

Orm Finnendahl

## **Technologie und performative Kompetenz –**

### **Zum Verhältnis von Improvisation und Komposition in meiner Arbeit**

In diesem Text geht es um Selbstreflexion, oder genauer um die Beobachtung meiner Zusammenarbeit mit Improvisationsmusikern bzw. des Zusammenhangs von Komposition, Improvisation und Technologie in meiner Arbeit. Er stellt einen ersten Versuch der theoretischen Annäherung an die Thematik dar und ist sich der Problematik eines solchen Unterfangens angesichts der allgegenwärtigen blinden Flecken durchaus bewusst. Aufgrund ihrer Unvermeidbarkeit bei jeglicher Form der Beobachtung hoffe ich jedoch auf nachsichtige Leser. Schließlich geht es nicht um die abschließende Darstellung eines Sachverhalts, als vielmehr um ein Beitrag zu einem Diskurs, dessen Zweck erfüllt ist, wenn er zu Erwiderungen und Fortsetzungen anregt.

Das Verhältnis von Echtzeitmusik und interpretierter/komponierter Musik ist aus meiner Erfahrung durch viele Grabenkämpfe charakterisiert, die in verhältnismäßig großer gegenseitiger Ignoranz und dem daraus resultierenden Unverständnis die jeweils unterschiedlichen Bedingungen der Musikproduktion als absolut und alternativlos setzen und daraus Werturteile ableiten. So verständlich das im Kontext künstlerischer Produktion auch ist, versucht dieser Artikel die Spezifika der jeweiligen Ansätze herauszustellen, da ich mich zu beiden Ausdrucksformen hingezogen fühle. Für mich ist es keineswegs ein Mangel, sondern eher eine Bereicherung, in beiden Bereichen tätig zu sein, da sich die Arbeitsweisen sehr befruchten können. Zugleich halte ich es aber für notwendig, die Sphären nicht auf eine Art und Weise zu vermischen, dass ein fauler Kompromiss im Sinne postmodern verbrämter Beliebigkeit entsteht. Ganz im Gegenteil: Befruchten können sie sich nur dann, wenn die grundlegenden und prinzipiellen Unterschiede als solche bezeichnet und herausgestellt werden. Und dazu gehört bei aller Skepsis gegenüber ihrer jeweiligen Verabsolutierung die bedingungslose Akzeptanz der Eigenständigkeit beider Bereiche.

#### **Improvisation, Komposition, Intention**

Bekanntermaßen ist Improvisation durch die spontane Entscheidung musikalischer Aktionen im Moment der Aufführung gekennzeichnet, während diese Entscheidungen im Falle einer Komposition im Rahmen einer oft zeitaufwändigen Ausarbeitung im Vorfeld festgelegt werden. Dadurch lassen sich bei Kompositionen Zusammenhänge in einer hierarchisierten Form entwickeln, die differenzierte Beziehungen auf verschiedenen formalen und zeitlichen Ebenen zulassen und die auf planende Erarbeitung angewiesen sind.<sup>1</sup> Dies ist zusammen mit ihrer Schriftlichkeit einer der Hauptgründe für die hohe Spezifität und Ausdifferenzierung der Kunstmusik und ihrer damit verbundenen Abstraktionsleistung und Autonomie. Sie verstärkt dadurch, verbunden mit den geringen Freiheitsgraden bei einer Aufführung, den Werkcharakter, aus meiner Sicht das wesentliche Charakteristikum von Kompositionen.<sup>2</sup>

Zugleich sind aber aus genau diesem Grunde Kompositionen vergleichsweise unflexibel und beispielsweise wenig geeignet, auf eine unvorhergesehene Aufführungssituation adaptiv zu reagieren bzw. eine solche Situation überhaupt herzustellen. Die Präsentation von Werken in einem Konzert steht in deutlichem Kontrast zu einer Auffassung eines Konzertes als Ereignis, wie dies in der Fluxusbewegung, oder bei John Cage nicht zuletzt auch als Reaktion auf die Infragestellung des Werkbegriffs in der bildenden Kunst im Dadaismus geschah.<sup>3</sup> Genau dies steht aber im Zentrum der Improvisation im Kontext der Echtzeitmusikszene.<sup>4</sup> Im Unterschied zu klassischen Interpreten, die Spielanweisungen einer Partitur umsetzen, gehört es zum Selbstverständnis der Beteiligten, weitestgehend eigenverantwortlich bei sämtlichen musikalischen Entscheidungen zu handeln. Wenn ich es richtig verstehe, wird gerade dieser Unterschied als scharfer Kontrast und damit identitätsbildendes Merkmal im Sinne von

