

# Alexander Schubert

Der Transcript-Verlag gibt im Herbst drei Publikationen von HKB-Forschenden heraus:

→ Nathalie Bäschlin (2020), *Fragile Werte: Diskurs und Praxis der Restaurierungswissenschaften 1913–2014*

Nathalie Bäschlin setzt sich in ihrer Dissertation mit dem Begriff des «Fragilen» auseinander. Sie definiert das Fragile als eigenständige kulturelle Wertekategorie und untersucht, wie dadurch unser Blick auf die Kunst und die Formulierung des Bewahrungsauftrags nachhaltig beeinflusst wurde. Der Diskurs darüber und seine Reflexion in den künstlerischen Produktionsprozessen lassen sich demzufolge auch als Beitrag zur Erforschung von Modernisierungsprozessen verstehen.

Die Vernissage der Publikation fand am 1. September 2020 im Kunstmuseum Bern statt. In diesem Rahmen diskutierte Nathalie Bäschlin mit der Museumskuratorin Kathleen Bühler und der Künstlerin Klodin Erb.

→ Thomas Gartmann und Christan Pauli (Hrsg.) (2020), *Arts in Context – Kunst, Forschung, Gesellschaft*

Forschung entsteht im Dialog. Sie baut auf bisheriges Wissen und schafft neues. Seit Anfang 2020 erwartet die EU, aber auch die Förderinstitutionen in der Schweiz, dass die Forschenden ihre Ergebnisse Open Access – weltweit und schrankenlos – teilen. Kehrsseite der digitalen Explosion, die Open Access erst möglich und auch notwendig gemacht hat, ist eine Inflation von Information und Wissen: das notorische Datenmeer. Speichern des Wissens, seine Vernetzung, vor allem aber Filtern, Fokussieren und Kuratieren heissen die daraus folgenden heutigen Herausforderungen. Gesucht sind hier neue Wegweiser und Kompass.

Die Herausgeber und die Autor\*innen begingen die Vernissage am 30. September 2020 an der HKB – mit einer Podiumsdiskussion, an der Thomas Strässle mit Claudia Mareis und Arne Scheuermann über Visionen für angewandte Forschung in den Künsten diskutierte.

→ Arno Görge und Stefan H. Simond (Hrsg.) (2020), *Krankheit in Digitalen Spielen: Interdisziplinäre Betrachtungen*

Dieser Sammelband ist international der erste, der sich dezidiert mit den unterschiedlichen Erscheinungsweisen von Krankheiten in digitalen Spielen befasst. Die 466 Seiten sind untergliedert in theoretische Auseinandersetzungen, Analysen zu somatischen und psychischen Krankheiten anhand von Spielbeispielen sowie Berichten, welche dem Bereich Games for Health und hier besonders der Produktionsseite zuzurechnen sind.

## Wir gratulieren

→ *Cla Mathieu*: Der HKB-Absolvent und ehemalige Doktorand im Programm *Studies in the Arts SINTA* erhielt von der Philosophisch-historischen Fakultät der Universität Bern den Preis für den besten Abschluss der letzten beiden Semester. Seine Dissertation mit dem Titel *Reimagining the Guitar: The Performance Style of Miguel Llobet (1878–1938)* wurde von Cristina Urchueguía und Kai Köpp (Institut Interpretation) betreut. Der Preis ist mit 10 000 CHF dotiert.

→ *Leonardo Miucci* erhält für seine CD-Publikation *The Young Beethoven* einen der renommiertesten Preise der italienischen Musikkritik, den *Premio Abbiati 2020* der nationalen Vereinigung für italienische Musikkritik. Die CD-Publikation mit der ersten Aufnahme der frühen Klavierquartette auf historischen Instrumenten wurde beim Label Dynamic veröffentlicht.

Drei Abgänger\*innen des Doktoratsprogramms *Studies in the Arts SINTA* promovierten mit Bestnote an der Universität Bern:

→ *Gilles Aubry* mit *Sonic Pluralism: An Artistic Research on Postcolonial Auralit, Embodiment and Ecological Voices in Morocco*

→ *Gaudenz Badrutt* mit *Ferrari hören. Autoethnografische Höranalysen zu Les Archives Sauvées des Eaux und Les Arythmiques von Luc Ferrari*

→ *Doro Schürch* mit *Audioscoring & Leere Stimmen. Praxisorientierte Stimmforschung zu lettristischen und ultra-lettristischen Stimmexperimenten*



