

Editorial

Die Reihe *MusikmachDinge. ((audio)) Ästhetische Strategien und Sound-Kulturen* betrachtet auditive Kultur aus einer erweiterten musikwissenschaftlichen Perspektive an den Schnittstellen von Media, Popular Music, Cultural, Postcolonial, Gender, Game, Science and Technology Studies. Die Veröffentlichungen der Reihe fokussieren zeitgenössische Methoden, Verfahren und Diskurse des Musikmachens, -produzierens, -lernens vor dem Hintergrund der Dynamik des kulturellen Wandels.

MusikmachDinge bestimmen die Formung von Klang oder Rhythmus, sie enthalten und gestalten Musik(-Kultur), in bestimmten Kompositions- und Aufführungsmomenten ›machen‹ sie mehr Musik als etwa involvierte humane Akteur*innen. Die Auseinandersetzung mit den inneren Wissensbeständen und der Agenda dieser neuen – oftmals technikulturell verfaßten – ›Instrumente‹ lässt die vorgefertigten, verwaltungsähnlichen Strukturen und Gestaltungsimperative, wie sie von Notenblättern bis Audio-Software vorgegeben werden, erkennen. Sie ermöglichen es jedoch ebenso, alternative produktive Umgangsweisen in den Blick zu nehmen.

Diese Annäherung steht für eine Neu- und Wiederentdeckung musikwissenschaftlicher Gegenstände jenseits von Werk, Komponistenbiographie und Epochengliederungen auf der Basis linearer Geschichtsmodelle. In diesem Sinne öffnet sich die Reihe für *ästhetische Strategien und Sound-Kulturen* einer zeitgenössischen Praxis unabhängig von vorgefaßten Zuordnungen zu populären oder kunstmusikalischen Kontexten.

Die Bücher der Reihe erscheinen in gedruckter Form im Olms Verlag und werden online vom Universitätsverlag Hildesheim veröffentlicht (open access). Die Reihe wird herausgegeben von Rolf Großmann und Johannes S. Ismaiel-Wendt.

Vorwort

MICHAEL AHLERS, BENJAMIN JÖRISSEN,
MARTIN DONNER & CARSTEN WERNICKE

Die Digitalisierung von Kultur – sowohl im weiteren Sinne der Alltagskulturen wie auch im engeren Sinne künstlerischer und ästhetischer Praxen – fordert trotz bereits seit mindestens drei Jahrzehnten intensiver Analysen und Diskussionen immer wieder neue Frage- und Forschungsperspektiven heraus. Dies mag zum Teil der Ungleichzeitigkeit geschuldet sein, mit der einzelne Disziplinen sich dem Phänomen Digitalität und Digitalisierung forschend zuwenden; so hat beispielsweise die Erziehungswissenschaft außerhalb der Medienpädagogik erst sehr spät begonnen, die Bedeutung von Digitalisierungsprozessen als allgemein relevantes Phänomen anzuerkennen, so dass einiges, das in manchen Feldern bereits gut beforscht ist, in anderen erst noch erschlossen werden muss. Mit Blick auf die enormen und sich nunmehr seit Jahrzehnten eher beschleunigenden als beruhigenden Entwicklungsdynamiken digitaler Technologien und digitalisierter Arbeits- und Alltagskultur wird jedoch klar, dass Forschung zur Digitalisierung, im allgemeinen und insbesondere in Feldern ästhetischer Praxen und kultureller Bildung, es mit einem ausgesprochen fluiden Gegenstandsbereich zu tun hat. Die Herausforderungen sind entsprechend nicht gering: In gegenstandsbezogener Perspektive muss der erkundende und forschende Blick sich immer wieder neu justieren können – gerade in Bezug auf Künste und ästhetische Praxen, die selbst Digitalisierungsprozesse immer stärker thematisieren und in ihrer Form reflektieren –; in methodologischer und methodischer Perspektive bedarf es der Entwicklung neuer, den (post-) digitalen Praxen angemessener Zugangsweisen.

