

Quo Vadis Netzmusik?

MARGARETHE MAIERHOFER-LISCHKA

Intro

»Das Internet ist ein Formwandler«, sagt Tilman Baumgärtel¹, und es ließe sich hinzufügen: ...und Musik ist ein Form- und Gefühlswandler. Die Ereignisse der vergangenen Monate haben die Realitäten, Notwendigkeit und den Stellenwert der Produktion, Verbreitung und Wahrnehmung von Musik in, für und durch das Internet drastisch verändert, verformt, verwandelt. War »Netzmusik« ein Buzzword der späten 1990er und frühen 2000er Jahre, später erneut angefacht in der Diskussion um rechtliche Implikationen von digitalen Streaming- und Downloadservices wie Spotify, Napster und Co., schien es inzwischen längere Zeit still zu sein um das Thema Musik und Netz, und Musik im Netz. Ganz anders heute, denn wir alle haben im Laufe des vergangenen Jahres wahrscheinlich mehr verschiedenste Formen und Formate von Musik im und durch das Internet erlebt, oder produziert, als jemals zuvor: Von Musikkonsum via Bandcamp und Youtube über Facebook-Liveperformances, vernetzte Online-Jams und digitale Konzertsäle bis hin zu Virtual-Reality-Performances, die uns quasi in die Haut der Musiker*innen schlüpfen lassen wollen. Dennoch stehen wir gleichzeitig vor mehr Fragen und unbefriedigten Wünschen als zuvor. Daher lohnt es sich zu fragen: quo vadis, Netzmusik?

1 Tilman Baumgärtel, Vorwort, in: ders (Hg.), *Texte zur Theorie des Internets*. Leipzig: Reclam, 2017

Welcome to the Net of Nets

Das Internet ist eine Struktur in permanentem Wandel, und daher sind auch die Reflexionen rund um seinen Zustand und seine Bedeutung

stetiger Veränderung unterworfen. Um über Kunst und Musik im Netz, bzw. Netzmusik und Netzkunst zu sprechen und schreiben, lassen wir uns auf folgendes Experiment ein: wir folgen den Strukturen und Techniken, den Oberflächen und Architekturen, den Codes und Skripten, den dynamischen und statischen Protokollen des Internets, wir nehmen seine Anatomie versuchsshalber in unsre eigene auf und spüren nach, wie diese unser Denken verändert, wo sich Reibungsflächen und Schnittstellen ergeben. Knoten und Verknüpfungen haben keine Richtung, sie können beliebig miteinander in Beziehung treten. Dieser Text beschreibt den Gedankenfluss über ein Phänomen im Wandel.

Order in a printed narrative text is the relation of the chronology of the events being told and the order of the narrative. According to Genette's analysis this order can be described as a fixed relation which is the result of the book's materiality. Computer games cannot be described in the same terms. Neither are the single episodes fixed in the order a player explore them, nor is the order of the narrative itself fixed. The chronology of the events or places is interchangeable. The only fixed points are places, where a code has to be solved and where the pages and books are hidden. The beginning of our travel and the end are fixed points in the game, but there is no order in Genette's sense. Within these very few fixed points there are multiple readings with different chronologies and not one fixed order.²

Ein Netzmusikmanifest

- 1 Netzmusik und Musik im Netz sind verschiedene Dinge, die sich jedoch in vielerlei Hinsicht überkreuzen und verschränken. Also sind es doch nicht verschiedene Dinge.
- 2 Um Netzmusik zu verstehen, müssen wir das Netz verstehen. Um Netzmusik zu verstehen, müssen wir das Netz nicht verstehen.
- 3 Netzmusik und Musik im Netz erschaffen eigene Geografien und Räumlichkeiten.
- 4 Was ist das Netz?
- 5 Das Internet ist kein utopischer Raum. Es bildet gesellschaftliche Prozesse ab, hebt bestehende Ungleichheiten hervor und schafft neue. Netzmusik & Musik im Netz stellt die Frage nach digitaler Souveranität.
- 6 Netzmusik ist Medienkunst.
- 7 Netzmusik ist nicht Medienkunst.
- 8 Die Strukturen und technischen Realitäten des Internets beeinflussen

² Katrin Wenz, *Cybertextspace*.
URL: <https://www.netzliteratur.net/wenz/cybertextspace/order.html>

stets die darin aufscheinenden Inhalte und die möglichen Verhaltens- und Umgangsformen, mit denen Menschen sich diese Inhalte aneignen. Netzmusik bringt Netzhörer*innen hervor.

- 9 Netzmusik stellt die Frage nach der Bedeutung von Echtzeit und Emergenz.

Dieses Manifest ist kein Dogma, sondern der Versuch einer Momentaufnahme, das paradoxe Bild einer Gemengelage, in die alle Menschen als Teil der Digitalisierungsspirale verstrickt sind. Eine Spirale, die sich weiter und weiter bewegt. Quo vadis, Netzmusik heißt auch: Quo vadis, Internet, und damit: Quo vadis, Mensch?

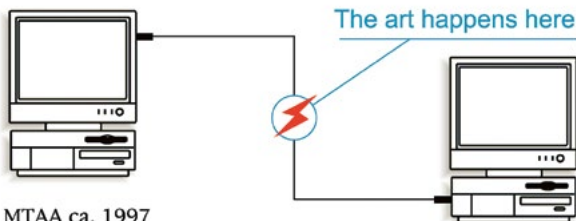
Netz & Musik = Netzmusik? Begriffe.

