

mogami« der Shingon-Buddhisten, das besagt, dass Objekte nach langem treuen Dienst eine Seele bekommen.

Die Medien stehen bei mir in keiner Konkurrenz zu den Räumen, in denen sie sich befinden. Stattdessen schätze ich es, sie als lebendige Wesen zu behandeln und Gegebenheiten zu schaffen, in denen die Musiker, die Menschen und auch die Räume mit ihnen zu kommunizieren scheinen. Es bleibt aber nur ein Schein! Die Objekte, die unsere Geschichten erzählen, werden von uns betrieben. Unser Verhältnis zu ihnen lässt sich auf sehr poetische Weise mit den Worten Walter Benjamins veranschaulichen: »Bekanntlich soll es einen Automaten gegeben haben, der so konstruiert gewesen sei, dass er jeden Zug eines Schachspielers mit einem Gegenzug erwidert habe, der ihm den Gewinn der Partie sicherte. Eine Puppe in türkischer Tracht, eine Wasserpfeife im Munde, saß vor dem Brett, das auf einem geräumigen Tisch aufruhete. Durch ein System von Spiegeln wurde die Illusion erweckt, dieser Tisch sei von allen Seiten durchsichtig. In Wahrheit saß ein buckliger Zwerg darin, der ein Meister im Schachspiel war und die Hand der Puppe an Schnüren lenkte.«<sup>3</sup>

Wenden wir diese Geschichte als Metapher auf die Frage nach dem Einsatz von Medientechnik an, so scheint mir diese durch den Schachroboter repräsentiert, der Zwerg aber mag die künstlerische Intention sein, die häufig versteckt wird und nicht gern gesehen werden will.

*Annesley Black*

## Medien sind zu Zeichen geworden



Neele Hülcker, Jahrgang 1987

Wir sind ununterbrochen umgeben von technischen Geräten. Smartphones haben sich als erweiterte Kommunikationsmittel etabliert, die

uns ermöglichen in einem permanenten Zustand des medialen Austauschs zu stehen. Mit einer Hälfte unserer Aufmerksamkeit befinden wir uns fast ständig in einer online-Welt, in der wir unsere online-Identitäten entwickeln und pflegen. Wir sind zu Cyborgs mutiert, Handys sind Teil unseres in mediale Unendlichkeiten erweiterten Körpers.

Ohne große Umstände lassen sich zu Hause Film- und Tonstudios einrichten. Equipment ist günstig zu beschaffen, technisches Know-how ist entweder durch einen medialisierten Alltag bereits vorhanden oder wird über YouTube-Tutorials abgerufen. Als Möglichkeit der Veröffentlichung steht das Internet sowie ein dazugehöriges Publikum jederzeit bereit. Der Umgang mit Medien ist zur alltäglichen, allgegenwärtigen Selbstverständlichkeit geworden. Dass sich dies heute auch in der künstlerischen Arbeit von KomponistInnen widerspiegelt, ist eine Konsequenz dieser Entwicklung.

**Live-Aspekte und Intermedialität:** Noch vor einigen Jahren bedeutete Elektronik beziehungsweise Live-Elektronik in der neuen Musik meist, dass es eine Zuspiegelung zu instrumentalen Klängen gab, instrumentale oder elektronische Klänge live per Max MSP-Patch (oder mit einer anderen Software) verändert wurden oder es sich schlicht um ein Tape-Stück handelte. Heute ist der Umgang mit Medien weitaus diverser und nicht selten wird die Intermedialität der performativen Situation selbst thematisiert.

Das elektronische »live« kann zum Beispiel bedeuten, dass Musiker live per Skype dazu geschaltet sind, dass es eine live-Übertragung ins Internet gibt, dass das Publikum über soziale Netzwerke interaktiv mit einbezogen wird, dass live programmiert oder auf der Bühne gefilmt wird, dass das Publikum per SMS den weiteren Verlauf des Stückes bestimmen kann, dass Twitter-feeds oder Facebook-walls live vertont werden und so weiter. Gleichzeitig ist auch die Art der Präsentation in den Vordergrund gerückt. Wird ein Video auf einem Laptop in einer eher intimen Situation vor einem kleineren Publikum gezeigt? Wird es auf einem Fernseher gezeigt oder werden Leinwand und Beamer genutzt? Sind die Lautsprecher versteckt im Raum oder sichtbar? Werden Lautsprecher-Qualitäten bewusst als Klangfarben eingesetzt? Wird High- und Lowtech sämtlicher medialer Bereiche zum kompositorischen Material? Kommen selbst gebaute elektronische Instrumente zum Einsatz? Werden elektrische Geräte zweckentfremdet und als Instrument genutzt? Ist die Komposition vielleicht nur über Smartphone zu hören?

3 Walter Benjamin, *Über den Begriff der Geschichte*, in: *Illuminationen. Ausgewählte Schriften*, Bd. 1 (1920-1940), Frankfurt/Main 1974, S. 251.

