

## MUSIKSOFTWARE UND DIE DEMOKRATISIERUNG DER MUSIKKULTUR. ZU DEN EFFEKTEN DER DIGITALISIERUNG FÜR MUSIKER<sup>1</sup>

**Andreas Möllenkamp**

»Digital ist besser« sangen Tocotronic auf ihrem 1995 erschienenen, analog produzierten Debütalbum. Was als ironischer Kommentar zum Aufbruch ins digitale Zeitalter verstanden werden konnte, ist heute für viele Musiker und Musikhörer alltägliche Praxis. Musik wird digital produziert, gekauft, getauscht oder online gestreamt und über MP3-Player oder Smartphones mobil rezipiert. Mit der Diskussion um die »digitale Revolution« in der Musikkultur war durch die Möglichkeiten der digitalen Musikproduktion und des Internet auch das Versprechen einer Demokratisierung der musikalischen Produktionsmittel verbunden.<sup>2</sup> Als wiederkehrender Topos in technikkulturellen Diskursen um den Computer beflügelten Vorstellungen von Demokratisierung auch die Phantasie vieler Musiker. Demokratisierung war mit der Projektion von Wünschen und der Entwicklung von Utopien verbunden: Mit dem Computer entstünden ästhetisch unbegrenzte Möglichkeiten und neue musikalische Welten. Die Mittel zur Musikproduktion (Musiksoftware, Samples etc.) wären für jedermann einfach über das Internet zugänglich.<sup>3</sup> Darüber hinaus

- 
- 1 Eine geschlechtergerechte Sprache ist in der Musikkultur wie auch in der Wissenschaft ein relevantes Thema. Wenn in diesem Artikel das generische Maskulinum verwendet wird, sind ausdrücklich alle Gender gemeint.
  - 2 Sascha Dickel und Jan-Felix Schrape (2015) verstehen den »digitalen Technikutopismus« im Unterschied zu klassischen Sozialutopien als Medienutopie, deren Ausgangspunkt nicht in der Gesellschaft, sondern in den neuen Kommunikations- und Informationstechnologien verortet wird. Neben der Demokratisierung gehören auch die Dezentralisierung und die Emanzipation zu den Transformationserwartungen.
  - 3 Parallel zur Entwicklung unterschiedlicher Musiksoftware-Anwendungen etablierten sich auch verschiedene Lizenzierungsmodelle und Formen des Kopier-

bierte das Netz die Chance, das Verhältnis von Musikern und Publikum unabhängig von der Musikindustrie völlig neu zu gestalten. Die englischen Soziologen Richard Barbrook und Andy Cameron (1997) haben die zugrundeliegende Weltanschauung dieser Utopien als »kalifornische Ideologie« und »heterogene Orthodoxie« des Informationszeitalters beschrieben, die aus einer Mischung vom liberalen Individualismus der Hippies mit dem unternehmerischen Antrieb und technologischen Determinismus der Yuppies entstanden sei. Die Entwicklung von Musiksoftware ist in der Folge eines der dynamischsten Felder in der Geschichte der Musikinstrumente und der Kreativwirtschaft geworden. Während die Effekte der Digitalisierung für die Musikindustrie umfangreich diskutiert und untersucht worden sind,<sup>4</sup> steht eine entsprechende Analyse zu den Effekten für Musiker noch weitgehend aus. Was ist aus dem Versprechen der Demokratisierung geworden? Wie haben sich musikalische Praxis und künstlerische Strategien von Musikern im Zuge der Digitalisierung gewandelt?

Auf dem Weg zu einer Kultur- und Mediengeschichte des Musikmachens fragt dieser Beitrag nach der Entwicklung von (neuen) Wissensformen und Medienpraxen in der Musikkultur. Durch die Verknüpfung von Quellenarbeit, ethnographischen Methoden und biografischen Interviews mit Musikern gehe ich der Frage nach, wie sich musikbezogene Vorstellungen und Praktiken sowie Kommunikations- und Vergesellschaftungsformen bei Musikern im Zusammenhang mit dem Computer gewandelt haben. Im ersten Schritt werden für Musiker relevante Dimensionen des digitalen Medienwandels im Zusammenhang mit der entsprechenden Forschungsliteratur diskutiert. In einem zweiten Schritt fragt der Beitrag, welche Formen der Subjektivierung bei Musikern im Zusammenhang mit digitalen Medien entstanden sind. Im dritten und letzten Teil unterziehe ich die Demokratisierungsthese einer kritischen Evaluation und diskutiere, ob und inwiefern der Medienwandel für Musiker mit einer Zunahme oder Verbesserung der Teilhabe an Entscheidungs- und Gestaltungsprozessen in der Musikkultur verbunden ist.

---

schutzes. Die Bedeutung von gecrackten Versionen, von Software-Unternehmen als Piraterie verurteilt, ist noch weitgehend ein Desiderat der Forschung.

- 4 Um das Jahr 2000 begann für die Musikindustrie eine Rezessionsphase mit fallenden Tonträgerabsätzen. »So wie schon der Rundfunk in den 1920er Jahren oder die Rock'n'Roll-Revolution in den 1950er Jahren, hat die Digitalisierung und Entmaterialisierung der Musik vom Tonträger einen Strukturbruch ausgelöst, der das gesamte Wertschöpfungsnetzwerk desintegriert und neu entstehen lässt«, schreibt Peter Tschmuck (2008: 147).

