

Betwixt and Between – Musikvermittlung und Digitalität

Alexander von Nell

»Wir sind hier alle lost – und vielleicht ist das gar nicht so schlecht« (Kulturpolitische Gesellschaft 2022: 01:13:27) analysiert der Festivalmacher Dan Thy Nguyen die *Krise des Allgemeinen* auf dem gleichnamigen Panel des Kulturpolitischen Jahreskongresses 2022. Schon 1882 gerät Richard Wagners Titelheld Parsifal auf seiner Suche nach dem heiligen Gral ins Schleudern und gesteht »Ich schreite kaum/doch wähn ich mich schon weit«, woraufhin ihm der Weise Gurnemanz erklärt: »Du siehst mein Sohn/zum Raum wird hier die Zeit« (Wagner 1950: 24). Das krisenhafte Erlebnis von Welt, die Ungewissheit einer als herausfordernd empfundenen Gegenwart und die Befragung der Grenzen zwischen Raum und Zeit sind dem Produktions- und Rezeptionsprozess kulturellen – auch musikalischen – Schaffens eingeschrieben. Eine der prägenden Krisenerfahrungen der aktuellen Gegenwart ist die pandemische Situation der letzten Jahre, in welcher der Kulturbetrieb durch Lockdowns und Kontaktbeschränkungen zwischenzeitlich sein ureigenes Spielfeld verlor und bis heute mit den Folgen konfrontiert ist. Gleichzeitig wurde diese Situation zu einer nie da gewesenen Initialzündung für die Kreation, konzeptionelle Setzung und Realisation digitaler Formate und Techniken im Musikleben.

Digitalität lässt sich für den Kulturbereich mehrdimensional beschreiben und umfasst neben Konzeption und Realisierungen mindestens eine sammelnde (Archivierung), eine kommunikative (Marketing) und eine administrative Dimension (Organisation und Planung). Carsten Brosda organisiert eCulture in drei Bereiche:

- 1) Digitale Möglichkeiten, Kulturangebote zur Verfügung zu stellen,
- 2) kommunikative Möglichkeiten,
- 3) digitale Techniken als Teil von Kulturproduktion (vgl. Brosda 2021: 18).

Im Folgenden konzentriert sich dieser Text auf die Möglichkeiten digitaler Kreation und Vermittlung von Musik, die – im Gegensatz zu Methoden des digitalen Marketings – vor der Corona-Pandemie kaum erprobt oder erforscht wurden.

In der Annäherung an digitale Phänomene und im Bemühen um Orientierung liegt es auch in Hinblick auf Digitalisierungsprozesse nahe, in gut eingeübte binäre Logiken zu verfallen und damit ideologisch aufgeladene Grundsatzdebatten weiterzuschreiben, wie es etwa der Vorsitzende des Deutschen Kulturrats Olaf Zimmermann in seinem