Medien sind zu Zeichen geworden, die komponiert werden können. Sie können auf soziale Rahmen der realen oder virtuellen Welt verweisen und neue Bedeutungskontexte eröffnen.

**Internet-Phänomene** : Nicht nur die technische Einbeziehung verschiedenster Medien hat Einzug gehalten in die neue Musik, auch die inhaltliche Beschäftigung mit ihnen wird immer öfter zum Thema.

In meiner eigenen Arbeit beschäftige ich mich zum Beispiel öfter mit sich über das Internet ausbreitenden Massen-Phänomenen: Immer mehr Menschen (die gerade keine künstlerische Ausbildung hinter sich haben) leben sich in der online-Welt kreativ aus und drehen zum Beispiel selber Videos. Oft entstehen dabei neue Kategorien wie *ASMR*, *unboxing* oder *vlogs*, die oft Millionen Klicks und Videos zählen und nach einem je für ihre Kategorie eigenen Schema ablaufen.

In den letzten zwei Jahren habe ich mich auf unterschiedliche Weise, vor allem performativ, mit *ASMR* auseinandergesetzt. *ASMR* ist die Abkürzung für *Autonomous Sensory Meridian Response* – und beschreibt ein Wahrnehmungsphänomen, das durch bestimmte Klänge und teilweise auch andere Sinneseindrücke ein angenehmes Kopfkribbeln auslösen soll. Mittlerweile gibt es mehr als zwei Millionen *ASMR*-Videos aus allen möglichen Teilen der Welt, in denen sogenannte *ASMR*-Artists dieses Erleben versuchen zu triggern, indem sie, meist flüsternd, Gegenstände im Hinblick auf ihre Klanglichkeit mit den Händen erforschen. Mich interessiert es, mit Internet-Video-Phänomenen wie *ASMR* kompositorisch umzugehen. Was ganze Massen zur kreativen Heimarbeit mobilisiert, welche Muster sich dabei ausbilden, welche Klänge, Bild- und Erzählwelten dabei im Vordergrund stehen, sagt meiner Meinung nach einiges über unsere Gegenwart aus.

Die Arbeit mit unterschiedlichen Medien erlaubt mir nicht nur den Klang zu gestalten, sondern ebenso seinen Kontext: seine sozialen und kulturellen Herkunft und Einbindungen, seinen symbolischen Gehalt. Ich kann gleichzeitig für sämtliche Wahrnehmungsebenen komponieren und dabei das Klingende – oder auch Nicht-Klingende – aus anderen Blick- bzw. Hörwinkeln zeigen. Durch all diese vielfältigen Möglichkeiten des kompositorischen Umgangs mit Medien werden nicht nur neue Formate, Formen und Präsentationsmodi erfunden, sondern es entsteht ebenso ein Abbild unserer komplexen Kultur, die sich zwischen virtuellen und realen, digitalen und analogen, online und offline Kontexten entwickelt.

Neele Hülcker

## Abbildung als Original



Michael Beil, Jahrgang 1963

Die Entwicklungen auf dem Gebiet der elektronischen Geräte und der Computertechnologie im letzten Jahrhundert waren überwältigend und revolutionär, auch für die Musik. Über Jahrzehnte wurde versucht, elektronische Apparate zu entwickeln, welche analoge Instrumente perfekt nachahmen oder Musik makellos archivieren und wiedergeben können. Ganz gelungen ist es nicht, aber es entstanden im Zuge dessen eine Menge tolle Maschinen. Und ganze Musiksparten wurden von ihnen maßgeblich beeinflusst. Die Begeisterung für diese elektronischen Apparate, für quantitative und qualitative Verbesserungen per Software im Dienst der üblichen künstlerischen Absichten oder als Selbstzweck hat die letzten beiden Dekaden des 20. Jahrhunderts stark geprägt.

Heute liegt der Fokus der Neuentwicklungen mehr auf der Interface-Technologie. Dabei geht es in vielen Bereichen der Computertechnik um die Optimierung der Steuerung und der Ausgabe. Die mediale Technik selbst wird währenddessen für den Einsatz in der Kunstmusik zunehmend unbedeutend. Sie steht neben den alten Instrumenten zur Verfügung, beeindruckt aber nicht mehr durch ihre bloße Anwesenheit. Ein Aspekt ist allerdings während der umwälzenden Veränderungen durch die elektronischen Medien unverändert geblieben. Bei ihrem Einsatz und auch bei ihrer Entwicklung geht es immer um Abbildung und Verwandlung, weil es eben die Aufgabe eines Mediums ist, ein Objekt für den Transfer abzubilden. Und während eines solchen Prozesses verändert sich ein Objekt. Wir sind heute schon im ganz alltäglichen Leben mehr mit Übertragungen konfrontiert als mit den tatsächlichen Quellen. Da drängt sich nicht nur die Frage auf, ob das, was man hört oder sieht »echt« ist. Wenn man das häufiger Erscheinende als das Normale sieht, dann wird das Abgebildete selbst zum Echten. Im Prinzip ist ja auch unser Ohr schon ein Medium, welches