



Bitte deutlich leserlich ausfüllen!

Deckblatt einer wissenschaftlichen Bachelorarbeit

Vor- und Familienname John-Robin Bold	Matrikelnummer 01641146
Studienrichtung Computermusik	Studienkennzahl V 033 104

Thema der Arbeit:

Welt im Klang: Klangrealitäten und die Entwicklung einer globalen Kompositionspraxis
.....
.....

Angefertigt in der Lehrveranstaltung: **Kolloquium Elektroakustische Komposition**
.....
(Name der Lehrveranstaltung)

Vorgelegt am: **16.06.2020**
.....
(Datum)

Beurteilt durch: **Univ.-Prof. Dr. Gerhard Eckel**
.....
(Leiter/-in der Lehrveranstaltung)

Universität für Musik und darstellende Kunst Graz

Institut für Elektronische Musik und Akustik

Künstlerische Bachelorarbeit

Welt im Klang:

Entwicklung einer globalen Kompositionspraxis

von John-Robin Bold

16.06.2020

Betreuer: Univ.-Prof. Dr. Gerhard Eckel



John-Robin Bold

(Name in Blockbuchstaben)

01641146

(Matrikelnummer)

Erklärung

Hiermit bestätige ich, dass mir der *Leitfaden für schriftliche Arbeiten an der KUG* bekannt ist und ich die darin enthaltenen Bestimmungen eingehalten habe. Ich erkläre ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe, andere als die angegebenen Quellen nicht verwendet habe und die den benutzten Quellen wörtlich oder inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Graz, den 16.06.2020.....


.....
Unterschrift der Verfasserin/des Verfassers

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit beschäftigt sich mit den Auswirkungen des Internets auf die Musikproduktion und –rezeption im 21. Jahrhundert. Ausgehend von der wachsenden Präsenz aller Dinge im Internet und des Internets in allen Dingen, arbeitet sie die Probleme für sowohl ein traditionelles als auch ein widerständiges Musikverständnis – Geschichtslosigkeit und kategorisierende Verdinglichung – als Folgen einer historischen Zirkulationsbewegung heraus, an deren Spitze die Globalisierung der Musik im Internet steht.

Der Text versucht anhand der Einteilung von Sampling in drei Arten, verschiedene künstlerische Umgangsformen mit dem globalisierten Status Quo zu bezeichnen und lokalisiert diese in postmodernen Praktiken, Hauntology, Medienreflexivität und Post-Internet-Musik. Anschließend wird meine Musik in Bezug zu diesen Richtungen und Sampling-Arten gesetzt, um alternative Strategien anzudeuten.

Die Hypothese meiner Arbeit lautet, dass als Antwort auf die global vernetzte Situation die Gegenwartskunst eine Totalität suchen muss und dass die Mittel dazu in der elektronischen Musik vorhanden sind.

Im Gegenzug zur Unterteilung der Musik in Genres und Stile, schlage ich ein Denken der Vielzahl an heute präsenten Klängen unter dem Begriff der *Klangrealitäten* vor, womit ich bestimmte in Klangqualität und –ästhetik enthaltene Perspektiven auf die Welt beschreibe. Meiner Argumentation zufolge könnten sie zum Erschaffen einer totalen Perspektive zusammengesetzt werden und dadurch eine Musik ermöglichen, die sich der Kategorisierung in Genres und relativierende Geschmacksfragen erfolgreich widersetzt.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Probleme	
2.1 Subversion	5
2.2 Supermarkt	6
3. Umgangsformen	
3.1 Sampling	9
3.2 Heimsuchung	10
3.3 Medienreflexion	11
3.4 Geschichtskonstruktion	12
3.5 Post-Internet	12
3.6 Verschwinden	14
4. Positionen	
4.1 solo	15
4.2 <i>We May Be On The Way To Realizing One Of Our Fondest Dreams</i>	18
4.3 <i>SoundCloud Post: Stream</i>	19
5. Abschließen	
5.1 Kuratierte Totalität	22
5.2 Komposition mit Klangrealitäten	23
5.3 Globale Musik	25
6. Quellenverzeichnis	27

1. Einleitung

Vielfach wird heutzutage vom *Sound* elektronischer Musiker_innen gesprochen - von Reviews in Fachzeitschriften bis in die Kommentarspalten des Internets. Szeneübergreifend erscheint die Zugehörigkeit einer Musik zu einem bestimmten Sound das aussagekräftigste Kriterium für ihre Beschreibung und Beurteilung.

Es läge nicht fern, derlei Diskussionen als oberflächlich und unzulänglich zu kritisieren. Stattdessen bin ich der Überzeugung, dass es sich bei ihnen um Symptome einer größeren kulturellen Entwicklung handelt und wir sie deshalb in den Zeugenstand berufen sollten. Die diskursive Gleichsetzung von Sound und Musik könnte als Zeichen einer Überforderung gedeutet werden, die darin besteht, einer beispiellosen Menge von Musik ausgeliefert zu sein, über die man sich ohne genügend Zeit und Kontext zumindest ein pragmatisches Urteil bilden muss. In der Dominanz dieses oberflächenbasierten Musikverständnisses liegt der Anstoß zu den folgenden Überlegungen. Sound ist als Kategorie, den endlosen Genres und Subgenres ähnlich, ein Mittel zum Zweck der Einordnung in den Topos des „gemeinhin Musikmöglichen“. All die vielfältige Musik, deren Einordnung geglückt ist, kann nun an die jeweiligen Geschmäcker gerichtet, vermarktet und konsumiert werden, während ihr darüberhinausgehendes Potential in der Enge dieses Korsetts stagniert. Oder wie der Philosoph Alain Badiou seine 14. These des Affirmationismus formuliert:

„Überzeugt davon, den gesamten Bereich des Sichtbaren und des Hörbaren durch die kommerziellen Gesetze der Zirkulation und die demokratischen Gesetze der Kommunikation zu kontrollieren, braucht die heutige Macht keine Zensur mehr. Sie sagt: >>Alles ist möglich<<, was gleichermaßen besagt, dass nichts möglich ist.“
(Badiou 2007, 35)

Hängt man einem Ideal von Musik an, wo sie mehr als ein Konsumobjekt darstellt, drängt sich dem Musikschaftenden die Frage auf, mit welchen Strategien er also den einordnenden Mechanismen entgegenwirken kann.¹ Der vorliegende Text unternimmt den Versuch, so eine Strategie zu entwerfen, indem die Mechanismen in der Musik

¹ Unter den Bedingungen, dass (1) die Einschätzung der Wichtigkeit dieser Mechanismen geteilt wird, (2) die öffentliche Rolle der eigenen Musik als bedeutsam und gestaltbar empfunden wird.

selbst vorweggenommen werden sollen. In anderen Worten: Wie kann Musik, anstatt zum Sound und damit zum Ding zu werden, ihre Souveränität über ihn zurückgewinnen?

Im Folgenden werde ich das Wort Sound durch das Wort *Klangrealität* ersetzen. Realität sei hier nicht im Sinne physischer Eigenschaften unter Ausschluss der illusorischen Wirkweise zu verstehen. Stattdessen verwende ich den Begriff der Klangrealität, um darunter alle Zuordnung zu einem „außermusikalischen, realen“ Kontext ermöglichenden Elemente zu subsumieren. Oder anders ausgedrückt: Dass ich nicht Illusion statt Realität schreibe, hängt mit dem Fokus auf jene Bestandteile eines Klangs zusammen, welche ihm eine spezifische Herkunft anhaften lassen.² Unter diesen Bestandteilen wiederum möchte ich besonderes Augenmerk auf die hörbaren Charakteristika der technischen (Re-)Produktionsformate – analog wie digital – legen. Wenn man als Kontext definiert, dass der Klang Teil einer bestimmten Welt ist, bezeichnet die Klangrealität die Präsenz eines bestimmten Teils der Welt im Klang.

Dafür bedarf es einer Untersuchung besonders prägnanter Klangrealitäten in Bezug auf ihre Kontexte, Bedeutungen und Konnotationen, sowie der verschiedenen Einsatzmöglichkeiten von Klangrealitäten im Sampling. Eine technische Analyse einzelner Klangrealitäten wird nicht vorgenommen. Mich beschäftigen hier eher die Konsequenzen von Hörweisen als deren physische Ursachen.³ Ich werde stattdessen, um ihre Beschreibung zu konkretisieren, im Internet frei zugängliche Klangbeispiele anführen.

