

<a href= Ich sende, also bin ich. Ich bin nicht existentiell, ich bin performativ – ich performe, also existiere ich. So bin ich sichtbar, unbedingt partizipativ, mein Körper – mein Laufbursche, der macht das alles »echt«, willkommen in meinem Netzwerk ICH, willkommen in der Performanz meiner Idee.

#1 Kultur der Digitalität // I will start on Jupiter tonight

Wenn wir davon ausgehen, dass wir in einer Kultur der Digitalität leben, deren Verhandlungsraum die Durchdringung der physischen, geistigen und virtuellen Welt ist, dann befinden wir uns inmitten von nichtlinearen Rückkopplungsprozessen zwischen diesen Räumen. Wir müssen also davon ausgehen, dass Entwicklungen vielleicht chaotisch, mit Sicherheit unkontrolliert und in jedem Fall reziprok stattfinden.

An dieser Stelle beginnen die hier geäußerten Gedanken. Es sind Angebote, Möglichkeiten für eine künstlerische und musikalische Auseinandersetzung in Anbetracht einer selektiven, in keinem Fall vollständigen und in jedem Fall referentiellen Betrachtungsweise unserer digitalen Gegenwart.

#2 Digitale Revolution // You really think you're in control?

Wir befinden uns mitten in der digitalen Revolution, mitten im größten technischen Fortschritt der Geschichte, der zwangsläufig neue Lebensrealitäten schafft. Wir befinden uns mitten in den Diskursen darüber, ob wir mit der digitalen Revolution Demokratie etablieren können oder Rechtsextremismus und Populismus in allen möglichen Erscheinungsformen fördern. Wir nehmen an der digitalen Welt teil, optimieren, organisieren, unterhalten und bilden uns, verstecken uns im Deckmantel der Anonymität, leben Fantasien aus oder arbeiten mit ihr – wohl wissend, dass jede Aktivität unser digitales Datenabbild ein Stück weit mehr vervollständigt, unsere Cookie-Leichen als Cyberzombies erwachen und unsere Identität auf dem Datenmarkt (und vielleicht nicht nur dort) verschachern.

Der Aufwand, dem Netz zu sagen, was es nicht tun soll und die Bequemlichkeit der schnellen Teilhabe stehen in keinem Verhältnis zueinander. Kreativität und Selbstverwirklichung werden mittlerweile als Verfügbarkeiten deklariert und an oberster Stelle gehandelt, wenn es um den Vergleich sozialer Positionen und die Erschließung neuer Märkte geht.¹ Die digitale Revolution konfrontiert uns mit einer noch nicht da gewesenen Vehemenz mit Be-

Brigitta Muntendorf

Community of Practice

Komponieren in Referenzsystemen

dürfnissen, die wir haben und jenen, die wir haben sollen.

#3 AI & Algorithmen // Plug it, play it, burn it, rip it, view it, code it, jam, unlock it!

Wir vertrauen Algorithmen nicht nur Sortierungs- und Auswertungsaufgaben an, sondern übergeben ihnen immer mehr Kontrolle über unser Handeln, Lieben, Wirtschaften und unsere Kreativität. Wir entwickeln sie zu eigenständigen Wesen, die auch im Kunstbereich schon längst nicht mehr nur etwas kopieren, sondern beginnen, selbst zu produzieren. AI (Artificial Intelligence) wird beim derzeitigen Stand der technologischen Möglichkeiten über Generative Adversarial Networks (GANs) zum selbstständigen Denken für die Produktion von »Kunst« programmiert. Bekannte Beispiele aus der Musik sind die Software *Amper* (»an artificial intelligence composer, performer, and producer that empowers you to instantly create and customize original music for your content«) oder der 2010 an der Universität Málaga entwickelte Computer Cluster *Iamus* (Komposition von Orchesterwerken mit fraktalen Strukturen).