## 1. Musikpraxis im digitalen Medienwandel

Die einflussreichsten Ausgangspunkte für eine wissenschaftliche Beschäftigung mit dem Zusammenhang von Kultur und den medientechnischen Bedingungen waren der 1936 erstmals veröffentlichte Kunstwerk-Aufsatz von Walter Benjamin (2003) und das Kulturindustrie-Kapitel der *Dialektik der Aufklärung* von Max Horkheimer und Theodor W. Adorno (1947). Kurt Blaukopf (1996) hat die Bedeutung des technischen und medialen Wandels für die Musikkultur unter dem Begriff der »Mediamorphose« als »globales Phänomen« beschrieben. In der jüngeren Vergangenheit hat Friedrich Krotz (2001) aus der Perspektive der Kommunikationswissenschaft die »Mediatisierung« als Leitbegriff für die Untersuchung des kulturellen Wandels vorgeschlagen. Das von ihm koordinierte DFG-Schwerpunktprogramm »Mediatisierte Welten« verfolgte das Ziel, eine übergreifende Theorie des kulturellen Wandels durch Medienkommunikation zu entwickeln. Insbesondere die anfängliche Vorstellung, dass sich in mediatisierten Kommunikations- und Handlungsfeldern jeweils eine spezifische Medienlogik durchsetze, die sich dann als »ähnlich übergreifenden Entwicklungsprozess wie Globalisierung oder Individualisierung« (Krotz 2008) beschreiben ließe, bedarf einer kritischen Auseinandersetzung. Ich benutze hier den neutraleren Begriff des (digitalen) Medienwandels, da er weniger voraussetzungsvoll ist und anschlussfähiger zur Geschichts- und Medienwissenschaft erscheint.<sup>5</sup> Digitalisierung verstehe ich dabei nicht als einheitlichen Prozess, sondern vielmehr als ein Phänomen, in dem sich unterschiedliche Nutzungsformen und Lebensstile durch individuelle Aneignungs- und soziale Aushandlungsprozesse ausbilden. Musik und Musikmachen sind dabei nicht nur Produkt, Dienstleistung, Abbild oder Reflex, sondern Medium sozialer Prozesse, das durch Software und andere Technologien mit konfiguriert wird. Die Frage richtet sich also auf den Zusammenhang der Materialität mit Praxis- und Subjektivierungsformen bei Musikern.<sup>6</sup>

---

5 Sven Oliver Müller und Jürgen Osterhammel (2012) plädieren für eine stärkere Verknüpfung bzw. Integration von Musikgeschichte und allgemeiner Geschichte. War Musikgeschichte vielfach primär Stilgeschichte, so erweitern Studien zur sozialen Rahmung der Produktion und des Konsums von Musik sowie zu ihrer politischen Dimension und ihrem medialen Charakter die Perspektive.

6 Dieser Ansatz folgt der Forderung der Akteur-Netzwerk-Theorie, Menschen und Objekte gleichermaßen in den Blick zu nehmen, um die wechselseitigen Prozesse der Anpassung und Neubestimmung, ihre jeweiligen Rollen und ihre Agency zu beschreiben (vgl. Latour 1996).

Arbeiten, die sich explizit mit dem Verhältnis von Musiktechnologien und musikalischer Praxis auseinandersetzen sind Karl H. Menzels (2005) Studie *PC-Musiker*, Regina Sperlichs (2008) *Populärmusik in der digitalen Medi-*amorphose** über den Wandel des Musikschaffens von Rock und elektronischer Musik in Österreich sowie *Any sound you can imagine. Making Music/ Consuming Technology* von Paul Théberge (1997). Sie stimmen darüber ein, dass der digitale Medienwandel Musiker und ihre Arbeit auf mehreren Ebenen betrifft. Dieser Wandel kann hier nicht umfassend dargestellt werden. Im Folgenden konzentriert sich der Beitrag auf die Dimensionen der ästhetischen Gestaltung und vor allem auf die praxisrelevanten Dimensionen des Computers als Musikinstrument und die Entwicklung von Live-Konzepten.<sup>7</sup> Dabei gehe ich insbesondere auf die Frage ein, ob und inwiefern durch den Computer Neues im Sinne von genuin digitalen Entwicklungen entstanden ist.

In Kulturjournalismus und Wissenschaft stehen ästhetische Aspekte im Vordergrund. Aus dem Klappentext zu seinem Buch *Composing Electronic Music: A New Aesthetic* spricht die Begeisterung des Komponisten und Autors Curtis Roads für die (scheinbar) unendlichen neuen Möglichkeiten der Klanggestaltung:

»Electronic music evokes new sensations, feelings, and thoughts in both composers and listeners. Opening the door to an unlimited universe of sound, it engages spatialization as an integral aspect of composition and focuses on sound transformation as a core structural strategy. [...] The power of algorithmic methods amplify the capabilities of music technology. Taken together, these constitute game-changing possibilities« (Roads 2015).

Der Computer erscheint aus dieser Perspektive vor allem als eine Erweiterung und Potenzierung der Möglichkeiten elektronischer Musikinstrumente. Ein »ganz wesentlicher Zug einer Ästhetik des Digitalen und ein Hauptaspekt ihrer sinnlichen Erkenntnismöglichkeit« ist nach Martin Warnke (2011: 148), dass sie »die Tatsache der menschlichen Wahrnehmungsschwellen und deren Unterlaufbarkeit durch Technik« unmittelbar sinnlich aufscheinen lasse. Dies äußert sich auch und insbesondere dann, wenn Musiker digitale Störgeräusche, Kompressionsartefakte, Glitches und ähnliche »Fehler« der digitalen Audiotechnik in ihrer Musik benutzen. Spezifisch digitale ästhetische Phänomene sind darüber hinaus algorithmische Kompositionen und generative Musik. Auch im Bereich von Klanginstallationen und interaktiver Medienkunst kann mithilfe des Computers das Publikum aktiv in die musikalische

---

7 Andere Dimensionen wie die Entstehung des Homestudios als neuen Musikort thematisiere ich in Möllenkamp (2015).

Gestaltung integriert werden (Sello 2014). Als universelle Maschine werden mit dem Computer Daten auf algorithmischer Ebene ineinander übersetzbar. Durch Sonifikation können Daten hörbar gemacht und künstlerisch verwendet werden.