Die für diese Arbeit verwendete Literatur setzt sich aus musikwissenschaftlichen, kunsttheoretischen und kulturwissenschaftlichen Beiträgen zusammen. Insbesondere fungieren dabei Äußerungen Jean Baudrillards, Alain Badiou, Boris Groys' und

² Um Missverständnisse auszuräumen: Angesichts des bewussten Einsatzes von „veralteten“ Klangqualitäten ist diese Unterscheidung zwischen Klangrealität und Klangillusion obsolet. Die Entscheidung für den Begriff Klangrealität ist rein verständigungstechnischen Ursprungs.

³ “If sound in itself is a variable rather than a constant, then the history of sound is of necessity an externalist and contextualist endeavor. Sound is an artifact of the messy and political human sphere. To borrow a phrase from Michel Chion, I aim to >>disengage sound thinking . . . from its naturalistic rut.<<” (Sterne 2003, 13-14)

Fredric Jamesons, die großen Einfluss auf mein künstlerisches Schaffen ausgeübt haben, als theoretisches Gerüst. Sie werden bei der Analyse musikalisch-gesellschaftlicher Zusammenhänge sowie der Spekulation über zukünftige Perspektiven zum Einsatz kommen.

2. Probleme

2.1 Subversion

Meine Generation steht in ihrer Auffassung von Musik vor einer historischen Aufgabe: Gleichzeitigkeit und Allverfügbarkeit⁴ klanglicher Informationen aus unterschiedlichsten zeitlichen, geographischen und kulturellen Kontexten. Nahtlos fließen sie im Internet und den von ihm unaufhaltsam eroberten Lebensbereichen ineinander. Trotz oder gerade wegen dieser für die/den Einzelne_n unüberschaubaren Informationsfülle, stellt sich die nachhaltige Konstruktion kohärenter Zusammenhänge zwischen den de- bzw. rekontextualisierten Klängen und Musiken für sie/ihn als zunehmend unmöglich heraus. Mark Fisher beschreibt solch eine Subjektivität mit „a generation born into that ahistorical, anti-mnemonic blip culture – a generation [...] for whom time has always come ready-cut into digital micro-slices“ und verweist auf Fredric Jamesons Äußerung zur dadurch aufgekommenen Rezeptionsweise als „an experience of pure material signifiers, [...] a series of pure and unrelated events in time“ (beide Fisher 2009, 25).

In Verbindung mit dem postmodernen Ende der Metanarrative bringt eine solche Kontext- d.h. Geschichtslosigkeit diverse Mikronarrative hervor: Subkulturen und ihre Musikformen, die im Feedback-Prozess die Informationsmenge wiederum erhöhen. Für einen gewissen Zeitraum, den wir grob auf die 60er bis 80er Jahre datieren könnten, galt ihnen ein widerständiges Potential als innewohnend. Mit der immer schnelleren Kommodifizierung, der Verlagerung subkultureller Räume ins Internet und dessen Monopolisierung durch Konzerne wie Google und Facebook, verschwindet dieser Widerstand.

⁴ Hierbei handelt es sich offensichtlich um eine Lüge. Erstens sind die Inhalte des Internets an die Verfügbarkeit und Qualität einer Internetverbindung gebunden. (Der geschätzte Anteil an Internetnutzern weltweit beträgt nur 58,7% (vgl. Rabe 2019). Zweitens sind die Inhalte des Internets von Zensur- und Sichtbarkeitsmechanismen abhängig – auf globaler, staatlicher und privater Ebene.

Anstatt die Mainstreamkultur und ihre Werte anzufechten, indem man eine äußere Position einnimmt, indem man sagt: „Dies ist nicht die eine mögliche Welt, denn die Unterschiedlichkeit unserer Positionen beweist die Möglichkeit einer anderen“, agieren zeitgenössische Subkulturen hauptsächlich auf demselben Terrain wie der Mainstream. Das von gewissen Onlineplattformen gehaltene Monopol über die Sichtbarkeit bettet alle Vielfalt der Positionen in sich ein, sodass wir anstelle von Subversion eher vom Supermarkt sprechen sollten, in welchem alles nunmehr eine Frage der Produktwahl ist. So ließe sich der Aussage Adornos und Horkheimers, „Kultur heute schlägt alles mit Ähnlichkeit“ (Adorno und Horkheimer 2000, 146), hinzufügen, dass Ähnlichkeit in Kooperation mit scheinbarer Vielfalt ihre Perfektion erfährt.

In unserem stetig aktualisierten Supermarktsortiment befinden sich nun Erzeugnisse von über 150 Jahren⁵ klanglicher Aufnahme- und Wiedergabetechnik, aus mehreren Jahrtausenden weltweiter Musikgeschichte bzw. ihrer Interpretation und damit eine Unzahl an Klangrealitäten, sprich -qualitäten, -ästhetiken, Musikrichtungen und Nicht-Musik ad Infinitum. Ihre Zahl vermehrt sich des Weiteren durch die Anzahl aller möglichen Hörsituationen, Devices und Umgebungen.

Um etwas Klarheit in das zu bringen, was ich als Klangrealitäten bezeichne, folgt eine Aufführung einiger meiner Ansicht nach besonders prägnanter Beispiele.

2.2 Supermarkt

*Sound-Design / Special Effects*⁶

- bezeichnet in diesem Fall nicht eine Praxis, sondern eine aus Werbung und Kinotrailern bekannte Klangrealität. Sie lässt sich als äußerst gestisch und von hochpolierten, abstrakt geräuschhaften Klängen dominiert beschreiben. Neben atmosphärischer Funktion in Intros oder Outros von Populärmusik, mehrt sich

⁵ „The First Recorded Sounds“ https://www.youtube.com/watch?v=YABES_D9xfE abgerufen am 14.06.2020

⁶ „Blade Runner 2049 Official Trailer“ <https://www.youtube.com/watch?v=gCcx85zbxz4> abgerufen am 14.06.2020

„French Montana – Unforgettable ft. Swae Lee (Official Music Video)“ <https://www.youtube.com/watch?v=CTFtOOH47oo> abgerufen am 14.06.2020

die Menge der Sound Design-lastigen experimentellen Musik in den letzten Jahren beständig. In ihrer Wirkweise sind Sound Design-Klänge Symbole einer aufdringlichen Virtuosität, eines einwandfreien Produkts.

*Lo-Fi*⁷

- umfasst im klassischen Verständnis die Medienfarben veralteter analoger Aufnahme-, Effekt- und Wiedergabegeräte: Radorauschen, Vinylknacken, die Tonhöhenschwankung von Magnettonbändern etc. Klanglich definiert wird die Klangrealität von Verzerrung, „warmen“ Spektren mit einem reduzierten Höhenbereich und Detune, ästhetisch vom Bezug auf die Vergangenheit des 20. Jahrhunderts meist in Form von Nostalgie, Unheimlichkeit oder paradoxerweise Authentizität. Lo-Fi-Musik kennzeichnet außerdem eine mit der verringerten klanglichen Trennschärfe einhergehende Reduktion der Dichte musikalischer Klangereignisse.

*Handys und Laptops*⁸

- stehen stellvertretend für alltäglich omnipräsente Aufnahme- und Wiedergabemedien, ob zum Musikhören oder verschicken von Sprachnachrichten. Dazu sind ebenso Glitches in der digitalen Kommunikation wie bestimmte Artefakte im Videochat zu rechnen. Das Fehlen von Bassfrequenzen und die Präsenz um 1000 bis 5000Hz erwecken den gleichzeitigen Eindruck von Intimität und Distanz, was vor allem in der Stimmbearbeitung bei Pop-Musik als Effekt genutzt wird. Zudem fließen ihre Wiedergabemöglichkeiten als Masteringreferenz in die kommerzielle Musikproduktion ein. Handys und Laptops können als materielles Lo-Fi des 21. Jahrhunderts bezeichnet werden.