Walter Benjamins *Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* könnte in folgedessen mit der *Bedeutung von Kunst im Zeitalter ihrer technischen Selbsterschaffung* fortgeführt werden. Wenn ein GAN Orchesterstücke oder in einigen Jahren transmediale Bühnenperformances konzipiert, dann sollten wir KomponistInnen uns fragen, wie wir unsere Rolle als »Schaffende« einnehmen wollen, wie wir Originalität definieren. Wir können uns mit AI verbinden und Teams bilden, wir können in den Wettbewerb treten und einen neuen Schöpfergenius schaffen, indem wir beginnen zu programmieren. Wir können uns mittels AI Avatare schaffen und anstelle von Stücken Identitäten erfinden. Wir können die Bedeutung »Schaffen« verschieben, Musik, AI und andere Kunstformen auf einer Metaebene »zusammenstellen« und in Wechselwirkung treten lassen, wodurch das Referenzsystem eine neue Wertigkeit bekommt. Betrachten wir jedoch die Parameter, denen AI für die

1 Vgl. Brigitta Muntendorf & Michael Höppner, *Kastriert Kapitalismus Kreativität?* in: *neue musik zeitung*, 10/2017 anlässlich der Mitgliederversammlung des Deutschen Musikrats zum Thema *Wieviel Ökonomie braucht die Musik?*

»Kunstproduktion« folgt, müssen wir uns in jedem Fall warm anziehen:

»Die bedeutendsten, die Erregung steigenden Merkmale der Ästhetik sind Neuheit, Überraschung, Komplexität, Unklarheit und Rätselhaftigkeit. Diese Eigenschaften dürfen allerdings nur zu einem moderaten Level eintreten und nicht ins Extreme gehen. Zu wenig [von diesen Eigenschaften] wird als langweilig eingestuft - Künstliche Intelligenz muss Kunst schaffen, die originell ist, aber nicht zu originell.«² AI ist somit der Inbegriff *kreativer Gentrifizierung* – einverleiben kann sie sich im Prinzip alles, selbst Nietzsches Kreativitätskriterium: »Man muss noch Chaos in sich haben, um einen tanzenden Stern gebären zu können.«

Donalds Winnicotts Beschreibung von Kreativität als »die Tönung der gesamten Haltung gegenüber der äußeren Realität«³ wirft eine neue Frage auf, nämlich ob »Haltung« nicht auch als ein Resultat aus Erfahrungen lernbar ist. Weiter sagt er jedoch: »Mehr als alles andere ist es die kreative Wahrnehmung, die dem Einzelnen das Gefühl gibt, dass das Leben lebenswert ist.« Kann eine Ansammlung von Codes uns vermitteln, dass unser Leben lebenswert ist? Kann sie uns ein »Gefühl« geben? An diesem Punkt bekommt interessanterweise etwas eine Bedeutung, dem im Schaffensprozess (nicht in der Rezeption) innerhalb der neuen Musik immer etwas – ich nenne es mal – Ekel anhaftete: Emotionalität. Gefühle. Sex. Wir können uns damit auf dieser Ebene auseinandersetzen. Wir können aber auch einfach den Strom abdrehen.

2 Ahmed Elgammal, wissenschaftlicher Leiter der Studie *Art & AI Laboratory* der Rutgers Universität in New Jersey zusammen mit *Facebooks Artificial Intelligence Lab*, veröffentlicht im MIT Technology Review Magazin.

3 Donald Winnicott, *Vom Spiel zur Kreativität*, Klett Cotta: Stuttgart 2006, S. 78.

Eva Boesch, Cellistin, in Brigitta Muntendorfs Social Media Opera *iScreen, You-Scream!* (Foto: J. Palmer/ Ensemble Garage).



