

mich selbst in meiner eigenen Arbeit konfrontiert sehe – dem bedenkenlosen Einsatz von digitalen Praktiken steht hierbei der Aspekt einer kritischen Reflexion gegenüber. Genau deswegen verorte ich das eigentliche Potenzial des Digitalen als Medium der künstlerischen Auseinandersetzung nicht im demonstrativen Einsatz des Technischen, sondern in dessen subtilem, thematisch inspirierten Gebrauch. Die Konsequenz der Digitalisierung besteht für mich dementsprechend nicht im Erliegen der Verlockungen der technischen Hochglanzoberfläche, sondern in ihrer kritisch informierten Übersetzung und Brechung innerhalb eines musikalischen Milieus.

Die bloße Adaption von aufwendig produzierten Video- und Multimediaspektakeln, vertrauten Jingles aus dem Gebrauch alltäglicher Elektronikprodukte oder satten Hochglanzsounds scheint bis dato ungeahnte Gestaltungsmöglichkeiten und »frischen Wind« in den musikalisch-kompositorischen Bereich zu bringen. Sie wählt jedoch den Weg des geringsten Widerstands und negiert dabei gleichzeitig jenes Potenzial, das die essenzielle Beschäftigung mit dem Digitalen als nicht zu leugnender Teil des Alltäglichen in die Kunst einfließen lässt. Eine teleologische Entwicklung kann dies gewiss nicht sein.

Lukas Huber: fluid und körnig

Geboren 1990. Komponist und Medienkünstler. Studierte Musik, Medienkunst und Contemporary Arts Practice an der Hochschule der Künste Bern. Werke: Szenisches Konzert Abhängigkeitserklärung für extrem gemischten Chor (2018); WIR für Klaviertrio, Verstärkung und Zuspielung für das Absolut-Trio (2017); Musiktheater Ekstase für die Theatergruppe GWK (2017); Scorpio für Flügel, Schlagzeug und Elektronik für das Duo Tied (2016) u.a.



Die Auseinandersetzung mit digitalen Medien hat wohl mein Interesse am prozessorientierten, anti-autoritären Musizieren untermauert – oder gar hervorgerufen. Eine Erklärung dafür meine ich etwa in der Erfahrung zu finden, dass beim Programmieren sehr einfach weitreichende Veränderungen in der Grundstruktur vorgenommen werden können. Bei akustischen Instrumenten sind Eingriffe in die Grundstruktur viel aufwendiger oder gar unmöglich, und aufgrund physikalischer Gesetze oft nicht wieder rückgängig zu machen. Entsprechend liegt es nahe, bei der Arbeit mit digitalen Medien statt abgeschlossener Werke dynamische Settings zu generieren. Dabei ist es mir wichtig, die Mechanismen dieser Settings möglichst offenzulegen, um darauf aufmerksam zu machen, dass diese aufgrund des riesigen Spielraums stets subjektiv sind.

Mit Mechanismen meine ich Algorithmen, wobei ich kurz erklären will, was darunter in diesem Kontext zu verstehen ist: Wenn wir mit digitalen Medien interagieren, wird ein kontinuierlicher Ablauf – entweder akustisch, optisch oder haptisch, also zum Beispiel eine Lichtveränderung, ein Klang oder der Druck einer Taste – in einen klar unterteilten Ablauf, in ein digitales Signal, umgewandelt. Dieses digitale Signal wird verarbeitet und wieder in einen stufenlosen Ablauf – ein analoges Signal – umgewandelt. Das Zentrale dabei ist die Verarbeitung des digitalisierten Signals, bei dem jedem einzelnen Wert – also einer bestimmten Zahl – eine neue Zahl zugewiesen wird; die beiden Werte entsprechen sich nicht, sind nicht analog. Weil es keine Analogie zwischen In- und Output gibt, können Außenstehende – jene, die keinen Einblick in die Architektur der arbeitenden Algorithmen haben – intuitiv nicht nachvollziehen was geschieht; es gelten keine physikalischen Gesetze bei der Zuordnung der Werte. Entsprechend besteht die Gefahr, dass schnell akzeptiert wird, wie »übersetzt« wird, anstatt zu hinterfragen, weshalb gerade so »übersetzt« wird. Dies ermöglicht bestimmt auch der kursierende Fehlglaube, dass digital etwas mit objektiv zu tun hat, was wiederum daher kommen dürfte, dass bei digitalen Verfahren – wertfreie – Zahlen im Spiel sind.

Meiner Ansicht nach muss ein Bewusstsein für das nicht-objektive »Dazwischen« geschaffen werden, damit ein freier, experimenteller Umgang mit digitalen Medien möglich ist: Wer lässt wen mit wem auf welche Art kommunizieren? Um an das »Wer« heranzukommen, versuche ich mein künstlerisches Handeln im Zusammenhang mit digitalen Medien auf verschiedene Arten offenzulegen – schließlich bin ich im Kontext von Aufführungen meiner Musik ein »Wer«.