⁷ „William Basinski: Disintegration Loops 1“ <https://www.youtube.com/watch?v=mjnAE5go9dl> abgerufen am 14.06.2020

„lo-fi hip hop radio – beats to relax/study to“ <https://www.youtube.com/watch?v=5qap5aO4i9A> abgerufen a, 14.06.2020

⁸ „Lil Xan – Betrayed“ https://www.youtube.com/watch?v=_dL3AygSCMc abgerufen am 14.06.2020

*Noise und Übersättigung*⁹

- finden beide als rezeptive Überforderung statt. In musikalischer Anwendung wird dadurch oft ein spektakulärer Bombast erzielt, von dessen überwältigender Kraft eine impressiv bis repressiv ekstatische Wirkung ausgeht. Solch ein Einsatz hat sich (mit Verweis auf Sound-Design) sowohl in kommerziellen als auch in selbsterklärt kritischen Kontexten weitläufig verbreitet, insbesondere im Bereich der Produktionsstandards: „fette“, laute Klänge und klangliche Ereignisabläufe von einer kaum zu verfolgenden Geschwindigkeit mit der oft zu beobachtenden Wirkung von sinnlichem Exzess und gleichzeitiger Sinnentleerung.

*Synthetische Objekthaftigkeit*¹⁰

- dient hier als Bezeichnung für den Eindruck einer so hohen klanglichen Auflösung, dass selbst einem konkreten Klang synthetischer Charakter zukommt. Nah genug aufgenommen wird die Oberfläche selbst zum strukturierten, plötzlich unbekanntem Objekt unserer Wahrnehmung. Und das heißt nicht nur zum Objekt der Betrachtung, sondern zu einer eigenständigen Entität. Diese hyperreale *Too-High-Fidelity* war in den letzten Jahren als ASMR-Phänomen auf YouTube stark verbreitet, lässt sich darüber hinaus auch im Umfeld der Post-Internet-Musik verorten. Dieser Begriff bezeichnet in Anlehnung an die Post-Internet-Kunst eine musikalische Strömung seit den 2010er Jahren, die oft mit schneller Abfolge komplexer klanglicher Ereignisse die Reizüberflutung im Internet musikalisch abbilden will. Gerne werden dabei „organische“ Klänge, d.h. beweglicher Dinge (Flüssigkeiten, Lebewesen usw.), sehr nah mikrofoniert und mit besonders artifiziell scheinenden Effekten versehen, sodass viele Stücke sich in einer ständigen, „transhumanistischen“ Metamorphose befinden.

⁹ „Obsequies – Vacuité“ <https://soundcloud.com/meinenacht/obsequies-01-vacuite> abgerufen am 14.06.2020

¹⁰ „ASMR with Nikita Dragun“ <https://www.youtube.com/watch?v=EPWm4n5llbU> abgerufen am 14.06.2020

„Galen Tipton: nightbath“ <https://www.youtube.com/watch?v=1Lljz5c3xmg> abgerufen am 14.06.2020

Verdeutlicht sei, dass der Begriff der Klangrealitäten sich nicht auf den Bereich elektronischer Klänge beschränkt, sondern vielmehr auch

ein Fahrtrauschen bei offenem Fenster

eine gerade verklungene Saite

einen Ruf aus der Ferne

und alle ihre mannigfaltigen Erscheinungen miteinbeziehen muss. Genauso wenig wie der virtuelle Raum den materiellen Raum ersetzt, löst der vermittelte Klang den „unmittelbaren“ ab.

In jeder neuartigen historischen Situation liegt auch ein Potential künstlerischer Neuerung. Der Verlauf jener hier umrissenen kontinuierlichen Explosion – alles in seine Bestandteile zerlegend und umordnend – weist etwa in den letzten 50 Jahren einige Realisierungen solcher Potentiale auf, welchen nun eine Einordnung aus der Retrospektive zukommen soll.

3. Umgangsformen

3.1 Sampling

Auf der materiellen Grundlage der beschleunigten Verbreitung von Tonträgern bildete sich diese musikalische Urtechnik der Postmoderne heraus. Dass sich der Grundgedanke von Rekontextualisierung nicht nur über den musikalischen Bereich erstreckt, sondern darüber hinaus die definierende postmoderne Kulturtechnik darstellt, zeigt Jamesons Analyse der Pastiche (Jameson 1991, 16-19). Für die hiesige Untersuchung kommt dem Unterschied zwischen technischem Sampling und bloßer Pastiche keine entscheidende Bedeutung zu. Von größerem Interesse sind verschiedene Anwendungs- und Wirkweisen des Samplings. Weil diese perceptionsbasiert, d.h. vom kulturellen Hintergrund der Künstler_innen und Hörer_innen abhängig sind, müssen die Grenzen zwischen den anschließend genannten Unterteilungen als fließend betrachtet werden:

1. Im *Zitat* wird vom Ort des Kunstwerks explizit auf einen anderen Ort verwiesen. Beispiel hierfür sind die Samples im Hip-Hop der 90er Jahre. Durch ihre klar exponierte Rolle im Werk sind sowohl Referenz als auch Sampling-Technik sichtbar.

2. Hingegen kann ein Sample als *reines Klangmaterial* zum Einsatz kommen. Dank seiner integralen Position im Werk, verlieren Kontext und Technik ihre Erkennbarkeit. Offenbare Ähnlichkeit besteht zudem zu Pierre Schaeffers Idee der Klangobjekte.
3. Zwischen diesen beiden befindet sich das Sample als *entwurzelter Signifikant*. Er deutet noch auf etwas außerhalb des Werkes, jedoch wohin? Auf einen Nicht-Ort, von dem kaum etwas als seine Andersartigkeit bekannt ist. Der im Unbekannten liegt, vielleicht einer Mischung aus Imagination und Vergangenheit.

3.2 Heimsuchung

Eben jenem Prinzip folgt die mit dem Hauntology-Diskurs assoziierte Musik. Seit dem Tod Mark Fishers im Jahr 2017 hat sich der von ihm geprägte Begriff weit über den kleinen Kreis elektronischer Musik und linksintellektueller Debatte hinaus verbreitet, in dem er zwischen 2000 und 2010 ursprünglich zur Anwendung kam. Anlehnend an Derridas Erfindung des Begriffs in den 90er Jahren, definierte Fisher unter Hauntology, inwiefern unerfüllte Utopien des 20. Jahrhunderts sich kulturell auf die Gegenwart auswirken. Das von den Geistern der Vergangenheit heimgesuchte 21. Jahrhundert sei bisher nicht imstande, gemeinschaftlich erstrebenswert scheinende Zukunftsentwürfe zu formulieren, weshalb auch die Entwicklung ihrer momentanen Identität durch das Ineinandergreifen der Zeitebenen behindert wäre (vgl. Fisher 2014, 6-29).

Es darf eingewandt werden, dass die Nachwirkung erloschener Visionen selbstverständlich weder ein neues Phänomen noch ein neues Gebiet der philosophischen Auseinandersetzung darstellt. Fisher begründet den qualitativen Unterschied dieser Nachwirkung heutzutage im Vergleich zu früheren Zeiten mit eben der Tatsache kultureller Omnipräsenz – neben der politischen Situation des global-katastrophalen „Triumphzuges“ des Kapitalismus nach dem Ende der Sowjetunion.

Musikalisch tritt das Hauntology-Phänomen zum einen in stetiger Wiederaufbereitung der Popkultur der 60er bis 90er Jahre symptomatisch zutage, zum anderen reflexiv in

Form einer aktiven Beschäftigung mit Fragen des kulturellen Gedächtnisses, was inzwischen unter Schlagwörtern wie Hypnagogic Pop, Lo-Fi und Vaporwave zusammengefasst wird.

3.3 Medienreflexion

An dieser Stelle ist es unumgänglich auf medienspezifische künstlerische Praktiken hinzuweisen. Vielfach wurde schon die Integrierung medialer Charakteristika in das Kunstwerk selbst als subversive Strategie zur Unterwanderung ihres Produktcharakters theoretisiert (vgl. Cascone 2015, 392-398). Die Rede ist von Randerscheinungen: Medienfarben oder Artefakten, die zum essentiellen Element des Werks selbst erklärt werden – Radorauschen, das Knacken von Vinyl, digitale Glitches etc.

In welchem Maße von dieser Subversion noch gesprochen werden kann, wenn man heute auf YouTube ein Stück aus den 90ern hört, das mit Sprüngen in der CD arbeitet, darf doch ernsthaft in Frage gestellt werden. Daran ist zu erkennen, wie sehr die medienspezifische Subversion von der „Halbwertszeit“ des reflektierten Mediums abhängt. Dass sich dessen viele Künstler_innen bewusst sind, ändert nichts an dem neugewonnenen Produktcharakter, mit welchem die vormals selbstreflexive Musik den Online-Rezipienten entgegentritt.