#4 Information als hypothetische Behauptung // Let your mind control what's real

Wir wissen um die Macht der Bilder, wenn wir mit unseren Selektions- und Effizienzstrategien Informationen scannen oder teilen und sowohl Sprache wie Musik als timeline-orientierte Kommunikationsformen unser Tempo limitieren. Wir wissen um die Resonanzprinzipien der Bewegtbilder, wenn wir uns die Aufmerksamkeit der anderen wünschen (optimale Dauer von Teasern und Trailern für Konzerte oder neue Stücke bei Facebook: sechzig bis neunzig Sekunden, unter dreißig Sekunden: Resonanzschwäche; Live-Videos: ab fünfzehn Minuten Erreichung einer größeren Zuhörerschaft).

Wir haben uns darauf geeinigt, dass Digitalität eine hypothetische Realität ist: kann sein, kann auch nicht sein. Wir sortieren Informationen nach vertrauenswürdigeren oder zweifelhaften Kontexten, wodurch eine Verschiebung vom *Inhalt* einer Information hin zur *Bedeutung einer hypothetischen Behauptung in einem spezifischen Umfeld* geschieht. Die immer bestehende Möglichkeit des Fakes zwingt uns dazu, nicht aus einem Vertrauen heraus zu handeln, sondern aus einer *Mutmaßung*. (Der Begriff *Mutmaßung* ist hier bewusst anstelle von *Misstrauen* zu verwenden, da *Misstrauen* nur das Verhandlungsfeld *Vertrauen-Misstrauen* eröffnet, *Mutmaßung* hingegen schon die Akzeptanz von Realität als These impliziert.) Das bedeutet, dass unsere Leistung nicht nur in der Rezeption einer Information/hypothetischen Behauptung liegt, sondern im Schaffen von Zusammenhängen, von *Referenzsystemen*.

#5 Fake und subjektive Überzeugungen // ... the answer isn't for us

Mutmaßung als Folge eines Kontrollverlustes in der Rezeption digitaler Informationen und die positive Umkehrung, das heißt, die Interpretation unseres Selbst mittels kontrollierter Inszenierung begründen das Spielfeld *Fake und Reality*. Komponisten wie Michael Beil begreifen dies als Zentrum der kompositorischen Auseinandersetzung (zum Beispiel *Exit to Enter, Black Jack, Sugar Water*) oder als Themenfeld in der Auseinandersetzung mit Medialität wie in den Arbeiten Simon Steen-Andersens (zum Beispiel *Inszenierte Nacht*), Alexander Schuberts (zum Beispiel *Black Mirror*) oder meiner *Public Privacy*-Reihe und hält überdies auch in Festival-Themen oder Konzertprogrammen Einzug.



Wenn das Wechselspiel von Fake und Reality aber bereits akzeptierte Setzung für den Umgang mit Digitalität ist, dann bedeutet das, dass ein konkreter Kontext, ein spezifisches Referenzsystem und die konkrete Bedeutungsverschiebung im Mittelpunkt stehen können und nicht die Gegenüberstellung des Realen und des Fiktiven. Dass das Arbeiten mit Bedeutungen Musik immer als Teil einer wie auch immer gestalteten Inszenierung begreift, ist hier nicht Begleiterscheinung, sondern dezidiert Voraussetzung. Interessant wird es an dieser Stelle dann, wenn der essenzielle Zustand des Kontrollverlustes oder des Kontrollierens nicht erzeugt, sondern Voraussetzung für die Performanz einer Idee wird. Dabei können Rollenzuweisungen in Stücken verhandelt und subjektive Überzeugungen («InterpretIn«, «PerformerIn« und «RezipientIn«) gezielt manipuliert, vertauscht oder permutiert werden.