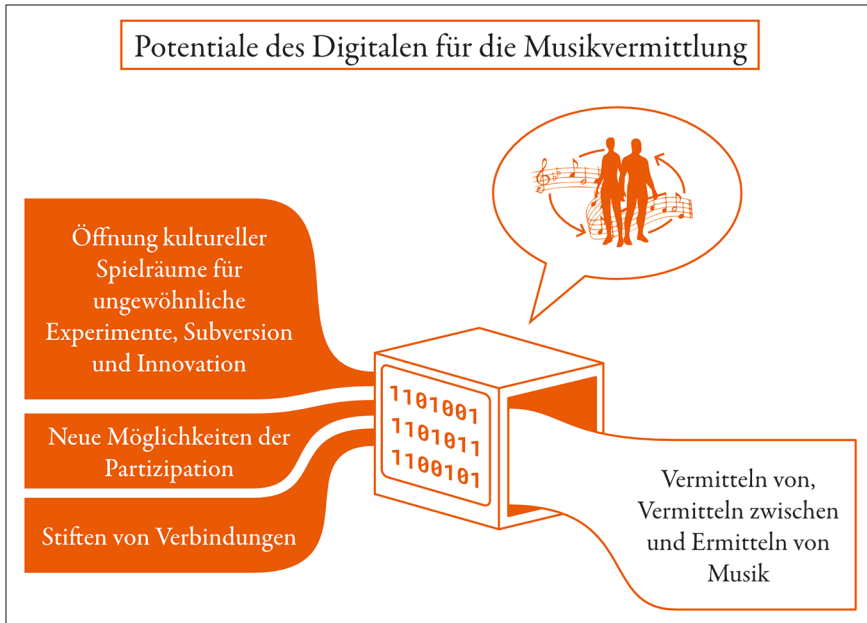
Kommentar *Vinyl* in der Zeitschrift *Kultur und Politik* exemplarisch vorführt: »Denn zu der digitalen Welt gehört, nicht nur als Gegengewicht, sondern als Übergewicht die analoge Welt.« (Zimmermann 2022: 1) Das hier so hartnäckig in dichotomischen Grenzen postulierte Paar analog/digital ließe sich wunderbar einfügen in eine beliebige Reihe vordergründig eindeutiger Binaritäten, die sich, über gut/schlecht, Kreation/Konsum, E-Musik/U-Musik, mittelbar/unmittelbar usw. unendlich fortsetzen ließe. Allen genannten Gegensatzpaaren ist aber gemein, dass die Dichotomie bei eingehender Betrachtung nur schwer haltbar ist, zumal spätestens die postmoderne Theoriebildung dafür gesorgt hat, diese klaren Zuschreibungen durch offenere, veränderungsfreudigere Modelle abzulösen. Zweifellos kann digitaler Kulturproduktion eine gewisse Mittelbarkeit innewohnen, etwa wenn ein live gespieltes Konzert auf dem heimischen Computer gestreamt wird. Aber mit der zu Beginn der Kontaktbeschränkung exzessiv – und mit unterschiedlichem Erfolg – genutzten Streamingtechnik ist der Kosmos der Digitalität lange nicht ausgeschritten.

Die duale Logik hilft daher nur scheinbar weiter, wenn die Bedeutung, die Rolle und das Potential von Digitalität im Kontext von Musik und Musikvermittlung beschrieben und beurteilt werden sollen. Einerseits ist der Stand der Entwicklung auf technischer, künstlerischer sowie konzeptioneller Ebene weiterhin unübersichtlich und uneinheitlich, obwohl digitale Möglichkeiten schon mehrere Jahrzehnte zur Verfügung stehen und pandemiebedingte Kontakteinschränkungen und Lockdowns den Digitalisierungsprozess beschleunigten. Andererseits käme eine solche Einengung reichlich antiquiert daher und würde den vielfältigen Anwendungsfeldern und Spielarten digitaler Anwendungs- und Ausdrucksformen in einem postdigitalen Kulturverständnis keinesfalls gerecht (→ Unterberg: 293). Für die Ästhetik elektronischer Musik hat der Komponist Kim Cascone bereits zu Beginn des 21. Jahrhunderts das post-digitale Zeitalter ausgerufen, in dem Komponist_innen digitale Tools auf ihre Fähigkeit untersuchen, musikalisches Material zu generieren: »Today's digital technology enables artists to explore new territories for content by capturing and examining the area beyond the boundary of ›normal functions and uses of software.« (2000: 14f.) Der Kulturwissenschaftler Felix Stalder nimmt mit seiner Definition von Digitalität ebenfalls bewusst einen nicht-dualen Weg. Für ihn verweist dieser Begriff auf »historisch neue Möglichkeiten der Konstitution und der Verknüpfung der unterschiedlichsten menschlichen und nichtmenschlichen Akteure« (Stalder 2016: 18). Digitalität wird somit als Möglichkeit der Kommunikation verstanden und dient keineswegs als Ersatz für die analoge Welt und ihre spezifischen Qualitäten.