Die Medienreflexion steht auf gewisse Weise antithetisch zum Sampling. Wo das Sampling Zirkulation von Äußerem nutzt, greift die Medienspezifität auf lokale, intrinsische Charakteristika zurück. Sampling schöpft aus und schwimmt in dem Fluss, Medienspezifität beharrt auf einer Geschlossenheit und Beständigkeit. Sobald sie aber von einem z.B. analogen Medium in ein virtuelles übertragen wird, geht sie unter.

Hauntologisch-informierte Musik, die Klangmaterialien aus der hörbaren Vergangenheit verwendet, vollzieht genau diesen Schritt als künstlerische Entscheidung. Wortwörtlich versetzt sie alte Vinyl- oder VHS-Klänge in einen neueren medialen Kontext und beschwört so die Geister der Vergangenheit herauf bzw. weist auf die allgemeine Präsenz der Geister hin.

Das Wort Heimsuchung deutet in zwei Richtungen: Ein heimgesuchter Ort wird von einem Überbleibsel besichtigt, von der Vergangenheit in die Gegenwart. Heimsuche ist die Suche nach einem verlorenen Ursprung, von der Gegenwart in die Vergangenheit. Analoge Artefakte im digitalen Raum suchen ihre materielle, „authentische“ Herkunft und darin besteht das reaktionäre Element hauntologischer Lo-Fi-Musik.

3.4 Geschichtskonstruktion

Ein ausschlaggebender Aspekt zur kulturellen Analyse einer Musik ist ihr eigenes Geschichtsverständnis. Klassisch-romantische Musik zeichnet sich durch ein lineares Narrativ aus, welches von einer Balance zwischen Bewahrung und Weiterentwicklung der Tradition aufrechterhalten wird. Moderne Musik ist dagegen von der Notwendigkeit eines mehr oder minder totalen Bruchs mit dem Bestehenden als Abschaffung des Alten und Erschaffung des Neuen überzeugt. Postmoderne Musik unterscheidet sich von beiden durch eine nicht-teleologische Geschichtsauffassung, ihr Spiel der Referenzen findet mit einem ironischen Beigeschmack statt, der eine Zwangsläufigkeit von Zusammenhängen nicht in Anspruch nimmt bzw. infrage stellt. Hauntology platziert sich als dezidiert abgeschnitten vom Lauf der Geschichte als ein Vorgang postapokalyptischer Erinnerung.

Dabei entsteht die Problematik einer Diskrepanz zwischen dem Fortschreiten der Geschichte (vgl. Badiou 2013, 24-25) und der Fixierung von Hauntology auf retrospektive Aspekte der aktuellen Kultur. Man darf zu dem Schluss kommen, dass ihre Möglichkeit, eine adäquate Musik zur Reflexion der Gegenwart oder für die Zukunft zu entwerfen, davon stark eingeschränkt wird, sofern man diese Kriterien als Objektiv der Musik bedienen will.

3.5 Post-Internet

Auf genau diesem Kriterium, einer der gegenwärtigen Wirklichkeit angemessenen Musik, fußt das Selbstverständnis der Post-Internet-Kunst. Bei der Post-Internet-Kunst handelt es sich um eine vom Internet als wichtigstem Ort der künstlerischen Produktion und Distribution (vgl. Groys 2016, 172) ausgehende Kunstrichtung. Da alle Kunst „durch das Internet gehen“ müsse, wären konsequenterweise die Auswirkungen dieses Werdeganges auf die Kunst selbst zu ihrem Inhalt zu erklären. Anders gesagt:

Kunst im Internet führt zur Kunst über das Internet, ganz so wie bereits unter dem Stichwort Medienreflexion besprochen. Weil das Internet nun nicht nur ein Medium ist, sondern allem voran über seine Netzwerkfunktion definiert werden kann (vgl. Bridle 2018, 9), vereinigen sich hier These und Antithese von Sampling und Medienspezifität. Das Internet wird in seiner Eigenschaft als rekontextualisierendes Metamedium reflektiert, indem Klänge diverser Arten in der Regel ohne Bezug auf ihren einstigen Kontext in exzessiver Absurdität miteinander verknüpft werden. Hier befindet sich Post-Internet-Musik allerdings in einem Zwiespalt zwischen einer bestimmten Internetästhetik – spektakulär, viral, witzig, glossy, cute, überbordend – und seiner Funktion als Metamedium, das *nicht* alles in ihm dieser Ästhetik unterwirft. In der starken Tendenz der Post-Internet-Musik (und –Kunst generell) zur Internetästhetik zeigt sich ein essentieller Gegensatz zu ihrem eigenen Wirklichkeitsanspruch.

Das Internet stellt, sowohl was Einsatzgebiete als auch zeitliche und örtliche Ausbreitung anbelangt, alle vorherigen Medien, seien es CDs, Kassetten oder Schallplatten, in den Schatten. Dies hat in der Folge dazu geführt, dass im Post-Internet-Diskurs der Interneterfahrung ein hervorgehobener oder sogar universeller Stellenwert beigemessen wird. Die Wegbereiterin Marisa Olson schreibt dazu:

„postinternet artistic practices [...] have not only a special kind of relevance or currency, but that they are also part and parcel of an as-yet unspoken, totalizing, near-universal set of conditions that applies to all art as much as it implicates all art in transporting the network conditions under which we live.” (Olson 2011, 3)

Wie auch im hauntologischen Geschichtsbegriff wird die Trennung von einer aktiv beeinflussbaren Geschichte suggeriert, das Internet als unumgängliches Schicksal aller Dinge aufgefasst (vgl. Lubner 2019). Verstärkt durch ein Bild vom Internet als absoluter Bruch mit allen vorherigen Entwicklungen, also als absolute Neuheit. Dagegen gilt es, mit Nachdruck auf die materiellen Bedingungen des scheinbar rein virtuellen Mediums zu verweisen, auf seinen Ursprung in der Militärgeschichte und seine Infrastruktur (vgl. Bridle 2018, 1-16).

Tatsächlich sollten wir das Internet als aktuelle Kulmination statt als Geburtsort unserer zu Anfang beschriebenen Situation betrachten. Am Beispiel sogenannter westlicher Musikgeschichte lassen sich entscheidende Fortschritte in Richtung Zirkulation und damit einhergehender Dekontextualisierung schnell finden: Die Notenschrift als effektive Verbreitung des gregorianischen Repertoires, die Phase ihrer Verfeinerung und Standardisierung, die ersten elektrischen Klangreproduktionsmöglichkeiten im 19. Jahrhundert, sowie deren Phase der Verfeinerung und Standardisierung.

Der Zirkulationsprozess ist in seiner Auswirkung auf die Geschichtsbildung dialektisch aufzufassen. Narrative, welche die totale Zirkulation zum Ende der Geschichte erklären, ignorieren dabei, dass der Bezug auf und der Entwurf einer spezifischen (musikalischen) Tradition erst aufgrund von Zirkulation zu einer zwingenden Notwendigkeit wird: Als Beispiel wäre die Entstehung von Titeln in der bildenden Kunst anzuführen, die zum Zeitpunkt regen Austausches von Kunst zwischen Adelshöfen und dem Aufkommen öffentlicher Galerien im 18. und 19. Jahrhundert etabliert wurde. Der Dekontextualisierung beim Tausch des Werkes musste eine Beschreibung entgegenwirken, wäre doch ansonsten gänzlich unklar, um welche ferne Landschaft es sich beispielsweise handelt. Findet keine Zirkulation statt, was schon aufgrund der vergehenden Zeit ein rein theoretischer Gedanke bleibt, braucht auch die Historie des Werkes nicht formuliert zu werden. Abstrakter gesagt muss, wenn wir von zunehmender Kontextlosigkeit sprechen, auch bedacht werden, dass mehr Zirkulation auch immer größere Erfassung und Verfügbarkeit von Daten mit sich bringt, die der (Wieder-)Einordnung dienen können.

3.6 Verschwinden

Die Möglichkeit den Einsatz der drei beschriebenen Sampling-Arten in einer bestimmten geschichtlichen Abfolge anzuordnen ist nur bedingt gegeben. Man kann aber durchaus einen Trend zum progressiven Kontextverlust konstatieren: Auf das postmoderne Zitieren folgt der schwammige Verweis ins Leere durch Hauntology. Post-Internet-Musik setzt ihr Klangmaterial immer losgelöster und nach einer bestimmten Klangästhetik modelliert ein, welche sich als besonders zutreffende Entsprechung zu einer übersättigten Interneterfahrung versteht.