Neben der Erweiterung der Möglichkeiten der Klanggestaltung stellt sich für Musiker auch ganz praktisch die Frage, wie der Computer als Musikinstrument genutzt bzw. gespielt werden kann. Zwischen 2012 und 2016 habe ich elf Interviews mit Musikern und Entwicklern von Musiksoftware geführt, um ihre Erfahrungen und Strategien im Umgang mit Musiksoftware zu erheben.<sup>8</sup> Abbildung 1 zeigt die von ihnen in den Interviews angegebenen Schritte bei der Aneignung und Nutzung von Musiksoftware, die nicht alle und auch nicht in dieser Reihenfolge ablaufen müssen.



Abb. 2: Mögliche Schritte der Aneignung und Nutzung von Musiksoftware durch Musiker

Die Abbildung soll veranschaulichen, dass eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Computer ein langer Prozess ist, in dem Musiker sich auf mehreren Ebenen damit auseinandersetzen müssen, wie sie den Computer in ihre künstlerische Strategie integrieren.

<sup>8</sup> Die Interviewpartner waren Tim & Puma Mimi, Johannes Kreidler, Peter Kirn, Robert Henke, Derek Holzer, Marek Brandt, Maya Consuelo Starnel, Jeremy Bernstein, Joachim Heintz, Miller Puckette und Karl Steinberg. Die Interviews fanden im (Home-)Studio oder Proberaum der Musiker oder im Rahmen von Konferenzen bzw. Festivals statt und dauerten zwischen ein und zwei Stunden. Sie gliedern sich in einen biographisch-narrativen und einen themenzentrierten Teil. Die Interviews wurden mit einem Aufnahmegerät und einer Videokamera dokumentiert und im Anschluss transkribiert. Die Auswahl der interviewten Personen erfolgte in Anlehnung an die Grounded-Theory-Methodologie nach einem Theoretical Sampling, also einer gezielten Stichprobenziehung. Nach dem Prinzip der Kontrastierung waren das Alter, unterschiedliche Musikstile, Musik- bzw. Instrumentalunterricht, Professionalisierungsgrad und Geschlecht wichtige Kriterien der Auswahl.

Obwohl Musiksoftwareunternehmen gern von der Intuitivität ihrer Produkte sprechen, erfordert das Musikmachen mit dem Computer eine ebenso lange Zeit der Aneignung und Übung, wie es bei anderen Instrumenten der Fall ist. Gerade weil Computer so weit verbreitet und Musiksoftwareanwendungen verfügbar sind, müssen Musiker eine überzeugende künstlerische Strategie entwickeln, um sich damit erfolgreich gegen Konkurrenz abzusetzen.

Auf der Ebene von Konzerten und Live-Performances sind in Reaktion auf die Kritik der »Körperlosigkeit« des Musikmachens mit dem Computer (vgl. Harenberg/Weissberg 2010) neue Interface-Konzepte und Formen der Live-Performance entstanden. Ein Beispiel aus dem Bereich der sogenannten Tangible User Interfaces ist der »Reactable« (Jordà et al. 2008), ein Instrument, bei dem man unterschiedliche Objekte auf einem Tisch platziert und damit einen virtuellen modularen Synthesizer steuert. Er wurde 2005 von Sergi Jordà, Günter Geiger, Martin Kaltenbrunner und Marcos Alonso bei der International Computer Music Conference in Barcelona erstmals öffentlich präsentiert und u.a. durch die isländische Musikerin Björk popularisiert. Auch die Verbreitung von Smartphones und Tablets hat dazu beigetragen, neue Interface- und Bedienkonzepte für die Musikpraxis zu entwickeln. Ausgestattet mit Multitouch-Bildschirmen, Mikrofonen, Kameras, GPS und anderen Sensoren, bieten sie viele Möglichkeiten, musikalisch genutzt zu werden. Bei der iOS-App »Borderlands Granular« von Chris Carlson kann man durch ein neuartiges Interface zur Granular-Synthese mit den Fingern Audioaufnahmen erkunden, um damit komplexe Klangflächen zu erzeugen. Programme wie »Max« oder »Pure Data« haben dazu beigetragen, ein Experimentierfeld weiter zu entwickeln, in dem die Verbindung und das Verhältnis von Klängen und Visuellem neu ausgelotet wird. VJs verbinden musikalische Performances auf algorithmischer Ebene mit Visualisierungen. »Livecoding« hat sich als eine Performanceform entwickelt, bei der das Schreiben von Code und dessen Auswirkungen auf die Musik dem Publikum visuell und auditiv vermittelt werden. All diese Entwicklungen haben dazu geführt, dass auch unsere Vorstellung von »Liveness« selbst einem medienkulturellen Wandel unterliegt (Auslander 2008).

## 2. Formen der Subjektivierung

In den Cultural Studies ist der Zusammenhang von Musik und Medien mit Identitätskonstruktionen und Vergemeinschaftungsprozessen in Subkulturen untersucht worden. Das auf Michel Foucaults Analysen zur Disziplinargesell-

schaft basierende Konzept der Subjektivierung geht insofern darüber hinaus, als dass nicht nur aktive, selbstbestimmte Formen der Identifikation thematisiert werden, sondern auch danach gefragt wird, wie Subjekte durch Machtstrukturen und -technologien erst hervorgebracht bzw. konstituiert werden. Was für Formen der Subjektivierung sind bei Musikern im Zusammenhang mit digitalen Medien entstanden? Was für Effekte hat die Arbeit mit Musiksoftware für Musiker?

