

Digital Natives – eine Generation des Übergangs

Zur Gestaltungsmacht digitaler Kultur

Die zunehmende Durchdringung des Alltags mit digitalen Technologien, deren primäre Eigenschaften wie Abzählbarkeit und Indexierung einen radikal rationalen Charakter haben, hat paradoxerweise zum Aufstieg von Wanderpredigern des Digitalen wie John Perry Barlow, Nicolas Negroponte, Marc Prensky oder dem vom Netzguru zum Dissidenten gewandelten Jaron Lanier geführt. Sie alle erzählen digitale Geschichte(n), die von der emphatischen Aufladung ihrer positiven wie negativen Visionen und ihrem missionarischen Gestus leben. Deren Parallelführung von Ratio und Mythos hätte als spätes Beispiel für Theodor W. Adornos *Dialektik der Aufklärung* kaum besser erdacht werden können.

Geschichte(n), digital

Lineare Geschichtsmodelle – etwa anhand einer Timeline der technischen Entwicklung – sind in einem so komplexen Feld wie der digitalen Kultur kaum anwendbar. Aufschlussreich ist eher eine genealogische Topografie der Aneignung digitaler Technologien mit ihren spezifischen Narrativen, Utopien und soziokulturellen Umgebungen, in deren Zentrum oftmals akute gesellschaftliche Themen und – als publikumswirksame Akteure – eben die

erwähnten Propheten des Digitalen stehen. Von besonderem Interesse sind die kulturellen Orte und Phasen der Aneignung, wenn sie Gemeinsamkeiten und teilweise direkte Parallelen aufweisen, die zusammen mit den entscheidenden Differenzen zum Verständnis aktueller digitaler Kulturen beitragen.

Dies gilt sowohl für die Musik als auch für viele andere Bereiche technokultureller Herausforderung. Die aktuell »wichtigen« Themen der sogenannten »Digitalisierung« wie digitales Unterhaltungsangebot (Streaming), Industrie 4.0, künstliche Intelligenz, autonomes Fahren, Robotik, Smarthome etc. sind keineswegs neu und schon mindestens einmal als unmittelbare Zukunft verhandelt worden. Das Smarthome findet man unter dem Titel *Intelligente Ambiente* bereits 1990 als Leitthema des *Ars Electronica*-Festivals in Linz, die multimediale Vernetzung im Dienst der Unterhaltungsindustrie wurde bereits ab 1994 im *Orlando*-Projekt zum interaktiven Fernsehen in Florida erprobt (und scheiterte an einer Vielzahl Faktoren, von der unzulänglichen technischen Realisierbarkeit bis zur fehlenden Akzeptanz der Kunden¹). Das Video zur TAB-Studie *Multimedia* prophezeit 1995 – wohl gemerkt als positive Vision! – eine unmittelbar bevorstehende, durchkommerzialiserte, digital vernetzte Multimedia-Welt, deren Produkte zentrale gesellschaftliche Bereiche wie etwa die schulische Bildung besetzen (und mit der man hoffte, den Lernerfolg »...um bis zu 90 % steigern zu können«).²

Diese Geschichten einer besseren digitalen Welt, in der sich vor allem gutes Geld in einem globalisierten Markt verdienen lässt, haben ihren Ursprung lange vor der Wende ins 21. Jahrhundert. Sie entstehen mit der Personalisierung des Computers in den 1980er Jahren

1 *Orlando-Projekt* von Time-Warner in Florida, USA 1994-1997; siehe dazu Bernd Beckert, *Medienpolitische Strategien für das interaktive Fernsehen*, Wiesbaden 2002, S. 223 f.

2 Vgl. Szenario: *Ein Tag im Jahr* 2004. Video zur TAB-Studie *Multimedia* 13/2475, ab Timecode 7:45, Büro für Technikfolgenabschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB), 1995.