Auch wenn die *lingua franca* des Internets Englisch ist, verfügt die englische Sprache über kein genaues Äquivalent des Begriffs *Netzmusik*. Eine Onlinesuche nach ›net music‹ ergibt eine Vielzahl von Hinweisen auf Online-Musikmarketing, Musiktechnologien und Musikkonsum von Internetnutzer*innen. Statt von ›Netzmusik‹ müsste also genauer von verschiedenen Dingen die Rede sein: handelt es sich um Musikvermarktung im Internet? Musikpräsentation im Internet? In beiden Fällen stehen die Musik und das Netz nebeneinander – Musik wird also als etwas vorab Bestehendes, Eigenständiges gefasst, das Internet dient lediglich als Plattform für dessen Verbreitung, Partizipation und Nutzung. Was das deutsche Wort ›Netzmusik‹ andeutet, nämlich die Verbindung von Musik und Netz zu etwas Neuem, geht darüber allerdings hinaus. Der Musik- und Medienwissenschaftler Golo Föllmer bezeichnet in seinem 2005 erschienenen Buch *Netzmusik als Musik*, »die spezifischen Eigenschaften des Internets strukturell reflektiert. Das bedeutet, dass der Gebrauch des Mediums bei Netzmusik zwar nicht selbstreferenziell ist, aber die zentrale Fremdreferenz darstellt: Die Strukturen des Internets dienen nicht nur der Verbreitung und Darstellung von Musik, sondern gehen in sie ein und prägen sie.«³ Was in diesem Sinne *Netzmusik* genannt wird, entstand in den 1990er Jahren

als eine eigenständige Kunstform, die im Englischen als *net art* oder *media art* bezeichnet wird und im Deutschen zumeist als Medienkunst, Netzkunst oder Klangkunst firmiert. Föllmers Studie bezieht sich auf den Status Quo von Musik und Technologie Ende der 1990er Jahre, und die von ihm als Beispiele beschriebenen Arbeiten spiegeln technisch und ästhetisch den Stand der damaligen Zeit, sowie

3 Golo Föllmer, *Netzmusik*. Hofheim: wolke, 2005

Simple Net Art Diagram



MTAA ca. 1997

The Simple Net Art Diagram (1997) von M. River & T. Whid Art Associates (MTAA) © Wikimedia

die damals aktuellen Formen der Netz- und Technologiekritik. Das Internet galt als weltweiter Pool von Wissen, und netzbasierte Kunst sollte durch aufklärerisches Sichtbarmachen seiner Inhalte und Strukturen dazu anregen, aus User*innen mündige Welt-Netz-Bürger*innen zu machen.

Fragen, die Netzmusik-Arbeiten aus dieser Zeit aufwarfen, waren etwa: Dürfen, können wir bei genuin digitalen Kunstformen von Werken sprechen, als hätten wir Partituren vor uns? Ist die Partitur einer Netzmusikarbeit deren Code, oder deren visuelle Repräsentation auf einer Webseite oder einem Interface? Wie können Netznutzer*innen zu Performer*innen eines kollektiven Musikwerks werden und dabei etwas über Musik und Technologie erfahren?

Inzwischen sind gut 15 Jahre vergangen, und die rasant nach vorn strebende, technische Entwicklung lässt im Betrachten gerne vergessen, dass auch die Kunst im Netz, wie auch das Netz selbst, eine eigene Geschichtlichkeit besitzt. Das Internet 2005 stand zwar technisch in vielen Aspekten seiner Infrastruktur auf den gleichen Grundpfeilern wie heute, jedoch haben sich sowohl im Zusammenwirken von Hardware und Software, als auch in seiner Nutzung und in der Integration vernetzter Technologien in den menschlichen Alltag viele Dinge grundlegend verändert: um die Jahrtausendwende begannen Soziale Netzwerke zögerlich ihren Siegeszug, und das Smartphone als digitaler Alltagsgegenstand setzte sich wenige Jahre später durch. Die Verflechtungen von Musik und Internet bestanden also zur Zeit von Föllmers Bestandsaufnahme aus Formen von Musikvermarktung und -darbietung (z. B. Downloadplattformen und Internetlabels, Internetradios und erste Streamingformate wie dem Real-AudioPlayer) sowie Medienkunst, die zur Wahrnehmung und Nutzung an Computer gebunden waren. Auch die Sichtbarkeit und Vordergründigkeit von Technologie als ›Rechner‹ und ›Maschine‹ ist einer unsichtbaren Integration gewichen. Mittlerweile ist durch die Vernetzungsmöglichkeit beliebiger Alltagsgegenstände – von der mit sanfter Dienstleisterinnenstimme zu uns sprechenden Haushaltshilfe bis hin zur smarten Armbanduhr – die mediale Durchdringung und Verflechtung von Kommunikation, digitalem (Er-) Leben, Kunsterlebnis und realer Alltagserfahrung vollzogen.

[Kunst und Alltag, Kunst und Leben in Eins verflochten – war das nicht damals, zu Beginn des 20. Jahrhunderts, als die ersten elektronischen Übertragungstechnologien wie Radio und Film massentauglich wurden, der Traum der futuristischen Avantgardekünstler*innen? In den Visionen Velimir Chlebnikovs vom Radio als Vernetzungsmedium der Zukunft spiegeln sich allerdings bereits viele Ängste und Dystopien, die inzwischen wahr geworden zu sein scheinen.]