Die kulturwissenschaftliche Forschung zum Wandel der Arbeit hat neben den Strukturen und äußeren Bedingungen zunehmend auch die Arbeitserfahrungen und Formen der subjektiven Verarbeitung in den Blick genommen. Als Vergesellschaftungsmodus und Subjektivierungsagentur hat Arbeit für soziale Anerkennung und das Selbstverständnis wie auch für gesellschaftliche Teilhabe nach wie vor eine zentrale Bedeutung. »Die Art und Weise, wie Arbeit organisiert wird, bestimmt Lebensweisen, Konsum, Identität und, in einer Arbeitsgesellschaft wie der der westlichen Gesellschaften seit dem 18. Jahrhundert, auch die Frage der Selbstdeutungen der Menschen«, schreibt Martina Heßler (2016: 23). Auch wenn die sozial strukturierende und kulturell verbindende Kraft der Arbeit durch Prozesse der Ausdifferenzierung, Flexibilisierung und Fragmentierung in den letzten Jahrzehnten abgenommen hat (vgl. Sennett 1998), sind die Formen und Bedingungen von Arbeit und der Wandel der Arbeitswelt auch und insbesondere im Hinblick auf Musiker ein interessantes Forschungsfeld. In Bezug auf Künstler und Musiker lassen sich in der bisherigen Forschung mehrere, auf den ersten Blick paradoxe Entwicklungen konstatieren: Sie gelten in mehrfacher Hinsicht als Vorreiter bei der Entwicklung neuer Perspektiven, Ideen und Strategien, die dann wiederum in ökonomischen Verwertungskontexten benutzt werden, auch wenn die Künstler antikapitalistische Intentionen verfolgen. Dies lässt sich nicht nur an Phänomenen der Gentrifizierung von Räumen zeigen, in denen Künstler als Raumpioniere auftreten, sondern auch an neuen, flexiblen Formen des Arbeitens. Welchen Einfluss hat Musiksoftware auf die Arbeit von Musikern? Inwiefern kann man überhaupt von einem Zusammenhang von Musiksoftware und Musikpraxis sprechen?

Im Unterschied zur Kulturkritik der frühen Digitalisierungsphase, die eine Standardisierung und Reproduktion des immer Gleichen befürchtete, wird Musikmachen mit dem Computer nicht durch die Technik determiniert. Musiksoftware stellt eine Umgebung dar, in der Musikmachen und musikbezogene Handlungen ermöglicht werden.<sup>9</sup> Durch die spezifische Art und Weise, wie die musikalische Mensch-Computer-Interaktion konzipiert und

---

<sup>9</sup> Klaus Schönberger (2007: 203) spricht in diesem Zusammenhang vom Enabling-Potential von Technik.

gestaltet ist, werden Wahrnehmungs- und Interaktionsformen strukturiert sowie kulturelle Praktiken und Körpertechniken evoziert oder eingeschränkt. Versteht man Musiksoftware also als Teil der digitalen Infrastruktur des Musikmachens, so wird deutlich, dass diese im Alltag zwar weitgehend unhinterfragt bleibt, sie das Handeln in und mit ihnen aber umso wirksamer strukturiert. Die in Musiksoftware eingeschriebenen Interaktionsmodelle folgen bestimmten Vorstellungen bzw. Metaphern des Musikmachens. Musiksoftware lässt sich insofern als Übersetzung musikalischer Ideen und Interaktionsmodelle in Code verstehen. In Anlehnung an den impliziten Leser eines Texts spreche ich im Folgenden vom impliziten Nutzer einer Softwareanwendung. Der implizite Nutzer und die Gestaltung der musikalischen Mensch-Computer-Interaktion dienen mir als Analysekatégorien, um die zentralen Ideen und Metaphern von Musiksoftware-Anwendungen vergleichend zu analysieren.

In der historischen Entwicklung von Musiksoftware-Anwendungen lassen sich mehrere Paradigmen der Gestaltung der Mensch-Computer-Interaktion unterscheiden (Möllenkamp 2014). Die grundlegenden Prinzipien und Metaphern in der historischen Entwicklung von Musiksoftware-Anwendungen greifen die Arbeitsweise und Umgebung von Komponisten und Musikern auf und erweitern oder modifizieren diese. Tabelle 1 zeigt die Haupt-Paradigmen<sup>10</sup> der Musiksoftware-Entwicklung, entsprechende Anwendungen und ihre impliziten Nutzer.

Paradigma	Softwareanwendungen (Ausgewählte Beispiele)	Impliziter Nutzer
Partitur-Paradigma	MUSIC, Finale, Sibelius	Komponist
Tonstudio-Paradigma	Cubase, ProTools, Logic	Tontechniker, Produzent
Patching-Paradigma	Max, Pure Data, Reaktor	Techniker, Bastler
Coding-Paradigma	SuperCollider, Chuck	Programmierer
Live-Paradigma	Ableton Live, Bitwig Studio	Performer

Tab. 1: Paradigmen und implizite Nutzer von Musiksoftwareanwendungen

<sup>10</sup> Thomas S. Kuhn (2007) spricht von Paradigmen im Zusammenhang einer Studie über historische Wandlungsprozesse in den Naturwissenschaften. Zu den unterschiedlichen Paradigmen in der Musiksoftware-Entwicklung vgl. Möllenkamp (2014).



