

# Die Spitze des Eisbergs

## Schlüsselfragen musikalischer Laptopkultur

**D**aß sich hinter nahezu jeder Tonträgerproduktion informationstechnologische Werkzeuge verbergen, ist eine Binsenweisheit. Bereits die Medienförmigkeit der Musik, die als Datei oder Soundfile auf CD, DVD oder direkt im Netz verbreitet wird, belegt einen Wandel, dessen Formen und gestalterische Prozesse untrennbar mit dem Medium Computer verknüpft sind. Mit den Laptops auf den Live-Bühnen elektronischer Musik wird nun auch hier die Spitze eines Eisbergs sichtbar, der in seinen Ausmaßen noch kaum zu umreißen ist: die Informationstechnologisierung der Musik nimmt performative Gestalt an. Laptops oder Notebooks, wie man sie heute oft nennt, als dominantes Instrumentarium auf der Bühne sind gleichermaßen Ausdruck technischer Veränderung wie Zeichen konzeptueller Transformation der Erzeugung und Gestaltung von Musik im elektronischen Medium.

### Mobilisierte Technik

Als Station technischen Fortschritts scheint das Phänomen noch am leichtesten zu fassen: Miniaturisierung und Leistungssteigerung machen den Personal Computer portabel, die Schreibtisch (Desktop)-Umgebung befindet sich nun auf dem Schoß (Laptop) oder in der Hand (Palmtop) des Nutzers. Das Skizzenbuch wird als Notebook oder digitaler Assistent in Form eines PDA (Personal Digital Assistant) zum multimedialen Gadget. Damit sind zunächst einmal Officepakete und Home Entertainment Suites wie *iLife*, von Apple-Gründer Steve Jobs als »Microsoft Office for the rest of your life« apostrophiert<sup>1</sup>, in den mobilen Alltag entlassen. Mobil verfügbar werden allerdings auch die professionellen Werkzeuge der Studioproduktion, des Sound-Editing, Effekte, virtuelle Klangerzeuger etc. und mit ihnen Teile der vormals lokal installierten Peripherie (das Audiointerface *MOTU traveler* trägt beispielsweise die Mobilität bereits im Namen). Gleichzeitig wandern die in die Hardware von Keyboards und Rackgeräten eingebrannten Programme aus in die universelle Systemarchitektur der tragbaren Rechner. Die Vorteile spezialisierter Hardware wie

2 funktional gestaltete Interfaces mit eindeuti-

ger Zuordnung der Kontrollelemente, Betriebssicherheit, Echtzeitverhalten und der daraus resultierende Instrumentcharakter treten in den Hintergrund, wenn es darum geht, die Optionen der technischen Konfiguration selbst zum Instrument werden zu lassen.

Natürlich ist inzwischen auch die Gegenrichtung möglich: die Individualisierung herkömmlicher elektronischer Instrumente. Das Instrumentendesign erfolgt im Computer, um die Hardware eines elektronischen Instruments zu konfigurieren, das schließlich als autonome, mobile, haptische Oberfläche eines individuell konstruierten Instruments dient. Bei Musikinstrumenten wie dem *Nord Modular* (Fa. Clavia) baut der Musiker seinen individuellen Synthesizer aus Programmobjekten am PC zusammen und lädt ihn dann in die Hardware mit dem »look&feel« eines eingeführten elektronischen Instruments. Das Ergebnis ist ein maßgeschneiderter »personal synthesizer«. Dieses Beispiel zeigt, worum es bei Laptop-Performances gerade nicht geht, obwohl mit Portabilität und modularer Programmierbarkeit zwei grundlegende Gemeinsamkeiten bestehen: um ein Musikinstrument im klassischen Sinne mit definierter Klangerzeugung und spezifischer Haptik. Ein mobiler Computer bleibt auch in der noch genauer zu beleuchtenden Funktion als Instrument ein Computer, ein universelles informationstechnologisches Medium mit seinen medienspezifischen Traditionen.