selbstbestimmt/fremdbestimmt oder frei/unfrei verstanden. Auch wenn ich den Grad an Selbstbestimmung bzw. Freiheit eines Musikers nicht an Zeitpunkt oder Autorschaft musikalischer Entscheidungen binden würde, so ist mit diesem Selbstverständnis ein hoher Autonomieanspruch verbunden, den ich sehr begrüße. Zugleich führt eine solche Haltung zu einer hohen performativen Kompetenz. Darunter verstehe ich nicht nur eine große Sensibilität gegenüber der Aufführungssituation und Mitmusikern, sondern vor allem die Fähigkeit, in einer Aufführungssituation spontan und konstruktiv gestaltend zu handeln.

Diese Beobachtungen legen es für mich nahe, die Rollen von Interpreten einer Komposition und Echtzeitmusikern zu unterscheiden. Die Aufgabe eines Interpreten besteht darin, eine durch Spielanweisungen beschriebene Partitur zu realisieren, indem er eine durch diese Partitur ausgedrückte Intention umsetzt. Dies erfordert neben einer hohen Flexibilität in Bezug auf mögliche Spielanforderungen auch ein Verständnis und die Fähigkeit des Einfühlens in die zugrundeliegenden ästhetischen Vorstellungen des Produzenten und die Kompetenz ihrer Realisation. Die Aufgabe eines Interpreten sehe ich dabei vergleichbar der eines Schauspielers, der eine Rolle für das Publikum überzeugend verkörpern muss.<sup>5</sup> Im Unterschied hierzu wird bei einem Echtzeitmusiker vom Publikum vorausgesetzt, dass er nicht eine Rolle spielt, sondern identisch mit sich selbst und seinen ästhetischen Überzeugungen agiert. Die Intention ist also nicht vermittelt, sondern wird dem Musiker ursächlich zugeschrieben.<sup>6</sup>

## Technologie

Wie bereits eingangs erwähnt, spielt in meiner Arbeit Technologie eine große Rolle. Der Einsatz von selbstentwickelten Computerprogrammen verändert die Bedingungen ästhetischer Produktion und ermöglicht eine zusätzliche Vermittlungsebene im Arbeits- und Reflexionsprozess: Da durch den Computer Passagen oder ganze Kompositionen simuliert werden können, kann ich eine veränderte Perspektive gegenüber der Musik einnehmen, indem ich mich in die Rolle des Rezipienten versetze. Testreihen mit Varianten ermöglichen, in vergleichsweise kurzer Zeit Alternativen zu er-

proben, die die Sicht auf wahrnehmungsrelevante Wirkungen verschärfen. Zugleich trägt die algorithmische Generierung syntaktischer Verknüpfungen dazu bei, den Fokus der Beobachtungen auf formale Prozesse zu legen und ihre strukturbildenden Eigenschaften und Wirkungen in Bezug auf verschiedene Klangmaterialien zu untersuchen.

Das von mir konzipierte Computerprogramm ist ursprünglich als allgemeines Kompositions- und Improvisationswerkzeug entwickelt worden. Für das Verständnis der weiteren Ausführungen ist es unumgänglich, die Funktionsweise dieser Maschine (und vor allem deren Implikationen) kurz zu umreißen.

Charakteristikum der Maschine ist eine Visualisierung von Aufnahmen mit Hilfe von farbigen horizontalen Linien auf einem Bildschirm. Eine einzige Aufnahme kann dabei sowohl durch eine, als auch durch mehrere Linien symbolisiert werden, die vertikal und horizontal gegeneinander verschoben und beliebig koloriert sein können. Da die horizontale Richtung der verlaufenden Zeit entspricht, bestimmt die horizontale Gesamtausdehnung aller Linien einer Aufnahme deren Gesamtdauer.