Nicht zufällig wurde das Radio in der Medientheorie zu einem Ausgangspunkt und Paradigma für die späteren Theorien des Internets. Die einstige Funktion vom Radio als Bildungsfüllhorn, um das sich Familien andächtig versammeln, um sinfonische Musik zu hören, ist ähnlich wie die des Internets längst gewechselt hin zur Klangtapete, zur Dauerberieselung des

öffentlichen Raums. Musik im Internet in diesem Sinne ›wohnt‹ längst nicht nur mehr in Computern, um zum speziellen Zweck des Musikhörens aufgerufen zu werden, sondern ist als Teil unseres digitalen Selbst eingesickert in alle Bereiche, in denen Menschen sich mit Technologien umgeben. Eine Netzmusik des Jahres 2020 ist demnach weniger Medienkritik als vielmehr das Gegenteil: Die omnipräsenten aus ihren Lautsprechern Musik verströmenden Handys schaffen mit ihren Klangblasen eine mediale Affirmation des Vernetzt-Seins zwischen uns und der digitalen Sphäre. Eine digitale *musique d'ameublement* – Erik Satie und der Chefdenker der Blasentheorie, Peter Sloterdijk⁴, hätten ihre Freude daran.

Musizieren im Internet

Nicht erst seit dem Lockdown, mit dem digitales Leben und Arbeiten wiederum in einem großen Schwung in unseren Alltag hereingeschwappt kam, prägen und formen technische Tools die Praxis und Ästhetik des Musizierens und Musikhörens. Theoretiker*innen der digitalen Gesellschaft und des Netzes stellen die Grundfrage, was die ›digital condition‹ mit uns Menschen macht.⁵

Die Netzkunst- und Netzmusik-Projekte der 1990er und frühen 2000er Jahre jedoch beschäftigten sich mit anderen Fragen der Netzkultur und der Netzkritik als heute. Wesentlich etwa war das Anliegen, technisches Verständnis für aktuelle Technologien und Selbstermächtigung in ihrem Umgang zu schaffen. Viele Projekte wie etwa die *nebula* von Netochka Nezvanova waren browserbasierte Instrumente, die Daten aus dem Internet sammelten und audiovisuell darstellten, oder hybride generative Systeme, in denen jeder aktiv Teilnehmende durch Aktionen an seinem Rechner den gesamten Output beeinflusste und somit selbst mithilfe von Soft- und Hardware mit und durch das Netz musizieren konnte. Netzmusik der ›ersten Generation‹ bestand aus Musiktools, Hyperinstrumenten und generativen Kompositionen, die als solche die einzelnen User*-Hörer*innen als Akteur*innen in den Blick nehmen.

Demgegenüber haben heute die Frage nach Formen des gemeinsamen ›analogen‹ Musizierens über Distanz hinweg – Musizieren in Telepräsenz – vor einem virtuellen Publikum stark an Aufmerksamkeit gewonnen. Im Vordergrund stehen Fragen nach dem Umgang mit Zeitlichkeit (Verzögerungen / Latenzen, Gleichzeitigkeit), nach visueller Kommunikation und Interaktion, und nach den klanglichen Einwirkungen der verwendeten technischen Mittel auf das Musizieren. Besonders in den Monaten seit dem Frühjahr 2020 lässt sich beobachten, dass sich neue Ästhetiken des vernetzten Online-Musizierens ausprägen. Dennoch lohnt sich eine Rückschau in die Geschichte der Netzmusik:

Eines der bekanntesten und prägenden Projekte in der Netzmusik ist die *Brain Opera* von Tod Machover. Einerseits werden Teile der Musik und der Performance durch virtuelle Instrumente generiert und gestaltet, die über Web-Oberflächen für Teilnehmer*innen weltweit bespielbar sind.

4 Peter Sloterdijk, *Sphären I: Blasen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1998

5 Als ›digital condition‹ beschreibt der Medientheoretiker Felix Stalder die Auswirkungen von digitalen Technologien auf unser Leben und unsere Wahrnehmung der Welt. Als grundlegende Einflussfaktoren dafür nennt er Praktiken wie den Remix bestehender Inhalte, die veränderliche Zuweisung von Bedeutungen zu Inhalten, sowie automatisierte und algorithmengesteuerte Formen der Entscheidungsfindung: Felix Stalder, *Kulturen der Digitalität*. (Engl.: *The Digital Condition*). Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2016



Mark Dressers telematische Performance © Jazziz

Andererseits umfasst das Setup der Performance, die letztlich wie eine traditionelle Operaufführung an einem physischen Ort stattfindet, auch einen mit Sensoren ausgestatteten Stuhl, in dem ein*e Zuhörende*r Platz nimmt, der somit durch seine körperlichen Reaktionen auf das Geschehen wiederum die Gestaltung der Performance beeinflusst. Somit realisiert sich die Arbeit teils mit und durch das Internet, auf der anderen Seite wird das

partizipative Moment hervorgehoben durch Einbezug von Netz-User*innen und Publikum. Setzt Machovers *Brain Opera* den Fokus auf die Interaktion von Teilnehmenden über Distanz und verwischt dabei die Grenzen zwischen Publikum und Performer*innen, so verkörpert die Arbeit letztendlich eine techno-utopische Vision einer Mensch-Maschine-Interaktion, die aus heutiger Sicht der *digital condition* auch beunruhigende Fragen aufwirft: inwieweit merken die Beteiligten, dass sie hier Teil eines vorab konstruierten Mechanismus sind? Wo gewinnt das Publikum wirklich Souveränität, oder wer hat am Ende die Kontrolle? Inwieweit wird hier Technik selbstkritisch reflektiert?