Damit kommen wir zu den Schlüsselfragen der musikalischen Kultur der Laptops: Was veranlaßt Musiker, Komponisten, ihr traditionelles Handwerkszeug gegen einen mobilen Computer einzutauschen? Wo liegt die charakteristische Differenz kompositorischer und instrumentaler Konzepte zu traditionellen Settings? Welches sind prototypische ästhetische Strategien der Verwendung von Laptops in der Musik? Ein amüsantes Gedankenspiel sieht den späten Beethoven auf einer Parkbank, statt dem Skizzenbuch ein Powerbook der Fa. Apple auf den Knien, um seine Ideen festzuhalten und erste Arrangements zu erproben. Warum nicht, nutzen doch Komponisten und Arrangeure längst Sequenzer- und Notensatzprogramme zu diesen Zwecken. Tatsächlich bleibt eine solche Praxis einer »besseren Musikschreibmaschine« jedoch der ästhetischen Tradition des 19. Jh. verhaftet, die Rede von der Laptop-Musik wäre trotz technischer Innovation überflüssig. Um also die vorausgehenden Fragen nicht nur auf einer relativ trivialen technischen Ebene zu verhandeln, ist der medienkulturelle historische Ort des Laptop mit den medienästhetischen Veränderungen der Musik in Beziehung zu set-

1 Steve Jobs Präsentation bei der *MacWorld*, San Francisco 2004.

## Editorial

Sie gehören zu den jüngsten Erscheinungen zeitgenössischer Musikkultur: Musikperformer die in beinahe regungsloser Konzentration vor ihrem Laptop sitzen und eine Musik kreieren, die mit dem, was aus den Konzertsälen zeitgenössischer Musik, auch an elektronischer Musik, vertraut ist, kaum noch etwas zu tun zu hat. Ausübende sind Künstler aller Couleur, vom Popmusiker bis zum ausgebildeten Komponisten und dilettantischen Klangtüftler. Sie machen sich die rasanten Entwicklungen von Computer, Internet und Digitalisierung zu Nutze, um unbeeinflusst von akademischen Konventionen und Zwängen ihre eigenen Hör-Blicke auf Gegenwart, ihre eigenen klanglichen Sinnfindungen zu entwickeln. Diese bedürfen keiner Notations- und Partiturkenntnisse mehr, sondern folgen auf der Basis von Technologie und Programmierkenntnissen neuen Gesetzmäßigkeiten. In dieser jungen musikkulturellen Szene wurde nicht nur die Trennung zwischen Komponist und Musiker, die Autorität von Musikwerk und Partitur aufgehoben, sondern irrelevant wurde erstmals auch die Differenz zwischen Ernster und Unterhaltungsmusik. Die Formulierung des Medienwissenschaftlers Rolf Großmann von der Laptopkultur als Spitze eines Eisbergs bezeichnet treffend die Ausmaße der damit eingeleiteten musikkulturellen Veränderungen. Mit den Worten des Film- und Medienkünstler Lutz Dambeck könnte man auch sagen: Die Fundamente der Moderne sind neu gesetzt worden. Erste Auswirkungen dieser Neusetzung für die Musik wollen *Positionen* in diesem Heft festhalten. So markiert Großmann die kulturellen Verankerungen dieser Entwicklung, die Umwertung und Auflösung des Begriffs Computermusik und umreißt die technischen wie auch ästhetischen Innovationen, die eine Laptopkultur ausmachen. Björn Gottstein vertieft diesen Ansatz durch seine Ausführungen zum Laptop als Musikinstrument, während Orm Finnendahl, Hubert Steins und Martin Rumori daraus resultierende, neue Kompositionsstrategien darlegen. Porträts von Künstlern und Aufführungsorten vermitteln eine Ahnung von der musikalischen Vielfalt dieser jungen musikkulturellen Szene und von dem darin verborgenen musikalischen Potential.

G. N.

zen. Sie manifestieren sich in Stationen des Wandels musikalischer Gestaltung, an denen technische Medien maßgeblichen Anteil haben. Dabei vollziehen sich zentrale Veränderungen in der musikalischen Schriftlichkeit, im kompositorischen Material, in Aufführungspraxis und Instrumentenentwicklung, die im folgenden kurz umrissen werden sollen.

### Phonographische Traditionen

Die Phonographie, die sich in den 1920er Jahren als massenmediales Dispositiv durchsetzte, notiert nicht mehr – wie die Notenschrift der Partitur oder die Stiftwalzen und Lochbänder der Musikautomaten – musikstrukturelle Anweisungen zur Aufführung, sondern die Schallschwingungen der Aufführung selbst. In der Folge bilden sich öffentliche und persönliche Archive von Aufführungen, die sich als mediale Speicher neben den notenschriftlichen kulturellen Archiven etablieren. Wie die Notenschrift bedürfen jedoch auch die phonographischen Speicher einer Aufführung, ein technisches und kulturelles Dispositiv der Rezeption, in dem nun nur scheinbar widersinnig gespeicherte Aufführungen aufgeführt werden. In diesem Sinne konkurrieren die Medienapparate, als Klangerzeuger einer