University of Leicester, Medizinstudenten mit einem iPad pro Student (Quelle: Terese Bird, Leicester Learning Institute, University of Leicester, TBirdsEyeView, Foto: WordPress.com)



und dem World Wide Web der 1990er Jahre. Wenn es uns aktuell als Freiheit verkauft wird, ein Auto zu besitzen, das aufgrund seiner Big-Data-Analyse das Ziel der Fahrt bereits vor seinem Fahrer kennt (BMW 5er)³, fügt sich dies nahtlos ein in die Erzählungen von der Digitalisierung als gelobtes Land westlichen (und zunehmend auch asiatischen) Konsums.

Natives und Immigrants

Auch die Rede von den »Digital Natives«, die Marc Prensky in seinem viel beachteten Artikel von 2001 als Eingeborene einer digitalen Welt den »Digital Immigrants« gegenüberstellt,⁴ ist ein spezifisches Narrativ digitaler Kultur, vorgetragen von einem Propheten einer neuen, besseren und effizienteren Welt des game-basierten Lernens. Eine Vision übrigens, die man in dem erwähnten Video zur TAB-Studie bereits 1995 bestaunen konnte. Die provokante Aufteilung digitaler Kultur in praktizierende Insider und verständnislose Zuschauer ist jedoch ebenfalls Erbe des libertären Kampfs für die Freiheit des Cyberspace. John Perry Barlow, der (Mit-)Gründer der *Electronic Frontier Foundation*, schreibt 1996 in seiner Unabhängigkeitserklärung für das Internet: »You are terrified of your own children, since they are natives in a world where you will always be immigrants.«⁵

Der Anlauf, den Prensky fünf Jahre später unternimmt, um diesen Begriff zum populären Etikett einer pädagogischen Kampagne zu stilisieren, ist auch außerhalb seines engeren Bereichs so erfolgreich, weil inzwischen jede und jeder die dort beschriebenen Phänomene aus eigener Erfahrung kennt und die Generationenfrage seit jeher Verlustängste und Sehnsüchte nach Verständnis und Verständigung provoziert. Konkret beschreibt er die neue Generation von Schülern und Studierenden: »They are used to the instantaneity of hypertext, downloaded music, phones in their pockets, a library on their laptops, beamed messages and instant messaging. They've been networked most or all of their lives. They have little patience for lectures, step-by-step logic, and ›tell-test‹ instruction.«⁶

Unter Berücksichtigung des Faktums, dass sich das Smartphone in seiner heutigen Form erst mit dem iPhone 2007 zu etablieren begann, haben diese Sätze von 2001 tatsächlich prophetischen Charakter. Sie korrespondieren mit den Beobachtungen eines ebenfalls vorausschauenden Komponisten und Theoretikers, mit Kim Cascone, der bereits ein Jahr früher seine These von den *Click & Cuts* oder *Glitch* als »post-digitales« Genre veröffentlichte.⁷ Seine Analyse des Ist-Zustands der zeitgenössischen elektronischen Musik und ihrer Akteure zur

Wende ins 21. Jahrhundert enthält die folgenden Basiselemente:

- Allgegenwart digitaler Technologien und Medieninhalte
- das Internet als dominantes Distributions- und Kommunikationsmedium
- ein spielerisch-experimenteller Umgang mit digitaler Technologie

Daraus folgt für Cascone – in diesem Punkt den späteren Ausführungen Prenskys ähnlich – eine nicht-akademische Aneignung von Wissen und kultureller Praxis über das Internet sowie eine den Intentionen der Urheber gegenüber gleichgültige oder gar entgegengerichtete Nutzung digitaler Technologien. »A non-academic composer can search the Internet for tutorials and papers on any given aspect of computer music to obtain a good, basic understanding of it.«⁸ In dieser Situation entsteht eine Kompositions-Szenerie, die, abgekoppelt von etablierten akademischen Denkmustern und gelangweilt von den immer gleichen Soundwelten des elektronischen Mainstream-Pop, mit den nun verfügbaren Software-Werkzeugen respektlos und neugierig umgeht. »In this new music, the tools themselves have become the instruments, and the resulting sound is born of their use in ways unintended by their designers.«⁹

