

Virtualität und Täuschung

„When I Told You These Things, I Was Lying“

von Alexander Schubert

Der Themenkomplex Virtualität ist mittlerweile keine Sci-Fi-Vision mehr, sondern eine maßgebliche Größe in unserem Lebensalltag geworden. Neben den offenkundigen Arbeitsfeldern Virtual und Augmented Reality ziehen sich die Auswirkungen auch in dezenterer Form durch alle medial vermittelten Inhalte. Sozialleben, Kommunikation, Selbstdarstellung, Politikvermittlung, Körperbilder und vieles mehr sind im digitalen Zeitalter zu editier-, und damit auch manipulierbaren Größen geworden. Wir etablieren Realitäten nicht erst seit dem Fortschritt medialer Techniken, aber jetzt in immer realistischerer Weise. Überall wo Realitäten geschaffen werden, wird auch getäuscht. Die Fragen von Vertrauenswürdigkeit, Nachweisbarkeit und Authentizität potenzieren sich und werden zu zentralen Fragen unseres Soziallebens.

Eine Stärke von Kunst ist eben jenes Etablieren von Realitäten. Jedes Kunstwerk proklamiert eine eigene Welt und setzt sich darüber hinaus in Beziehung zu unserer realen Umwelt. Ein Kunstwerk steht nie für sich alleine, sondern ist immer auch ein Modell. Darüber hinaus bietet das Setting des Kunstwerks die Chance, mit den verwendeten Codes zu spielen, sie zu reflektieren, zu brechen und zu hinterfragen.

Wenn ich in diesem Text von der realen Welt oder unserer Umwelt spreche, dann meine ich damit eine analoge, nicht mediale und vermittelte, sondern unmittelbar vom Betrachter wahrgenommene Welt. Natürlich ist auch diese Perzeption konstruktivistisch von uns generiert und damit nicht absolut. Der Einfachheit halber nutze ich diese Begrifflichkeit als Gegenteil zu virtuellen, artifiziellen Welten. Damit meine ich in diesem Kontext Realitäten, welche erkennbar und wissentlich vom Menschen kreiert wurden und das Ziel verfolgen, eine alternative oder ergänzende Wahrheit, Erfahrung, Wahrnehmung oder Umwelt zu generieren.¹

Gerade die Arbeit mit neuen Medien, Elektronik, Video, Installation und Performance bietet hierfür ein vielfältiges Potential, vor allem die Möglichkeit, die Techniken der zeitgenössischen Musik für ein gesellschaftlich relevantes Gebiet anzuwenden. Live-Elektronik und Video-Zuspielung lassen sich nicht einfach als Effekt, Dekor oder zur Aufhübschung nutzen, sondern wir können diese Techniken als das passendste Tool zur Umsetzung von virtuellen Konzepten begreifen. Jeder Einsatz von Elektronik birgt das Potential der Täuschung. Mit digita-

len Tools wird das Verhältnis von Ursache und Wirkung voneinander losgelöst und frei gestaltbar. Sich auf diesen Aspekt zu konzentrieren und ihn zum Gegenstand der Arbeit zu machen, stellt eine künstlerisch spannende Aufgabe dar.

Im Folgenden gehe ich auf verschiedene technische und damit verbundene gesellschaftliche Faktoren ein, welche sich explizit oder implizit aus (zumeist medial vermittelten) virtuellen Repräsentationen ergeben. Körper und Identitäten stehen hierbei im Mittelpunkt der Betrachtung. Die Manipulation der qualitativen und quantitativen Darstellungsaspekte von Menschen und ihrer Handlungen sollen in verschiedenen Kontexten untersucht werden.

Parallel führe ich Beispiele aus verschiedenen Kunstsparten an. Die Auswahl der Werke soll veranschaulichen, inwieweit künstlerische Auseinandersetzungen Missstände offenlegen und problematisieren können. Abschließend formuliere ich die These, dass eine mediale Produktion immer Täuschungselemente enthält, um am Ende die Intentionen und Erfahrungen meiner eigenen Arbeit in diesem Themenfeld darzulegen.

Entkopplung

Das Prinzip der Virtualität im klassischen Konzert können wir dann erfahren, wenn ein artifizierlicher Raum geschaffen wird, dessen zugrundeliegende Funktionsmechanismen uns verborgen oder zumindest ausgeblendet sind. Es werden Sinneseindrücke oder Erfahrungen kreiert, die in dieser Form nicht (klassisch konzert-räumlich) vorhanden sind beziehungsweise deren Form in eine andere Repräsentation übertragen wurde.

In der akusmatischen Musik bleibt uns die Klangquelle verborgen. Die Kunst des reinen Hörens – im Ursprung beim philosophischen Vortrag – hat über die Tonbandmusik verstärkt Einzug in die Kunstmusik erhalten. Der pythagoräische Vorhang entkoppelt unsere Wahrnehmung vom Klangerzeuger und schafft so einen artifizierlichen Raum, welcher entweder rein akustisch existieren kann oder von uns innerlich komplettiert wird.

Alvin Luciers Klassiker „Music for Solo Performer“ stellt eine Brückenfunktion zwischen performativer und akusmatischer Musik da. Zwar werden die Schlagzeuginstrumente durch die Gehirnaktivität des Performers in Schwingung gebracht, doch entzieht sich uns das eigentliche Vorgehen im Inneren des Kopfs. In der analogen Schaltung zur Verklangerlichung liegt trotzdem eine Willkür und damit eine Behauptung.

Theatrale und gestische Elemente haben in der zeitge-

¹ Ich konzentriere mich dabei zumeist auf technisch vermittelte Inhalte, aber es sind beispielsweise auch verbale Konstruktionen gemeint.

nössischen Musik eine lange Tradition. Das Inszenieren des Körpers und sein Verhältnis zum vermittelten Inhalt wurde in der instrumentalen Musik beispielsweise von Kagel, Schnebel und Jani Christou etabliert. Bereits in Christous „Anaparastasis III“, Thierry de Mey's „Silence must be“ oder Schnebels „Nostalgie“ finden wir eine dezidierte Entkopplung von Bewegung und (Klang-)Resultat. Hier werden Inhalte evoziert, die konkret auf der Bühne nicht stattfinden, in unserem Kopf aber vervollständigt werden. Auch Xavier le Roy separierte Spielbewegung und tatsächliches Spiel in seiner Inszenierung von Lachenmanns „Salut für Caudwell“. Der Zuschauer hört das Gitarrenduo hinter dem Vorhang spielen und sieht ein zweites Duo das Stück mit leeren Händen spielen. Die Entkopplung beschränkt sich in diesem Fall auf die Trennung, berührt aber nicht den semantischen Inhalt.

Im medialen Kontext sind solche Ansätze besonders effizient umsetzbar. Der Einsatz von Live-Elektronik und Video erweitert das Möglichkeitsspektrum. Michael Beil nutzt das Prinzip der Trennung von tonlosen performativen Pseudospielbewegungen, welche vom Ensemble im Off um eine Klangebene ergänzt werden, zum Beispiel in „Exit to Enter“. Mit der Dopplung der Performer durch Live-Video-Sampling führt er diesen Gedanken weiter. Der Musiker entgleitet zunehmend dem Greifbaren. Er wird zuerst seines Instruments beraubt, dann auch des Körpers. Auf diese Weise können Handlungen mit neuen Inhalten unterlegt und Bewegungen uminterpretiert werden. Geschehnisse werden manipuliert und virtualisiert (sic).