Aufführung zweiter Ordnung, von Anfang an mit den herkömmlichen Instrumenten. In der ersten Phase der Phonographie werden sie auch – Musikautomaten und Sprechmaschinen gleichermaßen – als solche bezeichnet<sup>2</sup>, bevor in der zweiten Phase der medienkulturellen Adaption der Gedanke der authentischen Abbildung (der high fidelity!) dominierte und sie zu »technischen Mittlern«<sup>3</sup> werden ließ. Die den phonographischen Wiedergabesettings notwendigerweise implementierte klanggenerierende Performanz rückt schließlich ab den 50er Jahren in der *musique concrète* und der Elektronischen Musik und ab Mitte der 70er Jahre im HipHop wieder ins Bewußtsein. Spielinstrumente der Reproduktion wie Phonogene, Mellotron, DJ-Set und Sampler begründen eine neue Praxis der Aufführung zweiter Ordnung, die sich schließlich in den unterschiedlichen Formen der musikalischen Aufführungspraxis vom medienpuristischen Lautsprecherkonzert bis zur Rockband plus DJ etabliert.

Entsprechend verändert sich in diesem Bereich auditiver Kultur die Erwartung der Rezipienten an reproduzierte Musik. Nicht mehr das hinter ihr stehende Original einer vergangenen Aufführung »ist« die Musik, sondern die Reproduktion selbst. Populäre Spielfor-

2 Ernst Toch, *Musik für mechanische Instrumente*, in: Stukenschmidt, Hans-Heinz: *Musik und Maschine*: Sonderheft der Musikblätter des Anbruch, Heft 8/9. Wien 1926, S. 346-379; s.a. Volker Straebel, *Klangraum und Klanginstallation*, in: *Klangkunst. Katalog zu Sonambiente. Festival für Hören und Sehen* der Akademie der Künste Berlin, hrsg. v. Helga de la Motte-Haber, München 1996.

3 Siehe dazu: Klaus Jungk, *Musik im technischen Zeitalter. Von der Edison-Walze zur Bildplatte*. Berlin 1971.

4 Thorsten Klages hat diesen Wiedereintritt der Form für die Phase der analogen elektronischen Medien im Detail beschrieben, in: *Medium und Form – Musik in den (Re-)Produktionsmedien*, Osnabrück 2002.

6 Zum Beispiel Kim Cascone, *The Aesthetics of Failure. ›Post-Digital‹ Tendencies in Contemporary Computer Music*, in: *Computer Music Journal*, 24:4, Winter 2000, S. 12-18.

5 Auf die Bereiche des Intermedialen bzw. des Visuellen mit ihren eigenen Traditionen, deren Integration ebenfalls ein zentraler Aspekt der Informationstechnologisierung darstellt, kann hier aus Platzgründen leider nicht eingegangen werden.

men der DJ-Culture haben ihr Publikum erzo- gen, aus geloopten Breakbeats konstruierte Tracks verweisen, für jeden sicht- und hörbar, nicht mehr auf eine real erspielte Einheit von Zeit und Form. Die Formen der elektronischen Medien und ihrer Produktionsverfahren treten selbst als kompositorisches Material in den Gestaltungsprozeß ein.<sup>4</sup> Dazu gehören Ver- fahren des Editing, der Montage und medi- enspezifischen Transformation, die nun als instrumentale Optionen auftreten und in den verschiedensten Genres und Stilen genutzt werden, wofür Namen einiger der Hauptakteure dieser Praxis wie Bob Ostertag, Christian Marclay, John Oswald oder Grandmaster Flash stehen.

Die Ausführung zweiter Ordnung emanzi- piert sich als selbständiges ästhetisches Arte- fakt von ihrer vermeintlichen Abbildungsfunk- tion. Das aktuell in den vielerlei Facetten auftretende Schlüsselwort »Sound« etikettiert ebenfalls diesen Wandel: im Gegensatz zum Ton, der uns als instrumental oder vokal in- toniertes(!) Klangelement einer übergeordne- ten, präformierten tonalen Struktur vertraut ist, betont Sound das »Wie« der Klänge bei gleichzeitiger Offenheit ihrer medialen oder nicht-medialen Herkunft. Dort, wo Laptops als Sampler verwendet werden, wo sie Vor- produziertes montieren und transformieren, wo sie auf die Audio-Archive der kulturellen Produktion zugreifen, stehen sie in der be- schriebenen Tradition. Als digitale Medienma- schinen beherrschen sie von den Funktionen her – Software- Sampler haben in der gängi- gen Produktionspraxis ohnehin die Hardware obsolet werden lassen – die gesamte Palette der genannten Gestaltungsoptionen und füh- ren sie weiter. Sowohl HiFi als auch Reprodukti- onsmusik werden als eingeführte Medientradi- tionen mit ihren Aufführungspraxen aufgenom- men und fortgesetzt. Die Informati- onstechnologisierung – hier unterscheidet sie sich von der Medientradition ihrer Vorgänger – ad- aptiert jedoch nicht nur in zumeist simulati- ven Settings diese Stränge, sondern verbindet sie in einem digitalen Setup mit weiteren Ge- staltungsstrategien, von denen ich nur zwei ansprechen möchte: Algorithmik und digitale Vernetzung.<sup>5</sup>