Dies gilt insbesondere auch für die Betrachtungen von mit musikalischen Praxen verwobener Hard- und Software, für die Johannes Ismaiel-Wendt (2016, S. 3) den postkolonial fundierten Begriff der »MusikmachDinge« geprägt hat. Dadurch wird einerseits eine zumeist bildungsbürgerlich überzeichnete Diskussion um die Taxierung dieser Dinge als Musikinstrumente umschifft, was allerdings nicht als Kapitulation vor dem bildungsbürgerlichen Artefakt-Kanon missverstanden werden darf. Es ist eher ein Versuch sich quer zu den Distinktionsbewegungen, die dem tradierten Diskurs innenwohnen, zu positionieren, um sie dadurch zugleich zu demaskieren. Ferner

wird damit ein Beschreibungsangebot unterbreitet, durch welches nicht nur das Ding der Praxis, sondern die Praxis dem Ding, bzw. die spezifische Konstellation aus Subjekten, Praktiken und Dingen den Deutungszusammenhang einschreibt, in den ein Ding hineingestellt ist.

MusikmachDinge sind somit aus empirischer, aber auch methodologischer wie theoretischer Perspektive polyseme Entitäten. Für Ismaiel-Wendt (2016, S. 25) kann diesbezüglich auch nicht das eine systematische Vorgehen als ausschließlich zielführend angenommen werden. Die hier versammelten Beiträge zeigen somit auch auf, inwiefern erst die Kombination aus Forschungsgegenständen, seien sie physischer, technischer, technologischer, konzeptioneller und/oder sozial-kultureller Natur, den Zugang und damit auch die Rolle und Positionen menschlicher Akteur*innen in den jeweiligen Handlungszusammenhängen formen. Die Zugänge reichen somit von genuin symmetrisch-soziomateriellen Konstellationen bis hin zu dezentriertheitssensiblen wissenssoziologisch fundierten Blickweisen auf Materialität.

Design und Produktion

MusikmachDinge sind Design-Dinge besonderer Art. Sie verändern nicht nur Ausdrucksformen und Gestaltungsprozesse im Bereich der Musik, sondern sind auch eine einflussreiche Quelle für neue Formen der »human-computer interaction« (Holland et al., 2019). Im Gegensatz zu *kognitivistischen* Designtheorien (etwa Norman, 2016) ist beim Musizieren insbesondere der Aspekt der »embodied interaction« (Tanaka, 2019) von Bedeutung. Insofern erweitern MusikmachDinge die Ebene von zeichenhaft vermittelten Interaktionen und unterlaufen die kartesische Subjekt-Objekt-Dichotomie (Svanæs, 2013). Ihre Designs stellen einerseits medien- und kulturgeschichtlich präfigurierte Angebote dar, »auf bestimmte Weise zu Nutzer-Subjekten (Konsumenten, Rezipienten, Prosumenten etc.) zu werden« (Jörissen 2015a, S. 225). Andererseits eröffnet die künstlerische Nutzung jedoch auch Möglichkeiten zur Distanznahme und zur Thematisierung von medialen Strukturen, symbolischen Formen und ihren hegemonialen Effekten (Jörissen 2015b, S. 62).

Malte Pelleter legt anhand der ikonischen Akai MPC 60 Sampling Drum Machine die Vieldimensionalität dar, die sich im Design von MusikmachDingen und den damit entstehenden Praktiken und Ideen widerspiegelt. Da dies jeden Versuch einer linearen und monokausalen Historisierung der Designs ad absurdum führt, dient als Struktur-

prinzip die 4×4-Pad-Matrix der MPC selbst, die Generationen von Produzent*innen und unzählige Nachahmungen inspiriert hat. Gleich einem zerhackten Sample werden musikkulturell bedeutsame historische Fragmente vorgestellt, die mit dem Design der MPC in Verbindung stehen. Und wie bei einem Sample bleibt dabei jederzeit die Möglichkeit bestehen, sie anders zusammenzusetzen und neu zu perspektivieren. Mit einem Wort: Die Zeitlichkeit von MusikmachDingen und ihren Designs ist selbst *chopped up* in diesem Artikel.