Hologramm

Die Auflösung des Körpers, der menschlichen Präsenz und Unmittelbarkeit ist in unserer Gesellschaft alltäglich geworden. Wie wir uns selbst präsentieren und andere Menschen betrachten, ist fortschreitend indirekt und virtuell geworden. Ein Photograph hat Hillary Clinton bei einem Wahlkampfauftritt an einem Flughafen mit ihren auf sie wartenden Unterstützern abgelichtet. Diese stehen aber allesamt mit dem Rücken zu der Politikerin, so dass sie ein Selfie mit ihr machen können.² Genauso beobachtet man auf den kontinuierlich von Handys und Tablets mitgefilmten Konzerten, dass manche Zuschauer eher auf das Tablet eines anderen Besuchers schauen, als direkt auf die Bühne. Das „reale“ Geschehen ist nur ein Baustein für die primäre digitale Welt.

Stefan Prins greift dieses Phänomen des indirekten Schauens in der Tablet-Nutzung von Publikumsteilnehmern in seinem Stück „Mirror Box Extensions“ auf. Vorrangig wird auf der Bühne mithilfe von Projektionen auf eine semitransparente Gaze-Wand ein Hologramm-ähnlicher Effekt erzielt, bei dem die Musiker zusammen

mit ihren projizierten Alter-Egos spielen.³ Künstlerisch überzeugend wurde das Hologramm-Prinzip in Madrid eingesetzt, als ein Demonstrationsverbot vor Regierungsgebäuden verhängt wurde. Dem Erlass entsprechend, aber den Stimmen der nicht erwünschten Demonstranten Rechnung tragend, wurde ein virtueller Protestmarsch inszeniert, in dem die verbannten Bürger als Hologramme sichtbar gemacht wurden.

Ein faszinierendes Phänomen ist die virtuelle Kunstfigur Hatsune Miku, geschaffen als Maskottchen der gleichnamigen Software, die synthetische Gesangsstimmen generieren kann. Die Kombination aus Figur und Stimmsynthese errang eine so große Popularität, dass auf dieser Basis von einem breiten Nutzer- und Produzentenkollektiv über hunderttausend Stück veröffentlicht wurden. Der gemeinsame Zugriff auf diese abstrakte Person ist genauso beeindruckend wie die Identifizierung des Publikums mit dieser Figur. Im Kunstmusikkontext hat sich beispielsweise Keiichiro Shibuya in seiner Hologramm-Oper „The End“ dieses Settings bedient, um den Tod beziehungsweise den Stopp der Entwicklung der Figur zu thematisieren. Dieser Umstand hatte in der realen Fanbase ein tatsächliches Gewicht. Die Akzeptanz und Identifizierung der Fans mit der Figur sind bei diesem Phänomen besonders spannend, und in diesem Fall viel relevanter als die Übertragung in den Kunstkontext durch eine multimediale Oper. Das Besondere ist die Bereitschaft eines Publikums bei Popkonzerten des Hologramms genauso begeistert eine eigentlich leere Bühne zu beklatschen und zu Tausenden einen Konzertsaal zu besuchen, in dem der Künstler nicht anwesend ist und sein kann. Das gibt einen Ausblick auf die Akzeptanz von virtuellen Inhalten im realen Leben.

Computer und Spiele

Während der letzten Jahre hat sich die Computerspielszene immer weiter von einer reinen Unterhaltungsindustrie zu einer auch künstlerisch relevanten Sparte entwickelt. Computerspiele bieten nicht-lineare, narrative sowie strukturelle Potentiale. Plattformen wie Minecraft liefern zum Beispiel Werkzeuge, mit denen eine große Community aberwitzige Spielideen, Kunstobjekte oder Turing Maschinen erstellt.⁴ Ein selbstreflexives, nicht-lineares Beispiel für eine kleine Produktion ist das Meta-Computerspiel „The Stanley Parable“. Hier werden explizit das Virtuelle und das Artifizielle eines Spiels mit seinen impliziten Erwartungen und Regeln thematisiert und schließlich ad absurdum geführt.

Populäre Augmented Reality-Spiele wie „Ingress“ und „Pokemon Go“ haben die Vermischung von Realität und medialen Inhalten im öffentlichen Raum zum Mainstream gemacht. Im Kunstkontext wird diese Technik

2 <http://time.com/4508252/hillary-clinton-epic-selfie/>, wie alle folgenden Links aufgerufen am 31. Mai 2018.

3 <https://www.youtube.com/watch?v=HDXFIRqjRgM>

4 <https://www.youtube.com/watch?v=1X21HQphy6I>

ebenfalls bereits genutzt, zum Beispiel in der Arbeit „Alter Bahnhof Video Walk“ von Janet Cardiff und George Bures Miller.⁵ In der Augmentation der Welt kann unser Blick auf die Wirklichkeit verändert und erweitert werden.

Doch auch das Gegenteil, nämlich die Wirklichkeitsbeschränkung/-vereinfachung, birgt eine große Chance. Die typische Reduktion der Welt auf eine Version im Spiel hat einen gewissen Modellcharakter. Aus der Simplifizierung der Realität folgt immer auch ein Erkenntnisgewinn, denn (überhaupt nur) so sehen wir zugrundeliegende Wirkzusammenhänge oder nehmen durch den Wegfall von Elementen ihre jeweilige Bedeutung wahr.

Im Musikkontext berührt die Idee eines Computerspiels unmittelbar Themen der algorithmischen Komposition, die auch im Mainstream zunehmend Verwendung findet. Ein Musikstück kann beispielsweise als Programm oder App veröffentlicht werden. Björks „Biophilia“ oder das Programm „Small Fish“ sind hierfür bekannte Beispiele.

Marko Ciciliani integriert in seine jüngsten Arbeiten, beispielsweise in „Kilgore“, „Atomic Etudes“ und „Audiodromo“, sowie mit dem Forschungsprojekt GAPP⁶ Computerspielkonzepte in die Konzertsituation. Dieser Forschungsgegenstand deckt viele Potentiale auf. Unter anderem ist dieser Methode die Frage immanent, in welcher Form die Teilnahme an dem Spiel und das Betrachten als für sich stehende Formen funktionieren. In der Online-Spielwelt hat sich mit den „Let’s Play“- oder „Walkthrough“-Videos ein weiterer Trend manifestiert. Interessierte schauen hier anderen Spielern beim Spielen zu oder besuchen YouTube-Channels, auf denen Walkthrough-Channels kommentiert werden. Dieser doppelte Meta-Zugang zu den Spielen ist bei Jugendlichen keine Besonderheit und zeigt auf, in welcher Deutlichkeit der Umgang mit der virtuellen Welt inzwischen präsent geworden ist.