Wie ich eben dargelegt habe, sind Kontextlosigkeit und Übersättigung aber bloß Aspekte einer größeren Entwicklung. Die konträren Aspekte außer Acht zu lassen, wird in dem Moment der selbsterklärten Realitätstreue zum Problem, denn der Blick auf die totale Zirkulation als Ende der Geschichte ist selbst ein geschichtsloser. Somit bliebe von der Unternehmung, der Gegenwart Rechenschaft zu tragen, nicht viel mehr als das Resultat eines individuellen Ausdrucksversuches und das heißt etwas, das sich widerstandslos als weiterer Bestandteil in die Ordnung der Dinge einfügen lässt.

4. Positionen

4.1 solo

Dieses seit 2017 kontinuierlich verfolgte Projekt bildet den Großteil meiner künstlerischen Arbeit in Form zweier in diesem Jahr veröffentlichten Alben (*John-Robin Bold* bei *Mille Plateaux*, Januar 2020, digital¹¹; *Demonstrations* bei *Quanta Records*, September 2020, CD und digital) sowie etwa 20 Live-Performances. Die zugrundeliegende Kompositionsmethode basiert auf der Abstraktion von Aufnahmen sakraler Vokalmusik von 1150-1600 und großen, meist US-amerikanischen Pop-Musik-Produktionen der letzten zehn Jahre. Reverb, Delay, Granularsynthese, Time-Stretching und Pitch-Shifting werden wiederholt auf die Originalmusik angewandt, wodurch sowohl den einzelnen Techniken innewohnende Artefakte als auch bestimmte Charakteristika der Originale zum Vorschein kommen. Je öfter eine Technik eingesetzt, desto mehr verschmelzen die zwei Dimensionen „Musik“ und „Effekt“ zu einer Ebene.

Im weiteren Prozess füge ich ausgewählte Klangresultate unabhängig von ihrer Stellung in der Originalmusik zusammen, d.h. erstens ohne Bezugnahme auf den zeitlichen Verlauf des ursprünglichen Stückes und zweitens ohne Berücksichtigung intertextueller Aspekte. Statt als Zitieren bezeichne ich mein Verfahren dementsprechend als *ex-citing*: (1) dem Kontext entheben, (2) stimulieren, erwecken. Mit der Veränderung des Abstraktionsgrads, der Entfernung vom Material, in jedem

¹¹ „John-Robin Bold“ <https://forceincmilleplateaux.bandcamp.com/album/john-robin-bold> abgerufen am 14.06.2020

meiner Werke findet eine Bewegung der Wahrnehmung zwischen den Kategorien *reines Material* und *entwurzelter Signifikant* statt. Teilweise ist ein vages musikalisches Dahinter hörbar, teilweise ein nicht zu verortender Klang.

Einer möglichen Unerkennbarkeit der Ausgangsmaterialien zum Trotz, schimmert ihr Hintergrund, ihre Ideologie, ihre Macht selbst in der gewagtesten Abstraktion. Ihr grundlegender Kontext ist vollends von ihnen verinnerlicht. Adorno beschreibt „die inneren Veränderungen [...], welche die musikalischen Phänomene als solche durch ihre Einordnung in die kommerzialisierte Massenproduktion erleiden“ (Adorno 1972, 5). Meine Musik über Musik erhält dementsprechend durch die Innerlichkeit der gebrauchten Musik ihren Kontext zurück und damit ihre politische Dimension. Aus dem Klang des Originalmaterials jene mitschwingenden Elemente herauszuschälen (*exciting*), ist deshalb gerade das Ziel meiner Verarbeitungstechniken. Darüber hinaus beschäftigen mich ebenfalls „externe“ Klangrealitäten des Materials, die ihm nicht immanent sind, sondern im Zuge seiner Nutzung entstehen. Insbesondere die Qualität von Handy- und Laptoplautsprechern habe ich mir anhand von Wiederaufnahmen und EQs angeeignet. Verallgemeinert gesprochen ist es die Art, wie sich die Funktion von Musik sozusagen in letzter Instanz in ihre klangliche Erscheinung einschreibt.

Auch wenn dieses Projekt offenbar von der „Verfügbarkeit aller Musik“ ausgeht und diese ganz gezielt zur Sichtung des Klangmaterials benutzt, geht es mir nicht darum, „alles ist möglich“ oder „alles ist verloren“ zu sagen. In der Gegenüberstellung sakraler Renaissance- und kommerzieller Pop-Musik sehe ich das Zusammentreffen zweier historischer Eckpunkte: Anfang und Ende, Wiedergeburt und Untote, Transzendenz und Immanenz – meine Kombination ist eine hysterische Überspitzung, die von intertextuellen Bezügen nur auf einer Makroebene Gebrauch macht. Man könnte auch von der Konstruktion einer eigenen Historie und dadurch eines eigenen Rezeptionsrahmens sprechen: klar in der westlichen Musikentwicklung verortet, aber deren bürgerliche Koordinaten, Monteverdi bis Schönberg gewissermaßen, nicht akzeptierend.

Von 2018 bis 2019 komponierte ich mein Debutalbum für *Mille Plateaux*, das aus zwanzig Stücken zwischen etwa einer und dreieinhalb Minuten besteht. Jedes Stück folgt dabei der zuvor umrissenen Arbeitsweise, die ersten zehn aus Pop-Musik, die

letzten aus Vokalmusik der Renaissance. Eine Spiegelachse in der Mitte sorgt dafür, dass sich Titel 1 und 20, 2 und 19 usw. in klanglicher und/oder technischer Hinsicht entsprechen. Sie heben also unterschiedliche klangliche Perspektiven des gleichen Prozesses bzw. der gleichen zwei Materialien hervor.

In den Stücken 1 und 20 sind quasi-stillstehende Klangflächen mit zwei Auszügen von Vorträgen Jean Baudrillards unterlegt. Der erste, 1984 in Australien unter dem Namen *The Year 2000 Will Not Take Place* gehalten und als *Pataphysics of the Year 2000* veröffentlicht, war ausschlaggebend für die Konzeption des Albums und wirft ein anderes Licht auf die im vorherigen Abschnitt thematisierte Entwicklung:

„We are all obsessed with high fidelity, with the quality of musical >>transmission<< [...] On the console of our channels, equipped with our tuners, our amplifiers and our baffles, we mix, regulate and multiply soundtracks in search of an infallible or unerring music. Is this, though, still music? Where is the threshold of high fidelity beyond the point of which music as such would disappear? Disappearance would not be due to the lack of music, it would disappear for having stepped beyond this boundary, it would disappear into the perfection of its materiality, into its own special effect. Beyond this point, neither judgement nor aesthetic pleasure could be found anymore. Ecstasy of musicality procures its own end.“ (Baudrillard 1993)

Baudrillard beschreibt denselben Vorgang eines Oberfläche-Werdens auf Ebene der Klänge, des *Sound*-Werdens von Musik, wie ich sie als Verlieren der Spur zu fassen versucht habe auf der Basis ideeller Trennung von Kontext und Klang. Der Antrieb hinter der Perfektion, liegt laut Baudrillard in den fortschreitenden Möglichkeiten technischer Reproduktion und diese geht Hand in Hand mit der Zirkulation auf Distanz zu Original, Kontext, Benjamins Aura oder wie sonst wir es bezeichnen wollen (vgl. Kelly 2009, 46-60).

In der Perfektion von Klang, also in seiner absoluten Einheit mit der Musik, befindet sich bereits das Ende der Musik, weil Musik im Anschluss an Baudrillards Äußerung entweder als Idee hinter dem Klang oder aber als Differenz von Klang und Idee verstanden werden müsste.

Das Erscheinen und Verschwinden vom Dahintersein des Originals in meiner Arbeit nutzt wie eine Zoom-Funktion die Übergänge zwischen Oberfläche und Tiefe, zwischen dem, was hier Musik und ihre Materialität genannt wird.

4.2 *We May Be On The Way To Realizing One Of Our Fondest Dreams*

Zwischen 2017 und 2019 entstand in Zusammenarbeit mit dem Komponisten und Gitarristen Andy Cowling ein acht Stücke, davon vier mit Video, umfassendes Album namens *We May Be On The Way To Realizing One Of Our Fondest Dreams*. Bereits zu Beginn des Projekts stand der Gedanke, sich im Umfeld hauntologischer Theorie und Musik zu verorten und eine aktualisierte Perspektive darauf zu entwickeln.