## Computermusik

Wird Komposition als regelgeleitete Gestal- tung musikalischer Struktur verstanden, so sind algorithmische Verfahren im weitesten Sinne von den Kontrapunktregeln Johann Jo- seph Fux' über Serialität und Aleatorik bis zu statistischen Verfahren bei Iannis Xenakis seit 4 jeher Bestandteil musikalischer Strukturbil-

dung. Es ist gerade die Notenschrift westeu- ropäischer Kunstmusik, welche die regelorien- tierte Arbeit an der tonalen Struktur begün- stigt. Daß Computer auch diese Tradition der Gestaltung aufnehmen und fortsetzen, ist nicht weiter verwunderlich. Algorithmische Prozesse sind naturgemäß eine Domäne der programmgesteuerten Rechenmaschinen und damit die generative Ressource computerba- sierter Gestaltung. Dabei können die Ergeb- nisse solcher Prozesse wie in den Pionierzeiten Lejaren A. Hillers in Notenschrift übertragen und konventionell gespielt (etwa von einem Streichquartett in der *Illiad-Suite*, 1956/57) oder direkt in maschinenlesbaren Steuerungs- daten (wie im MIDI-Protokoll, ab 1983) ausge- geben werden. Hinzu kommt die Steuerbarkeit von Klängen und Samples – hier verschmelzen Rechner- und Medientradition des Computers – sowie die direkte Berechnung von Klängen – dies in der Tradition des Synthesizers. Die in- formationstechnologische Produktion kennt also eine weitere Form der Schriftlichkeit, wel- che die vor-phonographische Tradition der Notation auf technischer Ebene weiterführt und mit der digitalisierten Klangschrift der Phonographie verbindet: Datenprotokolle zur Steuerung von Klangerzeugung und -trans- formationen.

Historisch gesehen war es zunächst konse- quent und folgerichtig, Computermusik als Genrebezeichnung für die algorithmische Mu- sik der Rechenmaschinen zu reservieren, bevor der Computer zum digitalen Medium, zur Medienmaschine avancierte. Gestalterische Vorgaben sedimentieren sich nun allerdings nicht mehr nur in generativen Routinen von Kompositionsprogrammen, sondern gleicher- maßen in den Kalkülen der Programmgerüste von Software-Sequenzern, -Samplern, -Syn- thesizern und anderen Tools. Als Nebeneffekt komplexer, teilweise unübersehbarer Pro- grammumgebungen bildet sich zudem eine aktuelle Variante des »gelenkten Zufalls« (Pierre Boulez), die den Kontrollverlust zur kompositorischen Methode erhebt und als »aesthetics of failure« im Diskurs verhandelt werden.<sup>6</sup>

Vor diesem Hintergrund des sowohl techni- schen als auch medienkulturellen Wandels er- folgt eine Umwertung und Auflösung des Be- griffs Computermusik, die von jeder neuen Generation jenseits akademischer Residuen weiter vollzogen wird. Dies gilt paradoxerwei- se gerade für musikalisch eher konservativ orientierte Länder wie Japan, deren westlicher Import akademischer Tradition (Computer als algorithmisches Werkzeug) und populärer Synthesizermusik (Computer als digitale Syn- thesizer) zur medienkulturellen Praxis der

Gegenwart im eigenen Land kaum mehr an-schlußfähig sind. »Computer music« simply denotes anything that is produced using the computer (which for any young musician includes sequencers as well as synthesizers) anything controlled by the manipulation of digital data.«<sup>7</sup>

Die japanische Computermusik der Massen-kultur, so konkretisiert Emmanuelle Loubet weiter, findet in den Bereichen Karaoke und Computergames statt. Auf die Folgen dieser Extremposition wird noch einzugehen sein. In dieser Situation des Wandels – wir sind hier wohl gemerkt noch beim Computer, nicht beim Laptop – entstanden und entstehen die Programme, die eine Live-Performance mit Computern überhaupt erst ermöglichen. Sie vermitteln zwischen der informationstechnologischen Architektur der universellen Büromaschine und den Zielen und Optionen des musikalischen Spiels. Ebenso vermitteln sie jedoch auch zwischen den genannten Traditionen musikalischer (Medien-)Gestaltung, sie definieren den Ort der konfigurierten Maschine. Entsprechend bewegt sich die Programm-entwicklung zwischen den Polen algorithmischer Echtzeit- Komposition (Beispiele: *M*, *Jam Factory*, *Ovaltune*) auf der einen Seite und für die Live-Performance modifizierten Medienproduktionswerkzeugen wie Sequenzern (*ableton live*), Samplern (*LiSa*), Editoren und Plug-Ins auf der anderen Seite.<sup>8</sup> Diese Programme sind spezialisierte Werkzeuge und verlangen vom Live-Performer eine Entscheidung für eine der beschriebenen Gestaltungsstrategien.