Jonathan Vinel nutzt in seinem Post-Internet-Kurzfilm „Notre amour est assez puissant“ die Ich-Perspektive eines Ego-Shooters, um die traurige Geschichte eines verliebten jungen Mannes nachzuzeichnen. Wir blicken dabei dem Protagonisten bei einem gewalttätigen Streifzug durch Schule, Kirche und Natur über die Schulter. Die kalte Detaillosigkeit der Szenerie untermalt die Trauer und Verrohung des Ich-Erzählers. Die Welt innerhalb des Spiels dient in mehrerlei Hinsicht als Spiegel und Metapher für die Gefühls- und Erlebniswelt des Charakters. Der Film ist ein gelungenes Beispiel für die aus dem Inhalt motivierte Nutzung eines Mediums und dessen Konnotationen. Es ist nicht nur ein Werkzeug, um eine Geschichte zu erzählen, sondern in seiner Virtualität und der damit verbundenen Isolation bereits Gegenstand des Werks.

5 <https://www.youtube.com/watch?v=sOkQE7m3rPw>

6 <http://gapp.net/>

Virtualität hat heute zahlreiche Erscheinungsformen in sämtlichen Kunstsparten. Die Grenzen zwischen den Bereichen verschwimmen dabei zunehmend. Der Einfluss von außermusikalischen Kunst- und Forschungsgenres auf die akademische Musik ist bereits deutlich spürbar. Die Mediennutzung und mit ihr verbundene Grundgedanken können als hilfreiche Impulse für die (mediale) zeitgenössische Musik angesehen werden.

Körper und Identitäten

Mit jedem technischen Fortschritt und den damit verbundenen medialen Errungenschaften entstanden neue Kunstformen, die sich der neuen Werkzeuge bedienten und sie zugleich reflektierend in Frage stellten. Nam June Paik transferierte den Körper in die Bildschirmwelt, Stellarc modifizierte seinen Körper direkt mit Prothesen und Marco Donnarumma nutzt seine Muskelenergie als Quelle der Kontrollspannung für Maschinen.⁷

Gerade Körperbilder und Identitäten als Kernelemente menschlicher Kommunikation sind im digitalen Zeitalter manipulierbarer geworden. Einerseits beobachten wir die (vom „Realen“ ausgehende) Verfremdung und Retuschierung von Abbildern, andererseits die vollständige Neubildung virtueller Charaktere.

Die Bearbeitung von Bild, Video und Klang wird zunehmend zum erschwinglichen Mainstream und eine spezifische Manipulation, die vorher Experten und Geheimdiensten vorbehalten war, wird nun zur ubiquitären Möglichkeit. Die „Liquid Filter“-Funktionen von Adobe Photoshop erlauben dem Laien, das Gesicht eines Menschen per Ziehregler zu variieren. Das Gesicht wird dabei in Key Features zerlegt. Diese Eigenschaften sind dann per Menu regulierbar, wie beispielsweise im Grad des Lächelns. Grundlage hierfür ist die Diskretisierung von Merkmalen durch intelligente Algorithmen, was eine neue Qualität in der Editierbarkeit ermöglicht.

Bemerkenswert ist auch die Technik des „Face Swappings“. Als humorvolles App-Feature erlaubt etwa Snapchat den Austausch von zwei Gesichtern. In aufwendigeren Programmen können auch Mimik und Sprachbewegung von einem Gesicht auf ein anderes übertragen werden.

Ein Beispiel für die Anwendung im Kunstbereich ist das Augmentieren von Ölgemälden, die durch eine Handy-App betrachtet in bearbeiteter Weise erscheinen.⁸ Doch vor allem die Implikationen und denkbaren Konsequenzen auf politischer und gesellschaftlicher Ebene sind denkwürdig. Beispiele zeigen bereits, wie man prominente Politiker per digitalen Eingriff Dinge sprechen lässt, die sie nie gesagt haben.⁹ Ein bekanntes Beispiel für die Auflösung von Glaubhaftigkeit von Bild-/Tondokumenten

7 <http://marcodonnarumma.com/>

8 <https://ago.ca/exhibitions/reblink>

9 <https://www.youtube.com/watch?v=AmUC4m6w1wo>

im digitalen Zeitalter ist die politische Satire #VaroufAKE von Jan Böhmermann. In der hochgekochten Stimmung der Eurokrise erklärte Böhmermann ein Video des griechischen Finanzministers Varoufakis zu einer von seinem Team hergestellten Fälschung. Die dadurch in den Medien und in der Öffentlichkeit entstandene Unsicherheit bezüglich der Authentizität des Videos ist dabei der eigentliche Kunstgriff der Aktion. Im weiteren Verlauf stellte sich nämlich heraus, dass das Making-of-Video, das die angebliche Manipulation der Handlung des Finanzministers zeigte, seinerseits eine Fälschung war. Die Öffentlichkeit wurde dergestalt manipuliert, an ihre Täuschung zu glauben. Die weitreichenden journalistischen und gesellschaftlichen Folgen dieser (künstlerisch-politischen) Arbeit ergaben sich aus der hervorgerufenen Reflexion der Mediennutzung und der Debatte über den Echtheitswert von Nachrichten. Die Frage nach Authentizität ist im Zuge der beschriebenen Entwicklung zu einem wesentlichen künstlerischen und gesellschaftlichen Topos geworden. Gerade die aktuelle Debatte um Deutungshoheiten in Zeiten von Fake News zeigt die Brisanz dieses Themas.

Avatare und Kunstpersonen

Die Manipulation bestehender Körperbilder ist zum Alltag geworden. Neben der expliziten Manipulation ist der weit gefasste Begriff der digitalen Selbstdarstellung kaum auszublenden. Menschen rücken sich unter anderem in sozialen Netzwerken ins rechte Licht: durch systematisches Auswählen oder Weglassen, durch Filtern und Manipulation. Eine Reihe von audiovisuellen Stücken im Kontext der Neuen Musik, zum Beispiel von Oscar Escardo und Laura Bowler, greift diesen Trend explizit auf und bildet in der Videoprojektion die Oberflächen der Internetplattformen ab und kommentiert die Problematik. Im Privaten ist die Zielgruppe das soziale Umfeld. Es geht hier um Selbstdarstellung und potentiell narzisstische Motive. Brigitta Muntendorf zeigt in „iScreen, YouScream!“¹⁰ eine Sammlung an überspitzten Internet- und YouTube-Charakteren. Die groteske Selbstinszenierung hat hier eine humorvolle Seite. Dass die Performer per Videostream aus schwarzen Kästen, in denen sie einzeln plaziert sind, auf die Projektionsfläche im Konzertsaal geworfen werden, thematisiert auch den Aspekt der Isolation. Sie entwirft aber auch ein explizit virtuelles Setting, in dem wir erst einmal glauben müssen, dass die projizierten Inhalte tatsächlich live stattfinden.

Doch auch aus wirtschaftlichen Interessen werden digitale Personas geformt. Mit der zunehmenden kommerziellen Nutzung von Blogs und sozialen Channels wird Werbung persönlicher und direkter, und Identifikationsfiguren individueller und privater. Authentizität ist eine monetäre Größe, denn sie verspricht einen individuellen

Wert. Folglich wurden beispielsweise eine Reihe von ursprünglich privaten YouTubern sukzessive zu Werbemationetten umfunktioniert. Die Rechtsprechung reguliert hier mit der Notwendigkeit der Kenntlichmachung teilweise nach. Trotzdem kann – siehe das Phänomen der Influencer – eine verstärkte Verwischung der Trennlinie von offiziell als solche erkennbare Werbung und persönlichen Statements von Internet-Nutzern beobachtet werden. Mainstream-Sender und -Formate verlieren an Bedeutung und die verteilte, vermeintlich persönlichere Meinungsplazierung gewinnt an Gewicht. Nach „Scripted Reality“-Sendeformaten kann hier die Authentizität noch realer und der Inhalt noch glaubwürdiger gestaltet werden. Der Graubereich von Täuschung, künstlichen Figuren und verschleierte Interessen ist gesellschaftlicher Alltag geworden. Alle gängigen Internetplattformen werden für diese Zwecke verwendet. Die Grenzen zwischen Selbstdarstellung und künstlerischem/sozialem Potential sind fließend.