Der Kreis von Komponisten (sie sind tatsächlich alle männlich), den Cascone in den Blick nimmt, besteht nun keineswegs aus Digital Natives. Sie sind, abgesehen vom Fluxus-Veteranen Yasunao Tone (der in diesem Kontext eine andere, noch vorgängige Traditionslinie aufzeigt), zumeist – wie Markus Popp (*Oval*), Carsten Nicolai (*noto*, *Alva Noto*), Mika Vainio (*Pan Sonic*) und Ryōji Ikeda, – in den 1960er Jahren geboren. Ihre Sozialisation als Jugendliche wird weder durch Personal Computer, Nintendo-Spiele oder das Internet begleitet. Sie sind – um im Bild Prenskys zu bleiben – Einwanderer ins Digitale mit analoger Prägung. Dennoch sind sie zentrale Akteure einer spezifischen Phase elektronischer Musik, deren Gestaltungsstrategien durch nachfolgende Generationen transformiert werden. Etwa durch die Digital Natives der PC- und Nintendo-Generation, deren Geburtsjahrgänge um 1980 – wie bei Prensky adressiert – liegen oder eine neuere Generation ab Mitte der 1990er Jahre, deren »natürliche« Medienökologie durch Smartphones, Streamingdienste und Social Media bestimmt ist.

Deren Spiel mit der Kontrolle ist nicht mehr auf das Zelebrieren zufälliger digitaler Fehlerartefakte gerichtet, sondern dient der Reflexion der Totalität digitaler Rationalität und der Akzeptanz einer Mitautorschaft von Musiktechnologie am Kompositionsprozess. 5

3 Die Eroberung der digitalen Welt. Der neue BMW 5er, TV-Werbeclip BMW 2017, <https://www.press.bmwgroup.com/deutschland/article/detail/T0267406DE> [alle Internetquellen wurden zuletzt aufgerufen am 3.6.2018].

4 Marc Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*, in: *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001, S. 1-6.

8 Kim Cascone, a.a.O., S. 12.

9 Kim Cascone, a.a.O., S. 16.

5 John Perry Barlow, *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, erstmals publ. online 1996, zit. nach <https://www.eff.org/cyberspace-independence>.

6 Marc Prensky, a.a.O., S. 3.

7 Kim Cascone, *The Aesthetics of Failure: »Post-Digital« Tendencies in Contemporary Computer Music*, in: *Computer Music Journal*, 24:4, Winter 2000, pp. 12–18.

12 Zwischen 1985 und 1991 wurden weltweit über 60 Millionen Super Mario-Spiele verkauft, siehe: Nils Dittbrenner, *Soundchip-Musik*. Osnabrück 2007, S. 37, Anm. 65.



Holly Herndon, *Chorus*, Screenshots aus dem »Official Video«.

13 Nicht zufällig schlägt auch hier die Geburtsstunde der Berliner Firma *Native Instruments*. (Gründung 1996). Nativ im technischen Sinne ist eine Software, die ohne zeit- und rechenintensive Zwischenebenen unmittelbar auf einem Betriebssystem aufsetzt.

10 Siehe dazu: Rolf Großmann, *Die Phantasie der kalkulierten Welt*, in: Peter Gendolla/Thomas Kamphusmann (Hrsg.), *Die Künste des Zufalls*, Frankfurt a.M. 1999, S. 122-136.

11 Tom Jenkinson (aka Squarepusher), *Collaborating with machines*. Flux Magazin (March 2004), S. 3; <http://neugierig.org/pics/livejournal/2004/03/19-jenkinson.pdf>.