Ihnen gegenüber stehen Baukastensysteme wie *Reaktor*, *MAX/MSP* und *Pure Data*, die eine ganze Palette von Programmobjekten bieten und eine individuelle Kombination von Gestaltungsoptionen ermöglichen. Am flexibelsten sind die beiden letztgenannten Systeme, die bis in die Programmstrukturen ihrer Objekte verändert werden können. Das Konzept der »Incompleteness«, wie es MAX-Mitentwickler David Zicarelli formuliert, verlangt dabei nach einer aktiven Auseinandersetzung mit den operativen Relationen der Einzelelemente.

»In Max, these relationships can be formed because the software specifies a wrapper for algorithms, devices, interface ideas, and technologies so they can all relate to each other in a common way.«<sup>9</sup> Daß MAX/MSP und Pure Data zu den beliebtesten Programmumgebungen auf den Desk- und Laptops experimentell orientierter Künstler gehören, ist jedoch nicht nur der Flexibilität der Systeme, sondern der Existenz einer Community zu verdanken, die selbstentwickelte Objekte in großer Zahl im Internet zur Verfügung stellt.<sup>10</sup>

## Vernetzung

Damit sind wir bei einem weiteren zentralen Aspekt der Informationstechnologisierung von Musik: der Veränderung kommunikativer Prozesse und der Aneignung kompositorischen Materials durch globale digitale Netze. Der Austausch über musikalische Praktiken im weitesten Sinne, vom Wissen über Kompositionstechniken über den Zugang zu Werken bis zur Kenntnis von Instrumenten und ihren Spielweisen, beschleunigt sich und verändert sich qualitativ in seiner medialen Form. Hier ist nicht nur die digitale Verfügbarkeit der phonographischen Produktion und die Möglichkeit der unmittelbaren Ver-Öffentlichung eigener Produktionen angesprochen. Ebenso verfügbar sind in der »public domain« und den »community spaces« des Internet die Artefakte des Programmierens, Programme, Programmobjekte und -code, Tools etc. Während in den phonographischen Archiven die konkreten »Klangwerke« der kulturellen Praxis gespeichert sind, sedimentiert sich in diesen Archiven kulturelles Wissen über Gestaltungsstrategien in technisch-operativer Form.<sup>11</sup> Computer als Medien kultureller Kommunikation erreichen ihre Komplexität überhaupt erst durch die nicht nur technisch, sondern gerade kulturell motivierte und determinierte Arbeit an den Programmen. Beide, die Objekte digital notierter Phonographie und der ebenfalls digital notierten operativen Kalküle, sind aus dieser Sicht Medienobjekte<sup>12</sup> und als solche kompositorisches Material medienästhetischer Gestaltung. In die Programme ist ein spezifisches generatives Potential der Medienproduktion eingeschrieben, in den phonographischen Notationen der MP3-Dateien stehen konkrete Klänge und auditive Strukturen zur gestalterischen Disposition. Wird der Gedanke der Kombination solcher Medienobjekte konsequent weiterverfolgt, könnten sich Medienprodukte grundlegend wandeln. Statt Audio-CDs wären generative CDs denkbar, die Audiodaten mit ausgearbeiteten Regelsets verbinden und es dem Rezipienten erlauben, eine Klasse möglicher Aufführungen selbst herzustellen. Kompositorische Prozesse und Arbeitskonzepte wären auf einer qualitativ neuen Ebene zugänglich und schließlich in einer Welt vernetzter Archive und Systeme kollektiv weiterzuentwickeln. Markus Popp (»oval«) hat einen ersten, noch unnetzten Schritt dieser Vision in Gestalt eines interaktiven Abspielgeräts für Programmobjekte erprobt. *Ovalprocess* (Ars Electronica 2001, siehe Bild 1) ist eine Installation mit visuellem Sequenzer inklusive integrierten Audiosamples (dem oval Soundfile-Archiv), 5

7 Emmanuelle Loubet, *Laptop Performers, Compact Disc Designers, and No-Beat Techno Artists in Japan: Music from Nowhere*, in: *Computer Music Journal* 24:4, Winter 2000, S. 26.