Doch auch mit expliziterem Bezug zum Kunstsektor wird dieser Trend zunehmend präsenter. Zum Beispiel hat die Künstlerin Amalia Ulman in ihrer Arbeit „Excellences & Perfections“¹¹ über vier Monate eine fiktive Figur erschaffen, die in drei Stufen vom „cute girl“ zur „life goddess“ aufsteigt. Das vermeintlich reale Photomaterial für ihren Instagram-Account schoss die Künstlerin, indem sie sich in Hotels und andere repräsentative Orte schlich. Im Öffentlich-Machen der Täuschungsprozesse, die das Medium (in diesem Fall Instagram) selbst als Ausstellungsraum zeigen, liegt eine hervorragende Legitimation zur Mediennutzung.

Jagoda Szmytka erstellte parallel zu ihren Arbeiten, zum Beispiel im Musiktheater „LOST“, Fake Facebook-Accounts. Diese waren klar als Kunstobjekt erkennbar und von eher satirischer oder Comic-hafter Natur. Sie konnten dem Projekt dadurch eine spannende Komponente hinzufügen. Jennifer Walshe hat das Spiel mit fiktiven Künstlerpersonas in ihren Arbeiten „Grúpat“ und „Aisteach“ weit getrieben. Walshe kreierte eine Gruppe künstlerischer Alter Egos. Auch hier ist das Fiktive nicht versteckt. Es ist noch erkennbar, dass es sich um Ideen und Bilder von Walshe handelt. Doch auch ohne komplette Täuschung funktioniert das Gedankenexperiment: Was wäre, wenn es die hier gezeigten Künstler/innen in Irland wirklich gegeben hätte? Im Subtext denken wir darüber nach, welche realen Personen tatsächlich in unserem Bewusstsein sind, und wie viele vielleicht ebenso talentierte Musiker wegen Herkunft, Geschlecht oder anderen Faktoren nicht den Weg dorthin fanden. Ähnlich wie in François Sarhans „Who was Mario Bossi“ werden fiktive Personen genutzt, um unseren kulturellen Kanon und unsere dominierenden Hierarchien zu hinterfragen. Es wird eine alternative, virtuelle Welt suggeriert, um uns

¹⁰ <http://www.brigitta-muntendorf.de/iscreen-youscream/>

¹¹ <https://www.instagram.com/amaliaulman>

auf die reale Umwelt neu blicken zu lassen. Wir sehen hier, welche unterschiedlichen Motivationen zur Verwendung dieser Werkzeuge führen können, und wie stark unsere Bewertung von der Identifikation mit der Intention abhängt.

Quantitative und qualitative Personen

Das Arbeiten mit gefälschten Identitäten ist im digitalen Zeitalter nicht nur ein wirtschaftlicher Faktor, sondern in zunehmendem Maße ein politisches Instrument geworden. Fiktive Personen sollen nicht mehr nur als Projektions- oder Wunschfläche für Werbeinhalte und Körperbilder fungieren, sondern es sollen reale Personen überzeugend erschaffen werden. Soziale Plattformen im Internet machen diese Wirkweise einfacher denn je. Sie sind das ideale Tool für das halbwegs überzeugende und relativ unaufwendige Vortäuschen real existierender Personen.

In weniger dramatischer Form beobachtet man diesen Vorgang bei Plattformen wie Soundcloud, Twitter oder YouTube, wo sich beispielsweise Künstler „Clicks kaufen“, um ihren Marktwert zu steigern und damit an bessere Engagements zu gelangen. Gegen einen bestimmten Betrag beschaffen Anbieter dem Interessierten eine beliebige Anzahl von „Likes“ auf Profilen oder medialen Inhalten. Diese einzelnen Likes sind meist mit inhaltslosen Profilen verknüpft. Es ist auch möglich, Kommentare zu kaufen, um den Eindruck des großen Interesses für die eigenen Inhalte realistischer erscheinen zu lassen. Ein sprunghafter Anstieg von Followern und Likes sowie die Beschaffenheit der assoziierten Profile lässt hier aber häufig einen Rückschluss zu. Doch handelt es sich dabei nicht um eine faktische Hürde, sondern lediglich um eine Frage des Aufwands.

In analoger Form konnte man einen ähnlichen Vorgang bei den Donaueschinger Musiktagen 2017 in der Performance-Aktion „L'école de la claque“ des Komponisten Bill Dietz erleben. Eine Gruppe von Performern inszenierte nach vorheriger Absprache bestimmte Klatschmuster und Publikumsreaktionen. Es handelte sich dabei nicht nur um quantitative Beeinflussung, sondern je nach Form der Aktion auch um eine inhaltliche Positionierung. Neben dem direkten Bezug auf die Geschichte der Claqueure im Kunstbetrieb ist der Bezug zu Mechanismen der politischen und staatlichen Meinungsmanipulation offenkundig. Die Werkzeuge der Meinungsbildung haben eine lange Geschichte, wie Propaganda im Allgemeinen zeigt und im Speziellen die Beeinflussung von Revolutionen sowie der Einsatz von Agenten Provocateur und V-Personen.

Dieses Vorgehen erforderte in der Vergangenheit einen größeren Aufwand. Nun lässt es sich leichter am Computer erledigen. Ein Akteur ist nicht auf das Erstellen eines realen fiktiven Charakters beschränkt, zum Beispiel als V-Person, sondern kann beliebig viele digitale Profile verwalten. Sobald die Accounts nicht mehr manuell ge-

pfligt werden, sondern durch automatisierte Bots auf Computern oder im großen Stil durch Serverfarmen, ist die Anzahl nahezu beliebig. Die Form der Manipulation ist nicht neu, aber die Werkzeuge und damit verbundenen Quantitäten sind es. Möglich ist das nur, weil wir uns bei unserer Meinungsbildung in jeglichen Lebensbereichen zunehmend auf medial vermittelte und damit virtuelle Inhalte verlassen. Das Generieren von potentiell authentischen Entitäten wird zu einem algorithmischen Problem und führt zu einer Entkoppelung der involvierten Akteure und der resultierenden suggerierten Personen. In Online-Shops wird dieses Verfahren beispielsweise zur Wertsteigerung durch positive Kommentare genutzt. Und im politischen Kontext erreicht diese Praxis ihren antidemokratischen Höhepunkt. Wir beobachten eine Vorgehensweise, die nicht weiter vom Grundverständnis einer demokratischen Repräsentation von Stimmungen und Meinungen in einer Gesellschaft entfernt sein könnte. Die Tatsache, dass die AfD als eine im Bundestag vertretene Partei sich nicht einmal mehr anstandshalber öffentlich von dieser Praxis distanziert hat, zeigt auf, wie sehr diese Werkzeuge im akzeptierten Bereich der Gesellschaft angekommen sind.¹²