Foto: Alexander Schubert

**Alexander Schuberts Bühnenwerke pendeln zwischen analogen und digitalen Settings: Die Reibungsfläche dieser zwei Welten sind Prinzipien und Treiber seiner Arbeiten, die zunehmend auf den internationalen Bühnen gezeigt werden. Im Interview erklärt der Komponist und Dozent, der im Januar 2021 am Festival Playtime des Fachbereichs Musik zu Gast ist, was genau darunter zu verstehen ist.**

*Herr Schubert, in einem Ihrer Stücke kommt ein Hasenkostüm vor, Sie bringen es auch nach Bern mit. Was hat es damit auf sich?*

Das Hasenkostüm ist eine Requisite aus dem Stück *f1*. Die Hasenfigur spielt darin quasi die Hauptrolle. In diesem Stück wird immer wieder gewechselt zwischen einer fiktiven Videoebene und einer realen Ebene. Es geht um Kommunikation, Fiktion und Täuschung zwischen diesen Welten. Die Hasenfigur ist einerseits unschuldig, aber auch dunkel, manipulativ und böse besetzt, und um dieses Wechselspiel geht es vorrangig. Die Figur kommuniziert ständig mit dem Tod, deshalb hat sich unfreiwillig und im Nachhinein die einzige Franz-Schubert-Parallele zu meinem Namen ergeben, da das Stück nun intern den Beinamen *Der Tod und das Hässchen* erhalten hat.

*Heute fällt es zunehmend schwer zu sagen, was ein Komponist, eine Komponistin genau ist und was er oder sie tut. Können Sie für Ihren speziellen Fall trotzdem einen Definitionsversuch wagen?*

Das ist in der Tat nicht so einfach zu beantworten. Ich merke natürlich, dass das Arbeiten mit Klang und Klangnarrativen mein konkreter Background ist, es ist mein Werkzeug und zieht sich durch alles hindurch, was ich mache. Ich lasse mir trotzdem die Freiheit, für jedes Stück frei zu entscheiden, welche Ausdrucksform und medialen Mittel ich verwende und am sinnvollsten finde, um eine bestimmte Fragestellung oder ein bestimmtes ästhetisches Problem anzugehen. Im Endeffekt ordne ich dann meine Tätigkeit und auch die Wahl der Werkzeuge und Medien immer dem Ziel des Werks unter. Ich bin da mittlerweile auch relativ schmerzfrei. Das kann sogar dazu führen, dass in einem bestimmten Stück kein einziger Ton mehr vorkommt, und wenn das dann so ist, dann ist es so. Trotzdem merke ich in der Arbeit mit Menschen aus anderen Disziplinen, dass ich doch stark aus der Komposition komme. Konkret: Dass das grundlegende Konzept ist, Zeit zu ordnen und Ereignisse in der Zeit zu arrangieren und in Verhältnisse zu setzen. Das ist für mich fundamental. Ich entwickle die Dinge häufig aus einer zeitlichen oder Proportionsstruktur heraus und nicht aus einer Handlung. Dementsprechend sind dann die Sachen oft eher abstrakt, auch wenn sie sehr subjektiv und greifbar sind.

*Ihr Werk ist im besten Sinne multimedial – was interessiert Sie an der Durchmischung von Sound, Szene, Bewegung, Licht, Raum, Projektion?*

In der Vergangenheit sind vor allem die immersiven Aspekte immer relevanter geworden: Ich will immer das Publikum komplett in das Werk hineinziehen. Es war dann naheliegend, diese Aspekte der Immersion auszubauen und auch andere Aspekte, die über den Klang hinausgehen, zu integrieren. Konkret fasziniert es mich, Räume, Welten oder Realitäten zu bauen, also mithilfe von Kunst eine Wirklichkeit zu behaupten. Das hat viel mit Wahrnehmung und mit Konstruktion zu tun – Konstruktion in dem Sinne, dass es mich begeistert, diese artifizialen Räume herzustellen und damit eine Diskrepanz, also sehr starke, immersive, subjektive, emotionale und unmittelbare Welten zu bauen, die aber auch etwas konstruktivistisches, Unechtes, Manipuliertes haben. Diese Tatsache der Konstruktion und digitaler Transformation interessiert mich auf mehreren Ebenen. Es berührt die Frage, wie wir insgesamt unsere Umwelt kognitiv wahrnehmen, aber auch, wie durch digitale Medien unser Wahrheits- und Realitätsbild geformt und unter Umständen manipuliert ist. Das ist ambivalent, denn diese Welten, die ich aufbaue, laden dazu ein, sich fallenzulassen, sich zu verlieren. Das heisst, es hat auch etwas mit Kontrollverlust oder Überwältigung zu tun, das kann man positiv oder negativ sehen. Diese Pole sind eine Triebkraft in meinen Arbeiten.

