

Adam Harper

### Wie klingt das Internet?

2015

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1068>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Harper, Adam: Wie klingt das Internet?. In: *POP. Kultur und Kritik*, Jg. 4 (2015), Nr. 2, S. 56–61. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1068>.

#### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:101:1-2020052211404592713256>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## WIE KLINGT DAS INTERNET?

*Adam Harper*

56 **D**ie Vermittlung von Musik durch Verfahren und Technologie ist in gegenkulturellen Populärmusiken seit der Romantik schon immer ein Ort heftiger Auseinandersetzung gewesen. Je stärker Musik vermittelt ist – durch Ausbildung, neue Apparaturen, durch ›Zu-viel-Nachdenken‹, durch die Musikindustrie –, desto weniger authentisch und desto weniger wertvoll wird sie. Im Bereich der Musik ebenso wie in der Politik bezieht Gegenkultur Position gegen das ganze Gebäude organisierter Modernität, das Theodore Roszak als »Technokratie« bezeichnet hat. Im Verlauf ihrer Geschichte tendierte diese Anti-Technokratie dazu, sich in bestimmten Topoi zu manifestieren; darunter die ›finsternen satanischen Mühlen‹ der Industrialisierung, der Kitsch kommerzieller Pop-Songs seit Tin Pan Alley, ›the Man‹, der Yuppie und das High-Tech-Studio. In jüngster Zeit sind die Fronten scheinbar klar gezogen: Analog versus digital, IRL versus URL, letzteres repräsentiert durch ›das Internet‹.

Kritik an den kulturellen Konsequenzen des Internets ist im Popmusik-Diskurs der Alternativ- und Underground-Szenen weit verbreitet. Typischerweise stellt es ›zu viel‹ bereit – zu viele Spielarten, zu viele Optionen, zu viel Information. Der Internet-Nutzer wird ›bombardiert‹ und beständig in eine Umgebung gelockt, die ›übersättigt‹ ist mit Sachen zum Draufklicken, Lesen und Anhören, wozu ein offenbar umfassendes Archiv mit Material aus der Vergangenheit gehört. All dies wird teuer bezahlt mit dem Preis von ›zu wenig‹ authentischer Kommunikation und Gemeinschaft, wie sie sich über die

Veröffentlichung der Musik in Form »physischer Objekte« ergeben soll, also meist als Vinyl oder Kassette oder als Auftritt im »wirklichen Leben«.

Und doch hat die digitale Vermittlung westlicher Lebensformen inzwischen ein Ausmaß erreicht, dass selbst die Gegenkultur, nach Auffassung vieler ihrer Vertreter, der digitalen Technokratie nicht länger überzeugend entkommen kann. Obwohl viele von ihnen sich immer noch gern mit zerkratzten Rave Revivals und Twee-Indie-Pop begnügen, wächst doch die Zahl derer, die es nicht mehr besonders echt oder authentisch finden, so zu tun, als lebe man in einer bukolischen Analogwelt irgendwann vor den späten 1990ern. Gegenkulturelle Musik kam letztlich gar nicht mehr umhin, sich mit der digitalen Moderne auseinanderzusetzen, und zwar ebenso als Distributionsweg (Soundcloud, Bandcamp, Facebook, YouTube) wie, in der Folge, als Ästhetik. Daraus entstand ein von Grund auf ambivalentes, manchmal geradezu satirisches Ausloten der so verlockenden wie beunruhigenden zeitgenössischen Technokratie und ihres Exotismus.

In diesem Werkzusammenhang und dem Diskurs, der ihn formt und begleitet, hat sich ein sehr spezielles Gespür für die ästhetischen Auswirkungen des Internets auf Musik herausgebildet. Was keineswegs zwingend ist: Wie jede Einsichtnahme in Bandcamp oder Soundcloud zeigt, ist das Internet ja zunächst nicht mehr als eine (Platt-)Form für eine beträchtliche Vielfalt von musikalischem Content, das von etablierten Stilen wie Folk und Metal bis hin zu neueren wie Footwork oder Wonky Hip Hop reicht. Doch in manchen Kreisen bezeichnen »Internet« oder der neu entstehende Begriff »Internetmusik« eben nicht bloß die Quelle der Musik, sondern auch ihren Stil. Will sagen: Man glaubt, das Internet habe einen spezifischen »Sound« und seine Musik weise bestimmte Merkmale von »Internetförmigkeit« auf, die sich grob vereinfachend in drei große Bereiche aufteilen (oder zumindest als solche diskutieren) lassen: »Maximalismus«, Kitsch und das Nicht-Menschliche.

