

Was ist digitale Musik?

Einige Gedanken anlässlich der Linzer
Ars Electronica 2013

Langweilig sei sie geworden, so war in den letzten Jahren oft über die *Ars Electronica* zu hören. Sie sei die Sachwalterin ihres eigenen Erfolgs, den sie als elektronischer und computerisierter Ableger des Linzer Brucknerfests seit dem Ende der 1980er Jahre erreicht hat. Und in der Tat gab es einige Jahre, gerade in der als »interaktiv« apostrophierten digitalen Kunst, in denen nicht klar war, worin die künstlerischen Innovationen, auf die dieser am technischen Fortschritt ausgerichtete Bereich abzielte, bestanden. Das eigentlich Neue, so schien es, war das stetig zunehmende Publikum, das nun versuchte, erstmals wahrgenommene Zweitauflagen medienkünstlerischer Arbeit vor dem Hintergrund der vertrauten Traditionen in Kunst und Musik als Herausforderung und Novität zu begreifen. Und diesem Publikum war keineswegs langweilig, im Gegensatz zu manchen professionellen Visionären, in deren Augen die innovative Qualität der zuletzt präsentierten Arbeiten nicht an die Avantgarde der Anfangsjahre des Festivals anknüpfen konnte. Dabei wird nur zu leicht das außerordentlich breite Spektrum des Programms übersehen, das gerade im Musikbereich von raren Orchesterwerken bis zur Nightline in der Linzer Stadtwerkstatt Hörenswertes bietet.

Total Recall

So ist das Motto des 2013er Festivals *Total Recall*, das nach Speichertechnologien, kulturellem Gedächtnis und Erinnerung fragte, auch im Hinblick auf die Geschichte der Veranstaltung selbst ergiebig. Denn die *Ars Electronica* hat nicht nur Geschichte, sondern schrieb an der Erfolgsgeschichte elektronischer und digitaler Künste bis ins Zentrum heutiger *urban culture* mit. Wenn nun Festivalchef Gerfried Stocker in seiner Einführung zum Künstlergespräch der Kategorie *Digital Musics & Sound Art* die Rückbesinnung auf den unter den Einreichungen immer noch herausragenden musikalischen Kern des *Prix Ars Electronica* verkündet, könnte damit die Hoffnung verbunden sein, an diese Tradition anzuknüpfen. Dazu passte die *Keynote-Lecture* des Grazer

40 Musikwissenschaftlers Werner Jauk, eines

Urgesteins der österreichischen Musikszene, dessen Sohn bereits auf Konzerten des Festival als Gitarrist zu hören war.

In Jauks Vortrag fanden sich denn auch einige Gedanken zur Definitionsproblematik einer digitalen Musik, deren technische Kategorisierung – ähnlich wie bei den Etiketten Elektronische Musik oder Computermusik – in einer Zeit der Allgegenwart digitaler Medien wenig aussagekräftig ist. So etwa in seiner Bemerkung, dass der digitale Code den Gegenpol zur körperlichen Zuordnung und Bestimmbarkeit darstellt. Ob eine Audiodatei auf einer magnetischen Festplatte, einer SSD, auf Mikrofiche gespeichert oder in einem Buch notiert wird, ist für ihren Inhalt bedeutungslos. Erst der Prozess des Lesens und Übersetzens in die analoge reale Welt, die sich in einer Wechselbeziehung von physischer Materialität und Wahrnehmung konstituiert, stellt die Verbindung zu einer fühlbaren Körperlichkeit her, die bedeutend sein kann und im Wortsinn Bedeutung generiert.

Wenn also Künste auf das Digitale rekurren wollen, ist es ein Sinnlichmachen dieser Transformationsvorgänge, des Überschreitens einer Barriere zum Technischen, Mechanischen, Abstrakten. Die ästhetische Reflexion des Digitalen kann dabei durchaus zwischen den Polen einer als Fremdheit wahrgenommenen Technizität und einer überaffirmativ wirkenden, hyperrealen Simulation stattfinden, nicht jedoch als direkte Wahrnehmung eines abstrakten und arbiträren Codes. Hier wären also Definitionselemente der *Digital Musics* zu suchen, die in einer auditiven Kultur des technischen Fortschritts Bestand haben könnten. Allerdings handelt man sich damit ein Abgrenzungsproblem zu den anderen Kategorien des *Prix* ein, ebenfalls ein Symptom für die Notwendigkeit einer neuen Perspektive auf vormals getrennte Funktionen digitaler Medien, die inzwischen in jedes Produkt einwandern können.