11 .Siehe Rolf Großmann, *Wissen und kulturelle Praxis. Audioarchive im Wandel*, in: Gendolla, Peter/ Schäfer (Hg.), *Wissensprozesse in der Netzwerkgesellschaft*, Bielefeld 2005, S. 239-256.

8 Ein vollständiger Überblick über den weiten Bereich populärer Programme und Tools ist im »non-academic« Ratgeberbuch von Martin Delany, *Laptop Music. Create, Record, Perform or Just Listen to, Music on Your Laptop Computer*, Norfolk 2004, zu finden.

9 David Zicarelli, *How I Learned to Love a Program That Does Nothing*, in: *Computer Music Journal*, 26:4, Winter 2002, S. 45.

10 Zicarelli spricht von »400 supported objects« als Teil des Programmpakets und »about 800 other objects« im Internet für MAX/MSP im Jahr 2002 (a.a.O., S. 46).

14 Hendrik Lakeberg, *The Laptop Legacy*, in: *De:Bug. Monatszeitschrift für elektronische Lebensaspekte*, 100, 2006, S. 43.

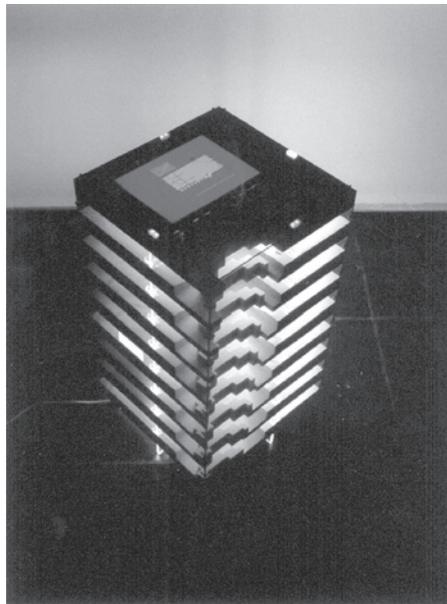


Bild 1: Markus Popp's kommunikative Arbeitsplattform *Oval Process* (Pressearchive Ars Electronica).

die dem Rezipienten selbst die Erzeugung von Ovalmusik überläßt. Der Laptop des Künstlers verschwindet in einem Designobjekt mit Touchscreen, das dem Hörer im öffentlichen Raum zur Verfügung steht. Das Resultat ist eine Klanginstallation mit der Anmutung eines künstlerisch gestalteten Point-of-Information (POI)-Terminals, auf dem im öffentlichen Raum statt multimedialer Informationen Klänge »abgerufen« werden können. Es bleibt abzuwarten, wie weit sich solche Mediendispositive über solche Einzelinstallationen hinaus etablieren können.<sup>13</sup>

Im Hinblick auf das instrumentale Spiel enthält Vernetzung noch einen weiteren Aspekt: die Synchronisation von Zeitstrukturen und Datenbeständen. Wenn bei Robert Henkes *Atlantic Waves*, einer Online-Multi-User-Software auf der Basis von MAX zur Zusammenstellung und Editierung von Soundsnippets und Loops, eine Verbindung zwischen den beteiligten Akteuren hergestellt ist, besteht Übereinstimmung der Zeitmetrik und der auf den Oberflächen der Rechner befindlichen Elemente. Die Tradition gemeinsamen Musizierens mit herkömmlichen Instrumenten und des Jamming scheint hier auf: Übereinkünfte sind hier wie dort notwendig, werden nun jedoch auf der Basis einer anderen technisch vermittelten Schriftlichkeit getroffen, die wiederum einer anderen Medienförmigkeit der Klänge entspricht.

## Stil und style

»Kaum eine Genre-Bezeichnung war in den letzten Jahren unbefriedigender als Laptop-Musik. Aufgelöst in unzählige Synonyme und Sub-Genres wie Clicks and Cuts, Glitch-Funk, Microsound, Post-Ambient, Click-Techno oder