Vermutlich als erstes tauchte das auf, was man »Maximalismus« oder gar, populär geworden durch Simon Reynolds, »digitalen Maximalismus« getauft hat und sich auf die relative Komplexität der Musik bezieht, insbesondere was die Mischung verschiedener Stile betrifft. Dieser Begriff kam insbesondere im Umfeld von Rusties Album »Glass Swords« von 2011 in Umlauf; man sieht es als Ergebnis und Reproduktion der Effekte, die daraus entstehen, dass das Internet Musikern wie Hörern raschen und einfachen Zugang zu einer riesigen Auswahl an Inspirationen und Referenzen gewährt. In der Dance Music lässt sich das der Stilvielfalt von Labels wie Night Slugs, #Feelings und Donkey Pitch ebenso ablesen wie der großen Breite von Stilen, die in DJ-Sets von Total Freedom, Felicita oder Lexxi erkundet werden. Dass Künstler Genres verschwimmen lassen oder anderweitig überschreiten, ist längst ein musikjournalistischer Gemeinplatz. Weil riesige Mengen von Musik des 20. Jahrhunderts jetzt über YouTube, iTunes und Spotify online archiviert sind, gelten viele der

stilistischen Elemente, auf die Maximalismus zugreift, von denen er zehrt (und die er manchmal aktiv sampelt), als archaisch, was dem von Reynolds häufig, insbesondere in »Retromania« (2011) vorgebrachten Argument zuarbeitet, zeitgenössische Pop-Musik sei zu sehr mit der Vergangenheit beschäftigt.

Während Maximalismus trotz seiner Allgegenwart zumeist auf den Rahmen eines Club Tracks oder Hip-Hop-Grooves beschränkt bleibt, gingen einige Künstler noch weiter und mischten noch kühner disparate Elemente in rhythmisch und harmonisch dissonanter Weise, oftmals unter Einbezug von zuvor nicht-musikförmigen Geräuschen. Knotenpunkt eines Netzwerks experimentellerer Musiker dieser Art sind Elysia Crampton, Chino Amobi und DJWWW, die auf dramatische Weise Schnipsel von Pop-Samples mit klassischer Musik und gewaltsamen Klangeffekten mischen. Ihre Arbeiten sind maximal, was Emotion und Klangspektrum angeht, und bieten die vielleicht extremste Gelegenheit, den oftmals spirituellen Wahn moderner Technokratie hörend zu interpretieren.

Dem verwandt im Bild des Überschusses, aber von einer deutlich anderen emotionalen Sensibilität ist die Dimension von Kitsch in der »Internetmusik«. Diese Kategorie diente ursprünglich einer gegenkulturellen Kritik an massenproduzierter Kunst und verfolgt die Avantgarde-Kreativität seit mindestens einem Jahrhundert, wobei sie regelmäßig in distanzierten ästhetischen Kontexten wie Galerien und Konzertmusik auftaucht. In der zweiten Dekade des 21. Jahrhunderts lassen sich bestimmte Formen von Kitsch mit dem Internet und der weiteren digitalen Welt assoziieren. Berühmt-berüchtigtster Fürsprecher des digitalen Kitschs ist das Label PC Music, das die Underground-Musikfans polarisiert hat und in mancherlei Hinsicht emblematisch für eine neue Auseinandersetzung mit zeitgenössischem Kitsch steht. Bereits der Name spielt dabei auf die digitale Vermittlung an und feiert sie. PC Musik-Künstlerinnen wie Hannah Diamond und Girlfriend of the Year (GFOTY) sowie eine wachsende Schar von Nachahmern haben Karikaturen des Pop-Songs und seiner Anstiftung zu Partys und romantischer Liebe geschaffen, die sich vielfach auf den Gebrauch von Smartphone und Internet beziehen. Wie eine Allegorie inauthentischer digitaler Erfahrung zeigt Kim Laughtons Video zu »Hey QT«, einem Song der gleichnamigen Pop-Sängerin aus dem Stall von PC Music, diese eingeschlossen in einem Glaswürfel, stimuliert von Drähten und flottierenden digitalen Bildern, doch der Songtext feiert die »Hände auf meinem Körper«.

Eines der ersten und berühmtesten Beispiele eines umfassenden Pastiches zeitgenössischen Kitschs war James Ferraros Album »Far Side Virtual« (2011). Es präsentierte eine stilistisch vielfältige und entnervend fröhliche Serie von Grooves, deren Titel und Samples auf Apple-Produkte anspielten. Etwa zur gleichen Zeit entwickelte sich ein neues Genre, das schließlich »Vaporwave« getauft wurde (dazu auch Nadja Geers Artikel in Heft 6 von »Pop. Kultur und Kritik«); seine Tracks setzen sich fast ausschließlich aus Samples von Muzak

aus dem späten 20. Jahrhundert zusammen, insbesondere mit Anklängen an Erwachsenenradio oder Firmenmusik, häufig verlangsamt und geloopt, um deren unterschwellige Unheimlichkeit herauszuarbeiten. Heute mit hunderten von Alben auf Bandcamp vertreten, erkundet Vaporwave das Milieu, aus dem das Internet entstand, und ist als ein Genre, das fast nie außerhalb der größeren Online-Plattformen auftaucht (weil es so seltsam und repetitiv ist, aber auch aus Copyright-Gründen), vielleicht der musikalische Stil, den man derzeit am meisten mit der Musikkultur des Internets verbindet.