So greifen wir fast ausschließlich auf Klang- und Bildmaterial aus der vulgärdokumentarischen 70er-Jahre-Serie *In Search Of* zurück. In solchen Samples sind meist schon vier verschiedene Ebenen vorhanden: Soundtrack, Sprecher, Szenenklang, Medienfarbe. Wenn das Szenenklang diegetisch, Soundtrack und Sprecher hingegen extradiegetisch sind, so kann die Medienfarbe als extra-extradiegetisch gedacht werden, denn sie fungiert außerhalb des Extradiegetischen als Kontextualisierung bzw. Interpretationsmöglichkeit. Alle Ebenen stellen potentielle *entwurzelte Signifikanten* dar. Besonders einfach ist dies am Beispiel des Sprechers, der eine unbekannte Szene kommentiert, zu verdeutlichen.

Doch nicht jede Ebene muss zur selben Zeit und im selben Maße in dieser Rolle auftreten. Oft haben wir versucht, diegetisches und Medienfarbe herauszufiltern, um der *rein musikalischen* Wirkung von weiterverarbeiteten Synthesizer-Klängen aus dem Soundtrack Raum zu geben. Andererseits stammt nur ein verschwindend geringer Teil der Klangszenerien auf dem Album in dieser Form aus *In Search Of*, wurden sie doch von uns als fiktionale Situationen neu zusammengesetzt. Und auch das drastische Gegenteil, die gänzliche Offenbarung des Materialursprungs, findet bspw. in Verbindung mit dem Video zu *Before Men Had Space Probes And Computers* statt. Im Grunde zeigt sich an dieser Herangehensweise erneut der Versuch einer kompositorischen Ausschöpfung der verschieden Wahrnehmungsweisen des Klangmaterials.

Ein Unterschied zu bekannten stilistischen Vorbildern wie *Boards of Canada* besteht in dem dezidiert digitalen Beigeschmack bedingt durch die Verarbeitung in modernen DAWs. Besonders tritt dies zum einen durch Betonung des hohen Frequenzbereichs hervor, zum anderen durch die größere Dichte und komplexere Vernetzung der Klangereignisse, die in ihren spektralen Eigenschaften zu verschiedenem Maß Kategorien wie „Lo-Fi“, „Hi-Fi“, analog und digital suggerieren. Wir bezeichnen diese Zusammenkunft von zeitlich gebrandmarkten Klängen als *Post-Hauntology*. Im Gegensatz zur traditionellen Hauntology, in der ein Klang als Überbleibsel der Vergangenheit verstanden wird, scheint uns die Distinktion von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft selbst immer weniger zeitgemäß.¹² Neue und alte Klangqualitäten befinden sich Seite an Seite im digitalen Medium Internet, ihr einstiges Aufeinandertreffen hat sich zunehmend als Gleichzeitigkeit normalisiert. Paradoxe Weise muss man trotzdem die überkommenen Kategorien und Begriffe verwenden, um auf ihre kommende Obsoleszenz hinzuweisen.

Zukünftige Projekte dieser Zusammenarbeit werden als logische Konsequenz den Rahmen des verwendeten Klangmaterials von den ältesten Tonaufnahmen bis zu neuestem Sound-Design erweitern und damit aktuelle Themen durch eine historische Linse musikalisch behandeln.

4.3 *SoundCloud Post: Stream*¹³

Bei dieser Arbeit handelt es sich um eines von drei Website-spezifischen Stücken, aufgrund ihrer Plattform musikbezogen, genauso aber als Internet- oder Medienkunst begreifbar. Es basiert auf der Erfahrung, dass Interface und Funktion des Streamingportals SoundCloud eine entscheidende Veränderung der Rezeptionsweise hervorrufen. Derlei Funktionen sind unter anderem die Sichtbarkeit von rezeptionsbezogenen Daten – Zahlen von Followern, Plays, Likes –, der Autoplay-Mechanismus, damit verbunden die lückenlose Aneinanderreihung von Tracks, die

¹² Das ausgeprägte Wirken der Vergangenheit, wie u.a. von Fisher beschrieben, und auf der anderen Seite der Zukunftsprognosen auf die Gegenwart, wie sie Armen Avanessian und Suhail Malik unter dem Schlagwort Post-Contemporary bezeichnen, hat nach meiner Auffassung zu einer einmaligen Implosion und Neuordnung des Zeitbegriffs selbst geführt (vgl. Avanessian und Malik 2016)

¹³ „WELCOME“ <https://soundcloud.com/streampiece1> abgerufen am 14.06.2020

zeitlich ablaufende Hüllkurve jedes Tracks, seine Einbettung in ein Profil, seine ständige Abrufbarkeit, seine notwendige Betitelung und Bebilderung, seine Verknüpfung durch Hashtags, Playlists und Reposts. Es liegt auf der Hand, wie weitgehend all dies die Wahrnehmung der dort gehörten Musik selbst beeinflussen kann. Insbesondere das Zeitgefühl und der Werkscharakter eines Stückes sind nunmehr in einem Spannungsverhältnis zu den Gesetzen der Plattform zu verstehen. Man könnte durchaus – und hierin besteht die Spekulation von *Stream* – alle auf SoundCloud existenten Inhalte als bloße Module innerhalb der Rahmenbedingungen auffassen.

Stream versucht daher sich jene Rahmenbedingungen anzueignen und sie als kompositorische Mittel zu instrumentalisieren. Es konzentriert sich dabei auf die Formen der Verknüpfung, insbesondere Auto-Play, indem es eigens dafür erstellte Tracks und Profile zu einem Netzwerk verknüpft. Übertragen auf die Malerei wäre meine Herangehensweise so zu verstehen: Die weiße Leinwand entspricht der Website, sie definiert meinen Möglichkeitsraum. Die Farben entsprechen zahlreichen, derzeit 58 Stücken mit einer Gesamtdauer von etwa dreieinhalb Stunden von momentan zehn Personen. Die Technik entspricht der Verwendung jener Mechanismen, welche die Auto-Play-Funktion beeinflussen oder dem User weitere Tracks suggerieren: Likes, Followings und Hashtags. Somit besteht *Stream* aus einem offenen rhizomatischen Netzwerk in der Tradition von Open-Form-Kompositionen, durch das sich der/die Rezipient_in navigiert bzw. durch das er automatisch geleitet wird. Es handelt sich bei dem Projekt um die radikalste Realisation des rezeptions- bzw. medienreflexiven Zugangs unter meinen bisherigen Werken.

Ebenfalls am weitesten fortgeschritten ist hier auch das Nebeneinander der Klangrealitäten. Es präsentiert sich von seiner besonders kuratorischen Seite in der klanglichen, visuellen und namentlichen Gestaltung der einzelnen Profile. Jedes stellt eine spezifische ästhetische Ausrichtung dar, wobei Überschneidungen zwischen den Profilen ihre Zugehörigkeit zu *Stream* bis zu einem gewissen Grad erahnen lassen. Das Profil *Persona Synthetics* beispielsweise zeichnet sich durch eine artifizielle, plastikhafte Klangrealität aus, *HRD* durch metallene, an Post-Industrial erinnernde Soundcollagen, *undercurrent* ist hingegen einem intimen Charakter des Marginalen verschrieben, *Peter Out* wiederum dem Lo-Fi von Tape-Maschinen und *Richard und*

Gina Hughes merkwürdigen Field-Recordings in bezeichnend niedriger Home-Recording-Qualität.

Ausschlaggebend für die Entscheidung zur Aufteilung des Netzwerks in Klangrealitäten, welche mich auch zur Zusammenarbeit mit zahlreichen anderen Musiker_innen bewegte, war auf der einen Seite das Bestreben ein möglichst intransparentes Netz zu schaffen, sodass sich selbst dem des Konzepts bewussten User die Frage aufdrängen würde, ob er sich eigentlich noch im Stück befindet oder nicht. Deshalb müssen die unterschiedlichen Profile auch von glaubhaft unterschiedlichem Profil sein. Auf der anderen Seite will ich mit fortschreitender Dauer des Projekts alle denkbaren Inhalte auf SoundCloud – Genres und Subgenres, Mixes, Trash, Podcasts, Mitschnitte, Privatmaterial etc. – in dieses Kunstwerk integrieren, im Bestreben sowohl sich der Reichweite des dort hörbaren anzunähern, als auch die Abhängigkeit von ausnahmslos allem Hochgeladenen von den Funktionsweisen der Plattform sinnlich erfahrbar zu machen.