Hard- und Software agieren dort als hochkomplexes technikkulturelles Sediment, das bewusst in einer hybriden Kompositionssituation zur Produktion unvorhersehbarer Prozesse und Ereignisse eingesetzt wird. Diese Herangehensweise unterscheidet sich sowohl von der hierarchisch-operativen Denkweise des berechenbaren Zufalls der 1950/60er Jahre mit Vertretern wie Karlheinz Stockhausen, Iannis Xenakis oder Pierre Boulez (»gelenkter Zufall«)¹⁰ als auch von den bereits erwähnten *Clicks & Cuts*. Tom Jenkinson (Squarepusher), selbst ein Vertreter der mittleren Generation, sieht in der neuen Zusammenarbeit mit der Maschine einen positiven Kontrollverlust und ersten Schritt auf dem Weg zur Akzeptanz einer technokulturell-hybriden Wirklichkeit. »Like it or not, we are coming to be represented by machines.«¹¹

Explosion des musikalischen Materials

Es sind genau solche Verschiebungen, die ein Generationenmodell interessant machen, welches nicht nur auf seine »natürlichen« Medienökologien zielt, sondern auch auf den – drücken wir es altmodisch aus – Stand des musikalischen Materials, der wiederum mit dem Stand der digitalen Technologie auditiver Gestaltung unmittelbar verknüpft ist. Denn genau zu der Zeit, in der den »Natives« der 1980er Jahre mit Nintendo-Games wie *Super Mario Bros.* (ab 1985) und *Legends of Zelda* (ab 6 1986), sowie dem Gameboy (ab 1989) als »mo-

bile device« im Kinderzimmer und Ferienlager, 8-bit Melodien ins auditive Kindheits- und Jugendgedächtnis eingebrannt werden¹², explodiert das musikalische Material zeitgenössischer Komposition.

Die Emanzipation der Dissonanz und des Geräuschs ist vollzogen, Serialismus und Algorithmen erprobt, Minimalismus und Neue Einfachheit (um nur einige Stichpunkte zu nennen) gehören zum umfassenden Portfolio der verfügbaren Kompositionstechniken. Hinzu kommen die generativen Verfahren der elektronischen Musik, die phonographischen Experimente der *musique concrète* und – als Teil der Alltagskultur – die Erschließung und Transformation der popkulturellen Medienarchive durch die DJ-Culture. Mitte der 1980er Jahre kulminiert gleichfalls die erste Phase der Entwicklung und Integration digitaler Musiktechnologie. MIDI-Sequenzierung, digitale Klangsynthese und Sampling etablieren sich als Standardverfahren in den Studios. Die inzwischen klassischen Drum Machines TR 808/TR 909, deren Sounds immer noch ganze Genres aktueller Popmusik prägen, die SP 1200 als 12 bit Kult-Sampler und die MPC 60 mit ihren Pads als 4x4 Matrix (die sich als neues Standard-Interface etabliert) kommen auf den Markt. Die 1990er bringen schließlich in einem zweiten Schritt die vollständige Integration von MIDI-Sequenzierung, Harddisk-Recording und von virtuellen Effekten/Instrumenten (VST) in Digital Audio Workstations (DAWs), die auf handelsüblichen PCs lauffähig sind.¹³ Mit ihnen werden die digitalen Remix-Technologien des *Liquid Audio* allgemein verfügbar: Pitch-Shifting, Time-Stretching und Granularsynthese. Zunächst noch MIDI orientierte Programmumgebungen wie *MAX* oder *Pure Data* (PD) vollziehen mit der Integration des Audio Signal Processing (MSP = MaxSignal-Processing) eine ähnliche Entwicklung.

Damit war nahezu alles Vorstellbare an Klangsynthese und -manipulation in der neuen digitalen Medienwelt greifbar geworden. Wenig später wurden traditionelle kompositorische Intentionen und Fragestellungen transformiert und teilweise obsolet. War man in den 1950er und 60er Jahren noch mit klaren Zielsetzungen unterwegs, versuchte etwa mittels additiver Synthese und Ringmodulation bisher ungehörte Klänge zu erschließen, das serielle Prinzip in statistische Ereigniswolken zu übertragen oder in informationsästhetischen Experimenten mithilfe statistischer Analyse und Partitursynthese neue Mozart-Kompositionen automatisch zu generieren, so waren die Natives der 1980er und 90er Jahre – mit einer Zeitverschiebung ins Erwachsenenalter von jeweils zehn bis zwölf Jahren – mit einer