Auch hier treiben einige Künstler die Kitschästhetik noch etwas weiter, um dabei eine außergewöhnlich entwickelte Technokratie zu enthüllen. Auf ihrem Album »Exo« (2012) ahmten Gatekeeper jene Spielart elektronischer Body Music nach, die den Soundtrack für gewalttätige Sci-Fi-Computerspiele liefert. Mit seinem Album »Chunky Monkey« (2013) schuf die eine Hälfte von Gatekeeper, Aaron David Ross (ADR), eine Art maximaler, jazziger Coffee-Shop-Elektronica, die so eindringlich und detailliert war, dass die Indie-Musikwebsite Pitchfork sie als etwas in der Tradition von The Chemical Brothers rezensierte, ohne die quasi-satirische Distanz zu bemerken, die im Pressmaterial etabliert wurde (»ein Sound für Einkaufszentren und/oder Raumstationen; ein Scherz in Unterwasseroptik, heruntergeladen aus dem fragmentierten Rauschen des Neuen Konsumismus«). Auf dem Mixtape »Revengeance« von 2013 erkundeten Yen Tech einen hochkomplexen und offen machistischen Pop mit Anteilen Elektronischer Tanzmusik, der an K-Pop erinnerte. Und auf drei Alben seit 2012 hat Eyeliner zirpende Instrumentals produziert, komponiert aus Ersatz-Timbres, mit Titeln wie »iPod Touch«, »Antivirus« und »Bose Lifestyle«. Der Grad der Beschäftigung mit dem, was Gegenkultur normalerweise als Künstlichkeit und Inauthentizität in solchen Werken abqualifizieren würde, ist erstaunlich und kann als aggressiv erfahren werden.

Eine Hauptquelle der Faszination in dieser Musik ist die Diskrepanz zwischen dem, was vorgelegt wird, und dem, was man von einem Musiker erwartet, der sich in einem gegenkulturellen Diskurs bewegt. Solche Diskrepanzen werden in »Internetmusik« vielfach ausgelotet, und sofern sie vom Authentischen in Richtung des Inauthentischen fortschreiten, bewegen sie sich auch vom Menschlichen in Richtung auf ein Nicht-Menschliches zu – von menschlicher Gemeinschaft hin zur Falschheit und Entfremdung digital vermittelter Beziehungen. Womit es der Hörer hier zu tun bekommt, ist eine nicht-menschliche Entität, die hergestellt wurde, um Menschen zu dienen und zu gefallen, wobei ihre Unfähigkeit, dies zu tun, zum Ort einer angstvollen Faszination wird. Man hat dies »das unheimliche Tal« genannt, es bezieht sich die plötzliche Fragwürdigkeit einer positiven menschlichen Reaktion auf etwas Nicht-Menschliches, die eintritt, sobald dieses menschenähnlicher wird, aber auf zwielichtige Weise. Die Entität wird dann, was wir einen »Nicht-Menschen« nennen könnten, menschenähnlich und doch klar der Menschlichkeit ermangelnd.

Nicht-Menschlichkeit manifestiert sich in Internetmusik auf verschiedene Weise. Sie kann auf einen Roboter verweisen, einen algorithmischen Prozess, eine schlecht gemachte Werbung oder einen virtuellen Avatar. In 3D dargestellte (meist kahlköpfige) Humanoiden sind in der Bildwelt, die diese Musik umgibt, besonders populär. Nicht-Menschlichkeit kann etwas so Simple wie die Manipulation der menschlichen Stimme auf nichtmenschliche Weise sein, die sie entkörperlicht und reprogrammiert, wie in den unnatürlich springenden Stimmen von Blank Banshees Album »Blank Banshee 01« (2013). Besonders auffällig ist die Verwendung der menschlichen Stimme in einer Synthese, die auf Samples basiert, so bei Künstlern wie Holly Herndon und Oneohtrix Point Never. In diesen Fällen wird ein einzelnes Sample einer textlosen menschlichen Stimme auf ein Keyboard gezogen, so dass mit den Tasten die Tonhöhe wechselt, als ob menschliche Wesen wie ein Synthesizer gespielt würden.

