

Elemente aus Videokunst und Theater in ihre Kompositionen ein. Audiowalks, partizipative Konzertformen, transdisziplinäre Formate oder Open-Source Kompositionen, die von der Community in Echtzeit verändert werden, häufen sich. Unser musikalisches Umfeld ist durch das digitale Zeitalter heterogener geworden und die strukturimmanenten Institutionen sind gezwungen mit zu ziehen.

Einhergehend mit der ansteigenden Diversität innerhalb der Kunstform wachsen selbstverständlich die Ansprüche an die KomponistInnen und InterpretInnen. Es ist nicht mehr möglich, unser Handwerk von einem einzigen Meister zu lernen, der nicht Teil dieses Prozesses ist. Das Epigonentum ist vorerst tot. Do it Yourself, ohne Angst vor Fehlritten und vorgegebenen Grenzen.

Das Einbeziehen genrefremder Kunstformen bringt unweigerlich Veränderung in der Rezeption mit sich. Dementsprechend kommt es nach Konzerten zu Abwehrreaktionen eines Fachpublikums, das zu lange in seiner eigenen Blase verweilt hat. Wir sind weit davon entfernt, dass der handwerkliche Standard für genrefremde Elemente eingelöst wird. Doch durch die neuen Kombinationen, die der disziplinäre Pluralismus schafft, ergeben sich – in der Phase in der wir uns befinden – kompositorische Innovationsräume, die wir den KomponistInnen und Ausführenden eingestehen müssen. Eine Komposition, die mit visuellen Mitteln arbeitet, kann nicht auf dieselbe Weise wahrgenommen und kritisiert werden, wie ein Werk, das mit rein auditiven Mitteln auskommt. Das große Ganze rückt in den Vordergrund. Wir sind an einem Wendepunkt.

## Philipp Krebs: Hinterfragen

*Geboren 1994. Studierte Komposition bei Martin Schüttler und Marco Stroppa an der Staatlichen HfM u. darst. Kunst Stuttgart sowie Philosophie an der Universität Stuttgart. Weiterführende Seminare u. a. bei Johannes Kreidler, Stefan Prins und Jennifer Walshe. Gründungsmitglied des Stuttgarter Kollektivs für aktuelle Musik e.V. und künstlerische Leitung der intermediären Konzertreihe reboot. Werke: GLOSS [selbstportrait 3] (2018) für Performer an Keyboards & Elektronik mit Videointerventionen & präpariertem Konzertflügel; heavy hitter (2017) für E-Gitarre, Ensemble, Elektronik & Video; the only easy day was yesterday (2016) für Trompete mit Live- Elektronik & Video; thrill my appetite (2014) für großes Ensemble mit Sängern, Video und Elektronik u.a.*



**S**pricht man vom Vorgang einer in der Gegenwart verorteten kompositorischen Praxis, so scheint sich dies im Allgemeinen auf das künstlerische Produkt der Verarbeitung individueller Wahrnehmung dessen, was in Form des Alltäglichen auf den Komponisten selbst als Subjekt einwirkt, zu beziehen. Das Schaffen eines Kunstwerks ist demnach stets als das Ergebnis der zum Zeitpunkt seiner Entstehung relevanten Umstände zu betrachten.

In der Realität des Jahres 2018 speisen sich diese Impulse aus einer Welt, in welcher der Künstler selbst zum Digital Native geworden ist und folglich im kompositorischen Prozess selbstverständlichen Gebrauch von den Artefakten, Situationen und Mitteln macht, welche die Digitalisierung zur Verfügung stellt beziehungsweise gestellt hat: Vom häuslichen Internetzugriff über die Arbeit mit DAWs und Technik im Heimstudio, dem Programmieren von Live-Elektronik bis hin zur alltäglichen Kommunikation und Organisation – die Werkzeuge und Möglichkeiten zur autarken künstlerischen Produktion sind omnipräsent und unkompliziert zugänglich. Die Selbstverständlichkeit, mit welcher sich das Digitale im Alltäglichen verankert hat, trägt also die Notwendigkeit einer künstlerischen Auseinandersetzung mit jenem Sujet als logische Konsequenz mit sich und bietet vielfältige Anwendungsmöglichkeiten in der Neu- und Weiterentwicklung musikalischer Praxis.

Die Aufgabe des Künstlers, der behauptet, sich auf diesem Terrain nativ zu bewegen, besteht gleichzeitig auch darin, die ihm zur Verfügung stehenden Mittel als solche zu hinterfragen und sich in diesem Zusammenhang zu positionieren. Dieser Kontext eröffnet den Spielrahmen eines Balanceaktes, mit dem ich

mich selbst in meiner eigenen Arbeit konfrontiert sehe – dem bedenkenlosen Einsatz von digitalen Praktiken steht hierbei der Aspekt einer kritischen Reflexion gegenüber. Genau deswegen verorte ich das eigentliche Potenzial des Digitalen als Medium der künstlerischen Auseinandersetzung nicht im demonstrativen Einsatz des Technischen, sondern in dessen subtilem, thematisch inspirierten Gebrauch. Die Konsequenz der Digitalisierung besteht für mich dementsprechend nicht im Erliegen der Verlockungen der technischen Hochglanzoberfläche, sondern in ihrer kritisch informierten Übersetzung und Brechung innerhalb eines musikalischen Milieus.