Wenn man die Kulturvermittlung als den »Handlungsraum, in dem alternative ästhetische Praktiken möglich werden« (Niederberger 2020) definiert, dann wird deutlich, welche zentrale Rolle die Musikvermittlung im Aneignungsprozess digitaler Möglichkeiten für das klassische Musikleben einnimmt. Auch deswegen, da in der Musikvermittlung schon ganz traditionell ›out of the Box‹ des traditionellen Konzertformats konzipiert und gehandelt wird.

Für das Musikleben erschließt Digitalität einen faszinierenden ›liminalen Raum‹, einen ›Zwischenort‹, in dem Grenzen vorübergehend aufgehoben sind und Rollenzuschreibungen unklar werden (vgl. Turner 1964: 4). In diesem Raum »betwixt and between« (ebd.) öffnet Digitalität fast zwangsläufig kulturelle Spielräume für ungewöhn-

liche Experimente, Subversion und Innovation, die in das Musikleben eingespeist werden können und als Elemente und Phänomene zukünftig mitschwingen – selbst wenn bewusst auf sie verzichtet wird.



Der 2021 – mitten in der Pandemie – ausgelobte 15. *Junge Ohren Preis* richtete sich explizit an digitale und hybride Projekte künstlerischer Musikvermittlung mit dem Ziel, den vielfältigen Suchbewegungen der Akteur_innen Raum zu geben. Um das ›Dazwischen‹ des aktuellen Stands zu betonen, gaben die Ausschreibungsunterlagen keine harten Bewertungskriterien vor, sondern formulierten Fragen, die sich den digitalen Erkundungs- und Entwicklungsprozessen der Akteur_innen unter den Aspekten des Künstlerischen, der Teilhabe, der Innovation und des nachhaltigen Transfers annäherten.¹

Als ein solcher Zwischenort ist Digitalität prädestiniert dafür, Verbindungen zu stiften und damit Möglichkeiten der Partizipation neu zu erkunden. Dabei erfolgt ein Schwellenübergang von Situationen des *Vermittelns von* oder *Vermittelns zwischen*, hin zu einem *Ermitteln von Musik*, wie Irena Müller-Brozović und Hans-Georg Nicklaus in ihrem Beitrag zu digitaler Musikvermittlung unter Bezug auf Hüttmann und Schneider analysieren (vgl. 2021: 20). In diesem Verständnis wird die Rolle der Vermittelnden neu konnotiert: Situationen, in denen eine kundige Instanz Lai_innen in ihr Wissen einweiht oder großzügig daran teilhaben lässt, werden abgelöst von Möglichkeiten, sich etwas aktiv anzueignen, sich selbst zu ermächtigen kulturelle Erlebnisse zu gestalten. Welche Ängste dieser Paradigmenwechsel zugleich in unterschiedlichen Bereichen des Kulturbetriebs auszulösen vermag, ist leicht nachzuvollziehen. Denn er führt weit über das hinaus, was der ehemalige Stabschef für Kommunikation und Digitalisierung der

1 Vgl. www.jungeohrenpreis.de/ausschreibung/#kriterien [23.05.2023].

Beauftragten für Kultur und Medien der Bundesregierung, Robin Mishra, als Möglichkeiten der digitalen Vermittlung definiert: »dass die Digitalisierung der Schlüssel dazu ist, bisherige Zielgruppen zu binden und neue (vor allem jüngere!) zu erschließen« (2021: 52). Jenseits dieser funktionalen Perspektive nahm der 15. *Junge Ohren Preis* Digitalität in ihrer Eigenheit als »Form der Kommunikation und keinesfalls einen Ersatz für etwas« (Ritter 2022: 15) in den Blick.