*Sehen Sie Ihre Arbeit in der Tradition des neuen Musiktheaters, das, von Kagel, Goebbels, Aperghis und anderen herkommend, sich von der Psychologie und der Narration der Oper befreit hat? Oder gibt es andere Herkunftslinien?*

Ich sehe meine Arbeit nicht so sehr in der Tradition des neuen Musiktheaters, denn viele der performativen, szenischen, installativen Momente, die ich auf der Bühne oder site specific realisiere, haben einen etwas anderen Ursprung. Das Musiktheater des 20. Jahrhunderts fühlt sich gegenüber meinen Arbeiten wie eine andere Strömung an. Ich komme aber auch nicht wie in der Oper von einem literarischen Stoff her oder von einer Geschichte, davon bin ich sehr weit entfernt. Die menschlichen Handlungen und Interaktionen speisen sich bei mir zum grossen Teil aus digitalen und virtuellen Techniken und Interaktionsformen. Ich gehe oft von der Technik aus – von einer Beobachtung, wie Technik und Digitalität heutzutage unsere Wahrnehmung beeinflussen – und probiere dann Wege zu finden, diese Einsichten in einen szenischen Kontext zu übertragen. Ich mache quasi analoge Umsetzungen von digitalen Fragestellungen. Das Analoge, auf der Bühne stattfindende ist für mich immer ein Spiegel der technologischen Welt.

*In Bern werden Studierende Ihre Stücke *f1*, *Bureau del Sol* und *Lucky Dip* aufführen – im Sinne eines verbalen Trailers: Worauf dürfen wir uns freuen?*

Die drei Stücke sind relativ unterschiedlich und decken bereits ein kleines Spektrum ab. *Bureau del Sol* ist das älteste: ein Trio, in welchem ein Schlagzeuger und ein Saxofonist mit einem Turntablist auf der Bühne stehen. Dieser sampelt in Echtzeit, was die beiden Musiker spielen. Mit einer Time-Code-Schallplatte kann er in Echtzeit deren Klänge scratchen und manipulieren. Daraus ergibt sich ein Dialog zwischen den Musikern und dem Turntablist, der sehr schnell auf die Phrasen und Inputs der Musiker reagieren kann. *Lucky Dip* zieht seine Inspiration aus dem Rave-Kontext, es soll in 14 Minuten abbilden, was sonst vielleicht in 24 Stunden passieren kann. Das heisst, ein rauschhafter Zustand wird etabliert – mit Beschleunigung, Verlangsamung, Euphorie und Ernüchterung. *f1* hingegen ist so etwas wie ein Musiktheaterstück im weitesten Sinne, welches sich auf der Schnittstelle einer realen und einer Videowelt abspielt. Die Handlung springt zwischen Bühne und Projektion und die Musiker untermalen das Ganze quasi mit Foley-Aktionen (Geräuschbegleitung im Film, Anm. der Red.), wobei da ein glücklicher Zufall war, dass bei Windows-Computern die F1-Taste die Taste für «Hilfe» ist.

*Wo sehen Sie im aktuellen Musikediskurs spannende Felder, die Sie weiter beackern möchten? Zwei «hot topics», die auch mich interessieren, sind natürlich künstliche Intelligenz und Virtualität. Auch das Thema Post-Digitalität ist für mich relevant. Man fragt danach, wie eine Welt aussieht, die vollständig durch Digitalität geprägt ist. Was das für die künstlerische Praxis bedeuten kann, ist ein grundlegendes Thema, das sich durch viele meiner Arbeiten zieht, KI und VR fallen da auch noch mit rein. Diese Reibungsfläche zwischen einer analogen und einer digitalen Welt ist für mich noch nicht abgeschlossen. Das Spannende bleibt, inwieweit Kunst oder konkreter die zeitgenössische Musik einen Beitrag leisten kann, diese Aspekte besser zu verstehen, zu kritisieren oder offenzulegen. Das treibt mich weiterhin an.*

*Alexander Schubert (1979)* studierte Informatik und Kognitionswissenschaften sowie später multimediale Komposition in Hamburg, wo er auch doktorierte. Sein musikalischer Hintergrund speist sich ebenso aus dem Club- und dem Popkulturkontext wie aus der zeitgenössischen Komposition. Er ist Mitglied des Ensembles decoder und Professor an der Musikhochschule Hamburg.

Alexander Schubert wird am Mittwoch, 27. Januar 2021 um 17 Uhr im Auditorium an der Ostermundigenstrasse 103 über seine Arbeit sprechen; am Donnerstag, 28. Januar um 19 Uhr sind seine Stücke live zu erleben.

Interview: Peter Kraut