Einer ähnlichen Vieldeutigkeit ist auch Karin Martensen auf der Spur, wenn sie die Natürlichkeit und Authentizität von Tonaufnahmen in der klassischen Musik in Frage stellt. In ihrem Bericht über das DFG-Forschungsprojekt »Das Tonstudio als diskursiver Raum« stößt auch sie auf ein Netzwerk an Diskursen, Praktiken und Technologien, die erst in ihrer komplexen Verschränkung bei den Konsument*innen von Tonträgern »die Illusion eines echten [Konzert-]Erlebnisses« hervorrufen. In dieser Perspektive entpuppt sich der Klang von Tonaufnahmen europäischer Kunstmusik als ein soziales System, an dem nicht nur Künstler*innen mitwirken. Und auch die Soundtechnologien werden als ein gemeinsamer Schaffensprozess aller an der Aufnahme Beteiligten betrachtet. Eine adäquate musikwissenschaftliche Beschreibung müsste demnach die Dominanz des Partiturwissens durch eine Klangwissenschaft ersetzen oder zumindest ergänzen.

Andreas Möllenkamp schließlich wendet sich der Frage nach dem Einfluss des Computers auf die die Entwicklung von künstlerisch-musikalischen Ausdrucks- und Interaktionsformen zu. Neue Technologien evozieren neue künstlerische Strategien, die sich technische Möglichkeiten zunutze machen und sie künstlerisch explorieren. Anhand von verschiedenen Beispielen werden vier solcher Strategien vorgestellt. Dabei wird deutlich, dass die darin aufscheinenden Mensch-Maschine-Beziehungen auch Fragen nach Kontrolle, Macht, Autorschaft, Musikrecht und Musikökonomie berühren.

Wissen und Bildung

Die veränderte Soziomaterialität post-digitaler Kreativprozesse wird seit einigen Jahren auch innerhalb bildungsbezogener Theoriebildung und Empirie aufgegriffen. Post-Digitalität wird selbst dabei, ausgehend von einer ersten Adressierung durch Kim Cascone (2000) zu einem interdisziplinär überaus fruchtbaren Diskursstrang, der von den angloamerikanischen Humanties (Berry, 2014) über die Bildungswissen-

schaft (Jörissen, 2018) bis in die Popular Music Studies (Mazierska, Gillon & Rigg, 2018) führt. Einige der musikbezogenen Wissenschaftler*innen mit entsprechendem Fokus tragen aktiv zu diesem Sammelband bei.

Die Dinge selbst geraten dabei (wieder) verstärkt in den Fokus, sodass hierdurch vermehrte Fragen zu Relationierungsprozessen gestellt werden – sei es zwischen Akteur*innen oder Aktant*innen oder allgemein zwischen Menschen und Technologien oder den Auswirkungen der environmentalen Medien auf Individuen und Gesellschaft (Hörl, 2018). Ferner werden auch etablierte didaktische Modelle, wie unter anderem durch Susanne Prediger und Kolleg*innen (2017), um eine entsprechende Dimension und Überlegungen ergänzt.

Unterstützt und ausgelöst wurde diese neue Welle unter anderem durch den Förderungsschwerpunkt zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung des Bundesministeriums für Bildung und Forschung. Unter diesem Dach wurden 14 Projekte an 25 Hochschulen und Forschungseinrichtungen an 21 Standorten in ganz Deutschland durchgeführt¹, von denen einige ebenfalls in diesem Band vertreten sind.

In seinem Artikel rekonstruiert Marc Godau über eine Schwerpunktsetzung auf den Touchscreen Relationierungsszenarien und -praktiken im Kontext von musikalischer Praxis und Wahrnehmung. Seine Analysen zeigen unter anderem auf, dass hier Designprinzipien nicht immer zu einer verbesserten Bedienfreundlichkeit führen, sondern die Nutzenden bisweilen gar in Krisen stürzen kann.