Sherry Turkles (1984) Beschreibung des Computers als Wunschmaschine lässt sich auch in der Musiksoftware-Entwicklung nachvollziehen. Die Paradigmen der Musiksoftware-Entwicklung haben bestimmte Rollen als Leitbilder, mit denen entsprechende Arbeitsweisen und Werte verknüpft sind. Musiksoftware-Anwendungen sind insofern auch als Identifikationsangebote zu verstehen, als Umgebungen, in und mit denen ein (neues) Selbstverständnis ausprobiert und entwickelt werden kann. Von der Musiksoftwareindustrie wird nicht nur Code verkauft, sondern auch werbewirksame Versprechen der Ausgestaltung von Lebensstilen geschaffen. Mit Musiksoftware werden also auch Wünsche, Vorstellungen und Bilder transportiert, die Musikern ermöglichen oder zumindest versprechen, neue Rollen einzunehmen, die sie sonst nicht wahrnehmen könnten. Musiksoftware strukturiert die Musikpraxis also nicht nur auf der praktischen Ebene der Mensch-Computer-Interaktion, sondern auch auf der Ebene der Rollen, die damit eingenommen werden können. Die performativen, diskursiven und normativen Implikationen von Musiksoftware-Anwendungen treten überall dort zu Tage, wo erwünschte Nutzungsformen an Musiker herangetragen oder selbst entwickelt werden. Insofern fungieren Werbung, befreundete Musiker, Bedienungsanleitungen, Tutorials, Online-Videos und die Software-Anwendungen selbst als Instanzen der Subjektivierung.

In den geführten Interviews wurde an mehreren Stellen deutlich, dass mit der Anschaffung kommerzieller Musiksoftware-Anwendungen ein gesteigerter Anspruch auf Professionalisierung der eigenen Arbeit verbunden wurde. Ob damit in der Folge (mehr) Geld verdient wird, steht hier weniger im Vordergrund als die Beobachtung, dass die erweiterten Möglichkeiten von Musiksoftware-Anwendungen sich oft auch in der eigenen Anspruchshaltung widerspiegeln. Sie führen zu einer Verinnerlichung der mit der Software ermöglichten Kompetenzzuschreibungen insbesondere dann, wenn die damit verbundenen Rollen und Images (Produzent, Tontechniker) als wünschenswert erscheinen. Die Subjektivierung dieser Rollen ist Voraussetzung dafür, dass produktionstechnische Kompetenzen von der Musikindustrie an Musiker übertragen bzw. »outgesourct« werden.

Fabian Ziemer (2016) illustriert anhand von Interviews mit Amateur-Musikern Verschiebungen und Brüche in ihrem Verständnis von Arbeit und Freizeit. Das Musikmachen mit dem Computer ist bei ihnen nicht als Berufstätigkeit angelegt, wird aber durchaus als ernsthaft, anstrengend, anspruchsgelitet und selbstaktivierend dargestellt. Er zeigt auf, dass Selbstverortungen als Künstler, Musiker oder Szeneaktivist als Gegenentwürfe oder alternative Selbstbeschreibungen hinsichtlich prekärer Arbeits- und Lebensverhältnisse dienen können. Es lässt sich insofern ein wechselseitiges

Verhältnis konstatieren zwischen der Selbstverortung als Künstler und den prekären Arbeits- und Lebensverhältnissen im sogenannten kreativen Feld.

Die Absorption der Künstlerkritik in den neueren Formen der kapitalistischen Wirtschaftsweise haben Luc Boltanski und Ève Chiapello (2003) beschrieben. Die Forderungen der Künstlerkritik nach mehr Autonomie, Kreativität und authentischen Beziehungen zwischen Menschen finden sich danach in neuen Anforderungen an das Subjekt zur Einbringung von Phantasie, Selbständigkeit, Anpassungs- und Kommunikationsfähigkeit wieder (Boltanski/Chiapello 2001: 469ff.). Andreas Reckwitz (2010) spricht in diesem Zusammenhang von einer Normalisierung kreativer Prozesse. Christian Schilcher und Janis Diekmann (2014: 25) sehen ein neues Verständnis von Subjektivität als Produktivitätspotential, einen erweiterten Zugriff auf das Arbeitsvermögen, die Internalisierung von Marktprinzipien und die Selbstinstrumentalisierung als Ausdruck neuer Formen der Subjektivierung von Arbeit. In der Verquickung der eigenen Persönlichkeit mit der Arbeit rückt das Leben stärker in den Fokus der Arbeit (Sutter 2013: 40). Das Leben und das Selbst werden damit zunehmend über und als Arbeit begreifbar. Dies kann zu dem paradoxen Phänomen führen, dass Musiksoftware einerseits daran beteiligt ist, dass Musiker ein positives Selbstverständnis als Künstler entwickeln, sie andererseits aber in die prekäre Situation bringt, diesen kreativen Ausdruck vermarkten zu sollen.

### **3. Demokratisierung der Musikkultur?**

Inwiefern war die Digitalisierung mit einer Demokratisierung der Musikkultur verbunden? Was kann und was sollte Demokratisierung aus der Perspektive von Musikern eigentlich heißen? Dieser dritte Teil evaluiert, auf welchen Ebenen des digitalen Medienwandels sich die Bedingungen für Musiker gewandelt haben.

Das Thema der Demokratisierung der Kultur ist vor dem Hintergrund der sogenannten »Neuen Kulturpolitik« seit den 1970er Jahren zu verstehen, deren zentrale Forderungen »Kultur für alle« und ein »Bürgerrecht Kultur« waren (vgl. Hoffmann 1979; Kramer 2012). Ihre Ziele richteten sich dabei nicht nur auf die Verbesserung des Zugangs zur Kultur und der Anteilnahme der Bevölkerung am kulturellen Leben, sondern auch auf die Verbesserung der Lage der Künstler. Von einer Demokratisierung zu sprechen ergibt insofern nur Sinn, wenn sich die Möglichkeiten und Bedingungen der Teilhabe an Entscheidungs- und Gestaltungsprozessen in der Musikkultur für alle, insbesondere aber für Musiker verbessert haben.