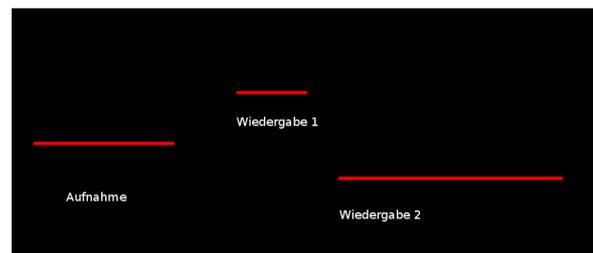


Abb. 1: Beispiel verschiedener Visualisierungen einer Aufnahme mit jeweils zwei unterschiedlich skalierten und transponierten Wiedergaben.

Farbzuordnung und Granularisierung' der Linien einer Aufnahme sind prinzipiell offen (siehe Abb. 1) Genauso offen ist, auf welche Weise diese Aufnahmen in die Maschine gelangen: Je nach Einsatzzweck können

sowohl vorproduzierte und möglicherweise aufwändig bearbeitete Klangdateien als auch Mikrophonaufnahmen in Echtzeit in beliebiger Kombination verwendet werden.

Die Aufnahmen lassen sich verlangsamt/beschleunigt oder transponiert und im Prinzip unbegrenzt polyphon abspielen.<sup>8</sup> Transformationen werden in der Visualisierung durch eine Stauchung/Dehnung der einer Aufnahme zugeordneten Linien in horizontaler Richtung bzw. eine Verschiebung in vertikaler Richtung verdeutlicht.<sup>9</sup>

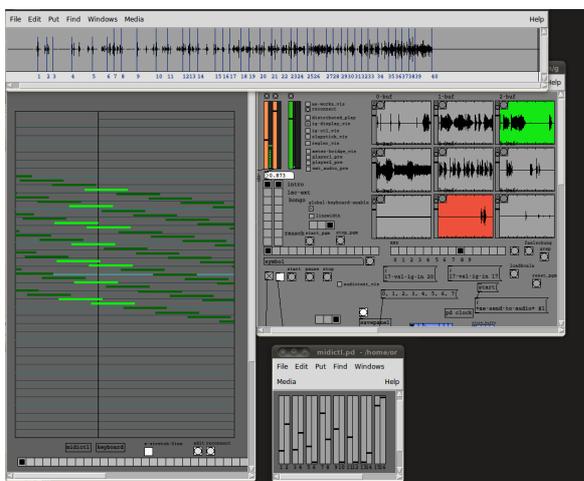


Abb. 2: Interface der Maschine für die improvisatorische Arbeit im Live-Kontext: Rechts und oben sind verschiedene Aufnahmespeicher zu sehen, auf der linken Seite die Konstellation der Aufnahmespeicher für die Wiedergabe. Jeder Linie entspricht dabei ein frei wählbarer Ausschnitt aus einem der Aufnahmespeicher. Mit Hilfe von insgesamt 16 Steuerreglern kann die Geometrie der Konstellation in Echtzeit auf vielfältige Weise variiert und mit einem darüber frei beweglichen Cursor in Klang umgesetzt werden. Die vertikale Achse entspricht dabei der Transposition der Wiedergabe, die horizontale Achse bezeichnet die Position innerhalb der Aufnahmespeicher. Momentan aktive Wiedergaben sind hellgrün dargestellt.

Diese Maschine verstehe ich als ein Möglichkeitsfeld, das die elektronische Verarbeitung auf eine generische Weise gestattet, ohne dass dabei festgelegt ist, wie der Umgang mit ihr aussieht. Für die live-elektronische Arbeit im Improvisationskontext existieren beispielsweise Interfaces, in denen mit Hilfe von Eingabegeräten die Transformationen und Verarbeitungen in Echtzeit manipuliert werden können (siehe Abb. 2) Eine Improvisation beginnt dann im Regelfall mit einer „leeren“ Maschine. Im Verlauf der Aufführung werden Klänge von Mitmusikern aufgenommen und weiterverarbeitet. Häufig wird dabei der Bildschirminhalt für das Publikum projiziert, so dass die Entscheidungen, welche Klänge in welcher Form verarbeitet werden, zu-

mindest teilweise erkennbar sind und damit eine mitvollziehende Teilnahme ermöglicht wird. Darüber hinaus kann die Maschine aber auch so verwendet werden, dass ein genau festgelegter Ablauf der maschinellen Verarbeitung mit einer auskomponierten Partitur kombiniert wird, so dass im Ergebnis eine Komposition für Instrumente mit Live-Elektronik entsteht.<sup>10</sup>