Zurück in die Jetztzeit: Aus dem Alltag als funktionales Tool in den Kunstbetrieb übernommen, hat die Oberflächenästhetik und der *look and feel* von Videochatservices wie Jitsi, Skype, Zoom und viele andere inzwischen quasi stilbildende Wirkung für die Aufführungspraxis, den Sound und die Interaktion von Netzmusikgruppen, die in ihren Performances via Videochat zusammenspielen. Lange Zeit waren telematische Musikperformances ein privilegiertes Spielfeld der Klangkunst und universitärer Forschung, ging es ja um das Programmieren neuer Softwares, latenzreduzierte Übertragung in hoher Qualität über eine möglichst stabile Verbindung – also um die Reduzierung der fühlbaren Auswirkungen räumlicher Entfernung auf das musikalische Zusammenspiel, realisierbar allein in Studios unter optimalen Bedingungen.

Die Verfügbarkeit von Breitband-Internet sowie Video- und Audio-streamingtools für eine breitere Öffentlichkeit bewirkte nicht nur ein verändertes Hörverhalten, sondern öffnete dieses Feld auch für kreatives Musizieren jenseits von Institutionen und Mainstream. Musikkollektive wie das Female Laptop Orchestra und das Radio Ironie Orchester (R.I.O.), die über Distanz mithilfe von Videochatrooms zusammen musizieren, entwickeln aus den technischen Beschränkungen und den Vorgaben der Interfaces eigene klangliche und ästhetische Ausdrucksformen. Sowohl das Female Laptop Orchestra, das seit mehreren Jahren gemeinsam auftritt als auch das R.I.O., das 2019 entstand, bestehen aus Musiker*innen, die in verschiedenen Ländern leben. Musiziert wird von zuhause aus, vorm eigenen Handy oder Rechner, und als Instrument dient alles, was

gerade vorhanden ist, vom Computer über Küchengeräte bis hin zu eigentlichen Musikinstrumenten. Oftmals wird improvisiert oder anhand von Zeitmarken und visuellen Partituren zusammengespielt. Die technische und musikalische Beschränkung auf einfache Mittel, und die Limits des technischen Frameworks wie die grobe Videoauflösung und die Bildfehler werden genauso wie die Fehler und Glitches in der Audioübertragung zum unvermeidbaren Ausgangspunkt künstlerischer Gestaltung und somit zum kreativen Moment. Solche Online-Musizierformate sind längst nicht nur eine ›arte povera‹ der telematischen Musik, nicht nur ein Notbehelf, sondern prägen inzwischen eine eigene Ästhetik des vernetzten Musizierens und Musikhörens, denn auch das Publikum erhält darin eine neue Position. Die Trennung von Ton und Bild, der Verlust einer zentralen visuellen Perspektive hin zur Multitude einzelner Blickwinkel, gibt nicht nur Wahrnehmungsmöglichkeiten vor, sondern gibt auch Freiraum zur Gestaltung anderer, neuer Perspektiven auf die Akteur*innen und neuer Formen von Interaktion.

[Wenn der Übertragungsfehler zum Gestaltungsmittel wird, dann verändert sich wiederum etwas in der Wahrnehmung der Betrachter*innen: statt als Irritation kann ich die Ruckler und Glitches als Klangfarben und Zeitfacetten wahrnehmen, die mir auf grotesk-ironische Weise nicht nur die Unzulänglichkeit der Technik, sondern von Kommunikation überhaupt ins Bewusstsein rücken: Netzmusik als Therapieeinheit gegen die Blindheit der digital condition.]

Solch ein subversiver, selbstbestimmter ›lowtech‹ Umgang mit netzbasierendem, telematischem Musizieren verkörpert eine emanzipatorische Haltung gegenüber Technologie, wie sie sich ab den 1990er Jahren in alternativen Medien-(sub-)Kulturen, etwa der Hackerszene rund um den Chaos Computer Club in Deutschland, oder international im Cyber- oder Netzfeminismus äußern. Jedoch, wie kritisch und emanzipatorisch kann eine digitale Gesellschaft und eine digitale Kunst sein, wenn die Technologien zu ihrer Verwirklichung trotzdem unter Ausbeutung zahlloser Menschen und Ressourcen in Billiglohnländern produziert werden? Wenn deren Nutzung und Bespielung trotz Allem ein großes Maß an Wissen und Kompetenz voraussetzt, die längst nicht alle Menschen besitzen? Ein verantwortlicher und zukunftsgerichteter Umgang mit dem Netz, wie auch mit digitalen Technologien überhaupt, weist über die digitale Sphäre hinaus: die Zukunft der Netzmusik entscheidet sich höchstwahrscheinlich jenseits des Netzes.

Physically distant, temporally close?

Wenn von Musik oder Kunst im und durchs Netz gesprochen wird, fällt mittlerweile zumeist im ersten, oder spätestens zweiten Nebensatz das Wort ›Live-Stream‹. Aber was ist an einem Live-Stream denn eigentlich

lebendig, lebensnah? Live-Streaming ist genauso ›echt‹ wie die echt handgemachten Industriesemmeln aus der Werbung, die Zuschreibung des Echten zu einer telematischen Musikübertragung suggeriert uns, dass der technische und zeitliche Prozess zwischen dem Musizieren und dem Wahrnehmen quasi nicht vorhanden ist. Technik wird unsichtbar, transparent. Damit öffnet sich auch ein Feld für unsichtbare, Hierarchiebildungen, denn wer den Übertragungskanal bestimmt, formt dessen Output. Netzmusik ist in diesem Sinne also nie hierarchiefrei und unpolitisch, und selbst freie Lizenzmodelle wie Creative Commons und die Verwendung offener Software und Hardware können nur einen Teil der latenten Hierarchien abbauen, die sich durch die Verwendung von Technologie in und für Kunstproduktion und -rezeption ergeben.

