

WB+ Willem Schulz und Sebastian Lisken wollen die Neue Musik aus ihrer Nische befreien

Cooler Computerspiel kommt aus Bielefeld

Bielefeld - Die so genannte Neue Musik fristet immer noch ein Nischendasein. Ein neues, kostenlos zugängliches Computerspiel könnte dies ändern. Von Uta Jostwerner

Dienstag, 09.05.2023, 17:19 Uhr

aktualisiert: 09.05.2023, 17:51 Uhr



Der Musiker, Komponist und Performer Willem Schulz (links) und der IT-Spezialist und Mathematiker Sebastian Lisken haben ein Computerprogramm für den spielerischen Umgang mit Neuer Musik kreiert. Foto: Bernhard Pierel

Obleich kreative Musiker, Performer und Komponisten wie Willem Schulz immer wieder mit spektakulären Projekten wie etwa der sozialen Skulptur „Schwärme“, dem Festival „Diagonale“ oder mit aufsehenerregenden Walk acts in Stadt und Land durchaus ein breites Publikum ansprechen, fristet die Neue Musik noch immer ein Nischendasein.

Schulz' Projekte sind stets von Ganzheitlichkeit und der Komplexität von Wahrnehmungsprozessen geprägt. Auch wohnt ihnen häufig ein spielerischer Ernst

beziehungsweise eine ernsthafte Verspieltheit inne. In die gleiche Richtung schlägt auch ein neues Computerspiel, das von dem Musiker Schulz erdacht und von dem IT-Spezialisten und Mathematiker Sebastian Lischen designt und anwenderfreundlich programmiert wurde.

Spielerischer Umgang mit dem Genre Neue Musik

Es heißt „simultan“ – wie auch schon verschiedene musikalische Projekte des Komponisten zuvor – und lädt zu einem spielerischen, lustvollen, kreativen und experimentellen Umgang mit dem Genre Neue Musik ein.

Auslöser für all das Neue und Digitale war, wie könnte es auch anders sein: Corona. Na, und auch ein wenig die Enkelkinder von Willem Schulz. „Die spielen nächtelang irgendwelche Computerspiele. Also muss da was dran sein“, so die Überzeugung des 73-Jährigen.

Dessen Überlegungen gingen schließlich dahin, wie man in Zeiten verbotener Zusammenkünfte vorhandene Kompositionen dennoch an den Mann beziehungsweise die Frau bringen konnte. Und natürlich ging der Anspruch über das bloße digitale Bereitstellen von Musikvideos hinaus.

Rezipient ist als Arrangeur gefragt

Da in Willem Schulz' Verständnis der Rezipient stets ein integraler Bestandteil des musikalischen Prozesses ist, ist dieser speziell auch bei dem neuen Computerspiel gefragt: als Arrangeur simultan ablaufender performativer Musikvideos.

Zur Verfügung stehen neun Solistinnen und Solisten, die jeweils sieben unterschiedliche Stücke von Willem Schulz performen. „Damit ergeben sich 134.217.727 Kombinationsmöglichkeiten“, verdeutlicht Sebastian Lischen. Das Material wird in Form von Videos zur Verfügung gestellt, die zwischen 38 Sekunden und etwas mehr als sieben Minuten lang sind. Die meisten Videos laufen zwischen zwei und vier Minuten.

MEHR ZUM THEMA

WB+ Das Festival „diagonal“ in Bielefeld blickt in einer zweitägigen Retrospektive auf das Oeuvre des Komponisten Willem Schulz

Fliegend mit den Beinen am Boden

Buchprojekt „Musik sehen – Bilder hören“ von Maria Otte und Willem Schulz

Musik und Fotografie im Dialog

WB+ Mit dem Festival „diagonal“ ehrt die Cooperativa Neue Musik den Musiker und Komponisten Willem Schulz

Sieben auf einen Streich

Am rechten und linken Bildschirmrand befinden sich neun kreisförmige Instrumentensymbole. Durch das Antippen erscheint eine Liste mit den Stücken, die angeklickt werden können. Die entsprechenden Werke erscheinen dann als Video auf dem Bildschirm. Je mehr Stücke simultan laufen, um so kleiner wird die Videodarstellung auf dem Bildschirm. Ein Stück kann jederzeit durch einen Klick auf das kreisrunde Instrumentensymbol beendet werden.

Ort und Performance spielen eine wichtige Rolle

So experimentell wie die Musikstücke sind auch die Orte, an denen sie gespielt und aufgenommen wurden. So spielt etwa die Akkordeonspielerin inmitten einer alten Schmiede auf, ein Soundpoet rezitiert liegend vor eine Graffitiwand Texte, eine Violinistin dreht sich inmitten von Wiesen und Feldern spielend im Kreis und ein Posaunist posaunt seine Botschaft vorm Hermannsdenkmal stehend in die Landschaft.

„Wie alle meine Kompositionen eine performative Seite haben, werden sie auch von dem Ort inspiriert, an dem sie gespielt werden“, erklärt Willem Schulz. Entsprechend viel Liebe und Sorgfalt wurde dann auch bei der visuellen und akustischen Umsetzung, besorgt durch den Herforder Filmer Ivo Tödtmann, walten gelassen.

Zeitgemäße Formate nutzen

Hinter all dem steht nicht nur die Idee, neue und zeitgemäße Formate für die Rezeption Neuer Musik zu nutzen, sondern auch das Gesamtkonzept der Einzigartigkeit bei gleichzeitiger Vielfalt. „Unsere Lebenswege verlaufen einzigartig und zugleich simultan. Wir nehmen meist Verschiedenes gleichzeitig wahr und setzen das zufällig Zusammengetroffene in unserem Erleben in Beziehung“, sagt Willem Schulz und lädt mit „simultan“ dazu ein, sich auf den Zufall der Vielstimmigkeit einzulassen und sein eigener Sounddesigner zu werden.

Und vielleicht trägt das innovative Computerspiel ja auch dazu bei, die Scheu vor Neuer Musik zu verlieren und ihr unbefangen zu begegnen. Das Konzept könnte aufgehen: „Seit wir das Computerspiel vor einigen Wochen online gestellt haben, hatten wir einige Hundert Besuche aus aller Welt“, freut sich Sebastian Lirken. Dank Fördergeldern ist das neue Computerprogramm kostenlos nutzbar und unter simultan.willemschulz.de abrufbar.