Diese Möglichkeiten bestimmen auch die Arbeitsweise: Auf dem Kontinuum zwischen völliger Festlegung einerseits und Unbestimmtheit andererseits gibt es verschiedene Formen der Zusammenarbeit mit Instrumentalisten. So haben Arbeitsphasen, in denen die Spielaktionen zunächst nicht festgelegt waren, im Verlauf zu einer festgelegten Partitur<sup>11</sup> und umgekehrt Ideen, die als Vorschläge zunächst provisorisch fixiert waren, zu einer weitgehenden bis völligen Abkehr von Festlegungen im Vorfeld einer Aufführung geführt.<sup>12</sup> Und natürlich gibt es auch alle möglichen Mischformen dieser Arbeitsweisen.<sup>13</sup>

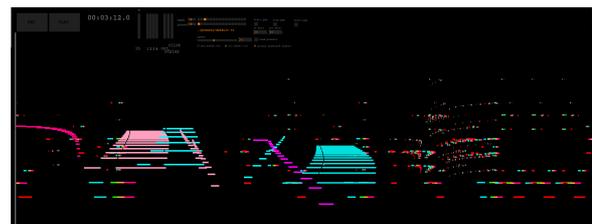


Abb. 3: Ausschnitt einer komplexeren Grafik aus *Schnittstelle*, einer Zusammenarbeit mit dem Ensemble Mosaik (seit 2005).

Diese Offenheit hängt mit meinem künstlerischen Selbstverständnis zusammen. Komponieren kann sich heute nicht auf allgemeinverbindliche Verfahren stützen. Die letzten Versuche einer allumfassenden handwerksorientierten Kompositionstheorie mit normativem Anspruch liegt mittlerweile über 50 Jahre zurück und sie wurden zu einem Zeitpunkt geschrieben, an dem die Serielle Musik, auf die sie bezogen waren, viele ihrer bindenden Kräfte bereits verloren hatte.<sup>14</sup> Daher trete ich für einen experimentellen Ansatz ein, der verschiedene Möglichkeiten der musikalischen Gestaltung erprobt und auf ihre Anschlussmöglichkeiten und ihre Rezeptionsästhetische Tragfähigkeit untersucht. Hierbei spielt der Werkstattgedanke, der möglichst viele Beteiligte einbezieht, eine zentrale Rolle.<sup>15</sup> Technologie hat für mich in einem solchen Zusammenhang die Funktion einer Objektivierungsinstanz, die durch Wie-

derholbarkeit und Variantenbildung eine größere Distanz zum Gegenstand erzeugt, als dies bei traditionellen Kompositionsverfahren der Fall ist. Zugleich werden durch die Verschiebung der Betrachtungsperspektive vom Konstrukteur/Musiker zum Rezipienten wahrnehmungs- und aufführungsbezogene Aspekte sichtbar, oder rücken gar in den Vordergrund und erzeugen dadurch andere Gewichtungen und Anschlussoptionen, die zu einer größeren Reflexionstiefe gegenüber dem betrachteten Gegenstand führen.

In der Arbeit mit einem Musiker ist die Maschine ein Gegenüber, das durch die Festlegung der Bearbeitungsform der eingespielten Klänge und ihrer Beziehungen zueinander Angebot und Herausforderung zugleich darstellt: Angebot, da nicht festgelegt ist, welche Klänge hineingespielt werden, und Herausforderung, da die Grafik wie ein Parcours verstanden werden kann, durch den sich der Musiker möglichst überzeugend in der Interaktion seiner aktuell gespielten mit den von der Maschine produzierten, transformierten und von ihm zuvor gespielten Klängen bewegen muss.