Der Begriff der ›Echtzeit‹ (real time) ist aus dem technischen Jargon längst in den Sprachgebrauch des Alltags übergegangen. Live-Streams als Aufführungsformate versprechen das Erlebnis von Aufführungen als Ereignisse einer kollektiv erlebten, geteilten Zeit. Zeitnähe wird also zur harten Währung im Tausch für den Glauben, dass das, was da auf mich einströmt aus Bildschirm und Lautsprechern, mich in der gleichen Intensität fühlen und erleben lässt wie ich fühlen würde, wenn ich mit anderen gedrängt im Publikumsraum eines Konzertsaaes sitzen und lauschen würde.

Die Erwartung und das Empfinden des Ungeahnten und Ungeplanten, die sich aus der gemeinsamen Anwesenheit und Aktion aller Beteiligten ergeben, sind es, was den Reiz einer Live-Veranstaltung erzeugt. Der Wunsch, solche Präsenz mit technischen Mitteln hervorzubringen, begleitet die Menschheit seit dem Anbeginn der Geschichte elektronischer Medien. Die Historie der Telekommunikation und Tonaufzeichnung ist voll von Berichten, wie faszinierte und perplexen Hörer*innen im Rauschen und Knistern aus einem Apparat zum ersten Mal Stimmen und Klänge von entfernten Menschen und Instrumenten vernahmen und geneigt waren, diese für Geistererscheinungen zu halten – und dies unter technischen Maßgaben, nach denen unsere heutigen Hi-Fi-verwöhnten Ohren wohl längst nur ein Störsignal vernommen hätten. Die Popularität von ›Echtzeit‹ und ›Liveness‹ sind also weniger technischer Akkuratess zu verdanken als der Funktion der menschlichen Psyche. Das Internet ist in diesem Sinne genauso wie das Grammophon und das Radio nicht nur ein Mechanismus, sondern ebenso sehr ein psychischer Apparat. Netzmusik – dessen sollten wir uns bewusst sein – spielt mit unseren Wahrnehmungen: als Formwandler im Formwandler, als Meta-Mechanismus. Inwieweit der zugrundeliegende Apparat sich selbst oder uns und unsere Wahrnehmungen verändert und beeinflusst, lässt sich manchmal schwer unterscheiden, denn auch Musik als Medium wandelt zwischen Sucht und Sog, Sinn und Sinnentzug.

Verwandeln wir uns in Sphinxen, wenn auch in falsche, bis wir an den Punkt gelangen, an dem wir nicht mehr wissen, wer wir sind. Im Übrigen sind wir falsche Sphinxen und wissen nicht, was wir wirklich sind. Wir können mit

dem Leben einzig im Einklang sein, wenn wir mit uns selbst im Missklang sind. Das Absurde ist das Göttliche.

Theorien aufstellen, sie mit Geduld und auf ehrliche Weise durchdenken, nur um sie anschließend zu verwerfen – handeln und unser Handeln durch Theorien rechtfertigen, die es verurteilen. Sich einen Weg durch das Leben bahnen und dann, während wir diesem Weg folgen, entgegen diesem Weg handeln. Gesten vollziehen und Haltungen einnehmen in Bezug auf etwas, das wir nicht sind, das wir nicht sein wollen und von dem wir auch nicht möchten, dass andere denken, wir seien es.⁶

Jedoch: wer gibt mir als Hörende Garantie für die eigentliche Echtheit dessen, was mir präsentiert wird? Im postfaktischen Zeitalter verschiebt sich der Maßstab für Authentizität im Zusammenhang mit digitalen Inhalten in das eigene Erleben, Urteilen und Fühlen. Wie lässt sich Hören als

Im postfaktischen Zeitalter verschiebt sich
der Maßstab für Authentizität im
Zusammenhang mit digitalen Inhalten in das
eigene Erleben, Urteilen und Fühlen.

kollektiver Akt im digitalen Raum erzeugen, vermitteln? Das Erlebnis, vor dem Radio zu sitzen und beinahe körperlich das kollektive Zuhören einer unbekanntenen Schar von Menschen zu spüren – ist das eine kulturell antrainierte Illusion, die sich deshalb im Radio so stark vermittelt, weil das Radio anders als das Internet auf das Hören allein fokussiert ist? Weil das Radio ein exklusives Hör-Gerät ist, während Computer, Smartphone und Co. multifunktionelle Apparaturen darstellen? Im Internet gewinnen äußere Feedbackschleifen an Bedeutung: Teilen, Liken und Kommentieren erzeugen das Gefühl einer gemeinsamen Erfahrung. In diesem Sinne erzeugt Netzmusik eigene Formen des Zuhörens. Statt einer Hörhaltung des konzentrierten Lauschens ließen sich für Musikhören im Netz Formen des zerstreuten Hörens, ein ›browsendes Hören‹, ein ›abgelenktes Hören‹ festmachen und studieren.