Bereits in der ersten Ausgabe der *Samples* hat sich Paul Rikkenbach (2002) mit der Frage der Demokratisierung im Kontext einer Arbeit zu den *Funktionen von Musik in der modernen Industriegesellschaft* (Rikkenbach 2000) beschäftigt. Unter Demokratisierung versteht er dabei primär den verbesserten Zugang zu Musik für Musikhörer, kommt dabei aber zu dem Schluss, dass der Effekt der Entfremdung gegenüber dem der Demokratisierung überwiege, da Musik immer mehr zu einer Ware und für kommerzielle Interessen funktionalisiert werde: »Die Musik hat immer mehr und besseren Zugang zu den Menschen« (Rikkenbach 2002). Die unbestritten wesentlich erweiterte Zugangsmöglichkeit zu Musik unterschiedlichster Genres sowie zeitlicher und räumlicher Herkunft hat nicht nur auf der Ebene des Musikhörens und Sammelns (Elster 2015), sondern auch in der Musikpraxis zu neuen Praktiken geführt. Sampling, Bastard-Pop und der umfangreiche Rückgriff auf bestehendes musikalisches Material (Reynolds 2012) lassen sich als Phänomene interpretieren, bei denen die Möglichkeiten dieser Erweiterung musikalisch erprobt werden. Darüber hinaus bedeutet die Erweiterung der Verfügbarkeit für Musiker selbstverständlich auch, dass die eigene Musik prinzipiell einfacher zugänglich gemacht werden kann. Soziale Netzwerke und Online-Plattformen für Musiker haben zwar in der Regel keine oder geringe Zugangsbarrieren, diversifizieren aber eher das Problem der Aufmerksamkeitsgenerierung bzw. Herstellung von Öffentlichkeit, als dass sie es lösen. In einem marktwirtschaftlichen Umfeld bedeutet diese Entwicklung zunächst eine Erhöhung des Konkurrenzdrucks. Kurt Imhof (2015: 15) spricht in diesem Kontext von einem »gesellschaftspolitisch wirkmächtigen, technolibertären Mythos des Internets als Medium der Selbstkonstitution in Gestalt von spielerischen Identitätsentwürfen in virtuellen Räumen«, deren Vertreter eine »sich selbst erfüllende Demokratisierung« prognostizieren. Im Sinne einer Kulturgeschichte der Technik (Heßler 2012) bedarf dieser Mythos einer differenzierten, kritischen Reflektion, bei der die Technik mit der tatsächlichen Nutzung und den dabei gemachten Erfahrungen in Beziehung gesetzt wird. »Die seit 15 Jahren apostrophierte digitale Revolution entpuppt sich so als unendliche Geschichte«, schreibt Michael Friedewald (2003: 276).

»Ein Abgrund klafft zwischen den fieberhaften Verheißungen der Cybergurus und der Erfahrung ganz normaler Computernutzer, die sich gezwungenermaßen fortlaufend verbesserte Hardware zulegen, um dem neuesten Software-Standard zu entsprechen [...]. Die digitale Revolution hat also – so scheint es – bisher nur die Computer erfasst, nicht den Menschen« (ebd.)

Auf der Ebene der Zugänglichkeit von Musik hat die Digitalisierung zu einer erheblichen Erweiterung geführt. Kann man auch davon sprechen, dass sich

die gesellschaftliche Anteilnahme der Bevölkerung am musikalischen Leben durch die Nutzung des Computers zum Musizieren erweitert hat? Diese Frage lässt sich leider nur sehr schwer beantworten. Das liegt vor allem daran, dass Verkaufs- und Downloadzahlen von Musiksoftware wenig über die tatsächliche Nutzung aussagen. Auch über den Umfang der Nutzung gecrackter Software liegen wenige unabhängige Erkenntnisse vor. Eine interessante Frage in diesem Zusammenhang ist auch, inwiefern Menschen angefangen haben, mit Musiksoftware zu arbeiten, ohne vorher Musik gemacht zu haben. Hier lässt sich zunächst nur festhalten, dass Musiksoftware die Möglichkeiten der Klangerzeugung, -bearbeitung und -steuerung sowie der Nutzung von Sample-Libraries für Musiker eröffnet bzw. erweitert hat, die über analoges Equipment zuvor nur zu einem wesentlich höheren Preis möglich war.

Fragt man schließlich danach, ob sich die Bedingungen der Teilhabe an Entscheidungs- und Gestaltungsprozessen in der Musikkultur für Musiker im Zuge der Digitalisierung verbessert haben, fällt das Fazit insbesondere aus ökonomischer Perspektive eher negativ aus. Die Rolle des Computers in der Musikpraxis hat sich mehrfach gewandelt und erweitert: Von einem Hilfsmittel zur Notation und Komposition über virtuelle Studio- und flexible Produktionsumgebungen hin zu einem Instrument, das live gespielt werden kann. Im Zuge einer fortgeschrittenen Ökonomisierung hat Musiksoftware aber ebenso zur Entwicklung eines Kreativitäts-Dispositivs (Reckwitz 2012) mit prekären Arbeitsbedingungen und hohen Selbstvermarktungsanforderungen für Musiker beigetragen.

#### **4. Fazit**

Die Idee einer Demokratisierung der Musikkultur im Kontext der Digitalisierung war in der frühen Phase der späten 1980er sowie 1990er Jahre mit weitreichenden Utopien verbunden. Auf der Ebene der Zugänglichkeit und Nutzung von Musik hat die Digitalisierung zu einer erheblichen Erweiterung geführt.

Die Demokratisierungsidee ist allerdings eher als ein Ausgangspunkt und weniger als Folge der Musiksoftware-Entwicklung zu verstehen. Sie ist im Zuge der Entwicklung von Musiksoftware-Unternehmen selbst Teil von Inwertsetzungs- und Vermarktungsstrategien geworden. Aus dem »Digital ist besser« ist für viele Musiker insofern ein »Digital war besser« geworden, wie die Zeitschrift *testcard* ihren »Bug Report« zur Digitalisierung in der Popgeschichte überschrieb (Werthschulte 2014). Verstanden als digitale Infra-

struktur des Musikmachens strukturieren Musiksoftware-Anwendungen die musikalische Praxis nicht nur auf der Ebene der musikalischen Mensch-Computer-Interaktion, sondern auch auf der Ebene der Rollen und Haltungen, die damit eingenommen werden können.