Sarah-Indriyati Hardjowirogo spürt, ähnlich wie Malte Pelleter in diesem Band auch, den 4×4- bzw. 8×8-Matrizen von digitalen Samplern oder Drum Machines nach. Sie nutzt jedoch die Anbindung an Instrumentalitäts-Diskurse, Modelle der kulturellen Bildung und vor allem die Dualität aus Zuhören und Wiederholen, um über die instrumentale Vermittlungsfähigkeit der 4×4-Matrix nachzudenken. So kommt sie zu dem Schluss, dass die Pad-Matrix als flexibel konfigurier- und einsetzbares Interface zur Steuerung von Soundmaterial vielfältige Möglichkeiten der Bereitstellung bzw. experimentell-ästhetischen Erschließung von Audioinhalten anbietet.

Einen gänzlich anders gelagert, interdisziplinären Einblick in Prozesse des selbstgesteuerten Lernens mit und über Tablets als digitale Endgeräte stellen Andreas Lehmann-Wermser, Benjamin Weyel, Andreas Breiter, Philipp Krieter und Michael Viertel vor. Die Tablets wurden in Kontexten mit Bezug auf informelles Lernen aus-

1 <https://www.dikubi-meta.fau.de/>

gerichteter Projekte des Songwritings eingesetzt. In informatorischen Verfahren der *learning analytics* wurden durch die Nutzung von datenintensiven Screenrecordings und weiteren Quellen mit musikpädagogischer Perspektivierung vertiefte Einblicke in selbstreguliertes Lernen oder die Suchstrategien der Teilnehmenden möglich, die im Beitrag nun erstmals näher vorgestellt werden.

Abschließend in diesem Teilkapitel stellt Jan-Torge Claussen mehrdimensionale Zugriffe auf Karate als mögliche musikalische Praxis vor. Neben soundbezogenen Analysen sind es vor allem die Vorschläge unter Einbezug von *Embodiment*-Ansätzen, welche über den experimentellen Einsatz von Gesten-Controllern von Spielkonsolen über mögliche Schnittstellen zwischen Künsten und kreative Umnutzung von Technologien nachdenken.

Konsumtion/Prosumtion und Nutzung

MusikmachDinge als Nutzer*innen-Endgeräte sind zudem immer auch in Praktiken der Konsumtion bzw. Prosumtion eingebettet. In diesem Zusammenhang ist indes Konsumtion nicht genuin mit einem passiven Handlungshorizont gegenüber dem Konsumprodukt gleichzusetzen. Insofern erfordere nach Kai-Uwe Hellmann (2020, S. 27) jegliches Aufnehmen und Verarbeiten von Informationen, auch wenn es sich lediglich um eine Beziehung zu einem Massenmedium handelt, nicht selten ein Höchstmaß an Aufmerksamkeit und Aktivität. Reine Passivität sei insofern eine Nullrezeption. Ferner stellen für Andreas Reckwitz die sich spätestens mit der Angestelltenkultur in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts herausbildenden »konsumtorischen Routinen [...] Techniken dar, in denen das Subjekt Objekte mit Bedeutungen auflädt und diese als Zeichenträger rezipiert, um damit in seinem körperlich-mentalen Innern und mit Blick auf seine eigene *performance* bestimmte Effekte zu erzielen.« (Reckwitz, 2010, S. 59) Dazu gehören u. a. die im folgenden Abschnitt untersuchten Praktiken der Geschmack(-re-)präsentationen, der Entwicklung materialitätsspezifischer Haltungen/attitudes genauso wie Versuche in der MusikmachDinge-Nutzung die eigene Arbeitspraxis mit Angeboten des MusikmachDings zu synchronisieren.