Zum Großteil sind diese Accounts inhaltsleer und re-posten bestehende Beiträge aus verlinkten oder befreundeten Accounts. Teilweise werden sie auch mit Pseudoinhalten angereichert, die im Normalfall einer ernsthaften Prüfung nicht standhalten. Neben dem gesichtslosen Heer aus Fake Accounts existieren aber auch individuelle und prominente Personas. Im US-Wahlkampf 2016 fand das Twitter Profil mit Namen „Jenna Abrams“ große Aufmerksamkeit. Als einem Generator und Potenzierer rechts-konservativer Inhalte wird ihr von manchem Beobachter eine einflussnehmende Wirkung zugeschrieben. Bemerkenswert ist auch das Erstellen eines Charakters, der zuerst durch unpolitischen Content Follower sammelte und dann zunehmend politischer wurde.¹³

Dieser kleine Exkurs in die Manipulation von Mehrheiten und Authentizität lässt das Potential dieser Praktiken erahnen. Es ist offensichtlich, wie sowohl Künstler als auch Firmen und Parteien diese Techniken für sich nutzen, und in Zukunft noch zugespitzter nutzen werden. Die Intentionen dahinter können mannigfaltig sein. Gemeinsam ist ihnen die Absicht, mit dem Prinzip der Virtualität und Täuschung einen neuen Blickwinkel zu etablieren. Für ein Kunstwerk birgt dieses Umdenken eine große Chance und in der Blendung des öffentlichen Diskurses eine ebenso große Gefahr.

12 <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-147472051.html>. Diese offizielle Einstellung hat sich scheinbar – vielleicht nachdem mehr Licht auf diesen Sektor fiel – geändert. <https://www.afd.de/afd-lehnt-einsatz-von-sogenannten-social-bots-ab/>

13 <http://www.sueddeutsche.de/digital/jenna-abrams-mit-dieser-frau-narrten-russische-trolle-menschen-auf-der-ganzen-welt-1.3734062>

Virtueller Imperativ

Nach der Darlegung von thematisch relevanten Aspekten in Bezug auf aktuelle mediale Kunst möchte ich nun auf die Unabdingbarkeit dieser Auseinandersetzung hinweisen. Vor den dargelegten gesellschaftlichen und technischen Hintergründen ist eine inhaltlich motivierte Annäherung und Sichtweise auf die medialen Werkzeuge im Kunstschaffen naheliegend und wünschenswert. Tatsächlich ist die Fragestellung der Virtualität und Täuschung aber ein so inhärenter Bestandteil der elektronischen Arbeitsweisen, dass man ihn nie eliminieren kann. Es stellt sich ausschließlich die Frage, in welcher Form man diesen Umstand thematisiert und zum Teil des Stückinhalts macht.

Betrachten wir die einfache Prozessierung eines Klangs beispielsweise eines Instruments oder einer menschlichen Stimme. In diesem Fall wird die Veränderung eher unter positiven Gesichtspunkten wahrgenommen, also als konstruktiv, erweiternd oder sinnlich. Doch Entfremdung und Manipulation sind natürlich auch hier angelegt. Nicht immer fragen wir explizit nach den manipulativen Komponenten einer Produktion. Generell aber ist die Fragestellung nach den verwendeten medialen Werkzeugen und Effekten gängig, wichtig und Alltag im Diskurs. Mit welcher inhaltlichen/ästhetischen Zielsetzung ein Vorgang genutzt wird, sollte natürlich auch im instrumentalen Komponieren eine Rolle spielen. Bei der Auswahl der medialen Mittel ist die Frage nicht zwangsläufig relevanter, aber oft offensichtlicher.¹⁴

Präsenter wird dieser Umstand bei der Entwicklung und Verwendung von Digitalen Musik-Interfaces (DMI).¹⁵ In der schematischen Betrachtung eines elektronischen Musikinstruments beobachten wir die Trennung von Controller und Klangerzeuger. Die Verbindung beider Ebenen ist – anders als bei akustischen Instrumenten – nicht durch physikalische Parameter gegeben. Die Verknüpfung – also das Mapping – ist eine technische und kreative Leistung mit maßgeblichem Einfluss auf ein mit diesem Instrument realisiertes Musikstück.

Virtualität bezeichnet den Umstand, dass eine Sache in einer Form nicht existiert, aber in Wirkung und Erscheinung der Form der simulierten Sache gleicht. Der französische Wortursprung „virtuel“ bezeichnet die Fähigkeit, zu wirken oder möglich zu sein.

Genau dieser Prozess findet sich in den Mappings elektronischer Musikinstrumente. Die Nachbildung existierender akustischer Instrumente modelliert schlicht den Wirkmechanismus beispielsweise eines Tasteninstrumentes, bei dem der durch die Taste gelöste Hammer auf eine Saite fällt. Diese Verknüpfung ist so akzeptiert,

dass wir sie kaum reflektieren. In unkonventionelleren Instrumenten, die kein reiner Nachbau sind, steht im Vordergrund häufig die pragmatische (und wichtige) Frage der Bedienbarkeit, Spielbarkeit und Expressivität des Geräts. Doch neben der technischen und handwerklichen Komponente proklamiert jedes Design und Mapping eine eigene Realität, Kausalität und Logik. Es wird ein Black-Box-Regelwerk etabliert, zu dem sich der Betrachter verhalten muss, unabhängig davon, wie leicht oder schwer dessen Komponenten durchschaubar sind.

Die virtuellen Sichtweisen innerhalb eines Werks möchte ich exemplarisch an Erfahrungen aus meinen eigenen Arbeiten darlegen. In den kommenden Abschnitten führe ich Aspekte in meinen Stücken auf, die sich mit Virtualität und Manipulation beschäftigen. Ausgehend von technischen Umsetzungen und der Beleuchtung der verwendeten Software-Werkzeuge geht es dabei vorrangig um den Einsatz von Täuschung im narrativen Stil und im Produktionsansatz.¹⁶

Leere Verknüpfungen und leblose Welten

Die ersten Sensor-basierten Stücke „Weapon of Choice“ (2009), „Bureau Del Sol“ (2010) und „Laplace Tiger“ (2009) habe ich mit der konkreten Zielsetzung geschrieben, expressive Instrumente zu bauen, die es dem Musiker ermöglichen, elektronische Inhalte körperlich und unmittelbar zu kontrollieren. Die spontanen und energievollen Aktionen aus dem improvisatorischen Background wollte ich in die zeitgenössische Musik übertragen. Ein wesentlicher Faktor war auch eine maximale Nachvollziehbarkeit beim Betrachter. Ich habe die Programme folglich so geschrieben, dass sie beim Performer eine bestimmte Art von Interaktion auslösen, die besonders markant und differenzierbar ist. Außerdem ließ sich dieser Ansatz gut mit den martialischen und exzessiven Konnotationen der Stücke verbinden. In diesen Fällen war es kein Ziel, das Augenmerk explizit auf diese Verbindungsebene und die damit verbundene Virtualität zu legen. Trotzdem erfolgte die Programmierung dergestalt, dass sie eine virtuelle Gesetzmäßigkeit – die des körperlichen Investments – kohärent etablierte. Der Mapping-Vorgang wurde mit dem Ziel eingesetzt einen Bewegungsraum zu generieren, in dem gewisse Geschwindigkeiten und Bewegungsstärken zu nachvollziehbaren und wiederholbaren Ergebnissen führen.