Die Ergebnisse einer solchen Gegenüberstellung können aber aus meiner Sicht nur dann erfolgreich sein, wenn beide Seiten autonom gedacht und erlebt werden, der entscheidenden Voraussetzung für echte Interaktion. Bei der Grafik entsteht diese Autonomie beispielsweise durch Implikationen der Struktur der Grafik und der damit verbundenen Eigengesetzlichkeit der akustischen Verarbeitung einerseits und andererseits durch die Unausweichlichkeit ihres Ablaufs, wenn die Maschine einmal gestartet wurde.<sup>16</sup> Der Musiker hingegen ist durch sein Selbstverständnis und die sich daraus ergebende performative Kompetenz autonom. Dies ist auch der Grund dafür, warum ich die Zusammenarbeit mit Echtzeitmusikern suche und als sehr konstruktiv und bereichernd erlebe.

Bei meiner Zusammenarbeit mit Musikern bei Aufführungen, bei denen ich selber als Instrumentalist an der Maschine einen aktiven Part übernehme, verschiebt sich die Situation, indem die Maschine nicht mehr völlig autonom agiert, sondern von mir bedient wird. Zu Beginn ist der Computer leer und die Klänge der Mitmusiker werden erst im Verlauf der Aufführung eingespielt und weiterverarbeitet. Meine Aufgabe besteht darin, diese Klänge im Konzert zu selektieren, zu transformieren, zu reorganisieren, die Ergebnisse er-

neut aufzunehmen und gegebenenfalls weiterzuverarbeiten. Eine für das Publikum sichtbare Projektion des Computerbildschirms ermöglicht einen Mitvollzug meiner Entscheidungen und damit ein Komplement zur Sichtbarkeit der Spielaktionen der Mitspieler (siehe Abb. 4).



Abb. 4: Koppelfeld (Burkhard Beins und Orm Finnendahl) bei einem Auftritt am 12. April 2012 in der Galerie Post Fine Arts in Freiburg.

In einem solchen Szenario ist das Verständnis der performativen Grundsituation für das Miterleben und das Publikumsinteresse entscheidend: Im Falle meiner Arbeit mit Burkhard Beins beobachtet das Publikum das gemeinsame Gestalten im Moment des Konzertes, das durch eine doppelt kontingente Situation charakterisiert ist.<sup>17</sup> Ich habe den Eindruck, dass dies dadurch eine Zuspitzung erfährt, dass die Klänge ausschließlich von Burkhard Beins stammen. Wir arbeiten sozusagen am selben Objekt (der Summe von Live-Klängen und den Transformationen dieser Klänge) und dessen Fortsetzungen von verschiedenen Seiten und mit denkbar unterschiedlichen Arbeitsmitteln. Für das Publikum erscheint mir in diesem Zusammenhang der Aspekt von Zeugenschaft zentral: Es ist allen Beteiligten bewusst, dass die Entscheidungen im Moment Ihrer Entstehung beobachtet werden. Sie werden dramatisiert, da sie im Zusammenhang mit der maschinellen Verarbeitung Konsequenzen für die Zukunft haben, die nicht rückgängig gemacht werden können und deren Resultate den Ausgangspunkt für daran anschließende Entscheidungen bilden. In Verbindung mit dem Nicht-planbaren dieser Konstellation erhält die Musik einen direkten Aktualitätsbezug und dadurch über den eigentlich abenteuerlichen Umweg dieser sehr großen Abstraktionen eine Unmittelbarkeit, die man in einem solchen Zusammenhang vermutlich

nicht erwartet hätte, die aber nicht mit einer zur Schau gestellten Unmittelbarkeit verwechselt werden darf: Unmittelbar sind nur die Aktualität der Situation, die Handlungsbedingungen der Akteure und die Zeugeschaft aller Anwesenden. Zur Schau gestellt werden die technologischen Verfahren und die Pragmatik Ihres Herstellungsprozesses, die es jedem Einzelnen im Publikum ermöglichen und ihn dazu anregen, verschiedene Beobachtungsperspektiven und Wahrnehmungshaltungen einzunehmen.