Softwareumgebung und/oder Musik

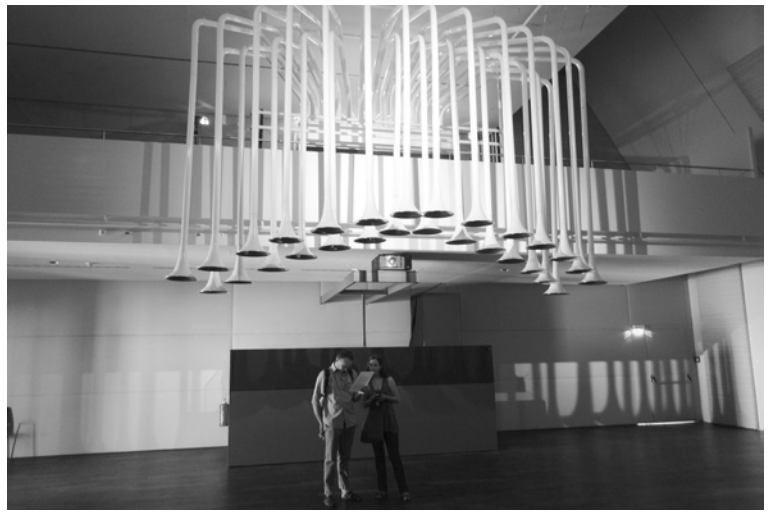
Geradezu paradigmatisch hierfür ist die Arbeit *Borderlands Granular*, die sowohl als Open Source Code als auch als kostenpflichtige iPad App erhältlich ist. Die ehemals als komplex und schwer handhabbar geltende Granularsynthese verwandelt sich dabei auf dem Touchscreen des iPad in ein buchstäblich hörbares Abtasten von Wellenformen, ohne einer Trivialisierung durch mitgelieferte Beat- oder Harmoniestrukturen zu erliegen. Autor Chris Carlson, ein junger Stanford-Absolvent, der sich nicht als Komponist, sondern

als Software- und Interfacedesigner versteht, gehört zu einer Generation zwischen Kunst und Wissenschaft, die interessante Visionen jenseits ernster oder unterhaltender Klischees entwickelt und diese mit einem Seitenblick auf Marketing und Markt veröffentlicht.

Borderlands erhält zwar seine »Distinction« in *Digital Musics & Sound Art* als herausragende Entwicklung eines spielerischen, experimentellen und explorativen Umgangs mit digitaler Phonographie und Klangsynthese durchaus zu Recht, hätte jedoch mit ebensolcher Berechtigung der Kategorie *Interactive Art* zugeordnet werden können. Und tatsächlich findet sich dort mit *AHORA* des argentinischen Duos Mene Savasta Alsina/Hernán Kerlleñevich eine Arbeit, die das Prinzip von *Borderlands*, ein Durchschreiten von Wellenformen per granularem Loop, beim Wort nimmt und im Raum installiert. Als »interactive song«, dessen vier Spuren mit einzeln aufgehängten Lautsprechern wirkungsvoll inszeniert werden, enthält sie an komponierter Struktur sogar mehr music als *Borderlands*, das sich als reine Software-Umgebung versteht.

Eine zu bespielende Klanginstallation ist ebenfalls Zentrum der mit der *Goldenen Nica* ausgezeichneten Klangperformance *frequencies (a)* des Kanadiers Nicolas Bernier, der sich sein computergesteuertes Instrument aus einer Reihe von Stimmgabeln, angebracht auf einem Lichttisch, selbst konstruiert hat. Bemerkenswert ist hier als ästhetisches Statement die herausragende Inszenierung der physischen Klangobjekte. Die Stimmgabeln treten als Repräsentanten einer neuen Einfachheit (Sinuswellen!) und Körperlichkeit (Anschlagen und Dämpfen!) auf, ganz als aktueller Gegenentwurf zur körperlichen Unsinnlichkeit der virtuellen Instrumente von Audio Workstations und Mobile Apps. Dass die Stimmgabel als Installation und Instrument eine lange Tradition in verschiedenen Kunstformen und Performances hat (und etwa bei Laurie Anderson oder Klara Schilliger & Valerian Maly längst ästhetisches Material ist), findet leider im Programmbuch und Jurystatement keine Erwähnung.

Die interessanteste Überraschung war in der Kategorie *Hybrid Art* zu besichtigen. Die hierzulande wenig bekannte Mexikanerin Tania Candani inszeniert in ihrem Projekt *Five Variations of Phonic Circumstances and a Pause* Maschinen auditiver Kultur auf großartige, zugleich präzise und poetische Weise. Dort steht eine bespielbare, fantastische Sprechorgel mit stilisierten Hörrohren neben Abspielgeräten für Pianorollen und futuristischen Hörstationen für Surround-Klänge. Da war sie dann wieder erlebbar, die spannende *Ars Electronica*,



Orgel (oben) und Spieltisch (links) aus *Five Variations of Phonic Circumstances and a Pause* von Tania Candiani, (Foto: Rolf Grossmann)

innovativ und inspirierend in ihrer ästhetischen Transformation von Technik.

Artefakte des Generativen

Zusammenfassend ist bei aller Heterogenität der Arbeiten eine gemeinsame Tendenz unübersehbar: Das herkömmliche Konzept von Komposition und Werk findet in den prämierten Arbeiten des Musikpreises kaum mehr statt. Komposition ist ausgewandert in Schaltpläne und Software, sie versteckt sich als Optionsraum in der Konfiguration und Programmierung der Objekte des musikalischen Handelns (vormals der »Musikinstrumente«). Das klingende, strukturierte Werk, das auch von Einzelnen in der Publikumsdiskussion als Qualitätsnachweis noch gefordert wurde, hat sich in ein hybrides, gleichzeitig greifbares und virtuelles Artefakt des Generativen verwandelt. Dieser Verlust birgt auch eine Chance: damit könnte die digitale Musik im Ensemble der Künste des 21. Jahrhunderts tatsächlich neue Akzente setzen. ■

Kataloge zum Festival und zum Prix Ars Electronica 2013 im Hatje Cantz Verlag:
Leopoldseider, Hannes et al. (Hg.), *Total Recall. The Evolution of Memory*, Ostfildern 2013.
Leopoldseider, Hannes et al. (Hg.), *Prix Ars Electronica. CyberArts 2013*, Ostfildern 2013.