Seit „Your Fox’s, A Dirty Gold“ (2011) rückte die Thematisierung des Mappings und der Virtualität der Performance zunehmend in den Vordergrund. Ausgangspunkt sind weiterhin musikalische Gesten, in diesem Fall performative Handlungsmuster aus dem Kontext der Popmusik. Das Setup verfolgt den Wunsch des Empower-

14 So nutzt beispielsweise Laurence Osborn in seinem Stück „Ctrl“ (2017) den Autotune-Effekt mit der Zielsetzung die geschlechtliche Attribuierung der Sängerin zu erschweren.

15 Miranda Wanderlay: *New Digital Musical Instruments*, Middleton: A-R Editions, 2006, 3.

16 Vergleiche hierzu auch Rainer Nonnenmann: *Der Mensch denke, die Maschine lenkt. Ein Porträt des Komponisten Alexander Schubert*, in: *MusikTexte* 153, Köln 2017, 33–42.

ments des Spielers. Darüber hinaus werden aber charakteristische Bewegungen in einen artifiziellen Kontext übertragen und auch so in ihrer Künstlichkeit dargestellt. Exemplarisch dafür ist eine Passage, in der die Sängerin die E-Gitarre über dem Kopf hält und durch leichte Drehungen einen Feedback-Klang moduliert. Dass dieses Klangresultat durch ein Musikprogramm suggeriert wird, das die Sängerin über Sensoren an ihren Armen steuert, ist für den Zuschauer nicht eindeutig erkennbar. Mit dieser ikonographischen Geste der Rebellion verbindet man klare Bilder aus Rock, Punk, Hardcore. Der Vorgang des Aufbegehrens ist hier aber in ein klinisches Setting verpackt, bei dem kein Feedback außer Kontrolle geraten kann, kein Lautsprecher Schaden nehmen kann. Es ist bloß die Simulation dieses Prozesses und die (vom Komponisten vorgenommene) beliebige Zuordnung der Bewegungsabfolge, um diesen Prozess zu steuern. Die Sängerin könnte den Vorgang ebenso gut mit einer Maus am Laptop kontrollieren. In einer anderen Passage spielt die Performerin ein Solo auf der E-Gitarre, die im gesamten Stück aber nie unmittelbar zu hören ist, weil sie ausschließlich als Interface fungiert, um über Amplitudendetektion Prozesse oder Samples im Computer auszulösen. Auch dieses Relikt der Rebellion ist von seiner eigentlichen Funktion befreit und auf seine bloße Äußerlichkeit reduziert. In der Solosequenz ist klar erkennbar, dass die Position der linken Hand nicht mit den klingenden Tonhöhen korreliert. Wenn die Töne über den Ambitus des Instruments hinausgehen, oder das Drehen der Hand den Nachklang des Tons moduliert, wird deutlich, dass es sich um ein artifizielles Setting handelt.

In „Serious Smile“ (2014) werden ein Dirigent und drei Musiker ebenfalls mit Bewegungssensoren ausgestattet, um durch Bewegungen klar erkennbare Geräusche (etwa von Klingeln, Glas und einer Tür) auszulösen. Es wird eine direkte Verbindung von Ursache und Wirkung suggeriert. Ähnlich erscheinen die artifiziiellen Spielbewegungen auf den akustischen Instrumenten, die zum Teil klar erkennbare digitale Versionen des originalen Instrumentalklangs nachbilden.

Beide Stücke etablieren einen virtuellen Handlungsraum, der teils irreführend und nicht klar durchschaubar ist, so dass er mit der Wahrnehmung und Authentizität des Vorgeführten spielt und die Performance-Codes und etablierten Handlungen zum Teil in Frage stellt. Außerdem lässt er eine leere, digitale Gegenwelt durchschimmern. An den Punkten, wo das Artifizielle offensichtlich wird, öffnet sich eine verbindende Pforte zu einer detailarmen, reduzierten Welt. Die Zuschauer sind mit einem Kontrast aus roher Energie und digitaler Leere konfrontiert. Exzessive Körperlichkeit trifft auf artifiziielle Handlungsräume. Die Ambivalenz der Echtheit stellt ein wesentliches Moment dieser Stücke dar. Das Artifiziielle dieser Konstruktionen ist häufig schon an sich erkennbar, doch Fehler und Brüche betonen diesen Aspekt zu-

sätzlich. In „Point Ones“ werden die Bewegungen des Dirigenten erfasst und Klängen zugeordnet. Doch im Verlauf des Stücks wird diese Korrelation fehleranfällig und macht den Prozess offensichtlich.

Enttäuschung der Produktionsmittel

Die Nutzung des Fehlers zieht sich durch diverse meiner Werke.¹⁷ Maßgebliches Ziel ist es, auf die Künstlichkeit und Virtualität von Systemen aufmerksam zu machen. In diversen Stücken wird eine inhaltliche, technische oder logische Realität behauptet, die im weiteren Verlauf dekonstruiert, relativiert oder konterkariert wird.

Ein aktuelles Beispiel ist „Codec Error“ (2017). Drei Performer bewegen sich durch einen mit Licht inszenierten Bühnenraum. In einer Hologrammoptik beginnt das Stück mit einem Black Box Setting, bei dem eine überbordende Aufführungsmaschine den Zuschauer mit starken Reizen konfrontiert. Die Mechanismen der Produktion werden so gut es geht kaschiert. Molton versteckt die Scheinwerfer, Lichtblitze desensibilisieren die Augen, um die Ortung zu erschweren, und alles Menschliche wird aus den Bewegungen der Musiker herausgestrichen. Im inszenierten Absturz des Stücks werden dann alle Elemente offengelegt. Nachdem man zu Beginn im Dunkeln nur erraten konnte, wie das System funktioniert, wird gegen Mitte Licht auf die Szenerie geworfen, sodass alles sichtbar wird, und man alles erkennt: Kabel, Click-Empfänger, Scheinwerfer, iPads. Die Enttäuschung und Entzauberung der Mittel führt dazu, dass der Apparat als solcher erkennbar wird. Trotz dieser Offenlegung wird die Frage nach dem Grund für die marionettenhafte Steuerung der Menschen dadurch wiederum umso dringlicher, denn die Rolle der Musiker bekommt dadurch eine noch stärkere Absurdität und Leere. Sie sind gesteuertes Element in einer Maschine und erscheinen als ein virtuelles Abbild ihrer selbst. Die Zuspiegelung der Anweisungen, nach denen die Performer agieren, betont zusätzlich die Frage der Kontrolle und Hierarchie in diesem System.

Das Prinzip der sprachlichen Anweisung und Erklärung findet sich auch in „The Password Disco“ (2016), das rein im Studio produziert wurde. Nach leerem und digital cleanem Klangeindruck schaltet sich zum Ende des Stücks der Komponist sprachlich ein, um die letzten Passagen des Werks zu kommentieren. Der Hörer wird so aus der klinischen Studioästhetik gerissen und in den Arbeitsprozess des Stücks einbezogen.

Tutorial World

Die Offenlegung der verwendeten Werkzeuge findet in der Gattung von Tutorial Videos seinen Höhepunkt. Diese im Internet weit verbreiteten Videos haben die Aufgabe,

¹⁷ Alexander Schubert, „Die Ästhetik des Fehlers“, in: Neue Zeitschrift für Musik, Mainz: Schott 2/2018, 14–19.