#6 Existenz und Performanz // ... it's just me, myself and I

In Anlehnung an Gregory Batesons Definition von »Information«, beschreibt Felix Stalder den über die Information generierten Wert als den »Unterschied, der den Unterschied im Strom der Gleichwertigkeit und Bedeutungslosigkeit macht.«⁴ Die Priorisierung unserer Zeit, die Fokussierung unserer Aufmerksamkeit auf etwas Konkretes und die bewusste Selektion begreifen wir als *produktive Leistung* unter Einsatz einer nicht vervielfältigbaren und begrenzten Ressource, unserer Lebenszeit. Im Netz existieren wir erst einmal nicht, wir sind per se unsichtbar und können Sichtbarkeit nur durch *Performanz* kreieren, durch das aktive Einschreiben in die Welt.

Aus »esse« wird »inter-esse«, Identität wird zum Medium, »zur Schnittstelle zwischen virtuellen Erscheinungsformen eines Körpers

und seinen potenziellen sozialen Rollen und Funktionen.«⁵

Nicht nur über das Generieren von Inhalten geben wir uns eine Bedeutung, sondern über das Generieren von Performanz. In dieser Inszenierungsspirale ist es nicht erstaunlich, dass 30 Prozent der jungen Menschen das Berühmtwerden als explizites Lebensziel definieren (vor 10 Jahren waren es 14 Prozent).⁶ Man kann diese neue, in der Digitalität geltende Wechselwirkung zwischen »sein« und »performen« nicht abgelöst von dem gegenwärtigen Trend der Selbstoptimierung und Selbstmaximierung betrachten, ebenso wenig wie von der kapitalistisch motivierten Degradierung der Kreativität zur zweiten Natur des Menschen.⁷

#7 Performanz und Community // ...If I have things you need to borrow...

Gleichzeitig evoziert die Digitale Revolution die Herausbildung *neuer Gemeinschaftsmodelle* im Spannungsfeld von Singularität und Diversität, deren Funktionsprinzipien innerhalb und außerhalb der Netzwelt ihre Wirksamkeit beweisen. Wir bilden zwischen Arbeit, Freizeit, Interesse und Bedürfnis anonym oder mittels unserer Identität Online-Communities auf allen erdenklichen Online-Plattformen. Wir kreieren neue Communities, indem wir unser Wissen und unsere Interessen im Netz teilen. Wir initiieren bewusst Gemeinschaften auf digitalen Plattformen für die physische Zusammenkunft und übersetzen netzinhärente Dynamiken von Gruppenbildung auf Organisationsstrukturen von Kollektiven in der Arbeitswelt. In der von Jean Lave und Étienne Wenger definierten Gemeinschaftsform *Community of Practice*⁸ manifestiert sich, dass es weniger die homogenen Gemeinschaften sind, die sich heute herausbilden als jene, in denen die Produktion von Differenz und Gemeinsamkeit gleichzeitig stattfindet.⁹

Szenische Komposition *Sugar Water* für sieben Instrumente, live-video und live-audio von Michael Beil mit dem Ensemble Modern, uraufgeführt am 29.11.2015 im Rahmen von *cresc. Biennale für Moderne Musik Frankfurt* (Foto: Michael Beil)

5 Andreas Broeckmann, *Sieben Exkurse zu den medialen Künsten*, in: *Mediale Kunst Zürich*, Jahrbuch 1, Zürcher Hochschule der Künste: Zürich 2007, S. 65 ff.

6 Lönneker & Imdahl rheingold salon im Auftrag des IKW — Industrieverband Körperpflege- und Waschmittel e. V., 1.000 Befragte zwischen 14 und 21 Jahren im repräsentativen Online-Panel (2017).