Eine Strategie ist – wie bereits vermerkt – das Schaffen von Settings, die – den beteiligten Menschen entsprechend – zu ganz unterschiedlichen Resultaten führen können, wobei es mir wichtig ist, die Interaktion mit den digitalen Medien offenzulegen: Die verwendeten Controller, Laptops, Lichtpulte und so weiter sind sichtbar und/oder werden durch die PerformerInnen bedient, wobei ich oft auch als Performer involviert bin. Des Weiteren versuche ich beim Arbeiten mit digitalen Medien bezüglich der Settings keine zu hohe Komplexität ins Spiel zu bringen, da mit deren Zuwachs die Möglichkeit von intuitiv nachvollziehbaren Vorgängen abnimmt.

Ich habe leider oft die Erfahrung gemacht, dass InterpretInnen und RezipientInnen autoritäres Auftreten mittels mundtotmachender Komplexität einfordern – vermutlich, weil dann dem Autor/der Autorin die gesamte Verantwortung zugeschrieben werden kann und InterpretInnen oder HörerInnen keine Haltung einnehmen müssen. Ich fürchte, dies führt manchmal dazu, dass auch AutorInnen nicht wissen, was sie kommunizieren; die Verantwortung wird an die Ideologien hinter der verwendeten Software abgegeben.

Statt dem Gegenüber mittels Komplexität / Virtuosität / Überwältigung die Luft zu nehmen, finde ich es viel spannender, nach Situationen zu suchen, welche allen Beteiligten ermöglichen, den anderen dabei zuzuschauen und zuzuhören, wie sie einen Widerstand erfahren – mit Widerständen sind aber gerade *keine* Überforderungen gemeint; Kommunikation gelingt nur dann, wenn man sich durch nachvollziehbare Erfahrungen zu etwas in Beziehung setzen kann.

Gelingt dieses Unterfangen, so lässt sich die Trennung von PerformerInnen und RezipientInnen auflösen und es kommt etwas zum Tragen, was utopisch klingen mag, aber wovon ich überzeugt bin: Dass es keinen Unterschied gibt zwischen Musik machen und Musik erfahren. Zudem erübrigt sich durch das ständige Aktualisieren des Inhalts auf der Ebene des Ausführens die Frage nach ästhetischen Vorlieben und Zitaten – beim Zitieren schreibt man einer externen Instanz die Autorschaft zu.

Matthias Kranebitter: Musik als Datenmenge

Geboren 1980. Studierte in Wien elektroakustische Komposition bei Dieter Kaufmann und German Toro-Perez, Medienkomposition bei Klaus-Peter Sattler und postgradual Komposition in Amsterdam (Contemporary Music through Non-Western Techniques mit Schwerpunkt indische Musik) sowie

12 *in Graz bei Alexander Stankovski und Beat Furrer.*

Seine Musik thematisiert Aspekte unserer Mediengesellschaft mit ihrer Informationsflut. Werke: Ghost Box Music for ensemble and virtual narrator (2018); Vestris 4.0. Choreographic Miniatures mit/für die Tänzerin Eva Maria Schaller und die Cellistin Maiken Beer (2017); /acousmatic music/sound installation survival of the fittest (courtship songs in late capitalism) (2014) u.a.



Als Iannis Xenakis 1964 während seines Berlin-Aufenthalts für seine Kompositionen Rechenoperationen an der TU Berlin durchführen wollte, kamen damals die Mitarbeiter der TU zu dem Entschluss, dass die Aufgabenstellung mit dem derzeitigen Stand der Technik nicht lösbar ist. Heute sind jene Operationen, die Xenakis in den 1960er und 70er Jahren als neue Werkzeuge in der Musik etablierte, Bestandteil vieler algorithmischer Kompositionssoftwares und in Sekunden-schnelle von jedem Privatcomputer errechenbar.

Diese einfache und schnelle Verfügbarkeit von Problemlösungen verändert auch den Umgang mit derart gewonnenen Datenmengen. »Trial and Error«-Verfahren in der Entwicklung von Algorithmen zur Gewinnung musikalischen Materials werden dadurch erleichtert und stellen für mich bereits einen integralen Bestandteil meines Kompositionsprozesses dar. Bei großen Datenmengen wie dichten Texturen führen bereits kleinste Adaptierungen der Ausgangslage zu völlig anderen klanglichen Resultaten. Durch ein schnelles Feedbacksystem von Errechnen – Anhören – Verwerfen – Beibehalten lassen sich auch konzeptuelle musikalische Entwürfe von sehr ungewissem Ausgang in Angriff nehmen, ein