera 'sieht' ihn nicht mehr. Die Abbilder der Person werden von Mal zu Mal unschärfer und blasser. Das Klangmaterial, von der Videokamera mit aufgenommen und vom Projektor über Lautsprecher abgespielt, wird zunehmend morbider.

Im fünften und letzten Durchgang wird der Projektion nichts mehr hinzugefügt, der Spieler sitzt als Anker der Realität im Bild. Die reale Person (die Gegenwart) bleibt zwar immer qualitativ von den Bildern (der Vergangenheit) getrennt, aber auch unlösbar verbunden. Obwohl automatisch von der ganzen Performance eine Videoaufzeichnung existiert, kann diese nicht gezeigt werden, da die reale Person fehlen würde. Das wesentliche Spannungsfeld zwischen Realität und Videoaufzeichnung ginge verloren.

Zeit und Zeit

Zwei verschiedene Zeitskalen werden in den *Zeitfalten* verbunden: Einmal die *Echtzeit*, gemessen z.B. in Sekunden, und die musikalische *Eigenzeit*. Diese ist an das musikalische Objekt gebunden. In einer klassischen Komposition wäre die Eigenzeit nach den Notenwerten zu messen, da die Komposition in Realzeit durchaus verschieden ablaufen kann. Die Eigenzeit jedoch ist Eigenschaft der Komposition und nicht der Interpretation. Die Eigenzeit – im Gegensatz zur kontinuierlichen Echtzeit – beginnt mit jeder neuen Realisation.

Konstituiert die Empfindung einer Eigenzeit, d.h. eines Zeitanfangs, Komposition? Dies kann in der besonderen Situation der *Zeitfalten* untersucht werden. Das unendliche Objekt aus Abschnitt 6 bewegt sich in Echtzeit. Hingegen sind bei einem Objekt wie dem Toncluster Zeitanfänge zu hören, die auf eine Eigenzeit des Objekts hindeuten. Das Objekt wird ständig wiederholt und entwickelt seine Eigenzeit, auch wenn es sich selbst verändert. Werden die Änderungen jedoch zu groß, verliert das Objekt seine Identität und die Eigenzeit geht in der Echtzeit auf. In dem Sinne wäre die Entwicklung von Objekten Komposition. Improvisation kann niemals eine Eigenzeit entwickeln.

Der interessante Punkt ist nun der Übergang zwischen Eigenzeitwahrnehmung und Echtzeitwahrnehmung. Die *Zeitfalten* bieten die spielerischen Möglichkeiten, diese Übergänge herbeizuführen und zwischen Echtzeit (Improvisation) und Eigenzeit (Komposition) zu wechseln.

Kleine Musikbeispiele kann man aus dem Internet abspielen (<http://www.grundlagenmusik.de>).