Dies würde eine Loslösung von jenen mit zeitgenössischer, experimenteller, elektronischer und Computermusik assoziierten Charakteristika zur Folge haben und viel gravierender noch von allen Merkmalen einer künstlerischen Identität. Sie wäre höchstens noch im Konzept ausfindig zu machen. Zweifellos könnte man die in einer idealisierten Fassung erreichte perfekte Angleichung an die Zahlen der Wirklichkeit – *zeitgenössische Musik* wäre prozentual sehr viel geringer vertreten als *Cloud Rap* – als Selbstauflösung des Kunstwerks und letzte Konsequenz denken. Bei der Frage wie weit das Stück sich seiner thematisierten Wirklichkeit annähern sollte, stehen implizit meist zwei politische Strategien im Konflikt: Widerstand, d.h. Äußerlichkeit der Kunst, eine grundlegend andere Identität als das Kritisierte, oder Subversion, d.h. dessen Unterwanderung von Innen. Von beiden politischen Gesichtspunkten aus betrachtet würde allerdings die absolute Deckungsgleichheit sich durch nichts von einer Kapitulation unterscheiden. Mindestens ein minimaler Rest muss Bestandhalten, der auf sein eigenes Verschwinden verweisen kann.

Darüber hinaus verliert sich in einer zu starken Realitätsnähe jede Möglichkeit, eine erweiterte Perspektive zu erschaffen, da am Ort der Wirklichkeit eine Spiegelung nur zu einem weiteren Teil derselben Wirklichkeit würde. Entscheidend ist hier der

rezeptive Ort der Kunst: Während der Wirklichkeit im Kontext der Kunst ein reflexiver Bruch widerfährt, muss die Kunst im Kontext der Wirklichkeit durch ihre Andersartigkeit intervenieren, sofern sie jegliche Form von Eigenständigkeit und Wirkmacht behaupten will.

5. Abschließen

5.1 Kuratierte Totalität

Boris Groys weist am Ende seines Vortrags „Art in the Internet Age“ zurecht darauf hin, dass die Algorithmen von Feeds und Streams nicht die Möglichkeit einer Perspektiverweiterung bieten (vgl. Groys 2018). Da ihre Vorschläge auf vom individuellen User oder ähnlichen gesammelten Daten basieren, werfen sie ihn im Internet immer auf „sich selbst“ zurück, mit Baudrillard gesprochen: „The Net and networks obviously increase this possibility of utterances for oneself, in a closed circuit, with each person engaging in his or her virtual performance and contributing to the general suffocation.“ (Baudrillard 2005, 93)

Aus dem Grund sei laut Groys das Museum als Konfrontationsort mit dem Unbekannten und mit der ungeahnten Verbindung des Bekannten von essentieller Wichtigkeit. Im Grunde trifft diese Aussage auf jegliche ernsthaft kuratorische Praxis zu, ob nun im Museum oder im Internet selbst. Anhand der drei besprochenen Beispiele lässt sich die zentrale Position der Kuratierung in meinem Werk und meinem künstlerischen Denken erkennen. Bei jedem impliziert bereits die Auswahl des Klangmaterials die entscheidende Fragestellung des Projekts. Als kuratierender Künstler entwerfe ich spezifische Perspektiven auf musikalische und gesellschaftliche Zusammenhänge. Ich spanne ein Koordinatensystem auf, in dem ich die Dimensionen des Materials auf den verschiedenen Achsen verorte. Besonders eindeutig wird dies in meinen Mixes für *Corps Noir* auf *Threads Radio* (London)¹⁴ und für *MEMETIC* auf *n10.as* (Montreal)¹⁵, in denen ich Musik vom 11. Jahrhundert bis in die Gegenwart

¹⁴ „Corps Noir on Threads* - 19.05.20 - John-Robin Bold“ <https://soundcloud.com/quanta-records/corps-noir-on-threads-190520> abgerufen am 14.06.2020

¹⁵ „MEMETIC XIV – John-Robin Bold [n10.as – 20.03.20]“

<https://www.mixcloud.com/collectionlib%C3%A9r%C3%A9/memetic-xiv-avec-john-robin-bold-n10as-20-03-20/> abgerufen am 14.06.2020

zueinander in Beziehungen setze. Seit Beginn meiner kompositorischen Tätigkeit begleitet mich die Überzeugung eines künstlerischen Universalismus, die sich in der Verbindung verschiedener musikalischer Epochen und ihrer Eigenschaften ausdrückt. In letzter Zeit geht dieser universalistische Gedanke eine immer engere Symbiose mit dem einer künstlerischen Totalität ein, bedingt durch die Erfahrung, mit welchem Nachdruck Außenstehende und Verbreitungsmechanismen dazu tendieren, alle Musik als Genre, Stil oder Ästhetik zu kategorisieren und verwertbar zu machen.

In seinem Nachwort zu *Aesthetics and Politics* schreibt der marxistische Literaturwissenschaftler Fredric Jameson über den Mangel an einer gegenwärtigen Kunst, die eine totale und daher realistische Perspektive auf die jetzige Welt bieten könnte. Ausgehend von den Debatten in den 1930er Jahren zwischen Lukács, Adorno, Benjamin und Brecht über den Widerspruch von Realismus und Modernismus, argumentiert Jameson, dass die Ästhetik modernistischer Entfremdung und Fragmentierung aufgrund ihrer Dominanz in der kapitalistischen Konsumgesellschaft inzwischen selbst zum Realismus geworden sei. Diese Gewohnheit müsse von einem neuen künstlerischen Realismus gebrochen werden (vgl. Jameson 2007, 211). Er schreibt:

„Under these circumstances, the function of a new realism would be clear; to resist the power of reification in consumer society and to reinvent that category of totality which, systematically undermined by existential fragmentation on all levels of life and social organization today, can alone project structural relations between classes as well as class struggles [...] Such a conception of realism would incorporate what was always most concrete in the dialectical counter-concept of modernism – its emphasis on violent renewal of perception in a world in which experience has solidified into a mass of habits and automatisms.” (Jameson 2007, 212-213)

5.2 Komposition mit Klangrealitäten

Eine solche Neubegründung der Totalität kann in meinen Augen über den Einsatz der verschiedenen Klangrealitäten erreicht werden. In jeder Klangrealität befindet sich ein

Teil der Welt, ein Bruchteil des Realen, der zu anderen Teilen in Beziehung gesetzt werden und auf diese Art Bedeutung im Sinne einer Totalität erhalten kann. Im Gegensatz zur traditionellen Kraft der Totalisierung, der Tonalität, ist eine Klangrealität heutzutage eher als geschmacksunabhängiger Fakt wahrnehmbar, denn sie unterliegt weniger den Regeln von Genres als allgemein hin hörbaren Phänomenen im digitalen und analogen Raum. Was natürlich nicht heißen soll, dass Tonalität innerhalb der Klangrealitäten eine geringe Rolle spielt. Die bewusste Verwendung von verschiedenen Klangrealitäten lässt also, wie ein Film oder ein Buch, bestimmte Szenen sehr direkt schildern und Narrative erzeugen, die von unvorhersehbarer Direktheit sein können – ganz ohne Video oder Text.

Wie lässt sich diese Komposition von Klangrealitäten im Vergleich zu Pastiche, Hauntology, Medienreflexivität oder Post-Internet vorstellen und wie verhält sie sich zu den Sampling-Arten? Zuerst sollte festgehalten werden, dass sich diese Art der Komposition nicht auf den Bereich des Samplings und ebenfalls nicht auf ein elektronisches Medium beschränkt. Wie Pastiche-Techniken kann sie z.B. instrumentales „Eigenmaterial“ als Versatzstücke anwenden. Sie tut dies jedoch nicht – und hierin besteht der Unterschied zur Pastiche – in einem letztlich spielerischen oder ironischen Ansatz, nicht mit den Worten „anything goes“ und nicht im Sinne irgendeiner Partikularität. Ihre totalisierende Bestrebung richtet sich nach innen zum Klang wie nach außen zur Welt, d.h. sie beherrscht das *reine Material*, das *Zitat* und den dazwischenliegenden *entwurzelten Signifikanten* gleichermaßen. Sie ermöglicht den Hörenden so einen Wahrnehmungsprozess, der über die hauntologische Präsenz-Absenz und die Post-Internet-Reizüberflutung hinausgeht. Im Gegensatz zur Medienreflexivität, setzt sie nicht in, wie Groys argumentiert, modernistischer Manier auf die Materialität des Mediums (Groys 2016, 172-173), sondern auf seine mediale Eigenschaft, die die Materialität anderer Medien subsumiert. Dadurch erschwert sie ihre Kategorisierung ungemein und vermeidet womöglich das Schicksal von hauntologischer oder Post-Internet-Musik, die inzwischen als Genres genauso belanglos weiterlaufen können wie das, was sie einst kritisch untersuchten.