Arbeitsschritte jeglicher Art und damit eben auch mediale Bearbeitungen, Retuschen oder Arrangements Schritt für Schritt zu erklären. Es geht um demokratisches Teilen und Anbieten von Wissen. Wissen über einen Vorgang kann beim Betrachter zu einem besseren Verständnis und Erkennen der verwendeten Praktiken auch bei anderen Inhalten führen. Des Weiteren können Tutorial-Videos – wenn zum Beispiel Retuschier- oder Rendervorgänge erklärt werden – eine eigene Qualität entwickeln. Sie lassen uns an Entstehungsprozessen teilhaben. Selbst wenn das Resultat dadurch an Mystik verliert, so hat doch der Prozess eine in sich ruhende Schönheit. Wir schauen zu, wie eine virtuelle, artifizielle Welt erschaffen wird.

Eine solche Welt ist in Kunstwerken omnipräsent. Bei akustischen Illusionen und Täuschungen ist sie klar als solche benannt, etwa bei Diana Deutsch sowie bei Shepard-Töne, Risset-Rhythmen und dem McGurk Effekt. Jedes andere Kunstwerk tut dies jedoch auch. „HELLO“ (2014) beginnt mit einem klar definierten Setting, bei dem das Ensemble video-aufgezeichnete Bewegungen des Komponisten in Klänge übersetzt. Nachdem mit dieser Logik eine Weise gespielt wurde, verlässt das Stück seine eigentliche Inhaltsebene und beleuchtet den Arbeitsprozess am Stück selber. Man sieht im Video nun den Workflow am Schnittplatz, das Editieren der Noten und dann schlussendlich das Hochladen des Stücks auf YouTube und das Erläutern der Schlusssequenz. Selbstreferenziell wird mit den Regeln des Stücks gespielt und die Praxis der Arbeitsschritte und Selbstdarstellung bei einem Composer-Performer-Werk samt seiner digitalen Umgebung beleuchtet. Das Springen zwischen fiktiver Stückwelt und realen Produktionsbedingungen wird spielerisch und direkt dargestellt.

In meinem musiktheatralen Werk „F1“ wechselt die Handlung kontinuierlich zwischen der Bühne und einer vorproduzierten Videoprojektion. Der Performer im Hasenkostüm erscheint sowohl auf Bühne und Video. Telefonsequenzen und andere Synchronisierungen erstreben eine Verzahnung beider Ebenen. Alpträumhafte Sequenzen und digitale Making-of-Passagen etablieren zwei in sich verbundene, aber grundsätzlich unterschiedliche virtuelle Welten. Parallel zu den Videoeinspielungen zeigt kontinuierlich ein kleines Videofenster in der Bildschirmecke auch die Arbeit an der entsprechenden Sequenz im Zeitraffer. Man sieht die Aufnahmen vor dem Green Screen, die Programmierung der Max-Patches und das Arbeiten mit Photoshop und Premiere. Der Zuschauer wird so immer wieder daran erinnert, dass das visuelle Material konstruiert und bearbeitet wurde.

In diesem Fall steht weniger die Dokumentation des Prozesses im Vordergrund als vielmehr die Täuschung an sich. Die verschiedenen Erzählebenen werfen die Fragen nach Logik und Kohärenz auf. Der Betrachter versucht, den Sinn der symbolhaft aufgeladenen Bilder zu entziffern. Die Kernaussagen des Stücks lauten „It's

amazing what devices you can synthesize“ und „When I told you these things, I was lying“. Die Arbeit probiert, sich der Mechanismen der Täuschung und Bedeutungssuggestion zu bedienen. Die Offenlegung der Arbeitsschritte unterstreicht dabei eher die Verunsicherung darüber, welchen Komponenten der Aussagen noch geglaubt werden kann.

Die Erzählung pendelt zwischen Wachzuständen, Traumwelten und dem Thema Schlaf. Fiktives findet sich hier einerseits in der subjektiv unbewussten Traumebene und andererseits auf der digitalen Konstruktionsebene. Keine der beiden Ebenen ermöglicht fieberhaftes Suchen nach einer Antwort, beide aber suggerieren das Gefühl, dass hinter den Kulissen manipuliert wird und man den Prozess dechiffrieren sollte.

Zugespitzt wird dieser Umstand durch die Sekundärliteratur, die innerhalb des Stücks thematisiert und als Erklärung auf die offenen Fragen beworben wird. Doch das käuflich erwerbliche Buch liefert auf zirka sechzig Seiten auch nur eine krude Dokumentation der Arbeitsschritte. Es bleibt Teil des Narrativs des Stücks.

Schnittstellen und Überlappungen

In der Lecture-Performance „Star Me Kitten“ (2015) dient die Videoprojektion einer Powerpoint-Präsentation als Schnittstelle zwischen verschiedenen Perspektiven und Welten. Eine Sängerin erklärt mit Hilfe der Textfolien in gesprochener Sprache einen zunächst wissenschaftlich anmutenden Text. Der Vortrag stellt ein Konzept vor, das außermusikalische Inhalte mit musikalischen Elementen zusammenführt, welche das Ensemble illustriert. Etabliert wird ein Verhältnis zwischen den Symbolen im Vortrag und den musikalischen Events, was eine Erwartungshaltung für eine mögliche Entwicklung des Materials suggeriert. Explizit werden Techniken vorgestellt, Ausblicke gegeben und ein Lesemodell angeboten.

Alle diese Aussagen stellen sich im Verlauf des Stücks jedoch als inkorrekt heraus. Der Vortrag und die Oberfläche der Präsentation sind nur ein Scheingerüst, welches Stück für Stück dekonstruiert wird. Hinter der Oberfläche erscheint ein Stream of Consciousness in unbewusste, alpträumhafte Inhalte.

Die Diskrepanz zwischen Vortrag und narrativen Inhalten wird durch das Zerfallen der Powerpoint-Präsentation unterstrichen. Hinter die Kulissen sieht man den Editierprozess des Stücks: Bildbearbeitungs- und Notationsprogramme geben Einblick in die Künstlichkeit des Geschehens. Und in der Videozuspielung trete ich mit einem Cameo-Auftritt als ein Tennistrainer auf, als eine fiktive Person, die sich im Hintergrund durch die Geschichte zieht und mit eigenem Facebook-Profil wiederholt auftaucht.

Die Verknüpfung zwischen realer Welt und fiktiver narrativer Ebene des Stücks wird durch verschiedene Elemente wiederholt hergestellt. Einerseits werden Videos

der Sängerin – beispielsweise bei einer Probe des Stücks – eingespielt, was den Erzählstrang in Frage stellt, die Aufführungssituation aber auch inhaltlich auflädt. Dieser Effekt tritt verstärkt auf, wenn am Ende zuvor aufgenommene Videoaufnahmen des leeren und dunklen Konzertsaals eingespielt werden.

Zwei Passagen des Stücks¹⁸ nehmen konkreten Bezug zur Außenwelt, da hier kurze Werbeanzeigen von Außenstehenden geschaltet werden können. In jedem Aufführungsort wird lokalen Firmen das Angebot gemacht, eine Anzeige in dieser Sequenz zu schalten. Die Konstruktion und Einarbeitung wird wiederum zeitgleich offengelegt. Auch hier wird hinter der Fassade manipuliert, in diesem Fall aus wirtschaftlichen Interessen.