Die Verflachung des Raums

Ein Cartoon, der über die Lockdown-Zeit Bekanntheit erlangt hat, zeigt eine Mutter beim Betreten des Kinderzimmers. Die Kinder, spielend, sitzen verteilt in kleinen Boxen: ›Mama, wir spielen Zoom!‹ Ungeachtet der Kritik an den Kommunikationsmonopolismen der großen US-amerikanischen Streamingplattform zeigt diese Karikatur auf, was sich beim Musik-Erleben im und durchs Internet drastisch ändert: das Erleben und Gestalten von Raum und Örtlichkeit. Digitale Konzertsäle und virtuelle Clubs erfordern und realisieren völlig andere Strukturen von Bewegung und

⁶ Fernando Pessoa, *Das Buch der Unruhe des Hilfsbuchhalters* Bernardo Soares. Berlin: Fischer 2019 (1982)

Begegnung als physische Räume. Im Netz kann ich mich nicht von einer Lärmquelle abwenden, mich visuell und akustisch auf ein anderes Instrument im Orchester fokussieren, ich kann und muss nicht das Rascheln meines Sitznachbars ausblenden oder mir einen anderen Hörplatz suchen, wenn die Geigen in der ersten Reihe im Konzertsaal zu stark aus dem Gesamtklang tönen, ich kann nicht in der Konzertpause Freunden von hinten auf die Schulter klopfend eine Begrüßung ins Ohr rufen, jemand seitlich etwas ins Ohr kommentieren. Auch für Musiker*innen verändert sich die Raumerfahrung, wenn statt eines Saals voll Menschen der Bildschirm zuhause im Studio oder Arbeitszimmer das einzige Gegenüber darstellt und das sich-Zuwenden und Abwenden im Musizieren als Akt des Zusammenspiels und Hinhörens nicht mehr möglich ist, weil stattdessen ein Kameraauge die einzig noch mögliche Perspektive vorgibt. Räumlichkeit im Cyberspace schrumpft vielfach zusammen: auf die privilegierte Perspektive des Recordings als einziger Hörposition, auf die technisch vorgegebenen Raumdimensionen von Ton- und Bildaufzeichnung. Ein spontaner Umgang mit Raum, individuelle subversive Verhaltensweisen wie das Sich-Umschauen und Abwenden, das Hören und Sehen aus Augenwinkeln und mit halbem Ohr ist nicht möglich.

Statt eine völlig immersive Räumlichkeit mit noch aufwendigeren technischen Mitteln zu simulieren, liegt die Zukunft vielleicht im aktiven Einbezug des realen Raums zu beiden Seiten der Übertragung: muss das Ziel der fortschreitenden Digitalisierung wirklich das völlige Eintauchen der Menschen in den Cyberspace sein, die vereinnahmende Erfahrung eines gemeinsamen virtuellen Zeit-Raums? Oder ist dieser Raum offen für unterschiedliche, auch hybride Erfahrungen? Das Netzmusikprojekt *Disquiet Junto*, eine Initiative des Labelbetreibers Marc Weidenbaum, realisiert eine Form musikalischer Erfahrung und kreativen Austauschs über zeitliche und räumliche Unterschiede hinweg, die aus der Autonomie der individuellen kreativen Prozesse ihre Kraft schöpft. Zweiwöchentlich schaffen eine Menge an weltweit verstreuten Musiker*innen unabhängig voneinander aus kleinen Anweisungen und Inputs, die per Mailingliste ausgetauscht werden, Musikstücke. Diese fügen sich schließlich, hochgeladen auf eine Plattform, zu einem gemeinsamen ›Album‹ zusammen, in welchem sich die verschiedenen Realitäten und Ideen der Beteiligten widerspiegeln. Quasi telepathische, statt telematische, Musik.

[Wie kann ich etwas hören, was meinem Wunsch und meiner Kontrolle entzogen ist? Das Radio rauscht und spuckt ungefragt Töne aus aller Welt aus, die Suchmaschine jedoch will gezielt gefüttert werden und liefert, je besser die Cookies mit vergangenen Suchverläufen gefüttert werden, eine Bestätigung meiner eigenen Erwartungen. Zielloses Schlendern durch die Straßen, in einen zufälligen Club gehen, gibt es das im Netz? Wie lässt sich statt Zielgenauigkeit Entdeckungsfreude optimieren? Welche Algorithmen liefern mir statt der Ähnlichkeit zu Bestehendem das Fenster zum Neuen, Unbekannten?]

Globalisierung des Lokalen

Während durch die fortlaufende Verlagerung von Musik ins Netz hinein einige Stimmen neu auftreten, andere stiller werden, bieten neu geschaffene Infrastrukturen auch Möglichkeiten, Entwicklungen wahrzunehmen, deren Reichweite ansonsten nie über den begrenzten Rahmen lokaler Szenen hinausreichen würde. Eine Initiative von Musiker*innen aus der österreichischen Experimentalmusikszene brachte im April 2020 das Projekt *echoraeume*⁷ hervor, eine Internetplattform, auf der verschiedenste Künstler*innen und Gruppen einen virtuellen Ort für die freie Underground-Musikszene schufen, benannt nach einem ikonischen Veranstaltungsort in Wien, dem Echoraum. Zu erleben gab es neben Musik auch Diskussionsformate, Theater- und Performanceaufführungen sowie medienkünstlerische Arbeiten in verschiedenen Formen. Während zu Hochzeiten des Lockdowns die Bespielung, die Zuschauer*innenzahlen und die internationale Reichweite der Webseite weit über dem lagen, was reale Veranstaltungen in Offszene-lokalen je erreichen können, ebte die Aktivität in den *echoraeumen* ab, sobald die äußeren Beschränkungen aufgehoben wurden. Darin zeigt sich ein typischer Prozess der Netzkultur: Im Gegensatz zu groß angelegten und vielfach institutionell getragenen digitalen Konzertsälen und Opernbühnen, die Teil einer dauerhaften und mit hohem finanziellen Aufwand getragene Infrastruktur sind, mutieren User-unterstützte Communityplattformen zu *dead caves* im Internet, sobald das Interesse und die Aktivität nachlässt.