Vonseiten der MusikmachDinge spielen hier insbesondere Standardisierungsagenten wie das Datenübertragungsprotokoll MIDI in Bezug auf die Aktivierung der Nutzen eine besondere Rolle, indem sie standardisierte Hard- und Software ermöglichen, mit denen Nutzende nicht nur zu Hörenden, sondern auch zu Produzent*innen und

Ingenieur*innen werden (Théberge, 1993, S. 329, 1997, S. 253). Das dahinter liegende Motiv ist indes nicht exklusiv für computerspezifische Entitäten. Bereits Glenn Gould verband in den 1960er-Jahren mit der aufkommenden HiFi-Kultur die Hoffnung, dass Hörende über die Manipulation der heimischen Stereoanlage ihr Wohnzimmer in ein Tonstudio verwandeln, in welchem das musikalische Kunsterlebnis erst miterzeugt wird (Holl, 2018, S. 135).

Mag die Reichweite des analogen Wohnzimmers noch auf die eigenen vier Wände beschränkt sein, so ist mit der Integration internetbasierter Communitys die Ausbildung der Prosument*in der »dritten Welle« (Toffler 1980), als Überwindung des Industriezeitalters, auf eine neue Stufe gehoben, da in diesem Zusammenhang nicht von Konsum des Internets, sondern von dessen Nutzung im Sinne von »produsage« gesprochen werden kann. Mit dem Terminus »produsage« versucht Axel Bruns (2008), dem Phänomen Rechnung zu tragen, dass Nutzende in Social-Web-Formaten die *genutzten* Inhalte selbst erst mitproduzieren.

Die sich nicht zuletzt daraus ergebende Verwobenheit von digitalen und menschlichen Akteur*innen in gemeinschaftlichen Prozessen des elektronisch basierten Musizierens thematisieren Verena Weidner, Matthias Haenisch, Maurice Stenzel und Marc Godau anhand einer Analyse von Adressierungspraktiken in der Ableton Link-Community. Im Zentrum steht dabei die Bedeutung des Software-Protokolls *Ableton Link*, das als Alternative zum weithin etablierten hierarchisch organisierten MIDI-Protokoll eine Demokratisierung kollektiven Musikmachens verspricht. Der Beitrag arbeitet ein überraschend komplexes Spannungsverhältnis unterschiedlicher, mit- und gegeneinander arbeitender (Re-) Adressierungslogiken von Software und menschlichen Akteur*innen heraus.

Auf die Präsentation konsumtorischer Routinen geht Benjamin Burkhart in seinem Beitrag über »Leserpräsentationen« im deutschsprachigen HiFi-Magazin *stereoplay* ein. Mithilfe der dort vor allem von Lesern (sic!) präsentierten Einblicke in die Gerätekonfigurationen, ästhetischen Hör- und Bedienpraktiken und damit verbundenen und zur Schau gestellten kulturellen Werte wie Geschmacksdispositionen diskutiert der Autor mögliche Perspektiven auf eine sich daraus ergebende historische Forschung.

Im Beitrag von Benjamin Jörissen und Martin Donner spielen sodann Haltungen eine Rolle, die Jugendliche im Umgang mit haptisch-digitalen MusikmachDingen entwickeln. In der Tradition pragmatischer Theorien steht dabei nicht ein Dualismus von Subjekt und Objekt am Anfang, sondern Deweys Konzept der *trans-action*.

Subjektivierungsprozesse zeigen sich sodann in Handlungspräferenzen innewohnenden habits, deren Grundtendenzen auf affektiv-responsiven sowie variablen explorativen Verhaltensmustern beruhen.

Abschließend fragen Carsten Wernicke und Michael Ahlers nach dem Verhältnis zwischen konvergenten und divergenten Aspekten in Prozessen beruflicher Kreativität mit haptisch-digitalen MusikmachDingen. Das daraus entwickelte Modell integriert die zwei wesentlichen identifizierten Problemlösetypen und -modi, mit welchen Musiker*innen und Instrumentalpädagog*innen Prozesse der Aneignung vor allem in Hinblick auf auftauchende bzw. konstruierte Probleme durchlaufen.