## Endnoten

1. Exemplarisch könnte man polyphone Strukturen anführen, die auf eine hohe Integration von horizontaler und vertikaler Organisation angewiesen sind.
2. Für mich bestimmt sich der Werkcharakter neben der dafür notwendigen Fixierung durch den Komplexitätsgrad intentionaler, begrifflich festlegbarer und akustisch nachvollziehbarer Beziehungen auf verschiedenen Ebenen bezüglich der Gesamtheit einer musikalischen Formulierung. – Wenn man Flexibilität und Improvisation nicht im Widerspruch zum Werkcharakter sehen möchte, wie dies beispielsweise im Kontext der Renaissance von Improvisationstechniken bei historischer Aufführungspraxis geschieht, ist der Werkcharakter einer Aufführung von einer allgemein akzeptierten und nicht im Moment der Improvisation entstehenden Grundstruktur, wie beispielsweise festgelegten formalen, harmonischen oder rhythmischen Verläufen abhängig. Der Werkbegriff läuft dann jedoch Gefahr, von der spezifischen Ausformulierung, also gerade dem Charakteristikum von Improvisation, zu abstrahieren und sich auf einen allgemeingültigen, durch Traditionen und Hörgewohnheiten gebildeten Formenkanon, wie man es auch aus dem traditionellen Jazz kennt, zu beziehen. Eine Weiterentwicklung wäre dann nur durch Fixierung einer grenzüberschreitenden, gelungenen Ausformulierung auf Tonträger bzw. Noten oder deren mündliche Weitergabe zu erreichen, die eine Stabilisierung und in deren Folge eine Erweiterung des Formenkanons ermöglicht.
3. In die Kritik geraten ist der Werkbegriff in der Musik auch unter der Prämisse einer geschichtsphilosophischen Deutung der Musikgeschichte, die pointiert ausgedrückt die Daseinsberechtigung eines zeitgenössischen Werkes an den Aktualitätsbezug der Kompositionstechnik knüpft. Siehe hierzu auch: Carl Dahlhaus: *Analyse und Werturteil*, Mainz 1970, S. 20, 22.
4. Der Begriff Echtzeitmusik ist nicht unproblematisch, schließlich handelt jeder Musiker, also auch der Interpret einer Komposition, in einer Live-Situation in Echtzeit. Der Name, den sich die Beteiligten selbst gegeben haben, soll die Tatsache bezeichnen, dass grundlegende musikalische Entscheidungen im Moment der Aufführung getroffen werden und in diesem Sinne sind im Verlauf dieses Aufsatzes die Begriffe Echtzeitmusikszene und Echtzeitmusiker zu verstehen.
5. In einem ähnlichen Sinn spricht Nicholas Cook vom Werk als einem „Script“ auszuführender sozialer und musikalischer Handlungen: Nicholas Cook, „Between Process and Product. Music and/as Performance“, in: *Music Theory Online* 7 (2), 2001. [www.societymusictheory.org/mt0](http://www.societymusictheory.org/mt0).
6. Der Unterschied kann in der Praxis natürlich kaum wahrnehmbar sein, wenn ein Interpret seine Rolle sehr überzeugend verkörpert oder sich mit ihr vollständig identifiziert, dennoch ist er für die ästhetischen Bedingungen einer Aufführung elementar.
7. Granularisierung bedeutet in diesem Kontext die zeitliche Auflösung, d.h. ob eine Linie einen einzelnen Klang, oder gar nur einen Teil eines Klangs wie beispielsweise den Einschwingvorgang oder einen längeren Abschnitt bezeichnet.
8. D.h. nur durch die Rechenleistung begrenzt.
9. Zusammengefasst und technisch ausgedrückt handelt es sich um eine Art digitales Aufnahmegerät mit vollständiger Automatisierung von beliebig polyphoner Aufnahme und Wiedergabe und der Möglichkeit voneinander unabhängiger zeitlicher Streckung/Stauchung und Transposition der Wiedergabe. Dies ist verbunden mit einer aus Midi-Sequenzern bekannten Pianoroll-artigen Visualisierung, die allerdings anstelle der temperierten Auflösung eine beliebige Frequenzauflösung hat.
10. Beispielsweise in der Komposition *Bewegte Beobachtung*.
11. Beispielsweise in den Kompositionen *Versatzstücke*, *Madrigalbuch IV* (Teil 1) und *Kommen und Gehen*.