7 Siehe Anm. 1

4 Felix Stalder, *Kultur der Digitalität*, Edition Suhrkamp: Berlin 2016, S. 118 ff.

8 Etienne Wenger, *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*, Harvard Business School Press: Boston 2009.

9 Vgl. Jeremy Gilbert, *Democracy and Collectivity in an Age of Individualism*, Pluto Books: London 2013.

Die Community of Practice ist als Gemeinschaftsmodell deshalb so spannend, weil sie ein dynamisches Praxisfeld beschreibt, an dessen Konstituierung alle Mitglieder beteiligt sind und demnach der gemeinsame Wissenserwerb, sowie der Austausch von Fertigkeiten, materiellen und sozialen Ressourcen und vor allem die gemeinsame reflexive Interpretation der eigenen Praxis im Vordergrund stehen. Autorität ist an das Wissens- und Erfahrungsniveau geknüpft und demnach ungleich verteilt, hängt sie doch von der Einschätzung der eigenen Fähigkeiten und jener der anderen ab. Wenn wir davon ausgehen, dass Referentialität in der kompositorischen Arbeit die Schnittstelle für einen neuen Kompositionsbegriff darstellt, dann könnte die Community of Practice das dazugehörige Gemeinschaftsmodell für eine Dialektik von Kreation und Interpretation sein.

Die Klarinetistin und Performerin Carola Schaal in dem transmedialen Happening #AsPresentAsPossible von Brigitta Muntendorf, uraufgeführt vom Decoder Ensemble am 1.12.2017 im Kaistudio der Elbphilharmonie. (Foto: Gerhard Kühne)



#8 Referenzsysteme // ... If you don't use it, you'll lose it

Als Digital Natives oder Digital Immigrants sind wir Zeugen davon, wie sich durch neue Technologien unser Kommunikationsverhalten verändert und wir, je nach Plattform, spezifische Umgangsformen, Codes und Normen etablieren. Wir kennen mittlerweile Hasstiraden, Fake-News, Shit- und Candystorms, Tutorials, Blogs, Viral-, Unboxing- und Haul-Videos. Wir arbeiten in und mit Kommunikationshybriden, wie intermediale Plattformen, Clouds, synchronisierte Hard- und Software, deren Vorbild nichts Geringeres als das menschliche Gehirn mit seiner Vernetzungs- und Assoziationsfähigkeit von Informationen ist. Wir verweisen, teilen, liken und swipen, schaffen Bedeutung und konstituieren damit unser Dasein ebenso wie unser

22

Archiv. Die digitale Revolution katalysiert das unentwegte Generieren von *Referenzsystemen*, in denen kulturelle, historische, politische und soziale Gegebenheiten in Beziehung gesetzt und Bedeutungen *addiert* werden.

Das Wort »referre« bedeutet »zurücktragen« oder »zurückbringen« mit dem impliziten Sinn von »in die Gegenwart bringen«, »vergegenwärtigen« oder »berichten« – im Zeitalter der Digitalität, in der wir viele Dinge durch das Netz überhaupt erst erfahren bevor wir ihnen in der Realität begegnen, stellt sich die Frage nach Zeitlichkeit und Plattform einer Referenz neu. Wir übertragen reale Gegebenheiten ins Netz und umgekehrt, weil wir das Ineinandergreifen des Realitäts-Virtualitätskontinuums längst als eine Einheit begreifen.

Die dabei entstehenden Kommunikationsformen können wir kompositorisch nutzen, ihre Strukturen übersetzen und das Zusammenspiel von Publikum, Performer, Partizipation und Raum neu denken. All diese Kommunikationsformen werden sich kontinuierlich mit der Entwicklung der Technologien transformieren und weiterentwickeln, einige werden verschwinden, andere neu hinzukommen, wired and tired. Ganz gleich, ob anhand von Social Composing oder Reenactments, Mashups, Sampling, Story telling und Found Footage Collagen, anhand von trans- inter- oder multimedialen Settings der Verhandlungsspielraum definiert wird – es ist das Arbeiten in und mit Referenzsystemen, das zum »vorherrschenden produktionsästhetischen Modell in der zeitgenössischen Kunst geworden ist«¹⁰ und das durch die digitale Revolution eine neue Dimension erfährt.