So wird es möglich, die historische Kunst der Komposition weiterzuschreiben und eine neue, partizipative Form des Musikmachens zu kreieren, wie die Preisträger_innen des 15. *Junge Ohren Preises* Zafraan Ensemble und LOUDsoft exemplarisch mit ihrem Projekt *SCHRUMPF Like Tears in Rain*² zeigen. In diesem Konzertformat wird das Publikum selbst zu einem schöpferischen Teil des musikalischen Geschehens. Über ein Tablet verändern die Besucher_innen verschiedene musikalische Parameter der Komposition von Yoav Pasovsky und nehmen so in Echtzeit Einfluss auf das Hörerlebnis. Im Zusammenspiel von Publikum, Technologie und Musiker_innen entsteht so immer wieder aufs Neue ein unwiederholbares Konzert. Das Zafraan Ensemble und LOUDsoft erkennen mit diesem Projekt die Gleichzeitigkeit digitaler und analoger Lebenswelten an und kreieren ein neues, intuitives und barrierearmes Miteinander von Profis und Lai_innen. Vermittlung wird somit zu einem (subversiven) Aushandlungsraum künstlerischer und gesellschaftlicher Aneignungsprozesse, durch den sich letztlich auch das Ritual Konzert verändern wird.

Digitalität bietet aber auch die Möglichkeit, zusätzliche Räume zu öffnen und unterschiedliche Perspektiven und Realitäten abzubilden, die im analogen Konzertleben mit multiplen Barrieren verstellt sind. Solche neuen Orte fördern nicht etwa die Vereinsamung am Bildschirm und bestätigten somit das Vorurteil der Mittelbarkeit digitalen Kunsterlebens, wie es etwa Brosda identifiziert (vgl. 2021: 17) oder der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrats Olaf Zimmermann anprangert (vgl. 2022: 1), vielmehr schaffen sie Gelegenheit für gemeinsame Teilhabe und Partizipation. Im Projekt *Things Fall Apart – Diggin' Opera II* des Festspielhauses Baden-Baden³ gemeinsam mit dem Kollektiv CyberRäuber gelingt genau das: Im Mittelpunkt stand die Frage, wie ein Musiktheater der Zukunft aussehen kann. 14- bis 16-jährige Schüler_innen aus Deutschland und Irland gestalteten als Künstler_innen und Forscher_innen mit digitalen Mitteln eine Opernproduktion und entwarfen ihr eigenes virtuelles Festspielhaus. Die Jugendlichen nutzten die virtuelle Realität, um über Grenzen hinweg künstlerisch und partizipativ zu arbeiten. Die daraus entstandene Oper zeigte auf Basis des Gedichts *The Second Coming* von William Butler Yeats einen Querschnitt durch die Lebensrealitäten und Ästhetiken der Jugendlichen und eröffnete den Beteiligten neue Lern- und Reflexionsräume. Die genannten Projekte zeigen exemplarisch, dass durch Digitalität transdisziplinäre Allianzen entstehen können, die die Produktion neuartiger Artefakte befördern und gleichberechtigte schöpferische Interaktion von Menschen ermöglichen.

Digitale Mittel erweitern das musikalische Handlungsspektrum aber nicht nur in den virtuellen Raum, sondern wirken auch zurück, mitunter ganz haptisch: So nehmen

2 Vgl. www.zafraanensemble.com/news/like-tears-in-rain-interaktives-konzert [24.05.2023].

3 Vgl. www.festspielhaus.de/magazin/diggin-opera-ii-projektblog [24.05.2023].

auf der *Orchesterbox* des Konzerthauses Berlin nach dem Vorbild der *Toniebox*⁴ bis zu 16 Figuren als realitätsgetreue Miniaturen der echten Musiker_innen des Konzerthausorchesters Platz und spielen Claude Debussys *Children's Corner*. Ob dabei ein einzelnes Instrument, eine Stimmgruppe oder das ganze Ensemble erklingt, bestimmen die Nutzer_innen selbst, indem sie die entsprechenden Figuren auf die Box stellen. Digitalität schafft für die Musikvermittlung ein Spielfeld, das Austausch und Dialog einfordert und das Prinzip der Augenhöhe in verschiedensten Konstellationen ermöglicht. In Anerkennung der Logik des Digitalen trägt sie die Chance in sich, Vermittlung als Mitgestaltung zu verstehen.