universellen Verfügbarkeit des Materials, mit bereits vollzogenen Experimenten auf allen Ebenen und der Divergenz und Unübersichtlichkeit bestehender Verfahren und Strategien konfrontiert. Denn in der Zwischenzeit – bis in die erste Dekade des 21. Jahrhunderts – hatte die letzte Versuchsphase einer euphorischen Erprobung der Optionen des neuen Materials bereits stattgefunden. Die 1980er und 90er Jahre sind eine Phase der Entdeckung musik-technologischer Möglichkeiten. Mit der digitalen New School des *Hip-hop*, mit *House* und der breiten Palette der *Elektronica* von *Techno* bis zur naiv-experimentellen Synthesizerszene des Kölner *A-Musik*-Labels oder den Sensor-Sampling-Experimenten Bob Ostertags (um wiederum nur einige Schlaglichter zu nennen) wurde die neue digitale Medienwelt erstmals betreten und ästhetisch vermessen. In diese Zeit gehören auch die eingangs beschriebenen Utopien einer besseren Welt mit ihren missionarisch auftretenden Predigern des Digitalen.

Die oben genannten Komponisten der *Clicks & Cuts* sind Akteure dieser Erprobungsphase. Sie sind die letzten und radikalsten Vertreter einer Komponistengeneration, die das Digitale als solches thematisiert. Sie sind nicht bereits »Post-Digital« – hier ist die Analyse Cascones nicht stimmig – sondern markieren gerade erst den Übergang zur ersten Generation der dann zirka zwanzigjährigen Digital Natives, für die das Digitale so selbstverständlich ist, dass es als eigenständiges musikalisches Material verschwindet. In diesem Sinne wird »postdigital« später zum Diskursbegriff für ästhetische Strategien, die das Digitale als technikkulturelle Umgebung bereits als vorgängig gegeben voraussetzen.¹⁴ »Die sogenannte Demokratisierung der Produktionsmittel, das Sinken der Einstiegshürden zur Entwicklung elektronischer Musik, hat unter anderem auch dafür gesorgt, dass an jeder Ecke jemand mit

irgendwelchen ›aufregenden‹ Interfaces, wenn überhaupt, dann mäßig originell eingesetzt, im Regelfall unterdurchschnittlich interessante Musik spielt. Man könnte die Hoffnung hegen, dass all die ›aufregenden‹ Interfaces irgendwann langweilen, dass sie schließlich aufhören werden zu faszinieren ...«¹⁵

So finden sich Prenskeys Eingeborene des neuen digitalen Universums in einer Situation der unübersichtlichen Materialfülle bereits etablierter Werkzeuge und Verfahren wieder, deren kreative Erprobung bereits erfolgt war. Die Explosion des musikalischen Materials, der Inhalte und Formen, »womit die Künstler schalten«¹⁶ in den digitalen Medien, zerstört alte Kausalketten und Abhängigkeiten und hinterlässt ein Feld ungeordneter Optionen, die zunächst einmal in neuen Kontexten fruchtbar gemacht werden müssen. Die Fragmentierung, die Peter Bürger als Kennzeichen des avantgardistischen Kunstwerks im 20. Jahrhundert ausmacht¹⁷, geschieht hier auf der Ebene der Inhalte, Formen und Werkzeuge. Klare Traditionslinien verschwinden, Vielfalt schlägt um in Beliebigkeit, strukturiertes Material verwandelt sich in ein digitales Durcheinander von Versatzstücken ehemaliger Struktur- und Sinnzusammenhänge, bereit dafür, neu gedacht, kombiniert und komponiert zu werden. Neues, Interessantes, Spannendes, also das, was einmal unter der ästhetischen Kategorie der Originalität verhandelt wurde, entsteht nun weniger aus der zielgerichteten Konstruktion bisher ungehörter Klänge oder der Fortschreibung bewährter Kompositionstechniken. Eher ist es ein weiteres Zerlegen, Zusammenstellen, Wiederentdecken und Transformieren der verstreuten Inhalte und Formen des Materialpools, in dem auch die alten Gegensätze von E- und U-Materialien obsolet werden. Zugleich erhöht die digitale

15 Maximilian Marcoll, *Fader, Grappa, Gamecontroller. Gedanken zum Umgang mit Musiktechnologie*, 2014, <http://www.marcoll.de/text/articles/FaderGrappaGamecontroller.pdf>; publiziert im »Gameboy-Heft« der *MusikTexte* 155/November 2017.