Literatur

- Berry, D.M. (2014). Post-digital humanities: computation and cultural critique in the arts and humanities. *Educause*, 49(3), 22–26.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Prodsusage*. New York: Peter Lang.
- Cascone, K. (2000). The aesthetics of failure: «Post-digital» tendencies in contemporary computer music. *Computer Music Journal*, 24(4), 12–18.
- Hellmann, K.-U. (2010). Prosumer Revisited: Zur Aktualität einer Debatte. Eine Einführung. In B. Blättel-Mink, & K.-U. Hellmann (Hrsg.), *Prosumer Revisited. Zur Aktualität einer Debatte* (S. 13–48). Wiesbaden: VS.
- Holl, U. (2018). Baukasten einer Mediengeschichte des Tonstudios. In K. Busch, C. Dörfling, K. Peters, & I. Szántó (Hrsg.), *Wessen Wissen? Materialität und Situiertheit in den Künsten* (S. 133–149). Paderborn: Fink.
- Holland, S., Mudd, T., Wilkie-McKenna, K., McPherson, A., & Wanderley, M.M. (2019). Understanding Music Interaction, and Why it Matters. In Dies. (Hrsg.), *New Directions in Music and Human-Computer Interaction*. Cham: Springer Nature, 1–22.
- Hörl, E. (2018). Die environmentalitäre Situation. *Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie*, 4(1), 221–250.
- Ismaiel-Wendt, J. (2016). *post_presets. Kultur, Wissen und populäre MusikmachDinge*. Hildesheim: Universitätsverlag.

- Jörissen, B. (2018). Subjektivierung und ästhetische Bildung in der post-digitalen Kultur. *Vierteljahrsschrift für wissenschaftliche Pädagogik*, 94(1), 51–70.
- Jörissen, B. (2015a). Bildung der Dinge. Design und Subjektivierung. In B. Jörissen & T. Meyer (Hrsg.), *Subjekt. Medium. Bildung*, herausgegeben von, 215–234. Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-06171-5_11
- Jörissen, B. (2015b). Transgressive Artikulation: Das Spannungsfeld von Ästhetik und Medialität aus Perspektive der strukturalen Medienbildung. In M. Hagener & V. Hediger (Hrsg.), *Medienkultur und Bildung. Ästhetische Erziehung im Zeitalter digitaler Netzwerke*, 49–64. Frankfurt am Main: Campus.
- Mazierska, E., Gillon, L., & Rigg, T. (2018). *Popular Music in the Post-Digital Age: Politics, Economy, Culture and Technology*. New York, London: Bloomsbury Publishing USA.
- Norman, D. (2016). *The Design of Everyday Things. Psychologie und Design der alltäglichen Dinge*, überarbeitete und erweiterte Auflage. München: Franz Vahlen.
- Prediger, S., Leuders, T. & Rösken-Winter, B. (2017). Drei-Tetraeder-Modell der gegenstandsbezogenen Professionalisierungsforschung: Fachspezifische Verknüpfung von Design und Forschung. *Jahrbuch für Allgemeine Didaktik*, 159–177.
- Reckwitz, A. (2010). *Das hybride Subjekt. Eine Theorie der Subjektkulturen von der bürgerlichen Moderne zur Postmoderne*. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Svanæs, D. (2013). Interaction Design for and with the Lived Body: Some Implications of Merleau-Ponty's Phenomenology. In: *ACM Transactions on Computer-Human Interaction* 20, Artikel 8. <https://doi.org/10.1145/2442106.2442114>
- Tanaka, A. (2019). Embodied Musical Interaction. Body Physiology, Cross Modality, and Sonic Experience. In S. Holland, T. Mudd, K. Wilkie-McKenna, A. McPherson & M. M. Wanderley (Hrsg.), *New Directions in Music and Human-Computer Interaction*. Cham: Springer Nature, 135–154.
- Théberge, P. (1993). *Consumers of Technology: Musical Instrument Innovation and the Musicians' Market*. (PhD). Concordia University, Montréal.
- Théberge, P. (1997). *Any Sound You Can Imagine. Making Music/Consuming Technology*. Middletown: Wesleyan UP.
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York: Morrow.