Digitale Strategien der Musikvermittlung legen auch das hohe Transformationspotential musikvermittelnder Kompetenz für den Musikbetrieb in seiner Gesamtheit offen. Besonders durch Förderprogramme im Rahmen von *Neustart Kultur*⁵ in Deutschland, aber auch durch Produktionspreise wie den *Let's Get Digital!*-Preis⁶ der Universität für Musik und darstellende Kunst Wien sind weitere exemplarische Projekte entstanden, die digitale Musikvermittlung auf unterschiedliche Weise ausloten. So hat das Projekt *oper.digital*⁷ mit unterschiedlichen Tools für die Partizipation eines digitalen Publikums in virtuellen Konzerten experimentiert oder Livedaten aus Fitnessstrackern des Publikums in die künstlerische Gestaltung einer Veranstaltung integriert. Im Rahmen des Projekts *digital.dthg*⁸ entstand 2021 die hybrid-reale Performance *Spatial Encounters*, in der sich das bekannte Kräfteverhältnis verschiedener Akteur_innen (Publikum, Choreograph_in, Musiker_in etc.) auflöst und ein ko-kreatives, gleichzeitig ephemeres Kunstwerk entsteht.

Als Ritual aus dem 19. Jahrhundert konserviert, steht die Zukunftsfähigkeit des Konzerts nicht erst seit der Pandemie zur Disposition. Musikvermittelnde Experimente mit Digitalität haben dabei geholfen, die Starre der Lockdowns und den aufgezwungenen physischen Abstand zu überwinden, aber zugleich deutlich gemacht, dass im etablierten Konzertgeschehen Möglichkeiten zur Partizipation und Teilhabe weiter schmerzlich unterrepräsentiert sind. Daher formulieren Müller-Brozović und Nicklaus einen strategischen Anspruch der Musikvermittlung zur Mitsprache und Mitgestaltung auf Leitungsebene:

»Denn auch bei hauseigenen Transformationsprojekten liegt der Erfolg im Prinzip des Dialogs und der Partizipation: Wer selbst transformieren und nicht transformiert werden will, hört sich um, hört anderen zu und greift neue Ideen auf.« (Müller-Brozović/Nicklaus 2021: 20)

4 Die *Toniebox* ist eine Hörspielbox, welche die auf den Tonies gespeicherten Audioinhalte dann wiedergibt, wenn Figuren (die sog. Tonies) auf die Box gestellt werden, vgl. www.konzerthaus.de/de/orchesterbox [24.05.2023].

5 Vgl. www.bundesregierung.de/breg-de/bundesregierung/bundskanzleramt/staatsministerin-fuer-kultur-und-medien/kultur/neustart-kultur-1772990 [30.05.2023].

6 Vgl. www.mdw.ac.at/letsgetdigital [30.05.2023].

7 Vgl. www.oper.digital [30.05.2023].

8 Vgl. www.digital.dthg.de [30.05.2023].

Die Aneignung der Digitalität durch die Musikvermittlung und die daraus folgende Kultivierung für das Musikleben kann einen grundlegenden Change-Prozess in den Institutionen anstoßen. Indem die Deutungshoheit über das musikalisch Erlebbare durch Digitalität genauso neu gedacht und umverteilt wird wie die institutionellen Machtstrukturen auf ihre Funktionsfähigkeit befragt werden, kann ein fundamentaler Beitrag zur Gesellschaftsorientierung und Zeitgenoss_innenenschaft klassischer Musik entstehen, der ein inklusives Musikverständnis am Puls der Gesellschaft ermöglicht.