12. Beispielsweise in den Kompositionen *Schnittstelle* und *Gegenüberstellung* oder der Zusammenarbeit im Rahmen von Koppelfeld.
13. Beispielsweise in *Madrigalbuch IV* (2. Version), *Sandgetriebe* und *Hören und Sehen*.
14. Vgl. Pierre Boulez, *Musikdenken heute*, Darmstadt 1963, das den Anspruch schon im Titel trägt.
15. Vgl. hierzu auch meine Texte zu diesen Themen: „Open Source. Kooperative Softwareentwicklung als kompositorisches Arbeitsmodell“, in: *Positionen. Texte zur aktuellen Musik*, 68/2006, S. 16–19, oder „Was heisst hier Komposition?“, in: *Spannungsfelder. Neue Musik im Kontext von Wissenschaft und Technik*, hg. v. Jörn Peter Hiekel, Mainz 2009.
16. Anders ausgedrückt also durch eine hohe strukturelle Selektivität.
17. Zur doppelten Kontingenz in improvisierter Musik vgl. Matthias Haenisch, „Emergenz. Zu einem theoretischen Begriff aktueller Improvisationsforschung“, in: *Echtzeitmusik Berlin – Selbstbestimmung einer Szene* hg. v. B. Beins u.a., Hofheim 2011, S. 186–201; sowie Burkhard Beins, „Entwurf und Ereignis“, in: *Ebd.*, S. 166–181.

## Abbildungen

- Abb. 1: Screenshot: O. Finnendahl  
 Abb. 2: Screenshot: O. Finnendahl  
 Abb. 3: Screenshot: O. Finnendahl  
 Abb. 4: Foto: O. Finnendahl

## Zusammenfassung

Ausgehend von einer allgemeinen Betrachtung zum Verhältnis von Komposition und Improvisation, das durch Unterschiede in Autonomieanspruch, Werkcharakter, Performativität und Intentionalität charakterisiert ist, wird ein vom Autor selbstentwickeltes Computerprogramm vorgestellt, das im Kontinuum zwischen Improvisation und Komposition eingesetzt werden kann. In diesem Zusammenhang ermöglicht die Technologie zusätzliche Rezeptionsperspektiven, die in einer offenen Form der Auseinandersetzung zwischen allen Beteiligten zur Kriterienbildung beitragen können. Zugleich lassen sich Versuchsanordnungen herstellen, die mit neuartigen Formen des Zusammenhangs von Struktur, Vorplanung und Entscheidung operieren und dabei den formalen Eigensinn organisierter Anordnungen und die daraus resultierenden Klangtransmutationsprozesse der Autonomie und performativen Kompetenz von Echtzeitmusikern gegenüberstellen.

## Autor

Orm Finnendahl studierte 1983–90 Komposition und Musikwissenschaft bei Frank Michael Beyer, Gösta Neuwirth und Carl Dahlhaus in Berlin. 1995–98 weiterführende Studien bei Helmut Lachenmann in Stuttgart.

1988/89 Besuch des California Institute of the Arts in Los Angeles. Verschiedene Stipendien und Preise, darunter Kompositionspreis der Landeshauptstadt Stuttgart 1997, Busoni-Preis der Akademie der Künste Berlin 1999, Prix Ars Electronica Linz 2001 und CynetArt Award 2001 in Dresden. Sein Interesse an elektronischen Medien und der durch sie provozierte Versuch einer fortwährenden Neubestimmung des eigenen Selbstverständnisses führte zu Kompositionen, die technologische Hilfsmittel wie Computer, Zuspieldänder und Live-Elektronik einbeziehen. Seit 2000 verstärkte Zusammenarbeit mit Improvisationsmusikern, Tanzensembles und Medienkünstlern. CD Veröf-

fentlichungen bei Wergo. Seit 2004 Professur für Komposition und Leitung des Studios für elektronische Musik und Akustik (selma) an der Musikhochschule Freiburg.

### **Titel**

Orm Finnendahl, *Technologie und performative Kompetenz – Zum Verhältnis von Improvisation und Komposition in meiner Arbeit*,  
in: [kunsttexte.de/auditive\\_perspektiven](http://kunsttexte.de/auditive_perspektiven),  
Nr. 2, 2012 (6 Seiten), [www.kunsttexte.de](http://www.kunsttexte.de).