Die bloße Adaption von aufwendig produzierten Video- und Multimediaspektakeln, vertrauten Jingles aus dem Gebrauch alltäglicher Elektronikprodukte oder satten Hochglanzsounds scheint bis dato ungeahnte Gestaltungsmöglichkeiten und »frischen Wind« in den musikalisch-kompositorischen Bereich zu bringen. Sie wählt jedoch den Weg des geringsten Widerstands und negiert dabei gleichzeitig jenes Potenzial, das die essenzielle Beschäftigung mit dem Digitalen als nicht zu leugnender Teil des Alltäglichen in die Kunst einfließen lässt. Eine teleologische Entwicklung kann dies gewiss nicht sein.

## Lukas Huber: fluid und körnig

Geboren 1990. Komponist und Medienkünstler. Studierte Musik, Medienkunst und Contemporary Arts Practice an der Hochschule der Künste Bern. Werke: *Szenisches Konzert Abhängigkeitserklärung für extrem gemischten Chor* (2018); *WIR für Klaviertrio, Verstärkung und Zuspielung für das Absolut-Trio* (2017); *Musiktheater Ekstase für die Theatergruppe GWK* (2017); *Scorpio für Flügel, Schlagzeug und Elektronik für das Duo Tied* (2016) u.a.



Die Auseinandersetzung mit digitalen Medien hat wohl mein Interesse am prozessorientierten, anti-autoritären Musizieren untermauert – oder gar hervorgerufen. Eine Erklärung dafür meine ich etwa in der Erfahrung zu finden, dass beim Programmieren sehr einfach weitreichende Veränderungen in der Grundstruktur vorgenommen werden können. Bei akustischen Instrumenten sind Eingriffe in die Grundstruktur viel aufwendiger oder gar unmöglich, und aufgrund physikalischer Gesetze oft nicht wieder rückgängig zu machen. Entsprechend liegt es nahe, bei der Arbeit mit digitalen Medien statt abgeschlossener Werke dynamische Settings zu generieren. Dabei ist es mir wichtig, die Mechanismen dieser Settings möglichst offenzulegen, um darauf aufmerksam zu machen, dass diese aufgrund des riesigen Spielraums stets subjektiv sind.

Mit Mechanismen meine ich Algorithmen, wobei ich kurz erklären will, was darunter in diesem Kontext zu verstehen ist: Wenn wir mit digitalen Medien interagieren, wird ein kontinuierlicher Ablauf – entweder akustisch, optisch oder haptisch, also zum Beispiel eine Lichtveränderung, ein Klang oder der Druck einer Taste – in einen klar unterteilten Ablauf, in ein digitales Signal, umgewandelt. Dieses digitale Signal wird verarbeitet und wieder in einen stufenlosen Ablauf – ein analoges Signal – umgewandelt. Das Zentrale dabei ist die Verarbeitung des digitalisierten Signals, bei dem jedem einzelnen Wert – also einer bestimmten Zahl – eine neue Zahl zugewiesen wird; die beiden Werte entsprechen sich nicht, sind nicht analog. Weil es keine Analogie zwischen In- und Output gibt, können Außenstehende – jene, die keinen Einblick in die Architektur der arbeitenden Algorithmen haben – intuitiv nicht nachvollziehen was geschieht; es gelten keine physikalischen Gesetze bei der Zuordnung der Werte. Entsprechend besteht die Gefahr, dass schnell akzeptiert wird, wie »übersetzt« wird, anstatt zu hinterfragen, weshalb gerade so »übersetzt« wird. Dies ermöglicht bestimmt auch der kursierende Fehlglaube, dass digital etwas mit objektiv zu tun hat, was wiederum daher kommen dürfte, dass bei digitalen Verfahren – wertfreie – Zahlen im Spiel sind.

Meiner Ansicht nach muss ein Bewusstsein für das nicht-objektive »Dazwischen« geschaffen werden, damit ein freier, experimenteller Umgang mit digitalen Medien möglich ist: Wer lässt wen mit wem auf welche Art kommunizieren? Um an das »Wer« heranzukommen, versuche ich mein künstlerisches Handeln im Zusammenhang mit digitalen Medien auf verschiedene Arten offenzulegen – schließlich bin ich im Kontext von Aufführungen meiner Musik ein »Wer«.