16 Theodor W. Adorno, *Ästhetische Theorie*, in: Adorno, Theodor W.: *Gesammelte Schriften*, Bd. 7, 1970, S. 222.

17 Peter Bürger, *Theorie der Avantgarde*, Frankfurt a.M. 1974, S. 95ff.

14 Florian Cramer, *Nach dem Koitus oder nach dem Tod? Zur Begriffsverwirrung von »Postdigital«, »Post-Internet« und »Post-Media«*, in: *Kunstforum International*, Bd.242, Sept.-Okt-2016, postdigital 1, S. 54-67.

Stefan Prins, *Piano Hero #2* für midi-keyboard, piano, live-video and live-electronics mit Elisa Medinilla vom Nadar Ensemble, Wannes Gonnissen (Electronics & sound) und Frederik Croene (Video); Aufführung in der Musikhochschule Stuttgart während der *Wirklichkeiten-Konferenz* 2016. (Video still).



20 Mark Fisher, *Ghosts of my Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Future*, Winchester 2014.

21 Burial, *Burial*, HyperDub Label 2006.

18 Instrumentation: percussion, e-guitar, violin, violoncello, 4 musicians with gamecontrollers, live-electronics & live-video.

22 Siehe: Sarah-Indriyati Harjowirogo/Malte Pelleter, *Knacken, Rauschen, Bandsalat – Zu einer Ästhetik der Störung im digitalen Sound*, Vortrag zur Hyperkult XXI *Digital Nativity – die Normalität des Digitalen*, Lüneburg 2012, http://www2.leuphana.de/hyperkult/hk_21/sa0945.moav.

19 Stefan Prins, *Komponieren heute / Luft von diesem Planeten*, in: *Positionen*, Heft 97, 2013, S. 11.

Vernetzung die Geschwindigkeit der Rekombinationen.

Stefan Prins, der mit *Generation Kill* (2012) ein für diese Herausforderung geradezu paradigmatisches, unter anderem durch YouTube Videos inspiriertes Werk vorlegt, in dem neben Live Video auch »4 musicians with gamecontrollers«¹⁸ zum Einsatz kommen, beschreibt seine Situation folgendermaßen: »Ich selbst bin genau am Wendepunkt zwischen der jetzigen und der vorangegangenen Generation geboren. Die zentralen kulturellen Bezugspunkte sind nicht mehr nur Ludwig van Beethoven, Karlheinz Stockhausen, Dante Alighieri oder Franz Kafka, sondern auch – und zwar ohne hierarchische Staffelung – Beyoncé Knowles, Squarepusher, Noise Music, Metal, Hard Rock, Avant-Pop, Quentin Tarantino, Banksy, Gangnam Style, anonyme Youtube Videos und dergleichen mehr. Nicht mehr der Lesesaal einer Bibliothek, sondern das Internet ist der Ort, an dem die Digital Natives ihr Material sammeln und ihren Ideen Form geben.«¹⁹

Auch das Programmieren selbst ändert sich. Die Mini-Computer der Maker-Bewegung, Arduino und Raspberry Pi, erlauben einen einfachen Zugang zu Sensorexperimenten und spielerischem Programmieren. Sam Aaron, ein englischer Software-Engineer und Live-Coder, entwickelt mit *Sonic Pi* eine bunte, intuitive Variante des komplexen und sperrigen Programms *Supercollider*, in die auch Schulkinder ohne Programmierkenntnisse einsteigen können. Nicht die elaboriert abgeschlossene Struktur ist das Ziel, sondern das spielerische Erhöhen algorithmischer Experimente. *Sonic Pi*, zunächst wegen seiner pädagogischen Einfachheit belächelt, ist konsequent auf improvisierendes Live-Codieren ausgerichtet und hat durch Online-Distribution, Social Media, Internet Tutorials und Performance-Videos auf YouTube einen Verbreitungsgrad erreicht, der bisher für spezialisierte Musik-Programmierungsumgebungen als undenkbar galt.