Zwischen den Welten

Ein Großteil meiner Stücke springt kontinuierlich zwischen verschiedenen Welten. Einige dieser Aspekte habe ich in einem Text zum Thema Ambivalenz in meiner Arbeit thematisiert.¹⁹ Sowohl auf narrativer, körperlicher und medialer Ebene ist der Wechsel zwischen Perspektiven ein zentrales Thema. Meine Arbeitsweise leitet sich aus der Studioproduktion ab. Auch die performativen Stücke haben ihren Ursprung in einer am Computer konzipierten Denkweise. Man findet in meiner Arbeit nicht nur das Virtuelle im medialen Kontext, sondern regelmäßig auch das konstruktivistische dieses Arbeitsansatzes. Im Zentrum steht dabei häufig die Körperlichkeit der Performer und die damit verbundene Frage nach deren Authentizität und Virtualität. Zumeist ist der Handlungsspielraum und die Repräsentation durch Technik erweitert oder verändert. Die Erscheinung der Musiker bewegt sich zwischen den gegensätzlichen Polen von expressiver Authentizität und offensichtlich manipulierter Darstellung. Ihnen wohnt ebenso Entmenschlichung wie Optimierung inne.

Die Inszenierung der Stücke bedient sich oft intensiver Reizüberflutungen und strebt eine Überwältigung des Publikums an. Es wird hier mit dem Brecheisen eine Welt etabliert und proklamiert. Diese entpuppt sich aber oft als leere Oberfläche einer gegensätzlichen Realität, die zu verschleiern Inhalte verbirgt. Die zweite Welt hinter diesem mit verschiedenen Mitteln (Narration, Projektion, Animation) erzeugten Vorhang ist dann oft der (teilweise persönliche) Kern der Stücke. Die verwendeten Techniken implizieren dann auch den Ansatz, die durch sie erzeugte Illusion zu brechen. Neben der Tutorial-Komponente ist der Einsatz von Fehlern ein wiederkehrendes Arbeitsmittel, um einen Blickwechsel herzustellen.²⁰ Das Aufstellen von vermeintlichen Logiken/Se-

mantiken und deren Brechung verfolgt hierbei einen vergleichbaren Ansatz. Analog zu den medialen Täuschungen findet sich in den Rave-Stücken, etwa „Solid State“ und „Supramodal Parser“, die Verwendung der Täuschung und Blendung durch die Simulation von drogeninduzierten Halluzinationen. Auch hier wird eine Welt mit einer – in diesen Fällen euphorischen – Oberfläche gezeichnet, hinter der sich eine gegensätzliche Realität verbirgt.

Diese Stücke verbindet, dass sie technische Hilfsmittel und Repräsentationen verwenden, um virtuelle Settings zu etablieren. Basierend auf diesen Proklamationen wird ihre Künstlichkeit gezeigt, indem die Produktionsmittel der Illusionsmaschine thematisiert werden. Dies kann Momente der Verunsicherung, Belustigung oder Überforderung hervorrufen. Ihnen gemein sind verschiedene und damit auch unterschiedlich aufgeladene Spielarten der Täuschung.

Fazit und Ausblick

Virtualität und Täuschung sind fundamentale, zunächst nicht wertend zu verstehende Aspekte, die immer auftreten, wenn Realitäten und damit Wahrheiten, Erfahrungszustände und Wahrnehmungen generiert werden. Dabei können sowohl neue Inhalte erstellt als auch bestehende manipuliert werden. Diese Eingriffe können sowohl qualitativer als auch quantitativer Art sein. Und der Praxis mit dem aktuellen Stand der Technik kommt – so meine Argumentation in diesem Beitrag – aufgrund der gesellschaftlichen Entwicklungen eine besondere Brisanz und damit künstlerische Relevanz zu.

Das Erschaffen von Realitäten geht einher mit einem schöpferischen Willen. Die Faszination, eine künstliche und künstlerische Welt hervorzubringen, welche für sich alleine steht, ist sicherlich eine traditionsreiche Triebkraft. Das Modellhafte des Werks und seine damit verbundene Beziehung zum Betrachter öffnet eine Palette von Kommunikationskanälen, die eine wesentliche Komponente einer Arbeit darstellen können. Die Rezeption des Werkkontexts – konkret das Wahrnehmen der Entstehungs- und Wirkungsweise – erlaubt eine zusätzliche Beziehung zu einem Stück. Parallel dazu ergibt sich eine verstärkte Motivation und Legitimation für die Verwendung von Medien. Immer häufiger werden im Kunstmusikkontext neben Video und Zuspelung beispielsweise auch Apps, Computerspiele, Websites und soziale Netzwerk-Accounts genutzt. Da diese Medien spezifische Nutzungs- und Kommunikationsfunktionen haben – und damit auch gesellschaftlich Konnotationen –, lassen sie sich besonders gut für diese Zwecke einsetzen.

Der menschliche Körper ist mit der an ihn gekoppelten Sprache der zentrale Informationsträger und -vermittler. Folglich ist er auch Hauptangriffspunkt von Manipulationen jeglicher Art. Mimik, Aussagen, Erscheinungen und Handlungen von Körpern können editiert werden oder

18 <http://alexanderschubert.net/ads.php>

19 Alexander Schubert, „Binäre Komposition“, in: MusikTexte 153, Köln, Mai 2017, 46–50.

20 Schubert: „Die Ästhetik des Fehlers“, siehe Anmerkung 17.

als Profil, Avatar oder Kunstperson komplett neu entwickelt werden. Die Interessen dahinter sind mannigfaltig und decken das komplette moralische und unmoralische Spektrum ab. Und fraglos stellen diese (technischen) Entwicklungen die Öffentlichkeit vor politische und gesellschaftliche Herausforderungen. Authentizität wird zur zentralen Währung.

Neue Musik berücksichtigt in den Spielarten von Diesseitigkeit, Konzeptualismus und Non-Cochlear Sonic Art zunehmend den um ein Werk existierenden Kontext sowie die performative und menschliche Komponente einer Aufführung, wie etwa bei Jennifer Walshes „New Discipline“.²¹ Genau deshalb liegt in diesem Themenfeld

21 Vergleiche Jennifer Walshe, „Ein Körper ist kein Klavier.

für diese Sparte eine ernstzunehmende Chance. Die in der (medialen) Kunst verwendeten Techniken tragen die Konnotation der Virtualität und Täuschung in unterschiedlichen Ausprägungen dank ihrer Wesensart in sich. Deswegen schlage ich hierfür die Formulierung „Virtueller Imperativ“ vor. Die klassischen Produktionsmittel im Musikbereich sind so arriviert, dass ihre Verwendung an sich keinen Mehrwert oder Erkenntnisgewinn mehr darstellt. Wenn wir aber den Blick auf die Implikationen richten und das Kunstwerk im Rahmen seiner Produktionsumgebung betrachten, dann hat neue Musik eine Aussicht auf zusätzliche gesellschaftliche Relevanz.

Editorial zur Diskussion über die „Neue Disziplin“, in: MusikTexte 149, Köln, Mai 2016, 3–5.