Die Ereignisse des Frühjahr 2020 deuten an, dass das Potenzial für weltweite Vernetzung und Reichweite, welches das Internet bietet, einerseits eine Chance für Musik und Kunstformen abseits des Mainstreams beinhaltet, dass es aber andererseits umso schwerer ist, langfristig eine digitale Veranstaltungs-Struktur zu erhalten, zu bespielen und dafür Aufmerksamkeit zu generieren, weil sich digitale Räume und Öffentlichkeiten schneller und tiefgreifender wandeln als reale Lokalitäten und das Publikum in einer bestimmten Stadt. Öffentliche Wahrnehmung von Musik und Kunst im digitalen Raum folgt anderen Mechanismen als im physischen Raum: Öffentlichkeit im Netz entsteht durch Aktivität von vielen Einzelnen und Gruppen – als technischer Selektionsprozess durch das Verlinken und Teilen bestimmter Inhalte in Sozialen Netzen und Blogs, welche dann wiederum von Algorithmen in ihrer Popularität höher bewertet werden. Der Algorithmus als kuratorische Instanz stellt die Frage, wer letztlich über Geschmacksbildung, ästhetische Tendenzen, Trends und Wahrnehmung im digitalen Raum bestimmt. Sind es die Programmierer*innen in den Big Tech-Konzernen, sind es deren CEOs, oder der Massedurchschnitt der Daten generierenden User*innen? Diese Diskussion, die in der Medienkunstszene schon länger geführt wird, schlägt auch für die Musik zu Buche. Alternativen zur algorithmischen Kuratierung von YouTube, Bandcamp und Co. entstehen auf Userforen, Mailinglisten und werden über soziale

7 <https://echoraeume.klingt.org>

Netzwerke verteilt. Nutzer*innen erstellen gemeinsam Vorschlagslisten von wenig bekannten Bands und Ensembles, von Künstler*innen abseits des Mainstreams und leisten somit das, was sonst eine Veranstalter*in in einem Konzerthaus oder Club realisiert: eine Auswahl von künstlerischen

Der Algorithmus als kuratorische Instanz stellt die Frage, wer letztlich über Geschmacksbildung, ästhetische Tendenzen, Trends und Wahrnehmung im digitalen Raum bestimmt.

Positionen aufgrund eines inhaltlichen Diskurses und einer persönlichen Auseinandersetzung. Die Müdigkeit und Überforderung, die sich angesichts des überbordenden Angebots unterschiedlicher Kunst- und Musikformate im Internet breit macht, mag, so lässt sich vermuten, nicht alleine an den vielen Stunden (zumeist allein) vorm Bildschirm liegen, sondern auch daran, dass die kapitalistische Logik des ›Do-it-Yourself‹ an Grenzen stößt: wenn wir uns schon täglich morgens beim Bäcker unseren Kaffee in einem aufwendigen Ablauf selbst konfigurieren müssen und unsere neu erworbenen Möbel eigenhändig heimtransportieren und selbst zusammenbauen dürfen, wollen wir dann wirklich noch jeden Abend als ›Do-it-Yourself-Kurator*innen‹ nach neuer, aufregender Kunst im Netz suchen? Ganz zu schweigen davon, dass die wirklich überraschenden Facetten oft tief unter den Schichten der am Durchschnitt trainierten Algorithmen verborgen liegen.

[›Alexa, spiel mir ein Musikstück, das mich überrascht und glücklich macht! – »I do not understand what you mean.«]

Die Krise des Zuviel und die Frage nach Qualität versus Fülle, die sich derzeit in Sachen digital verbreiteter Musik und Kunst abzeichnet, kann auch im Positiven darauf aufmerksam machen, was im digitalen Raum und in unseren digitalen Lebenswelten fehlt: Welche Aufgaben und Funktionen überlassen wir beim Produzieren und Konsumieren von Musik und Kunst im Internet vorgegebenen Algorithmen und Strukturen? Wo übernehmen wir Verantwortung, wo geben wir sie ab? Was Netzmusik als medienkritische Reflexion deutlich macht, ist vor Allem eins: dass Musik im und durchs Internet immer durch dessen Strukturen und Technologien berührt und verändert wird, und dass sich diese nicht losgelöst von der sozialen Wirklichkeit betrachten lassen. Wenn wir Musik im und durchs Netz aus der Situation heute weiterdenken, ergeben sich nicht nur Fragen an Künstler*innen nach Kunstformen und Formaten, ans Publikum nach Rezeptionsweisen, sondern auch an die gesamte Gesellschaft: Wie kann verantwortliches Veranstalten und Vermitteln von Kunst im und durch den digitalen Raum aussehen? Wie schaffen wir Öffentlichkeit, die für Kunstschaffende perspektivisch auch im Ökonomischen eine dauer-

hafte, planbare Arbeits- und Lebensgrundlage bieten kann, ohne von der Flüchtigkeit kommerzieller Plattformen und spendenbasierter Finanzierungsmöglichkeiten (wie Verkauf von Merchandising und Crowdfunding) abhängig zu sein?

Von Information zu Kommunikation – und weiter wohin?