Wenn Algorithmen an zentralen Stellen der Wirtschaft und Gesellschaft unsere Arbeits- und Lebenswelten (mit-)bestimmen, tritt die politische Dimension von digitalen Technologien weiter in den Vordergrund. »Unser Handeln bestimmt, ob wir in einer postdemokratischen Welt der Überwachung und der Wissensmonopole oder in einer Kultur der Commons und der Partizipation leben werden«, ist Felix Stalder (2016) überzeugt. Während sich die Produkte und Geschäftsmodelle der Musik- wie auch der Musiksoftware-industrie dynamisch weiterentwickeln, sind Kulturschaffende und Kulturpublikum selbst dafür verantwortlich, ihre Zukunft zu gestalten und nicht nur vom Silicon Valley aus gestalten zu lassen.

## Literaturverzeichnis

- Auslander, Philip (2008). *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. London, New York: Routledge.
- Barbrook, Richard / Cameron, Andy (1997). Die kalifornische Ideologie. In: *Telepolis*. <http://www.heise.de/tp/druck/mb/artikel/1/1007/1.html> (Zugriff: 22.8.2016)
- Benjamin, Walter (2003). *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Drei Studien zur Kunstsoziologie*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Blaukopf, Kurt (1996). *Musik im Wandel der Gesellschaft. Grundzüge der Musiksoziologie*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Boltanski, Luc / Chiapello, Ève (2001). »Die Rolle der Kritik in der Dynamik des Kapitalismus und der normative Wandel.« In: *Berliner Journal für Soziologie* 11, H. 4, S. 459-477.
- Boltanski, Luc / Chiapello, Ève (2003). *Der neue Geist des Kapitalismus* (= Édition discours 30). Konstanz: UVK.
- Dickel, Sascha / Schrape, Jan-Felix (2015). »Dezentralisierung, Demokratisierung, Emanzipation Zur Architektur des digitalen Technikutopismus.« In: *Leviathan* 43, H. 3, S. 442-463.
- Elster, Christian (2015). »Vinyl kills the MP3 Industry? Die (sub-)kulturelle Bedeutung der Schallplatte im digitalen Zeitalter.« In: *Europäische Ethnologie in München. Ein kulturwissenschaftlicher Reader*. Hg. v. Irene Götz (= Münchner Beiträge zur Volkskunde 42). Münster: Waxmann, S. 269-290.
- Friedewald, Michael (2003). »Die fortwährende Konstruktion des Computernutzers. Leitbilder in der Geschichte der Mensch-Computer-Interaktion.« In: *Technikgeschichte* 70, H. 4, S. 255-276.
- Harenberg, Michael / Weissberg, Daniel (Hg.) (2010). *Klang (ohne) Körper. Spuren und Potenziale des Körpers in der elektronischen Musik*. Bielefeld: transcript.
- Heßler, Martina (2012). *Kulturgeschichte der Technik* (= Historische Einführungen 13). Frankfurt/M.: Campus.

- Heßler, Martina (2016). »Zur Persistenz der Argumente im Automatisierungsdiskurs.« In: *Aus Politik und Zeitgeschichte* 66, Nr. 18-19, S. 17-24; <http://www.bpb.de/apuz/225690/zur-persistenz-der-argumente-im-automatisierungsdiskurs?p=all> (Zugriff: 4.11.2016).
- Hoffmann, Hilmar (1979). *Kultur für alle. Perspektiven und Modelle*. Frankfurt/M.: Fischer.
- Horkheimer, Max / Adorno, Theodor W. (1947). *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente. Friedrich Pollock zum 50. Geburtstag*. Amsterdam: Querido-Verlag.
- Imhof, Kurt (2015). »Demokratisierung durch Social Media?« In: *Demokratisierung durch Social Media? Mediensymposium 2012*. Hg. v. Kurt Imhof et al. Wiesbaden: Springer VS, S. 15-26.
- Jordà, Sergi / Kaltenbrunner, Martin / Geiger, Günter / Bencina, Ross (2008). »The reacTable.« In: *Sound to Sense – Sense to Sound: A State of the Art in Sound and Music Computing. Sound – music – computing*. Hg. v. Pietro Polotti und Davide Rocchesso. Berlin: Logos, S. 469-475.
- Kramer, Dieter (2012). *Kulturpolitik neu erfinden. Die Bürger als Nutzer und Akteure im Zentrum des kulturellen Lebens* (= Edition Umbruch 28). Essen: Klartext.
- Krotz, Friedrich (2001). *Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien*. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- Krotz, Friedrich (2008). *Mediatisierte Welten: Kommunikation im medialen und gesellschaftlichen Wandel*. Antrag an die DFG auf Einrichtung eines Schwerpunktprogramms, [http://www.mediatisiertewelten.de/fileadmin/user\\_upload/doc/SPP\\_Einrichtungsantrag.pdf](http://www.mediatisiertewelten.de/fileadmin/user_upload/doc/SPP_Einrichtungsantrag.pdf) (Zugriff: 4.11.2016).
- Kuhn, Thomas S. (2007). *Die Struktur wissenschaftlicher Revolutionen*. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Latour, Bruno (1996). »On Actor-Network Theory. A few Clarifications.« In: *Soziale Welt* 47, Nr. 4, S. 369-381.
- Menzel, Karl H. (2005). *PC-Musiker. Der Einsatz computergestützter Recording-Systeme im Amateursektor* (= Osnabrücker Beiträge zur systematischen Musikwissenschaft 8). Osnabrück, Hamburg: Electronic Publ.
- Möllenkamp, Andreas (2014). »Paradigms of Music Software Development.« In: *Proceedings of the 9<sup>th</sup> Conference on Interdisciplinary Musicology - CIM14*. Hg. v. Timour Klouche und Eduardo Reck Miranda. Berlin: Staatliches Institut für Musikforschung, S. 61-63.
- Möllenkamp, Andreas (2015). »Das Homestudio als Technotop und Habitat. Musikpraxis im digitalen Medienwandel.« In: *Materialisierung von Kultur. Diskurse Dinge Praktiken*. Hg. v. Karl Braun, Claus-Marco Dieterich, Claus-Marco und Angela Treiber. Würzburg: Königshausen und Neumann, S. 272-283.
- Müller, Sven Oliver / Osterhammel, Jürgen (2012). »Geschichtswissenschaft und Musik.« In: *Geschichte und Gesellschaft* 38, H. 1, S. 5-20.
- Reckwitz, Andreas (2010). »Vom Künstlermythos zur Normalisierung kreativer Prozesse: Der Beitrag des Kunstfeldes zur Genese des Kreativsubjekts.« In: *Kreation und Depression. Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus*. Hg. v. Christoph Menke, Christoph und Juliane Rebentisch (= Kaleidogramme Band 67). Berlin: Kulturverlag Kadmos, S. 98-117.
- Reckwitz, Andreas (2012). *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*. Berlin: Suhrkamp.