Generationenblindheit

Bei aller bunten Medien- und Spielorientierung geraten alternative Ökonomiemodelle und kritische Gesellschaftsreflexion keineswegs aus dem Blick. Sowohl immanent, etwa im Open Source- und Community-Konzept von *Sonic Pi* mit seiner umfassenden nicht-kommerziellen Verfügbarkeit und Einbettung in Social Media-Strukturen, als auch explizit-provokativ in Werken wie *Generation Kill*, hat in der Neukonfiguration der Elemente auch das Gesellschaftlich-Politische wieder seinen Platz in der zeitgenössischen Musik. Vor diesem Hintergrund ist die Endzeitstimmung, die Mark

Fisher mit seiner im aktuellen Diskurs viel beachteten »Hauntology«²⁰ heraufbeschwört, ein Missverständnis – und ein Generationenproblem. Die unwirklichen, schwebenden Klänge des HyperDub-Producers *Burial*,²¹ die ihm als Endpunkt einer innovativen Entwicklung erscheinen, bevor, seiner These gemäß, die ewige Wiederholung des ästhetisch ausgeforschten Materials des 20. Jahrhunderts einsetzt, sind zwar ein herausragendes zeitgenössisches Dokument der Digital Nativity²². *Burial*s Arbeit ist jedoch kein abschließendes Begräbnis des oben geschilderten disparaten Materials, sondern *eine* in besonderer Weise mit Zeitgeist aufgeladene Version *von vielen* möglichen und künftigen Rekombinationen und Transformationen.

Fisher unterschätzt und übersieht mit dem eingeschränkten Blick seiner Generation von Punk bis Dubstep die Gestaltungsmacht der folgenden Generationen. Deren Neuaneignung, Bewältigung und gesellschaftliche Reflexion des gegenwärtigen Materialpools sieht natürlich anders aus als das, was sich die alte Generation als neu vorstellt. Die Fehleinschätzung, diesen Prozess der ästhetischen Aneignung der prall gefüllten, digitalen und digitalisierten Archive als rückwärtsgewandte Retroästhetik zu begreifen, verstellt den Blick auf eine bisher ungekannte Materialsituation digitaler Kultur. Noch bestimmt die Generation der um 1980 Geborenen das Bild. Darunter sind Künstlerinnen wie Holly Herndon, deren Virtuosität im Umgang mit den Elementen digitaler Medienkultur und -technologie erahnen lässt, welche Felder ästhetischer Erfahrung noch auf ihre Erschließung warten.

Spätestens hier sollte klar geworden sein, dass die Rede von Digital Natives zu präzisieren ist. Entweder beschreibt sie eine Generation des Übergangs (wie im Zitat von Stefan Prins und im vorliegenden Beitrag) oder aber eine Vielzahl von Generationen, die später als 1980 – wie etwa die 2000er »Generation Smartphone« – in eine jeweils andere digitale Welt hinein geboren wurden. Komponistinnen und Komponisten sind in diesem erweiterten Sinne Kinder der jeweiligen digitalen Kultur ihrer Generation, die von anderen Generationen zwar innerhalb gewisser Grenzen verstanden, aber nicht vereinnahmt werden kann. »Avantgarde Credibility« (entlehnen wir diesen Begriff im Sinne der neuen Vielfalt ruhig aus der populären Kultur) und damit Eigenständigkeit, künstlerische und gesellschaftliche Relevanz können sie nur gewinnen – und dies gilt für jede Generation – wenn sie ihre eigene Gegenwart, ohne Rücksicht auf die Dogmen von Gestern, zum Maßstab ihres Schaffens machen. ■