Micro-House war Laptop-Musik alles und nichts [...] Im Zuge der New-Economy-Explosion war Laptop-Musik ein Ausdruck der Neue-Medien-Euphorie, vollgesogen mit musikalischen Verheißungen einer digitalen New Frontier.«<sup>14</sup> Das Unbehagen, das Hendrik Lakeberg in der Einleitung zu einem Interview mit Jan Werner (Mouse on Mars) mit dem Begriff Laptop-Musik verbindet, ist nachvollziehbar. Die Verwendung von Laptops in der Musik, so sollte deutlich geworden sein, steht zwar in wohl definierbaren Traditionslinien der Informationstechnologisierung der Musik, unter deren Oberfläche des sichtbaren Eisbergs der Laptop-Performer zu erkennen ist. Diese Traditionen der phonographischen Reproduktionsmusik, der algorithmischen Komposition und Klangsynthese, der vernetzten Archive und Workstations erlauben jedoch nur in begrenztem Maße Rückschlüsse auf Stile und Genres. In ihnen entwickeln sich die Formen der DJ-Culture, der populären Avantgarde des Electronica-Genres, experimentelle Formen des Sampling und der Klangsynthese bis hin zur hybriden Orchester-Laptop-Komposition oder der Klanginstallation.

Laptop-Musik generiert demnach weniger als Genre denn als performatives Setting ihre ästhetische Aussage, zumal sich die je nach Perspektive musikalischen Evolutionen oder Revolutionen, die oft hierfür proklamiert werden, größtenteils bereits in den skizzierten Traditionen vollzogen haben. Viele Laptop-Performer haben nicht zuletzt deshalb ihre Wurzeln in der DJ-Szene. Wenn Luc Prinčič, wohl auch ein wenig getragen von den oben erwähnten Verheißungen, von einem neuen Modus des Musizierens spricht, ist es zunächst das bereits angesprochene All-in-One-Prinzip der Medienmaschine Computer, das als entscheidendes Merkmal herausgestellt wird: »It is a new mode of musicianship: fusing self-research, composition, innovation, performance and distribution in a single technological device connected to digital networks.«<sup>15</sup> Das instrumentenhafte dieses technischen Geräts besteht gegenüber dem Desktop-Computer in seiner personalisierten mobilen Nutzung, die an herkömmliche Instrumente erinnert. Üben, arbeiten, mit anderen jammen, all dies ist in vergleichbaren Settings möglich. »The whole point of laptops is their portability [...] it's quite a strange experience to sit on Brighton beach with your laptop, and check your e-mail, then open Reason and work on some drum parts just keep the ice cream off your keyboard.«<sup>16</sup> Dabei entstehen allein aus der zeit-räumlichen Situativität des nun mobilen Mediums und seiner drahtlosen (WLAN) Vernetzung komplexere

13 Vgl. den Text von Markus Popp *Meine Musik ist ein Modell für Musik*, [www.medienkunstnetz.de](http://www.medienkunstnetz.de)

15 Luka Prinčič, *Laptop Music. New Modes of Musicianship in the Age of Mobile Computing and Digital Networks*, Research Paper SAE Technology College, London Sept. 2003, [http://skylined.org/~luka/laptop/\\_\\_\\_pdf/LaptopMusic6.pdf](http://skylined.org/~luka/laptop/___pdf/LaptopMusic6.pdf) [Online, 3.7.2006], S. 41.

16 Delany, a.a.O., S. 102.

Nutzungsformen und neue Emergenzen im Vergleich zum herkömmlichen Instrumentalspiel.

Wie traditionelle Instrumente kann zudem der Laptop als individuelles Instrument performativ inszeniert werden, er zentriert als solches Aufmerksamkeit und definiert die Aufführungssituation. Laptop-Musik und ihre Inszenierung sind unmittelbar verbunden. Laptops auf der Bühne oder im Club sind – vergleichbar den DJ-Sets der analogen Phase – in erster Linie ein sichtbares Zeichen der generativen Nutzung und gestalterischen Aneignung eines zeitgemäßen Mediendispositivs. Dabei treten durchaus ähnliche Settings auf wie beim DJ-Set plus MC oder anderen Mitmusikern, ein Medieninstrument begleitet etwa vocals oder eine konventionelle Klangerzeugung (siehe Bild 2). Laptop-Performer mit ihren algorithmisch erweiterten, digitalen Medienmaschinen elektronischer Musik sind jedoch performativ von den DJs des Hip-Hop oder des virtuellen Turntablism weit entfernt: Ihre beobachtbaren manuellen Spieltechniken sind vom Publikum in der Regel nicht an Gehörtes rückzubinden. Ein puristisches Setting mit Performer, Laptop, Lautsprecher kann in entsprechenden Situationen als eine aktualisierte Form des Lautsprecherkonzerts in der Tradition elektroakustischer Musik verstanden werden. Es bezieht seine Aura weniger aus dem expressiven und nachvollziehbaren Umgang mit Klangerzeugern als aus der Konzentration des anwesenden Künstlers, der das Mediendispositiv mit Faderkorrekturen des Mischpults oder mit Mausclicks auf die virtuellen Regler des Laptop an Publikum und Hörsituation anpaßt. Ein großer Teil der kompositorischen Arbeit geht bei diesem Setting der Aufführung voraus, der Laptop mit seiner vorkonfigurierten Software ist eine Art »generatives Tonbandgerät«, das nicht den definierten Klang, sondern die Regeln zu seiner Erzeugung als präformiertes Material »abspielt«.