Auf einer höheren, komplexeren Ebene suggerieren die seltsamen Konfigurationen und Refigurationen der Elemente in mancher Musik eine beträchtliche Intelligenz, die dennoch nicht vollständig an menschliche ästhetische Normen heranreicht, auch wenn sie vielleicht darauf abzielt. DYN000s »These Flaws are Mine to War With« (2014) und Giant Claws »Dark Web« (2014) scheinen sich nie recht zu glatten, traditionellen Arrangements zu fügen – Objekte bleiben unsynchronisiert in Zeit und Tonraum, Loops sind zu lang oder zu kurz, zu tief oder zu schrill. In ihren glücklichsten Momenten meint man, die Welt eines naiven und gütigen Wesens zu betreten, in den verstörendsten, hinter einer Maske die kalten, mitleids- und leblosen Augen eines Feindes zu erblicken.

60

Ein Großteil der Musik, die sich mit digitaler Technokratie auseinandersetzt, partizipiert an allen drei Eigenschaften. Man könnte ja die Produktion von Kitsch oder die Hoffnung, ein Hörer könne mit Maximalismus umgehen, als nicht-menschlich ansehen, oder man könnte den Maximalismus selbst als eine Art Kitsch verstehen. Wenn man diese drei Dimensionen überhaupt auf einen gemeinsamen Nenner bringen kann, wäre das wohl der, dass sie einen verfälschenden Mangel oder Überschuss in Sachen Ausdruck und Darstellung abbilden, ähnlich wie der Hyperrealismus. Ihre Effekte sind exotisierend und satirisch, aber es wäre zu simpel, sie als »ironisch« zu begreifen, als bloß satirische Karikatur dessen, wogegen Gegenkultur ist. Eher verdankt diese Musik ihre Kraft ihren genuin attraktiven Eigenschaften und Einsätzen und der Ambivalenz, die diese auslösen.

Verlockend, aber ebenso falsch wäre es, dieser Auseinandersetzung mit digitaler und anderer Technokratie den Verrat oder das Ende einer gegenkulturellen Haltung in der Pop-Musik ablesen zu wollen – sie ist durchaus mit einer solchen vereinbar. Kraftwerk – um nur das berühmteste Beispiel zu nennen – kamen aus dem gegenkulturellen Rock und entwickelten eine Musik, die eine technische Vermittlung und das Nicht-Menschliche erkundete, letzteres in Form von Robotern und Schaufensterpuppen. Sie untersuchten das Aufkommen von Systemen,

die das menschliche Leben medial erweiterten, von der Autobahn über das Stromnetz bis hin zu Werbung und Fernsehen. Die Industrial Music der späten 1970er und 80er entwarf einen Menschen, der sich in metallenen Produktionsmaschinen und faschistisch organisiertem Horror eingerichtet hat. Zeitgleich, Jahrzehnte vor PC Musik, eigneten sich Post-Punk-Bands der 80er wie Beat Happening und Scritti Politti in Klang und Lyrics Pop-Formen an. Seit langem schon porträtiert Gegenkultur also ihr Anderes, eine inauthentische Kreativität, und wird dabei selbst, mehr als die von ihr verdrängte Musik, der Moderne in authentischer Weise gerecht.

Noch einmal: Die Ästhetik dieser ›Internetmusik‹ deckt keineswegs sämtliche Musik ab, die überwiegend online verbreitet wird. Tatsächlich drohen solche Kategorisierungen, ein breites und revolutionäres Medium mit einer spezifischen, oftmals reaktionären Botschaft zu verwechseln. Man sollte in digitaler Vermittlung nicht immer Verfälschung wittern und sie schon gar nicht als exotisch Fremdes ausflaggen. Von einem einzigen ›Internet‹ und seinen Folgen zu sprechen statt von einer facettenreichen digitalisierten Welt, oder von Überschuss und Übersättigung statt von einem vergleichsweisen Reichtum an Information, hieße einen Bereich zu vereinfachen und abzulehnen, der der Gegenkultur viele Gelegenheiten und Herausforderungen bietet. Darüber hinaus verfehlt das Feindbild des Digitalen häufig die übergeordneten Probleme ökonomischer und materieller Beziehungen, von denen es nur eine Front bildet.

Das Internet hat keinen spezifischen Sound, vielmehr wird ein solcher erst durch einen Diskurs wie den der Gegenkultur konstruiert. Obwohl die Wirkkraft dieser Konstruktion begrenzt ist, betrifft ihre Kernthese, die sich in dieser neuen, aus ihr abgeleiteten Ästhetik niederschlägt, die menschliche Kommunikation und ihr potenzielles Scheitern in den nicht-menschlichen Armen sich entwickelnder Systeme. Insofern – und insofern Musik in der Lage ist, sich mit soziokulturellen Herausforderungen auseinanderzusetzen – lohnt es sich und wird es sich auch zukünftig lohnen, der Frage nachzugehen, wie das Internet klingt. ◆