Galt in den 1990er Jahren das Internet noch als der größte Möglichkeitsraum und als eine der größten kollektiven Utopien der Menschheit, hat sich das Bild mittlerweile gewandelt. Der vernetzte digitale Raum bietet nach wie vor das Versprechen von Selbstermächtigung und -verwirklichung, der dafür zu bezahlende Preis ist allerdings hoch: für die Nutzung scheinbar kostenfreier Services bezahlen User*innen mit ihren Daten zum Nutzungsverhalten, deren gesammelter wirtschaftlicher Wert ein Vielfaches dessen ergibt, was die Musik kostet, die wir dort verbreiten und konsumieren. Wie Geert Lovink sagt, stellen die derzeit populären Plattformen nur scheinbar Freiraum für individuelle Gestaltung und Kreativität im Internet bereit, denn im Grunde handelt es sich bei Angeboten wie Facebook, Youtube und Co. um durchdacht designte Produkte. Sie alle verfolgen das Ziel, uns zur Interaktion zu verleiten, um dadurch Datenspuren zu hinterlassen, die zu kommerziellen Zwecken ausgewertet und genutzt werden. Die dabei entstehenden sozialen Interaktionen und Aktivitäten, denen wir nachgehen (wie z. B. Neuigkeiten aufnehmen, Konversation betreiben) sind nur scheinbar selbstbestimmt, denn sie werden geformt durch die jeweilige Oberfläche, die wir benutzen: »we do ›like‹ products and keep up with an ever-expanding blurry ›newsfeed‹ with a way too big, amorphous audience of ›friends‹. Instead of giving users concrete collaborative tools, Facebook allowed third parties to ›harvest‹ their site with the latest data analytics tools.«⁸

Verkörperte das Internet in den 1980er und 1990er Jahren das große Versprechen von demokratischer Interaktion und freiem weltweitem Informationszugang und -fluss, hat diese sogenannte ›platformisation‹ dazu geführt, dass das Internet inzwischen sich als unabdingbares Medium der Kommunikation und der Partizipation definiert. Ein großer Teil menschlicher Aktivitäten im Internet⁹ ist auf solche Plattformdienste konzentriert, deren vorgegebener Rahmen uns zu Usern macht, die selbst wenig bis keinen Gestaltungsspielraum besitzen. Es ist daher nicht nur eine inhaltliche, sondern auch eine politische Entscheidung, inwieweit wir die Ausübung, die Wahrnehmung von und den Austausch über Kunst und Kultur innerhalb oder außerhalb solcher Plattformen vollziehen wollen.

Freilich: digitale Ausstellungen, Netlabels, Musik-Downloadplattformen und Live-Streams hat es auch vor 2020 schon gegeben. Der ruckartige digitale Schiff, der sich allerdings durch die Ereignisse im Laufe des Jahres 2020 ergeben hat, führt dazu, dass mit einem Mal ein wesentlich

8 Geert Lovink, »We lost the collective ability to demand that another world is possible.« <https://plural.world/interviews/2018/11/24/the-future-of-digital-communities-interview-with-geert-lovink-from-the-institute-of-network-cultures/>

9 Vgl. dazu etwa den Social Media Report Deutschland 2019: <https://blog.hootsuite.com/de/social-media-statistiken-2019-in-deutschland/> Demzufolge nutzen Soziale Medien weltweit im Durchschnitt 45% der gesamten Bevölkerung, in den westlichen Industrieländern sind es sogar bis über 70%.

größerer Teil unseres sozialen und kulturellen Lebens online stattfindet. Musik online zu genießen ist nun nicht mehr eine von mehreren Formen und Optionen, sondern angesichts geschlossener Veranstaltungsbetriebe ist die digital condition beinahe eine *conditio sine qua non*, vor Allem wenn es um aktuelle Musik abseits des Mainstream geht, die auch eher wenig auf Tonträgern und im Radio repräsentiert wird. Diese Dringlichkeit ruft nach alternativen, nicht kommerziell getragenen virtuellen Infrastrukturen, welche die Funktion eines digitalen öffentlichen Raums einnehmen können und eine potenziell offene Kommunikation in Gruppen erlauben, ohne Barrieren zu errichten und soziale Ausschlussmechanismen zu verstärken.

vers une musique informelle digitale

Quo vadis Netzmusik? Die Weiterentwicklung von Musik im Netz und Musik fürs Netz stellt sich heute aus anderer Perspektive dar als noch vor einem Jahr. Jenseits eines Kulturpessimismus gilt es herauszufinden, welche Qualitäten gemeinsamen Musizierens und Musikerlebens wir in der allgegenwärtigen Durchdringung von realer und digitaler Existenz entwickeln und vertiefen wollen. Einige der technischen Hürden im Umgang mit Musik im und fürs Netz mögen verringert worden sein, jedoch gilt es das kritische Moment der technischen und ästhetischen Selbstbestimmung, die bewusste Reflexion von Content und Kontext, von Interaktion und Kommunikation neu zu schärfen, um langfristig einen eigenständigen kreativen Raum im Cyberspace zu behaupten und zu gestalten. Dazu braucht es allerdings mehr als innovative künstlerische Ideen, es braucht profunde technische Kenntnisse von Seiten der Akteur*innen genauso wie einen Dialog darüber, was öffentlicher Raum im Internet heute sein kann. Letztlich ist Netzmusik heute ein Teil der globalen *digital condition* und als solches Teil einer übergreifenden Debatte rund um nachhaltige, am Menschen orientierte Entwicklungen am Schnittpunkt von Technologie, Gesellschaft und Geist. ■

Margarethe
Maierhofer-Lischka
ist Musikerin,
Wissenschaftlerin
und Klangkünstlerin. Sie lebt, denkt,
musiziert und
arbeitet quer durch
und über verschiedene
Medien und
(Kunst-) Formen.