- Reynolds, Simon (2012). *Retromania. Warum Pop nicht von seiner Vergangenheit lassen kann*. Mainz: Ventil.
- Riggenbach, Paul (2000). *Funktionen von Musik in der modernen Industriegesellschaft. Eine Untersuchung zwischen Empirie und Theorie*. Marburg: Tectum.
- Riggenbach, Paul (2002). »Demokratisierung oder Entfremdung? Empirische Daten zur aktuellen Musikentwicklung.« In: *Samples 1*, <http://www.gfpm-samples.de/Samples1/riggenba.htm> (Zugriff: 1.11.2016).
- Roads, Curtis (2015). *Composing Electronic Music. A New Aesthetic*. New York u.a.: Oxford University Press.
- Schilcher, Christian / Diekmann, Janis (2014). *Moderne Arbeitswelten. Die Macht der Informatisierung und die Bedeutung des Wissens*. Wiesbaden: Springer VS.
- Schönberger, Klaus (2007). »Technik als Querschnittsdimension. Kulturwissenschaftliche Technikforschung am Beispiel von Weblog-Nutzung in Frankreich und Deutschland.« In: *Zeitschrift für Volkskunde* 103. H. 2, S. 197-221.
- Sello, Jacob T. (2014). *Die Klanginstallation. Ein interdisziplinäres Versuchslabor zwischen Kunst, Musik und Forschung* (= Studien zur Musikwissenschaft 30). Hamburg: Kovač.
- Sennett, Richard (1998). *Der flexible Mensch. Die Kultur des neuen Kapitalismus*. Berlin: Berlin-Verlag.
- Sperlich, Regina (2008). *Populärmusik in der digitalen Mediamorphose. Wandel des Musikschaßens von Rock und elektronischer Musik in Österreich*. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag.
- Stalder, Felix (2016). *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.
- Sutter, Ove (2013). *Erzählte Prekarität. Autobiographische Verhandlungen von Arbeit und Leben im Postfordismus* (= Arbeit und Alltag 7). Frankfurt/M.: Campus.
- Théberge, Paul (1997). *Any Sound You Can Imagine. Making Music / Consuming Technology*. Hanover: Wesleyan University Press.
- Tschmuck, Peter (2008). »Vom Tonträger zur Musikdienstleistung – Der Paradigmenwechsel in der Musikindustrie.« In: *Musikrezeption, Musikdistribution und Musikproduktion. Der Wandel des Wertschöpfungsnetzwerks in der Musikwirtschaft*. Hg. v. Gerhard Gensch, Eva Maria Stöckler und Peter Tschmuck. Wiesbaden: Deutscher Universitäts-Verlag, S. 141-162.
- Turkle, Sherry (1984). *Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Warnke, Martin (2011). »Ästhetik des Digitalen.« In: *Kultur digital. Begriffe, Hintergründe, Beispiele*. Hg. v. Hedy Graber et al. Basel, Zürich: Merian, Migros-Kulturprozent, S. 145-160.
- Werthschulte, Christian (2014). »(right now, please) Warum die digitale Gegenwart irgendwie auch nicht besser als die analoge geworden ist.« In: *Bug Report: Digital war besser*. (= Testcard 24). Hg. v. Holger Adam et al. Mainz: Ventil, S. 6-15.
- Zierner, Fabian (2016). *Zur Digitalisierung der (Musik-)Produktionsmittel. Diffraktionen, Interferenzen und Rekombinationen postfordistischer Arbeits- und Lebensparadigmen am Beispiel der DAW-Software Ableton Live*. Unveröffentl. Magisterarbeit. Universität Hamburg, Institut für Volkskunde / Kulturanthropologie.

## Abstract

Facing the possibilities of digital music production and the internet, the digital revolution promised to bring about a democratisation of music culture. Although a common and widespread theme accompanying media technologies and the aesthetic discourse, an analysis and review of these claims are missing in the field of music research. The aim of this paper is to discuss the effects digital media had for musicians. How did musical practise and artistic strategies change in the context of the digitisation of music culture?

On the way to a cultural and media history of music making, I critically engage with the theme of democratisation in relation to digital media. As computers and music software increasingly have become a commodity, they are part of a dynamically changing consumer culture. Besides these aspects, the computer challenges the very idea of musical creativity and gains technical agency by formalising and simulating not only other instruments, but composition styles and music cognition itself. Taking this into account, the idea of democratisation appears more as a starting point than the effect of music software.