Gleichzeitig und vor allem sind Laptops, im Gegensatz zu ihren schwerfälligen gesichtslosen Vorgängern, deren Platz unter dem Tisch ist, Accessoires des digital lifestyle, eine Eigenschaft, die ästhetisiert und reflektiert werden kann. Im einfachsten Fall resultieren daraus Stereotypen der Selbstinszenierung, die eine entsprechende Szene-Zugehörigkeit signalisieren. »There is a stereotype. White, male, skinny/undernourished looking, shaved head, jeans, khaki or similarly dull toned t-shirts. Performing glitch or ambient dub influenced music. It's true.«<sup>17</sup> Bild 3 zeigt, daß nicht nur T-Shirts, sondern auch Outdoor Fashion und Powerbook bestens harmonieren. Ästhetisch produktiv wird der Gadget-Charakter

des Laptop, wenn dies auf Strategien und Gegenstände der Klangproduktion durchschlägt. Am deutlichsten ist dies in der Extremposition japanischer Künstlerinnen<sup>18</sup> und Künstler zu beobachten, welche mit Sound genauso umgehen wie mit allen anderen Medieninhalten der Multimedia-Maschine: als editierbare Datei im Medienpool der gefüllten Festplatte. »Even for laptop performers, the computer constitutes, I think, more than a digital tool with particular characteristics, but a stage attitude: an exclusive mini-box worn like a fashionable clip. The computer is a sound layout machine a fashion object.«<sup>19</sup>

In der speziellen Situation Japans ist Laptop-Performance, wie Emanuelle Loubet beschreibt, verbunden mit den dort üblichen Aneignungsformen westlicher Kulturproduktion, dem Import von Kunst als Produkt innerhalb eines undifferenzierten Feldes aus art, design und fashion, und dem reverse import von auf dem westlichen Markt erfolgreicher japanischer Kunst. Die Gegenstände dieser Praxis sind die Versatzstücke einer importierten Kultur, ihre Strategien geprägt von geschichtsloser Aneignung und kontextueller Indifferenz: »[...] the world and its complexity are reduced to the surface of a discount cultural supermarket.«<sup>20</sup> Der angebissene Apfel des Powerbook leuchtet hier als Meta-Gadget den Weg durch den Dschungel der Gadgets digitaler Kultur, durch das Dickicht der Trendobjekte und popkulturellen Archive. Alle verfügbaren Medienobjekte wie künstlerische Artefakte, Programme, Tools können ohne Rücksicht auf ihre Herkunft verbunden, verändert, überlagert werden, ein digitales cultural jamming der Pop-Klischees, Technoloops, Sound-Logos etc. nach dem Vorbild des Designs der Fashion-Magazine. Eine Praxis, die als medienpezifische Nutzung des Laptop über die oben dargestellten Traditionen hinausgeht und in einer radikalen ästhetischen Strategie der Verarbeitung kultureller Artefakte und technischer Settings als Mediengadgets die informationstechnologisch formierte Kultur selbst in den Blick nimmt. Die Konzentration künstlerischer Arbeit auf diese Metaebene kultureller Sedimente ohne historische Bezüge und ohne Rücksicht auf theoretische Diskurse birgt auch eine Chance für eine Form künstlerischer Reflexion, die in der westlichen Traditions- und Theoriekultur des 20. Jahrhunderts zwar eingefordert wurde, jedoch dabei verlorengegangen zu sein schien: die Entdeckung des Gesellschaftlichen in der Autonomie für sich und aus sich selbst sprechender ästhetischer Artefakte. ■

18 Ein besonderes Merkmal der japanischen Szene ist der Anteil aktiver Frauen, ein Zeichen dafür, daß männliche Technikverliebtheit und Hakermentalität eine weitaus geringere Rolle als in Europa/USA spielen, wo weibliche Laptop-Performer noch mit der Lupe gesucht werden müssen.

19 Loubet, a.a.O., S. 31.



Bild 2: Christian Fennesz und Mike Patton live in Victoriaville, Canada, Mai 2006, Bildquelle: Internetarchiv Fennesz.

20 Ebd., S. 19.



Bild 3: Florian Hecker, Bildquelle: Website des Künstlers <http://mego.at/hecker.html>, Foto: Wataru Terasawa.

17 Ebd., S. 100.