#9 Referenzsysteme & Community //... Racket, bang, thump, Rattle, clang, crack, thud, It's music, Now dance

In der neuen Musik findet seit vielen Jahren eine kontinuierliche Entwicklung hin zu transmedialen, digitalen, theatralen und performativen Produktionsformen statt – Formen, die Referentialität in einem musikalischen Kontext überhaupt erst ermöglichen. Parallel dazu verändern sich auch Arbeitsweise, Probenabläufe und Produktionsprozesse, was zwangsläufig auch zu Neukonfigurationen in der Infrastruktur und Zielsetzungen von Ensembles führt. Vergleicht man die oben beschriebene Community of Practice mit der Tatsache, dass nicht nur Klangregisseure, sondern immer häufiger auch Videotechniker, Schauspieler, Regisseure oder Performer feste Ensemblemitglieder sind oder für Probenprozesse hinzugezogen werden – sofern die Musiker nicht schon selbst ihre

10 Vgl. André Rottmann, *A Conversation with André Rottmann and John Knight*, Dezember 2011, Los Angeles, in: John Knight, *a work in situ*, Portikus: Frankfurt am Main 2013.



performativen Qualitäten ausbauen¹¹ – kann man die »Produktion von Differenz« mit den unterschiedlichen Fähigkeiten der Mitglieder gleichsetzen. An dem Punkt der »reflexiven Interpretation« der Community of Practice kann sich gerade für den Schaffensprozess noch etwas Grundlegendes verändern: Wenn man Interpretation und Kreation als dialektische Einheit begreift, entsteht die Notwendigkeit der Veränderung von Arbeitsprozessen im Komponieren.

Nicht ohne Grund sind es die flexiblen kammermusikalischen und die ohnehin spartenverbindenden musiktheatralen Formate, in denen sich heute am stärksten strukturelle Veränderungen in Produktionsprozess und somit auch in den entstehenden Arbeiten äußern. Das musikalisch motivierte Referenzsystem als Forschungsgegenstand für die künstlerische Auseinandersetzung mit Kreation und Interpretation als symbiotisches Modell bietet hier KünstlerInnen wie Ensembles und Institutionen ungemein viele Möglichkeiten der Entfaltung und Profilierung. Ein Neudenken des Zusammenspiels auf künstlerischer und struktureller Ebene, gepaart mit der Deklaration, dass Intermedialität, Performance und Elektronik ebenso selbstverständlich und als unabdingbare Grundvoraussetzung für eine Auseinandersetzung mit der Gegenwart in der Aufführungspraxis der zeitgenössischen

Musik verankert werden, würde in sehr kurzer Zeit das musikalische Schaffen radikal verändern.

#10 Statement // Isn't the ending so much as the start

Das Leben und Überleben, Schaffen und Kommunizieren innerhalb dieser Referenzsysteme erfordert etwas, das als Keimzelle aller Veränderungen der digitalen Revolution fungiert: Es sind die Bedeutungsverschiebungen von Werten und Wertigkeiten, die aus den Veränderungen der Disposition von Individuum und Gemeinschaft, von Singularität und Diversität entstehen.

Die Notwendigkeit der Sichtbarmachung des Individuums, das heißt im übertragenen Sinne einer kompositorischen Haltung, einer Sichtbarmachung des künstlerischen Apparates und der künstlerischen Idee und insbesondere der Sichtbarmachung des Dialogs mit dem rezipierenden Subjekt sind essenziell. In dieser Sichtbarmachung können wir endlich das Erleben von Gemeinschaftlichkeit und ihren Diskursen thematisieren.

In dieser Sichtbarmachung entscheidet sich, ob die Kommunikation gelingt oder scheitert, ob im Strom der Bedeutungslosigkeit und Gleichwertigkeit ein Unterschied gemacht werden kann. ■

11 Beispiele: Oper Lab Berlin, Ensemble Garage, ensemble mosaik, Electronic ID oder Decoder Ensemble oder Frauke Aulbert, Julia Mihaly, Brigitta Muntendorf, Carola Schaal, Jagoda Szmytka, Malgorzata Walentynowicz.