Der hier verfolgte Ansatz steht Adam Harpers Plädoyer für eine Zukunft der Musik als unendliche Spezifizierung diametral gegenüber. In *Infinite Music* vergleicht er das Szenario der mannigfaltigen musikalischen Möglichkeiten unserer Tage mit einer

Karte, deren Eckpunkte von der neuen und experimentellen Musik des 20. Jahrhunderts umrissen worden seien. Unter dem Begriff *post-experimental* beschreibt Harper die Strategie, nun die unerschöpflichen Gebiete dazwischen zu erkunden. *The Progressive Specification of Music Space* ist eine Theorie zur endlosen Neufindung musikalischer Unterkategorien (vgl. Harper 2011, 94-99). Dagegen steht der Totalisierungsversuch als Kartographieren der Routen zwischen den einzelnen Orten. Er lässt sich deshalb nicht als *genre-bending* abtun, weil er Routen auf den unterschiedlichsten Dimensionen entwirft, die den Gültigkeitsanspruch der Karte mit ihrem realen Terrain konfrontiert und dadurch fundamental infrage stellt. Somit arbeitet der *neue Realismus* nicht, wie vielleicht zu erwarten, an einer Entsprechung der anerkannten Wirklichkeit, also der Karte, sondern an der Sichtbarmachung dessen, „was für die Medien und den Kommerz und somit – wenngleich aus einem anderen Blickwinkel – auch für alle nicht existiert.“ (Badiou 2007, 35) Denn das Inexistente ist, was man im Film die Supertotale nennt.

Dem *Sound-Werden* von Musik wäre dadurch entgegengewirkt, dass erstens diese Komposition mit Klangrealitäten unterschiedliche Auflösungen, unterschiedliche Lo- und Hi-Fis, also die Distanz von Musik und Sound immer wieder hervorrufen würde. Und zweitens, dass Musik somit die Bühne ihres Agierens von der Oberfläche zum Inexistenten verlagern könnte, wodurch ihre eigene Distanz zum Sound nicht – wie bei Lo-Fi oder Glitch der Fall – erneut verdinglicht werden kann.

5.3 Globale Musik

Ich habe in diesem Text versucht zu zeigen, wie man heutzutage auf die Globalisierung der Musik künstlerisch antworten kann. Zunächst habe ich unsere Situation der Fluidität und Globalität im Internet geschildert und von einer historischen Entwicklung der Zirkulation abgeleitet. Die verbreiteten musikalischen Umgangsformen seit der Postmoderne wurden in eine zeitliche Abfolge gestellt, ihre Unfähigkeit zur widerständigen Existenz aufgrund ihrer Fokussierung auf nur eine oder wenige Klangrealitäten, einen *Sound*, herausgearbeitet. Anschließend sollte eine Besprechung meiner Arbeit mögliche Alternativen bzw. Weiterentwicklungen dieser Umgangsformen aufzeigen. Zuletzt galt die Betrachtung theoretischen Ansätzen, welche ein gedankliches Fundament für zukünftige künstlerische Vorgehensweisen

bilden können. In welchem Maße sich die zentrale Frage dieses Texts hat beantworten lassen, hängt zu nicht geringem Teil von der Musik ab, die er womöglich inspiriert oder vorhersagt. Der Text über die Kunst kann zwar Notwendigkeiten und Möglichkeiten unserer Gegenwart analysieren, aber die Bewahrheitung seiner Hypothese ist ihm in letzter Instanz nicht überlassen.

Einige Vermutungen zum Ende:

Wir reagieren auf die Globalisierung der Musik mit einer globalen Musik. Global nicht im Sinne einer kulturverbindenden Weltmusik, sondern auf der materiellen Basis einer bereits wirkenden globalen Kultur. Wenn alle Musik globalisiert wird, müssen wir dem eine Musik entgegensetzen, welche die Globalisierung bereits in sich trägt und sich dadurch in der Welt als künstlerisch Standhaft beweisen kann. Wir trauern weder einer „Authentizität“ nach, noch verfallen wir den „unbegrenzten Möglichkeiten“ der Fluidität. Stattdessen gehen wir von der Dekontextualisierung und der digitalen Rekontextualisierung als Grundlage dieser Kultur aus und nutzen sie zum Entwurf einer neuen, realistischen, totalen und universellen Perspektive.

„Alle Dinge haben nicht mehr ihre eigene Entwicklung, also lebendige Entwicklung, historische Entwicklung, sondern gehören von vornherein einem Patrimonium. [...] Vielleicht ist es ein passives Schicksal oder vielleicht fangen wir damit an und erarbeiten neue Strategien mit dieser Zerstörung im Voraus. Es würde aber doch eine Inversion der Zeit geben und dann würden wir alles vom Ende aus beginnen, in der entgegengesetzten Richtung.“ (Baudrillard und Groys, 2018)

6. Quellenverzeichnis

Adorno, Theodor. 1972. *Philosophie der neuen Musik*. Frankfurt/M, Berlin, Wien: Ullstein Verlag

Adorno, Theodor und Horkheimer, Max. 2000. *Dialektik der Aufklärung*. Frankfurt/M: S. FISCHER Verlag

Avanessian, Armen und Malik, Suhail. 2016. *Der Zeitkomplex: Postcontemporary*. Berlin: Merve Verlag

Badiou, Alain. 2007. *Dritter Entwurf eines Manifests für den Affirmationismus*. Übersetzt von Ronald Voullié. Berlin: Merve Verlag

Badiou, Alain. 2013. *Das Erwachen der Geschichte*. Übersetzt von Richard Steuerer-Boulard. Wien: Passagen Verlag

Baudrillard, Jean. 1993. "Pataphysics of the Year 2000". *CTHEORY*, 30.11.1993. Abgerufen am 14.06.2020.

http://ctheory.net/ctheory_wp/pataphysics-of-year-2000/

Baudrillard, Jean. 2005. *The Conspiracy of Art*. Übersetzt von Ames Hodges. Pasadena: Semiotext(e)

Baudrillard, Jean und Groys, Boris. 2018. „Jean Baudrillard und Boris Groys | Die Illusion des Endes“. Aufgezeichnet am 14.05.1995 in Karlsruhe. Abgerufen am 14.06.2020. <https://vimeo.com/261315209>

Bridle, James. 2018. *New Dark Age*. London, New York: Verso

Cascone, Kim. 2015. "The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music" in *Audio culture: readings in modern music*, herausgegeben von Christopher Cox und Daniel Warner. 392-398. New York, London: Bloomsbury

Fisher, Mark. 2009. *Capitalist Realism: Is there no alternative?* Winchester, Washington: Zero Books

Fisher, Mark. 2014. *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Winchester, Washington: Zero Books

Groys, Boris. 2016. *In the Flow*. London, New York: Verso

Groys, Boris. 2018. „ELECTRA Magazine: Boris Groys ‘Art in the Internet Age’“. Aufgezeichnet in Lissabon, März 2018. Abgerufen am 14.06.2020.
<https://www.youtube.com/watch?v=BWDZQmCfqcs>

Harper, Adam. 2011. *Infinite Music*. Winchester, Washington: Zero Books

Jameson, Fredric. 1991. *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. London, New York: Verso

Jameson, Fredric. 2007. “Reflections in Conclusion” in *Aesthetics and Politics*. 196-213. London, New York: Verso

Kelly, Caleb. 2009. *Cracked media: the sound of malfunction*. Cambridge (Massachusetts), London: The MIT Press

Lubner, Rafael. 2019. “2010s: Against the Post-Internet”. Abgerufen am 14.06.2020.
<https://www.tinymixtapes.com/features/against-the-post-internet>

Olson, Marisa. 2011. „Postinternet: Art After the Internet“. Abgerufen am 14.06.2020.
https://www.academia.edu/26348232/POSTINTERNET_Art_After_the_Internet

Rabe, L. 2019. „Statistiken zur Internetnutzung weltweit“. Abgerufen am 14.06.2020.
<https://de.statista.com/themen/42/internet/>

Sterne, Jonathan. 2003. *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*.
Durham & London: Duke University Press